

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BLOOKET* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI MIM 10 KARANG ANYAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
DONNA VIA RONELA
NIM. 22591052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2026**

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth. Ketua Program Studi
di- Curup

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

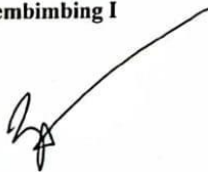
Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi Donna Via Ronela 22591052 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN yang berjudul: **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BLOOKET* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI MIM 10 KARANG ANYAR”**, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. TerimaKasih

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 21 Mei 2026

Pembimbing I



Dr. Eka Apriani, M.Pd
NIP. 199004032015032005

Pembimbing II



Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Donna Via Ronela
NIM : 22591052
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BLOOKET*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI MIM 10 KARANG ANYAR

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 25 Mei 2026



Donna Via Ronela
NIM. 22591052

LEMBAR PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No; 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 609 /In.34/FT/PP.00.9/06/2026

Nama : Donna Via Ronela
NIM : 22591052
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Jum'at, 19 Juni 2026

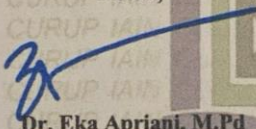
Pukul : 08.00-09.30 WIB

Tempat : Ruang 01 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

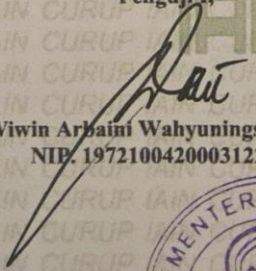
Ketua,


Dr. Eka Apriani, M.Pd
NIP. 199004032015032005

Sekretaris,


Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001


Penguji I,


Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 1972100420003122003

Penguji II,


Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd
NIP. 199004012023212046

Mengetahui
Dekan


Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP. 197011072000032004

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatulahi wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Sakut Anshori, M.Hum selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Ibu Dr. Bakti Komaladari, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Dr. Muhammad Taqiyuddin, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
7. Ibu Dina Hajja Ristiani, M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
8. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
9. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak sabar membimbing dan memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.

10. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang sudah banyak sabar membimbing dan memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA).
12. Seluruh Dosen, Staf Karyawan IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama penulis dalam masa perkuliahan.
13. Kepada Kepala Sekolah, siswa dan seluruh dewan guru MIM 10 Karang Anyar yang telah memberikan izin penelitian dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, karena keterbatasan ilmu pengetahuan penulis, untuk itu penulis menerima kritik dan juga saran yang dapat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca. *Aamiin Allahumma Aamiin.*

Curup, 18 Mei 2026

Penulis



Donna Via Ronela

NIM. 22591052

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Allah tidak akan membebani hamba-Nya diluar batas kemampuannya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Sering kali, tak peduli berapa banyak kita memohon dan menangis, kita hanya bisa menjalani apa-apa yang sudah diberikan Tuhan dengan sebaik-baiknya. Sebab, hidup tak sekedar perkara tinggal atau meninggalkan. Kita hanya bisa belajar menerima. Sebisanya. Semampunya”

(Sisi Tergelap Surga-Brian Khrisna)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia”

(Baskara Putra-Hindia)

“Donna Via Ronela”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, di atas lembar yang menjadi saksi akhir perjalanan ini, penulis mempersembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Allah SWT, Sang Maha Pemilik Arah. Terima kasih telah menjaga hati dan langkahku hingga aku mampu bertahan sampai titik ini. Nadin Amizah benar adanya, *“Nyawaku nyala karena dengan-Mu.”*
2. Teristimewa Ayahanda Zainul Effendi dan Ibunda Neti tercinta, terima kasih atas kasih sayang, doa, dukungan, dan perjuangan yang tiada henti hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ini. Gelar S.Pd. ini penulis persembahkan sebagai bentuk bakti dan rasa syukur untuk Ayah dan Ibu. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan dan kebahagiaan kepada kalian berdua.
3. Terima Kasih penulis sampaikan kepada aa' dan istrinya, Alan Anggara dan Mira Monika. Dukungan, perhatian, do'a, serta semangat yang senantiasa diberikan baik moril maupun materil, bagi penulis dalam menempuh proses perkuliahan serta menyelesaikan pendidikan dengan sebaik-baiknya.
4. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada adik dan keponakan tersayang, Neza Anggara dan Urwah Nusaibah Alka, yang selalu menghadirkan tawa dan semangat di tengah proses penyusunan skripsi ini. Semoga kalian tumbuh menjadi pribadi yang baik. Seperti lirik lagu Nina-Feast, *“Tumbuh lebih baik, cari panggilanmu, jadi lebih baik dibanding diriku.”*
5. Terima kasih kepada seluruh keluarga besar atas doa dan dukungannya yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
6. Dini Candra Yusnita, Nadila, Nike Astria, Tesa Ginasti, Intan, dan Zaira, terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, serta persahabatan yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Arum, Anis, Fintari, Dwi Haja Poseka, Shinta, Rara, terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dan dukungan selama masa perkuliahan serta proses penyusunan skripsi.

8. Anggota Kosan Pak Ayek, Agnis (Boy), Putri (Anneliese), dan Senja, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang diberikan selama masa perkuliahan.
9. Terakhir, untuk diri penulis sendiri Donna Via Ronela, terima kasih karena sudah mampu bertahan, berjuang, dan melewati banyak hal hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena tidak memilih menyerah meskipun prosesnya tidak selalu mudah. Semua usaha, air mata, dan perjuangan ini akhirnya sampai pada pencapaian yang patut dibanggakan.

ABSTRAK

DONNA VIA RONEA, NIM 22591052. “**Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar**”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar yang terlihat dari kurangnya ketekunan, keuletan, minat belajar, dan siswa yang mudah bosan selama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Blooket* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIM 10 Karang Anyar, dan 2) mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media *Blooket* berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor motivasi belajar sebesar 57,16 dengan nilai TCR 47,98%, sedangkan setelah penggunaan media *Blooket* meningkat menjadi kategori tinggi dengan rata-rata 93,52 dengan nilai TCR 76,66%; dan 2) hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

Kata Kunci: Media *Blooket*, Motivasi Belajar, IPAS.

DAFTAR ISI

COVER	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori	14
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis dan Desain Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian	39
D. Variabel Penelitian	40
E. Definisi Operasional.....	41
F. Prosedur Penelitian.....	43
G. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	46
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	49
I. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	57
B. Hasil Penelitian	62
1. Deskripsi Data	62

2. Pengujian Prasyarat Analisis	71
3. Pengujian Hipotesis	73
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian	75
C. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Observasi awal.....	4
Tabel 3.1 Skema <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	38
Tabel 3.2 Jumlah Seluruh Populasi.....	39
Tabel 3.3 Alternatif Jawaban Skala <i>Likert</i>	47
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen.....	47
Tabel 3.5 Kriteria TCR	48
Tabel 3.6 Hasil Uji Coba Validitas	50
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas.....	53
Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah Terdahulu	59
Tabel 4.2 Profil MIM 10 Karang Anyar	59
Tabel 4.3 Daftar Nama-nama Guru MIM 10 Karang Anyar	60
Tabel 4.4 Daftar Siswa-Siswi MIM 10 Karang Anyar	61
Tabel 4.5 TCR <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Siswa	62
Tabel 4.6 TCR <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Siswa.....	65
Tabel 4.7 Analisis Statistik Deskriptif	67
Tabel 4.8 Hasil <i>Paired Samples Test</i>	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas	72
Tabel 4.10 Hasil <i>Paired Samples Test</i>	74
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Penelitian	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Media <i>Blooket</i>	29
Gambar 2.2 Pilihan Permainan <i>Blooket</i>	29
Gambar 2.3 Kerangka Konseptual	34
Gambar 4.1 Rata-rata Nilai <i>Pretest-Posttest</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Penelitian	96
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	97
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian	98
Lampiran 4 Surat Permohonan Penelitian.....	99
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi	100
Lampiran 6. Bukti Bebas Plagiasi	102
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen	103
Lampiran 8 Angket Uji Coba	104
Lampiran 9 Tabulasi Uji Coba	106
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas	107
Lampiran 11 Hasil Reliabelitas	108
Lampiran 12 Angket Penelitian	109
Lampiran 13 Tabulasi <i>Pretest</i>	111
Lampiran 14 Hasil TCR <i>Pretest</i>	112
Lampiran 15 Tabulasi <i>Posttest</i>	113
Lampiran 16 Hasil TCR <i>Posttest</i>	114
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas	115
Lampiran 18 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	116
Lampiran 19 Modul Ajar Pembelajaran Mendalam.....	117
Lampiran 20 Lembar Validasi	125
Lampiran 21 Dokumentasi	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu kesatuan pembelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).¹ Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap berbagai fenomena alam maupun sosial secara menyeluruh. Pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga bertujuan mengembangkan keterampilan inkuiri peserta didik. Melalui pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk memahami diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya dengan mempelajari berbagai pengetahuan dan konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.² Selain berfungsi untuk memberikan pemahaman konsep, pembelajaran IPAS juga berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai peristiwa dan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar mereka.³ Dalam proses pelaksanaannya, keberhasilan pembelajaran IPAS tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga oleh motivasi belajar yang dimiliki siswa selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang dengan metode dan media yang

¹ Muhammad Farhan dan Dudung Amir Soleh, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar" 10 (2025).

² Ratnawati, "Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)" (Dusun Curup: LP2 IAIN Curup, 2013), hlm. 85.

³ Yosi Yulizah, "Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Karakter Dengan Huruf Braille Untuk Siswa Difiable Netra" 5, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.29240/jpd.v>.

sesuai agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran IPAS pada hakikatnya berkaitan dengan proses pencarian dan pengembangan ilmu pengetahuan. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1–5 yang menegaskan pentingnya aktivitas belajar dalam memperoleh dan mengembangkan pengetahuan.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ نَكُنْ مِنْ عَلَقٍ أَلَمْ نَكُنْ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*”

Ayat tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar merupakan proses fundamental dalam pengembangan ilmu pengetahuan, yang sejalan dengan tujuan pembelajaran IPAS dalam membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial.

Pembelajaran IPAS pada dasarnya perlu dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui berbagai aktivitas pembelajaran, seperti diskusi, eksperimen, praktik, maupun pengerjaan proyek. Kegiatan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar sehingga membantu mereka memperoleh pengetahuan, memahami konsep pembelajaran,

serta mengembangkan keterampilan berpikir.⁴ Dengan demikian, pembelajaran IPAS idealnya dilaksanakan secara aktif dan berpusat pada peserta didik untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Sadirman, motivasi dalam proses pembelajaran adalah dorongan yang bersumber dari dalam diri siswa sehingga menimbulkan aktivitas belajar. Motivasi ini berperan dalam menjaga keberlangsungan kegiatan belajar serta mengarahkan siswa agar kegiatan belajar dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.⁵ Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Uno motivasi merupakan dorongan yang muncul akibat adanya rangsangan, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar yang mendorong seseorang untuk melakukan perubahan perilaku atau melaksanakan suatu aktivitas ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.⁶ Dengan demikian, motivasi belajar memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS karena dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Motivasi belajar memiliki peran yang penting dalam mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tingkat motivasi yang dimiliki siswa dapat memengaruhi keaktifan, perhatian, serta partisipasi mereka dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran di kelas. Pada pembelajaran IPAS yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami

⁴ Baryanto dan Tika Meldina, "Materi dan Strategi Pembelajaran IPS DI SD/MI," ed. oleh Musda Asmara dan Hendra Harmi (Dusun Curup: LP2 IAIN Curup, 2022), hlm. 5.

⁵ Sardiman A.M, "Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar" (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 73.

⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).

fenomena alam dan sosial, motivasi belajar menjadi faktor penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan saat proses pembelajaran IPAS di kelas IV MIM 10 Karang Anyar, terlihat bahwa motivasi belajar siswa masih belum optimal. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, tidak semua siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa terlihat kurang fokus saat guru menjelaskan materi, kurang aktif mengajukan pertanyaan maupun memberikan tanggapan, serta cenderung mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Untuk mendukung hasil observasi tersebut, peneliti juga melakukan penyebaran angket awal motivasi belajar kepada siswa kelas IV. Data yang diperoleh dari angket tersebut kemudian digunakan untuk mengetahui gambaran awal motivasi belajar siswa sebelum pelaksanaan penelitian. Adapun hasil angket awal motivasi belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Awal Variabel Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di MIM 10 Karang Anyar

No	Pernyataan	Rata-rata	Kriteria
1	Tekun dalam belajar	2,02	Rendah
2	Ulet dalam belajar (tidak lekas putus asa)	2,04	Rendah
3	Minat terhadap belajar	2,06	Rendah
4	Kemandirian dalam belajar	2,86	Sedang
5	Cepat bosan pada tugas rutin (yang berulang-ulang)	2,04	Rendah
6	Mempertahankan pendapat	2,96	Sedang
7	Keyakinan terhadap suatu hal	2,76	Sedang
8	Suka menemukan dan menyelesaikan masalah	2,44	Sedang
Rata-rata		2,39	Sedang

Berdasarkan Tabel 1.1, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 2,39 yang mengindikasikan bahwa motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS masih berada pada kategori belum optimal. Sejumlah indikator, seperti ketekunan, keuletan, minat belajar, serta kecenderungan cepat bosan terhadap tugas yang bersifat rutin, menunjukkan skor yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Temuan ini memperlihatkan bahwa peserta didik masih membutuhkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan serta semangat belajar secara lebih efektif.

Selama ini, pembelajaran IPAS di kelas IV masih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku paket, papan tulis, dan penugasan tertulis. Selain itu, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru, di mana guru menjadi sumber utama informasi dan penyampaian materi lebih sering dilakukan melalui metode ceramah. Meskipun media dan metode tersebut tetap memiliki peran dalam mendukung proses pembelajaran, penggunaan media serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Kondisi ini berpotensi membuat suasana pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kurang menarik sehingga beberapa siswa lebih mudah merasa bosan, kurang fokus, serta kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pemilihan kelas IV sebagai subjek penelitian didasarkan pada sejumlah pertimbangan bahwa pada jenjang ini peserta didik mulai menghadapi materi IPAS yang lebih kompleks, khususnya pada konten IPS yang menuntut pemahaman konsep, keterampilan, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil angket, peserta didik kelas IV MIM 10 Karang Anyar masih menunjukkan motivasi belajar yang belum optimal dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, kelas IV dipandang sebagai kelas yang relevan dan tepat untuk diteliti guna mengkaji upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat mendorong keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan belajar di kelas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan yaitu *Blooket*, yang merupakan platform kuis interaktif berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar melalui kegiatan yang bersifat kompetitif dan partisipatif. *Blooket* memiliki berbagai keunggulan, di antaranya tersedianya bank soal yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, kemudahan dalam membuat dan mengelola kuis, pengaturan waktu pengerjaan soal, serta pemberian umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Berbagai fitur tersebut menjadikan *Blooket* sebagai media

yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Melalui aktivitas kuis yang dikemas dalam bentuk permainan, adanya tantangan dan kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, penggunaan media *Blooket* diduga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, seperti *Blooket*, mampu meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu penelitian yang mendukung penggunaan media *Blooket* dilakukan oleh Anggun Siska Pratiwi dan rekan-rekannya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game Blooket* dapat membantu meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar.⁷ Namun demikian, penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran Matematika dan menggunakan variabel minat belajar dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Sementara itu, penelitian yang membahas pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, terutama pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, masih belum banyak ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kajian mengenai penggunaan media *Blooket* pada pembelajaran IPAS masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang membahas pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah.

⁷ Anggun Siska Pratiwi, Muhammad Safaruddin Najwa, dan Syailin Nichla Choirin, "Pengaruh Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 di SDN 1 Krasak" 02, no. 02 (2025): 769–77.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sephia Ulul Azmi dkk. Menunjukkan bahwa penggunaan media *games Blooket* pada mata pelajaran IPAS mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut berfokus pada aspek kognitif siswa melalui pengukuran hasil belajar dengan desain quasi-eksperimen. Namun demikian, penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap motivasi belajar siswa sebagai aspek afektif yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, penelitian dilakukan pada jenjang sekolah dasar kelas V, sehingga kajian mengenai penggunaan media *Blooket* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas.⁸ Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nur Aida dkk. Menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Blooket* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di jenjang SMA.⁹ Meskipun demikian, penelitian tersebut dilakukan pada jenjang pendidikan menengah dengan konteks mata pelajaran Informatika serta menggunakan variabel minat belajar. Sementara itu, penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap motivasi belajar siswa

⁸ Pidi Mohamad Setiadi Ulul, Azmi Sephia, Ahmad Mulyadiprana, "Pengaruh Penggunaan Media Games Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sumber Daya Alam," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 454–463.

⁹ Nur Aida, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Blooket Terhadap Minat Belajar Peserta Didik" 5, no. 3 (2025): 46–68.

pada mata pelajaran IPAS di jenjang Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas IV MIM 10 Karang Anyar serta masih terbatasnya penelitian mengenai penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran IPAS, diperlukan kajian yang membahas penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *Blooket* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini dalam sebuah karya ilmiah dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS berada pada kategori rendah dan sedang.
2. Aspek ketekunan, keuletan, minat belajar, dan cepat bosan siswa masih relatif rendah.
3. Proses pembelajaran IPAS masih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional yang belum bervariasi.

C. Batasan Masalah

Agar lebih terpusat dan terarahnya penelitian ini, maka penelitian ini hanya membahas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* sebagai media pendukung pembelajaran IPAS pada materi Aku dan Kebutuhanku dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pembelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini difokuskan pada dua rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum & setelah menggunakan Media *Blooket* pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV MIM 10 Karang Anyar?
2. Bagaimana pengaruh Media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar?

E. Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, penelitian ini menetapkan beberapa tujuan yang akan menjadi fokus utama, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum & sesudah menggunakan Media *Blooket* pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV MIM 10 Karang Anyar.
2. Untuk mengetahui pengaruh Media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, baik secara teoritis maupun praktis, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital. Penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah mengenai pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pihak sekolah dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menunjang terwujudnya proses pembelajaran yang aktif dan bermakna.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan sekaligus alternatif bagi guru dalam menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, khususnya media *Blooket*, dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS melalui penggunaan media pembelajaran yang bersifat menarik, interaktif, dan menyenangkan diharapkan mampu mendoong siswa untuk lebih aktif serta memiliki antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi serta acuan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji pemanfaatan media *Blooket* maupun media pembelajaran

berbasis permainan digital dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, baik pada mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi berperan sebagai dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam bidang pendidikan, motivasi berkaitan dengan dorongan yang dapat menumbuhkan kemauan dan semangat peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Sardiman, motivasi dalam kegiatan belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang terdapat dalam diri siswa sehingga menimbulkan aktivitas belajar, menjaga keberlangsungan proses belajar, serta memberikan arah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁰ Pendapat tersebut sejalan dengan pandangan Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang muncul karena adanya rangsangan, baik dari dalam diri individu maupun dari lingkungan sekitarnya. Dorongan tersebut dapat memengaruhi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas atau perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.¹¹

¹⁰ Sardiman A.M, "Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar," 2007. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2007).

¹¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang bersumber dari dalam maupun luar diri individu yang berperan sebagai penggerak, pengarah, serta penopang keberlangsungan aktivitas belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku dan kemampuan individu melalui interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, motivasi belajar memiliki peranan penting dalam mendorong keberlangsungan serta keberhasilan proses pembelajaran.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, motivasi memiliki beberapa fungsi penting dalam kegiatan belajar.¹²

- 1) Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan berbagai aktivitas belajar.
- 2) Motivasi berperan sebagai pengarah yang membantu peserta didik menentukan tindakan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penyeleksi tindakan, yaitu membantu peserta didik memilih aktivitas yang mendukung pencapaian tujuan serta menghindari kegiatan yang tidak memberikan manfaat bagi proses belajar.

¹² Sardiman A.M, "Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar" (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 85.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Priansa, motivasi memiliki beberapa fungsi penting dalam kegiatan pembelajaran.¹³

- 1) Motivasi berperan sebagai pendorong bagi peserta didik untuk melakukan suatu tindakan, karena motivasi menjadi kekuatan penggerak yang membangkitkan energi dalam diri peserta didik.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai penentu arah tindakan, yaitu mengarahkan perilaku peserta didik menuju tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Motivasi membantu peserta didik dalam menentukan berbagai aktivitas yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan dengan mengesampingkan tindakan-tindakan yang tidak memberikan manfaat.
- 4) Motivasi berperan dalam mendorong usaha serta mendukung pencapaian prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penyeleksi perilaku belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

¹³ Priansa D. J, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2015).

c. Macam-Macam Motivasi Belajar

Menurut Ramoply dan rekan-rekannya, motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan motivasi ekstrinsik muncul karena adanya pengaruh atau rangsangan dari luar diri peserta didik.

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa dipengaruhi oleh rangsangan dari lingkungan luar. Dorongan ini didasari oleh kesadaran individu untuk melakukan suatu aktivitas belajar karena dianggap memiliki manfaat dan nilai penting bagi dirinya, misalnya keinginan untuk mengetahui atau memahami sesuatu yang dianggap bermakna.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan belajar yang muncul karena adanya faktor dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan belajar, perlakuan guru, maupun situasi pembelajaran yang berlangsung di kelas. Motivasi ini berperan dalam mendorong siswa agar lebih aktif, semangat, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk motivasi ekstrinsik dapat berupa pemberian nilai, hadiah, tugas yang menantang, pujian, teguran, maupun bentuk penguatan lainnya yang diberikan selama proses pembelajaran. Adanya

rangsangan tersebut diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.¹⁴

Menurut Sardiman, motivasi belajar dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

- 1) Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri siswa tanpa memerlukan rangsangan dari luar. Siswa belajar karena memiliki keinginan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah dorongan belajar yang timbul karena adanya faktor dari luar diri siswa, seperti keinginan memperoleh nilai yang baik, pujian, hadiah, atau bentuk penghargaan lainnya. Kedua jenis motivasi tersebut memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan belajar siswa.¹⁵

Berdasarkan kedua pendapat, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar terdiri atas motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dorongan yang muncul dalam diri peserta didik untuk belajar dan mencapai tujuan yang diinginkan, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor-faktor luar yang dapat memengaruhi semangat belajar peserta didik. Kedua jenis motivasi tersebut memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran karena dapat

¹⁴ Irene Hendrika Ramopoly et al., "Buku Ajar Psikologi Pendidikan" (PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hlm.111.

¹⁵ Sardiman A.M, "Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar" (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 86.

mendorong peserta didik untuk lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mencapai tujuan belajar.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Syamsu Yusuf, motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik yang turut memengaruhi proses belajar.

a. Faktor Internal

a) Faktor Fisik

Faktor fisik berkaitan dengan kondisi jasmani dan penampilan individu yang dapat memengaruhi kegiatan belajar, seperti keadaan gizi, tingkat kesehatan, serta fungsi organ tubuh, khususnya pancaindra.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis berhubungan dengan kondisi kejiwaan siswa yang bersifat intrinsik, yang dapat berperan sebagai pendorong maupun penghambat aktivitas belajar. Faktor ini mencakup aspek-aspek rohani yang memengaruhi kesiapan dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Faktor Eksternal

a) Faktor Sosial

Faktor sosial merupakan faktor yang berasal dari individu-individu yang berada di lingkungan sekitar peserta didik. Faktor ini meliputi peran guru, konselor, teman sebaya, orang tua, serta masyarakat di sekitar siswa yang dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi maupun aktivitas belajar peserta didik.

b) Faktor Non-Sosial

Faktor non-sosial merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik lingkungan belajar peserta didik. Faktor ini meliputi keadaan cuaca, waktu pelaksanaan pembelajaran, suasana tempat belajar, kondisi lingkungan sekolah, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Kondisi lingkungan belajar yang nyaman dan memadai dapat membantu peserta didik lebih fokus serta termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁶

Selain itu menurut Djarwo, faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

¹⁶ Syamsu Yusuf, *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Bandung: Rizqi Press, 2009).

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi kondisi fisik dan psikis, tingkat intelegensi, sikap, minat, bakat, serta keadaan emosi.
- 2) Faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri siswa, seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar yang dapat memberikan pengaruh terhadap terbentuknya motivasi belajar melalui berbagai contoh dan kebiasaan positif.¹⁷

Berdasarkan pendapat Syamsu Yusuf dan Djarwo, motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kondisi yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kondisi fisik, psikologis, intelegensi, minat, bakat, sikap, dan emosi. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik, seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, masyarakat, serta kondisi lingkungan belajar. Kedua faktor tersebut memiliki peran yang saling berkaitan dalam memengaruhi tingkat motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini disusun berdasarkan ciri-ciri motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman, dengan penyesuaian terhadap karakteristik siswa kelas IV Madrasah

¹⁷ Catur Fathonah Djarwo, "Analisis Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura" 7, no. 1 (2020): 1–7.

Ibtidaiyah serta konteks pembelajaran IPAS. Adapun indikator motivasi belajar tersebut meliputi:

- 1) Tekun dalam belajar.
- 2) Ulet dalam belajar (tidak lekas putus asa).
- 3) Minat terhadap belajar.
- 4) Kemandirian dalam belajar.
- 5) Cepat bosan pada tugas rutin (yang berulang-ulang).
- 6) Mempertahankan pendapat.
- 7) Keyakinan terhadap suatu hal.
- 8) Suka menemukan dan menyelesaikan masalah.¹⁸

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu sarana penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Media Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana grafis, fotografis, maupun elektronik yang digunakan untuk merekam, mengolah, dan menyajikan kembali pesan pembelajaran dalam bentuk visual maupun verbal.¹⁹ Media juga berperan penting karena menjadi unsur yang menyatu dalam proses belajar mengajar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah.²⁰ Heinich dkk.

¹⁸ Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007).

¹⁹ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2004), hlm.3.

²⁰ Ibid., hlm.1

menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi yang dirancang secara sengaja guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.²¹

Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses penyampaian informasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan sehingga mengurangi perbedaan penafsiran, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, mendorong pembelajaran yang lebih interaktif, serta membantu efektivitas pembelajaran karena materi dapat disajikan lebih konkret dan terstruktur.²²

Selain itu, semakin optimal fungsi media pembelajaran maka, semakin baik pula hasil yang diperoleh dari penggunaannya.²³ media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan variatif. Dengan demikian, media pembelajaran berperan

²¹ S. E Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, *Media pembelajaran. (Alih bahasa: S. M. Mukti & C. M. Rahman)* (jakarta: kencana, 1985).

²² Ibid., hlm. 21

²³ Aida Rahmi Nasution et al., "Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Capcut terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu" 10, no. 2 (2024): 96–108.

sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar yang membantu mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlack dan Ely media pembelajaran memiliki beberapa ciri yang membuatnya efektif digunakan dalam proses belajar.

1) Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif yaitu kemampuan media untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa sehingga fenomena yang terjadi dapat diamati berulang tanpa bergantung pada waktu kejadian.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif yaitu kemampuan media untuk mengubah atau menata kembali penyajian peristiwa, misalnya mempercepat, memperlambat, mengulang, atau menyederhanakan proses sehingga lebih mudah dipahami peserta didik.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif yaitu kemampuan media untuk mendistribusikan informasi kepada banyak peserta didik secara serempak sehingga pengalaman belajar yang diterima lebih seragam.²⁴

Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan

²⁴ Ibid., hlm 12-14

media pembelajaran juga dapat mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menarik di dalam kelas.

d. Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*)

Menurut Nur Aslindawati dkk., game based learning atau pembelajaran berbasis permainan merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar serta meningkatkan hasil pembelajaran. Sesuai dengan konsepnya, media ini disajikan dalam bentuk permainan atau gim digital yang dapat digunakan secara daring maupun luring.²⁵ Media pembelajaran yang dikembangkan melalui konsep permainan mampu menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menantang sehingga dapat mendorong meningkatnya motivasi serta minat belajar peserta didik.²⁶

Astuti dalam Ni Luh dkk mengemukakan bahwa media *Game Based Learning (GBL)* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam menghadapi berbagai permasalahan selama proses belajar. Penerapan *Game Based Learning* dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya.²⁷

²⁵ Nur Aslindawati et al., "Media Pembelajaran di Era Digital," ed. oleh Erni Rismawanti (CV Ruang Tentor, 2025), hlm.12.

²⁶ Tanaya Eka Putri et al., "Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas IX di Salah Satu SMP NEGERI CIMAHI" 8 (2024): 49–54.

²⁷ Ni Luh et al., "Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran" 14, no. 1 (2025): 799–812.

Sejalan dengan konsep tersebut, menurut Muhammad Azra Fajar dan Surawan, *Blooket* merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyajikan kuis pembelajaran secara interaktif dan kompetitif. Penyajian materi dalam bentuk permainan menjadikan peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran serta mendorong peningkatan motivasi belajar karena aktivitas belajar dikemas secara menarik dan menyenangkan.²⁸ Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rahmita dkk yang menyatakan bahwa media *Blooket* sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi sekaligus sebagai alat evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.²⁹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game-based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti *Blooket*, tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi

²⁸ Muhammad Azra Fajar dan Surawan, "Pemanfaatan Media Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" 3, no. 5 (2025): 442–51.

²⁹ Rahmita, Muhamad Akhir, dan M. Agus, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba" 09, no. 1 (2024): 270–80.

pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar peserta didik.

3. Media *Blooket*

a. Pengertian Media *Blooket*

Menurut Hadi Nugroho dan Romadhon media *Blooket* merupakan platform pembelajaran yang tergolong baru dan dirancang untuk membantu instruktur dalam menyajikan berbagai bentuk trivia serta kuis secara daring. Sebagai layanan yang relatif baru, media *Blooket* memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyajikan materi melalui pilihan trivia dan kuis daring yang menarik serta interaktif.³⁰

Media *Blooket* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang memanfaatkan platform kuis daring berbasis web untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk menyajikan soal atau materi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang bersifat interaktif. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan, media *Blooket* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.³¹

Media *Blooket* merupakan media pembelajaran berbasis website yang menggabungkan aktivitas kuis dengan elemen permainan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penggunaan

³⁰ Faizal Hadi Nugroho dan Sahrul Romadhon, "Minat Peserta Didik MTSN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia" 10, no. 2 (2022).

³¹ Annisa Aulia dan Ade Hikmat, "Pengaruh Media Blooket terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): hlm. 231–245.

media *Blooket* dapat mendukung peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.³²

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Blooket* merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan yang memanfaatkan platform kuis daring untuk mendukung proses pembelajaran. Sebagai salah satu platform pembelajaran yang tergolong baru, media *Blooket* memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi secara interaktif melalui permainan trivia dan kuis daring sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

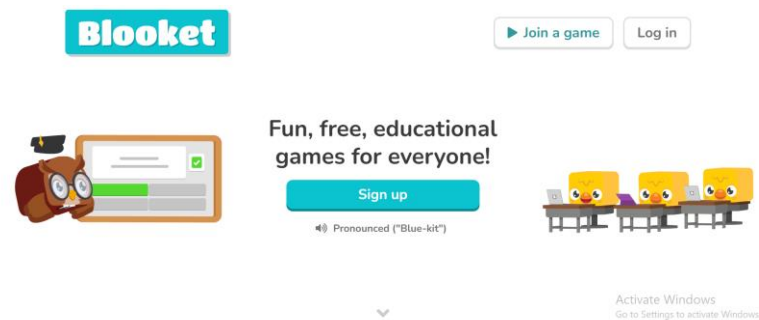
b. Tahapan Penggunaan Media *Blooket*

Media *Blooket* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menyajikan kuis serta berbagai aktivitas edukatif dalam proses pembelajaran.³³ Media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Adapun beberapa tahapan dalam mengakses media pembelajaran *Blooket* yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut:

³² Dwi Ayu Lestari, Rury Rizhardi, dan Ida Suryani, "Pengaruh Penggunaan Media Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS" 4, no. 4 (2025): 859–64, <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5064>.

³³ Aida, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Blooket Terhadap Minat Belajar Peserta Didik." 5, no. 3 (2025): 46–68.

- 1) Guru mengakses situs www.Blooket.com melalui laptop dan melakukan login menggunakan akun media *Blooket* yang telah dimiliki.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Media *Blooket*

- 2) Guru memilih atau menyusun set soal yang sesuai dengan materi IPAS yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- 3) Setelah memilih *set* soal, guru menentukan mode permainan solo (*solo play*) yang memungkinkan permainan dilakukan secara individu.



Gambar 2.2 Pilihan Permainan *Blooket*

- 4) Laptop guru dihubungkan dengan perangkat infokus (proyektor) agar tampilan permainan media *Blooket* dapat ditampilkan pada layar proyeksi dan dilihat oleh seluruh peserta didik di kelas.

- 5) Permainan media *Blooket* ditampilkan melalui layar laptop yang diproyeksikan menggunakan infokus sehingga seluruh peserta didik dapat mengamati jalannya permainan.
- 6) Peserta didik secara bergantian menggunakan laptop guru untuk menjawab pertanyaan yang muncul pada permainan media *Blooket* sesuai dengan arahan dan pengelolaan guru.
- 7) Selama permainan berlangsung, guru memberikan arahan, klarifikasi jawaban, serta penguatan konsep terhadap materi IPAS yang sedang dipelajari.
- 8) Setelah permainan selesai, guru bersama peserta didik membahas hasil permainan, menyimpulkan materi pembelajaran, serta mengevaluasi pemahaman peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Blooket*

Media *Blooket* memiliki berbagai keunggulan sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu pendidik dapat memanfaatkan soal yang tersedia pada bank soal kuis maupun menggunakan soal yang telah dibuat sebelumnya. Bratel dkk dalam Faizal Hadi Nugroho dan Sahrul Romadhon menjelaskan bahwa kelebihan media *Blooket* meliputi kemudahan dalam menyalin dan memasukkan soal ke dalam kuis, pengaturan waktu tampilan soal, serta penyediaan umpan balik secara langsung saat peserta didik mengerjakan kuis.³⁴ Selain memiliki berbagai kelebihan, media *Blooket*

³⁴ Nugroho dan Romadhon, "Minat Peserta Didik MTSN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." 10, no. 2 (2022).

juga mempunyai beberapa keterbatasan. Platform ini masih menggunakan bahasa Inggris dan belum menyediakan fitur terjemahan ke dalam bahasa Indonesia sehingga dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami petunjuk permainan. Selain itu, media *Blooket* tidak mampu menyimpan skor permainan apabila perolehan skor telah mencapai angka tertentu dalam jumlah besar. Keterbatasan lainnya adalah belum tersedianya sistem penyimpanan berbasis awan, sehingga apabila pendidik kehilangan koneksi internet saat menjadi *host*, data permainan tidak dapat tersimpan pada akun pendidik.³⁵

B. Penelitian Relevan

Berikut ini disajikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran *Blooket* dan telah dipublikasikan oleh beberapa peneliti sebagai bahan rujukan dalam penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Aida, Arico Ayani Suparto, dan Siti Seituni berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Blooket terhadap Minat Belajar Peserta Didik*” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Blooket* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta adanya peningkatan skor rata-rata minat belajar peserta didik setelah penggunaan media *Blooket*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran *Blooket* serta kajian pada

³⁵ Ibid.

ranah afektif peserta didik, dengan pendekatan kuantitatif desain *one group pretest–posttest*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat, mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan lokasi penelitian. Penelitian Nur Aida dkk. berfokus pada minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di jenjang SMA, sedangkan penelitian ini mengkaji motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya IPS, di jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kajian sebelumnya pada konteks mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.³⁶

2. Penelitian yang dilakukan oleh Faizal Hadi Nugroho dan Sahrul Romadhon berjudul “*Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gim *Blooket* mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik pada kategori sangat tinggi. Hal ini dibuktikan melalui hasil angket dengan rerata sebesar 83,09% atau nilai konversi 3,32 pada skala 4, yang diperkuat oleh hasil observasi berupa peningkatan antusiasme, fokus, serta semangat kompetisi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran *Blooket* serta kajian pada ranah afektif peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat, mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan desain penelitian. Penelitian Nugroho dan Romadhon berfokus pada minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa

³⁶ Aida, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Blooket Terhadap Minat Belajar Peserta Didik.” 5, no. 3 (2025): 46–68.

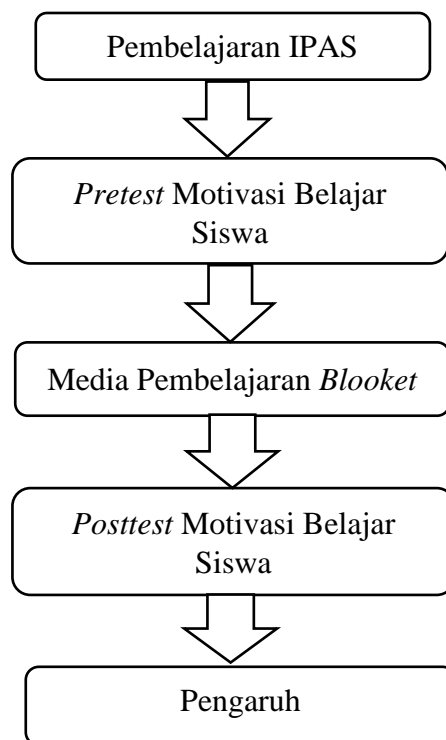
Indonesia di jenjang MTs dengan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini mengkaji motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di jenjang Madrasah Ibtidaiyah dengan pendekatan kuantitatif pre-eksperimental desain *one group pretest–posttest*. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi penelitian sebelumnya melalui kajian pada variabel, konteks, dan jenjang pendidikan yang berbeda.³⁷

3. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Aulia dan Ade Hikmat berjudul “*Pengaruh Media Blooket terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-Test* dengan nilai signifikansi $0,026 < 0,05$ serta nilai *effect size* sebesar 0,652 yang termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga menegaskan efektivitas media *Blooket* dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan menantang. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran *Blooket* serta pelaksanaannya pada jenjang sekolah dasar dengan pendekatan kuantitatif. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat, mata pelajaran, desain penelitian, dan teknik analisis data. Penelitian Annisa Aulia dan Ade Hikmat berfokus

³⁷ Nugroho dan Romadhon, “Minat Peserta Didik MTSN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” 10, no. 2 (2022).

pada kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan desain *quasi experiment* tipe *Non-equivalent Control Group Design*, sedangkan penelitian ini mengkaji motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya IPS, dengan desain pra-eksperimen *one group pretest–posttest*. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi penelitian sebelumnya melalui kajian pada aspek afektif peserta didik dalam konteks mata pelajaran dan desain penelitian yang berbeda.³⁸

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual

³⁸ Aulia dan Hikmat, “Pengaruh Media Blooket terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.” ” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): hlm. 231–245.

Kerangka pikir di atas menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Abdullah dalam Ruhayat Taufik, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Dalam hipotesis terdapat beberapa unsur penting, yaitu adanya dugaan sementara, hubungan antarvariabel, serta pengujian untuk membuktikan kebenarannya.³⁹ Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa hipotesis sementara dalam penelitian ini berkaitan dengan pengaruh penggunaan media *Blooket*. Menurut Abdurrahmat, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui proses pengumpulan dan analisis data penelitian.⁴⁰ Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditentukan, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

³⁹ Jim Hoy Yam dan Ruhayat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi" 3, no. 2 (2021): 96–102.

⁴⁰ Abdurrahmat Fathoni, "Metodologi penelitian dan teknik penyusunan skripsi" (jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm.8.

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen penelitian, sedangkan analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴¹ Menurut Sugiyono, penelitian *pre-experimental* merupakan bentuk penelitian eksperimen yang pelaksanaannya belum sepenuhnya mampu menunjukkan pengaruh murni dari variabel independen terhadap variabel dependen. Kondisi tersebut terjadi karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol serta penentuan sampelnya tidak dilakukan melalui teknik acak (random).⁴²

2. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono, desain *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain penelitian yang diawali dengan pemberian *pretest* sebelum perlakuan dilaksanakan.⁴³ Dengan adanya *pretest* tersebut, hasil

⁴¹ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D," ed. oleh Sutopo (Bandung: Alfabeta, 2023), hlm 16.

⁴² Ibid., hlm. 112

⁴³ Ibid., hlm. 114

perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum peserta didik memperoleh perlakuan. Dalam desain ini, data yang diperoleh berupa skor *pretest* dan *posttest* dari kelompok yang sama sehingga diperlukan analisis untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan analisis *paired sample t-test* untuk membandingkan dua kelompok data yang diperoleh dari subjek yang sama pada kondisi yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Pengujian tersebut bertujuan untuk mengetahui adanya perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan kepada subjek penelitian. Dalam penelitian bidang pendidikan, *paired sample t-test* sering dimanfaatkan untuk mengukur efektivitas penggunaan metode maupun media pembelajaran melalui perbandingan hasil yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran dilaksanakan.⁴⁴

Tabel 3.1 Skema *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = *Pre-Test*

X = *Treatment* atau perlakuan

O = *Post-Test*

Dalam penelitian ini, *pretest* digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

⁴⁴ Diah Ayu Rahmani dan Muhammad Fikri Hamdani, "Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependent (Paired Sample t-Test)," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2025): hlm. 569.

Adapun *posttest* dilakukan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan memperoleh perlakuan yang diterapkan di kelas.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MIM 10 Karang Anyar yang berlokasi di Kelurahan Karang Anyar, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Maret 2026 – 25 Mei 2026.

C. Populasi dan Sampel penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian.⁴⁵ Pada penelitian ini, populasi diambil secara keseluruhan, yaitu seluruh siswa kelas IV di MIM 10 Karang Anyar.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah siswa laki-laki	Jumlah siswa perempuan	Total
IV A	14	13	26
IV B	12	13	25
IV C	16	10	26
TOTAL			77

⁴⁵ Indriyanto dan Wiwin Arbaini Wahyuningsih, “Metodologi Penelitian” (Dusun Curup: Andhara Grafika, 2023), hlm. 163.

2. Sampel

Penelitian ini menerapkan teknik sampling jenuh, yakni penentuan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai partisipan penelitian.⁴⁶ Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV B yang berjumlah 25 orang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan desain *one group pretest–posttest design*, yaitu dengan memberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, variabel penelitian merupakan karakteristik, sifat, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, maupun aktivitas tertentu yang mempunyai variasi dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan.⁴⁷ Jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang memberikan pengaruh atau menjadi faktor penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat dalam suatu penelitian. Variabel ini ditetapkan, dimanipulasi, dan diamati oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana pengaruhnya terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel bebas dilambangkan dengan simbol X, yaitu media pembelajaran *Blooket*, yang digunakan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel terikat.

⁴⁶ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D” (Bandung: Alfabeta, 2023), hlm. 133.

⁴⁷ Ibid., hlm. 68

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang berfungsi sebagai respon atau hasil dari perlakuan yang diberikan melalui variabel bebas. Variabel ini tidak dimanipulasi, melainkan diamati perubahan atau variasinya sebagai akibat dari pengaruh variabel bebas. Variabel terikat sering disebut sebagai variabel output atau variabel yang ingin dijelaskan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, variabel terikat dilambangkan dengan simbol Y, yaitu motivasi belajar siswa.

E. Definisi Operasional

Untuk meminimalkan terjadinya perbedaan pemahaman antara peneliti dan pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Blooket*

Media pembelajaran *Blooket* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran. Media ini menyajikan soal pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif berbasis web yang dimainkan secara individu (*solo play*) dengan pengelolaan yang dilakukan guru melalui laptop. *Blooket* juga memiliki unsur *game-based learning* berupa pemberian skor, peringkat, dan tantangan dalam menjawab soal. Namun, dalam penelitian ini *Blooket* tidak digunakan sebagai model atau metode pembelajaran, melainkan sebagai media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran sekaligus melakukan evaluasi pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan media *Blooket* diterapkan

sebagai perlakuan (*treatment*) dalam proses pembelajaran IPAS untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penerapan media dilakukan melalui kegiatan menjawab soal kuis IPAS yang ditampilkan menggunakan proyektor dan dikelola oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Secara operasional, penggunaan media *Blooket* ditunjukkan melalui kegiatan guru menyiapkan dan mengelola soal kuis, menampilkan soal melalui proyektor, serta keterlibatan siswa dalam menjawab kuis secara individu yang disertai unsur permainan selama pembelajaran berlangsung.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang dimiliki siswa untuk berpartisipasi secara aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS. Motivasi belajar dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan siswa dalam menunjukkan ketekunan, keuletan, minat, kemandirian, serta kemauan untuk menyelesaikan tugas dan permasalahan pembelajaran. Adapun indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan pendapat Sardiman, yang meliputi: a. tekun dalam menghadapi tugas pembelajaran, b. ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, c. menunjukkan minat terhadap pembelajaran, d. lebih senang belajar secara mandiri, e. tidak mudah bosan terhadap tugas-tugas rutin, f. mampu mempertahankan pendapat, g. tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, h. senang mencari serta memecahkan masalah. Pengukuran motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dilakukan

menggunakan instrumen angket dengan skala Likert lima poin, yang terdiri atas pernyataan positif dan negatif. Skor jawaban untuk pernyataan positif yaitu: sangat setuju (SS) = 5, setuju (S) = 4, ragu-ragu (RG) = 3, tidak setuju (TS) = 2, dan sangat tidak setuju (STS) = 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif, pemberian skor dilakukan secara terbalik.

F. Prosedur Penelitian

Menurut Sugiyono, prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan kerja yang disusun secara sistematis untuk memastikan penelitian dapat dilaksanakan secara terencana, terukur, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁴⁸ Prosedur penelitian ini disusun untuk memastikan bahwa penelitian berjalan secara terencana, terukur, dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar. Adapun tahapan prosedur penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan merupakan tahapan inti dalam penelitian yang dilaksanakan secara langsung di lapangan. Tahap ini mencakup beberapa kegiatan sebagai berikut:

a. Pelaksanaan *Pretest*

Sebelum perlakuan diberikan, peneliti membagikan angket motivasi belajar (*pretest*) kepada seluruh siswa kelas IV MIM 10

⁴⁸ Ibid., hlm. 41

Karang Anyar yang berjumlah 25 siswa. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan media *Blooket*.

b. Pemberian Perlakuan

Setelah pelaksanaan *pretest*, peneliti melaksanakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *Blooket*. Perlakuan dilakukan sesuai dengan materi IPAS, khususnya konten IPS, yang sedang dipelajari oleh siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru menggunakan media *Blooket* sebagai sarana penyampaian soal dan aktivitas pembelajaran berbasis permainan, sementara peneliti berperan sebagai pengamat. Selama proses pembelajaran, siswa dilibatkan secara aktif dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, dan berinteraksi dengan materi yang disajikan melalui *Blooket*.

c. Pelaksanaan *Posttest*

Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, peneliti kembali membagikan angket motivasi belajar (*posttest*) kepada siswa. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *Blooket*.

3. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data penelitian melalui beberapa teknik, yaitu:

a. Angket Motivasi Belajar

Data utama dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) dilaksanakan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan pembelajaran serta dokumen pendukung lainnya yang relevan untuk memperkuat hasil penelitian.

4. Tahap Pengolahan dan Analisis Data

Setelah seluruh data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan dan analisis data melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Skoring Angket

Peneliti memberikan skor pada setiap jawaban angket sesuai dengan skala Likert yang telah ditentukan.

b. Uji Prasyarat Analisis

Peneliti melakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi persyaratan analisis statistik.

c. Uji Hipotesis

Peneliti melakukan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Blooket*.

G. Teknik dan Instrumen pengumpulan data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penggunaan angket dan dokumentasi. Penjelasan mengenai kedua teknik pengumpulan data tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Angket

Kuesioner atau angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan maupun pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi atau jawaban yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik ini dinilai efektif apabila peneliti telah menentukan variabel yang akan diukur secara jelas serta memahami informasi yang ingin diperoleh dari responden.⁴⁹

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung yang disusun menggunakan skala Likert dan berbentuk pernyataan tertutup. Pada angket tersebut, setiap butir pernyataan telah dilengkapi dengan alternatif jawaban yang telah ditentukan. Responden diminta untuk memilih satu jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki dengan cara memberikan tanda centang pada pilihan jawaban yang tersedia.

⁴⁹ Ibid., hlm. 199

Tabel 3.3 Alternatif Jawaban Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Kisi-kisi instrumen disusun sebagai pedoman dalam merancang butir-butir pernyataan sesuai dengan indikator variabel yang diteliti. Kisi-kisi ini digunakan sebagai acuan dalam penyusunan angket *pretest* dan *posttest* agar instrumen dapat mengukur motivasi belajar peserta didik secara tepat. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor	Nomor Item
Motivasi Belajar (Y)	Motivasi Belajar	Tekun dalam belajar	Tekun belajar	1, 2, 3
	Motivasi Belajar	Ulet dalam belajar (tidak lekas putus asa)	Ulet	4, 5
	Motivasi Belajar	Minat terhadap belajar	Minat belajar	6, 7, 8, 9
	Motivasi Belajar	Kemandirian dalam belajar	Mandiri	10, 11, 12, 13, 14
	Motivasi Belajar	Cepat bosan pada tugas rutin (yang berulang-ulang)	Tidak bosan	15, 16, 17
	Motivasi Belajar	Mempertahankan pendapat	Pendapat	18, 19
	Motivasi Belajar	Keyakinan terhadap suatu hal	Keyakinan	20, 21, 22
	Motivasi Belajar	Suka menemukan dan menyelesaikan masalah	Solusi	23, 24

Menurut Sugiyono, analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁵⁰ Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Blooket* melalui perhitungan rata-rata skor dan Tingkat Capaian Responden (TCR) dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Untuk nilai ketercapaian responden digunakan klasifikasi menurut Arikunto dengan rumus sebagai berikut:⁵¹

$$TCR = \frac{Rs}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

TCR = Tingkat Capaian Responden
 Rs = Rata-rata Skor Jawaban Responden
 n = Nilai Skor Maksimal

Menurut Riduwan, kriteria tingkat ketercapaian responden dapat diklasifikasikan sebagai berikut:⁵²

Tabel 3.5 Kriteria TCR

No	Rentang Skala	TCR
1	81 - 100	Sangat Tinggi
2	61 - 80	Tinggi
3	41 - 60	Sedang
4	21 - 40	Rendah
5	0 - 20	Sangat Rendah

⁵⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D" (Bandung: ALFABETA, 2023), hlm. 206.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik" (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016).

⁵² Riduwan, "Metedologi Penelitian" (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 88.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan hasil angket motivasi belajar siswa, baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Blooket*. Selain itu, dokumentasi berupa foto atau gambar kegiatan pembelajaran juga dikumpulkan selama proses pembelajaran IPAS berlangsung, terutama ketika guru menerapkan media *Blooket* dan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pengambilan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera dan berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian, terutama dalam menggambarkan keterlibatan, keaktifan, serta respon siswa selama proses pembelajaran IPAS menggunakan media *Blooket*.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pengujian instrumen penelitian dilakukan sebagai tahap evaluasi terhadap setiap butir instrumen yang dikembangkan oleh peneliti. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas instrumen sebagai ukuran ketepatan dalam mengungkap variabel yang diteliti serta reliabilitas instrumen sebagai ukuran konsistensi dan keandalan hasil pengukuran.

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Pada penelitian ini,

jenis validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*), yaitu validitas yang menilai kesesuaian instrumen dengan aspek atau indikator yang seharusnya diukur. Dengan demikian, instrumen yang digunakan diharapkan mampu menggambarkan substansi dari konsep maupun variabel penelitian secara tepat.

Penilaian validitas dilakukan menggunakan rumus *Pearson Product Moment*.⁵³

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- R_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Jumlah responden
- ΣX = Jumlah skor butir soal
- ΣY = Jumlah skor total soal
- ΣX² = Jumlah skor kuadrat butir soal
- ΣY² = Jumlah skor total kuadrat butir soal

Validitas instrumen dilakukan dengan membandingkan perhitungan yang telah disebutkan sebelumnya dengan *rtabel* pada tingkat signifikansi 5%, di mana jika *r_{xy}* sama dengan atau melebihi *rtabel*, maka soal tersebut dianggap valid.

Tabel 3.6 Hasil Uji Coba Validitas Soal Angket

No Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,428	0,388	Valid
2	0,242	0,388	Tidak Valid
3	0,419	0,388	Valid
4	0,379	0,388	Tidak Valid
5	0,451	0,388	Valid
6	0,338	0,388	Tidak Valid
7	0,394	0,388	Valid
8	-0,019	0,388	Tidak Valid

⁵³ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*, ed. oleh N.Aulia Aziz (Surabaya: health books publishing, 2021).

No Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
9	0,608	0,388	Valid
10	0,189	0,388	Tidak Valid
11	0,629	0,388	Valid
12	0,568	0,388	Valid
13	0,242	0,388	Tidak Valid
14	0,507	0,388	Valid
15	0,406	0,388	Valid
16	0,426	0,388	Valid
17	0,694	0,388	Valid
18	0,523	0,388	Valid
19	0,484	0,388	Valid
20	0,614	0,388	Valid
21	0,185	0,388	Tidak Valid
22	0,602	0,388	Valid
23	0,505	0,388	Valid
24	0,602	0,388	Valid
25	0,324	0,388	Tidak Valid
26	0,273	0,388	Tidak Valid
27	0,561	0,388	Valid
28	0,326	0,388	Tidak Valid
29	0,689	0,388	Valid
30	0,227	0,388	Tidak Valid
31	0,348	0,388	Tidak Valid
32	0,529	0,388	Valid
33	0,415	0,388	Valid
34	0,235	0,388	Tidak Valid
35	0,584	0,388	Valid
36	0,390	0,388	Valid
37	0,222	0,388	Tidak Valid
38	0,622	0,388	Valid
39	0,377	0,388	Tidak Valid
40	0,368	0,388	Tidak Valid

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5%, sedangkan dinyatakan tidak valid apabila nilai r hitung lebih kecil dari r tabel. Nilai r tabel diperoleh dari tabel *Product Moment* pada taraf signifikansi 5% dengan nilai sebesar 0,388. Dengan demikian, butir soal yang memiliki r hitung $> 0,388$ dinyatakan valid, sedangkan butir soal dengan r hitung $< 0,388$ dinyatakan tidak valid. Dari total 40 butir soal yang

diuji, terdapat 24 butir soal yang dinyatakan valid. Adapun butir soal yang tidak valid dapat direvisi atau tidak digunakan agar instrumen yang digunakan memiliki tingkat keakuratan dan ketepatan yang lebih baik.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila mampu menunjukkan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen yang digunakan. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas adalah sebagai berikut:⁵⁴

- a. Jika nilai r hitung $> 0,60$ maka butir-butir kuesioner dinyatakan reliabel.
- b. Jika nilai r hitung $< 0,60$ maka butir-butir kuesioner dinyatakan tidak reliabel.

Rumus *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen
- k = Jumlah butir pernyataan
- σ_i^2 = Varians masing-masing butir
- σ_t^2 = Varians total

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang dilakukan kepada 26 siswa, diperoleh data hasil pengisian angket oleh responden yang kemudian

⁵⁴ Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995).

dianalisis untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen. Adapun hasil uji reliabilitas tersebut disajikan pada Tabel 3.7 berikut.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.890	24

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,873 dengan jumlah item sebanyak 24 soal. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,60, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah seluruh data penelitian dari responden maupun sumber lainnya berhasil dikumpulkan.⁵⁵ Pada penelitian ini, analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t* untuk mengetahui pengaruh variabel yang diteliti. Sebelum pengujian hipotesis dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data guna memastikan bahwa data memenuhi ketentuan untuk dianalisis lebih lanjut. Salah satu uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian awal yang dilakukan sebelum analisis data untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Menurut

⁵⁵ Muhammad Irfan Syahroni, "Analisis Data Kuantitatif," *eJurnal Al Musthafa* 3, no. 3 (2023): 1–13, <https://doi.org/10.62552/ejam.v3i3.64>.

Sugiyono, dalam analisis data penelitian kuantitatif diperlukan uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang digunakan. Salah satu syarat tersebut adalah data harus berdistribusi normal agar analisis statistik parametrik dapat diterapkan secara tepat.⁵⁶

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan *program IBM SPSS Statistics* menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk*. Pengujian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Rumus yang digunakan dalam uji normalistik adalah kecocokan *chi-kuadrat* yaitu sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

- X^2 = chi-kuadrat
 F_0 = Frekuensi dari hasil Observasi
 F_h = Frekuensi yang diharapkan

Apabila hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik berupa *Paired Sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2023).

ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama. Dengan demikian, uji normalitas berperan sebagai tahap awal untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dalam statistik parametrik, sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan secara tepat dan hasil penelitian yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

2. Uji *Paired Sampel T Test*

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Paired Sample T-Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua data yang saling berpasangan, yaitu hasil pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*).

Menurut Sugiyono, uji t merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berkaitan guna mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kedua data tersebut.⁵⁷

Dalam penelitian ini, uji *Paired Sample t-test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa melalui perbandingan hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Adapun rumus yang digunakan dalam uji *Paired Sample t-test* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_{beda}}{S_{beda}/\sqrt{n}}$$

⁵⁷ Ibid

Keterangan:

- t = nilai t hitung
 \bar{X}_{beda} = Rata-rata perbedaan antara dua sampel
 S_{beda} = Simpangan baku dari perbedaan sampel
 n = jumlah pasangan sampel

Kriteria Pengambilan Keputusan

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat MIM 10 Karang Anyar

MIM 10 Karang Anyar adalah lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam di bawah naungan Muhammadiyah yang telah berdiri sejak tahun 1957. Dalam perkembangannya, madrasah ini telah mengalami beberapa kali pergantian kepala madrasah sebagai bagian dari proses pengelolaan dan pengembangan lembaga pendidikan. Secara geografis, MIM 10 Karang Anyar terletak di Kelurahan Karang Anyar, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Adapun batas wilayah madrasah ini yaitu sebelah utara berbatasan dengan Dusun Curup, sebelah barat berbatasan dengan Talang Benih, sebelah selatan berbatasan dengan Pasar, dan sebelah timur berbatasan dengan Kampung Delima.

Keberadaan sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung program pemerintah, terutama dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut sejalan dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945 yang menegaskan pentingnya pendidikan bagi seluruh warga negara. MI Muhammadiyah No. 10 yang berlokasi di Kelurahan Karang Anyar, Kecamatan Curup Timur, merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang telah lama berkontribusi dalam dunia pendidikan. Sejak didirikan pada tahun 1957, madrasah ini telah

menghasilkan berbagai lulusan yang berperan dalam pembangunan daerah melalui berbagai profesi dan bidang pengabdian. Oleh karena itu, keberadaan lembaga pendidikan ini perlu mendapatkan perhatian dan dukungan agar dapat terus berkembang dan memberikan manfaat bagi masyarakat.

Dalam rangka melaksanakan amanat Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang layak, pemerintah memiliki tanggung jawab untuk menjamin terselenggaranya pendidikan yang berkualitas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan mutu pengelolaan serta penyelenggaraan pendidikan, baik pendidikan umum maupun keagamaan. Hal ini juga berlaku bagi MI Muhammadiyah No. 10 Curup yang terus berupaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Untuk mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar, diperlukan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Dengan fasilitas yang baik dan lingkungan belajar yang kondusif, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif sehingga tujuan pendidikan dalam menciptakan generasi masa depan yang berkualitas dapat tercapai.⁵⁸

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan serta pengelolaan madrasah, kepala madrasah memiliki peran strategis dalam upaya pengembangan dan peningkatan kualitas pendidikan di MIM 10 Karang

⁵⁸ Data dari Staf TU MIM 10 Karang Anyar

Anyar. Daftar kepala madrasah yang pernah menjabat pada setiap periode kepemimpinan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah Terdahulu

NO	NAMA	TAHUN
1	Syafaruddin, Amd	1985-1995
2	M.Kobri Toub, S.Pd.I	2003-2006
3	Yusmiati, S.Pd	2006-2018
4	Burhan Fajri, S.Pd.I	2018-Sekarang

Sumber: Dokumen MIM 10 Karang Anyar

2. Profil MIM 10 Karang Anyar

Sebagai data pendukung dalam mendeskripsikan objek penelitian, ditampilkan profil MIM 10 Karang Anyar yang berisi informasi umum terkait identitas lembaga pendidikan tersebut. Data ini diperoleh melalui dokumentasi yang bersumber dari bagian Tata Usaha MIM 10 Karang Anyar. Adapun profil MIM 10 Karang Anyar disajikan pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Profil MIM 10 Karang Anyar

Nama Sekolah	: MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar
Alamat Sekolah	Jl. Syahrrial
Kelurahan	: Karang Anyar
Kecamatan	Curup Timur
Kabupaten	: Rejang Lebong
Provinsi	Bengkulu
Kode pos	: 39116
Telpon	-
Email	: -

Sumber: Dokumen MIM 10 Karang Anyar

3. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah

Adapun Visi dan Misi MIM 10 Karang Anyar adalah sebagai berikut:

a. Visi

Terwujudnya peserta didik siswi MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar yang islami, berakhlak mulia, cerdas dan kompetitif.

b. Misi:

- 1) Meningkatkan mutu dan daya saing pada madrasah.
- 2) Mewujudkan manajemen pendidikan yang akuntabel, transparan, efisien dan efektif serta visioner.
- 3) Membudayakan sikap kerjasama dan gotong royong.
- 4) Mengefektifkan waktu belajar.
- 5) Disiplin, jujur dan bertanggung jawab.
- 6) Mengembangkan disiplin peserta didik.

D. Data Tenaga Pendidik dan Siswa MIM 10 Karang Anyar

Berdasarkan data dokumentasi yang diperoleh dari MIM 10 Karang Anyar, diketahui bahwa tenaga pendidik merupakan salah satu komponen penting dalam proses penyelenggaraan pendidikan. Di MIM 10 Karang Anyar terdapat tenaga guru tetap yang berperan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.3 Daftar Nama-nama Guru MIM 10 Karang Anyar

NO	NAMA	KET	GURU / WALI KELAS
1	Burhan Fajri, S.Pd.I	ASN	Kepala Madrasah
2	Elli Rosmala Dewi, S.Pd.I	ASN	Guru
3	Asmarawati, S.Pd.I	ASN	Wali Kelas
4	Marfu'ah, S.Pd.I	ASN	Wali Kelas
5	Marini, S.Pd.I	ASN	Wali Kelas
6	Ida Laila, M.Pd	ASN	Wali Kelas
7	Zahara Ilbatul, S.Pd.I	ASN	Wali Kelas
8	Satria Darmawan, S.Pd	ASN	Wali Kelas
9	Tesmil Yanti, S.Pd.I	GTY	Wali Kelas
10	Revi Paladipa, S.Pd.I	GTY	Guru
11	Rudi Hartono, S.Pd.I	GTY	Guru

NO	NAMA	KET	GURU / WALI KELAS
12	Nova Diani, S.Pd.I	GTY	Wali Kelas
13	Merisa Kirana, S.Pd	GTY	Wali Kelas
14	Andika Saputra, S.Pd.I	GTY	Wali Kelas
15	Febri Yanti, S.Pd	GTY	Guru
16	Anita Purnama, S.Pd	GTY	Wali Kelas
17	Yuniarti, S.Pd	GTY	Wali Kelas
18	Miftahul Yanah, S.Pd	GTY	Wali Kelas
19	Imelda Aprilia, S.Pd.	GTY	Wali Kelas
20	Aryo sajidiantito, S.Pd	GTY	Guru
21	Wulandari Tri Agustiani, S.Pd	GTY	Wali Kelas
22	Fadillah , M.Pd	GTY	Wali Kelas
23	Singge Saputra	GTY	Guru
24	Ilham Oka Saputra, S.Pd	GTY	Guru
25	Edi Munandar, S.Pd	GTY	Guru
26	Resty Restyowati, S.Pd	GTY	Guru
27	Rika Melianita,A,Md	GTY	Operator
28	Aditya Lian Pradana,S,Pd	GTY	Guru
29	Tri Putri Utami, S.Pd	GTY	Guru
30	Zulkarnain, Ama.Pi	GTY	Satpam

Sumber: Dokumen MIM 10 Karang Anyar

Berdasarkan data dokumentasi, jumlah siswa dan siswi di MIM 10 Karang Anyar adalah sebanyak 393 orang. Rincian jumlah tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Daftar Siswa-Siswi MIM 10 Karang Anyar

NO	KELAS	LOKAL	L	P	JUMLAH
1	I	A	14	11	25
		B	14	13	27
		C	9	16	25
2	II	A	13	11	24
		B	14	11	25
		C	7	17	24
3	III	A	9	13	22
		B	12	11	23
		C	8	14	22
4	IV	A	14	13	26
		B	12	13	25
		C	16	10	26
5	V	A	12	10	22
		B	13	9	22
6	IV	A	12	14	26
		B	10	18	28
Jumlah			189	204	392

Sumber: Dokumen MIM 10 Karang Anyar

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MIM 10 Karang Anyar. Data penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket motivasi belajar siswa pada tahap sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) menggunakan media *Blooket*.

Pada bab ini disajikan hasil penelitian yang meliputi deskripsi data, hasil analisis data, pengujian hipotesis, serta pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

a. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Sebelum & Sesudah Menggunakan Media *Blooket*

1) TCR Sebelum Menggunakan Media *Blooket*

Untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa sebelum penerapan media *Blooket* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIM 10 Karang Anyar, peneliti menyebarkan angket *pretest* kepada siswa. Hasil motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media *Blooket* tersebut disajikan pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Tingkat Capaian Responden (TCR) Motivasi Belajar Siswa (*Pretest*)

No	Pernyataan	Mean	TCR	Kategori
1	Tekun dalam belajar	2,31	46,13	Sedang
2	Ulet dalam belajar (tidak lekas putus asa)	2,96	59,20	Sedang
3	Minat terhadap belajar	2,35	47,00	Sedang
4	Kemandirian dalam belajar	2,38	47,52	Sedang

No	Pernyataan	Mean	TCR	Kategori
5	Cepat bosan pada tugas rutin (yang berulang-ulang)	2,28	45,60	Sedang
6	Mempertahankan pendapat	2,28	45,60	Sedang
7	Keyakinan terhadap suatu hal	2,36	47,20	Sedang
8	Suka menemukan dan menyelesaikan masalah	2,28	45,60	Sedang
Rata-rata		2,40	47,98	Sedang

Berdasarkan Tabel 4.5, diketahui bahwa Tingkat Capaian Responden (TCR) motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (pretest) memperoleh skor rata-rata sebesar 2,40 dengan nilai TCR 47,98% yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih belum berada pada kondisi optimal. Secara rinci, delapan indikator dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Rata-rata ketekunan dalam belajar sebesar 2,31 dengan TCR 46,13% termasuk kategori sedang, yang menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya konsisten dalam mengikuti pembelajaran. 2) Rata-rata keuletan dalam belajar (tidak mudah putus asa) sebesar 2,96 dengan TCR 59,20% berada pada kategori sedang, yang berarti siswa cukup berusaha namun masih mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. 3) Rata-rata minat terhadap belajar sebesar 2,35 dengan TCR 47,00% termasuk kategori sedang, menunjukkan minat belajar siswa masih kurang kuat. 4) Rata-rata kemandirian dalam belajar sebesar 2,38 dengan TCR 47,52% berada pada kategori sedang, yang berarti siswa masih bergantung pada bantuan orang lain dalam belajar. 5) Rata-rata tingkat cepat bosan terhadap

tugas rutin sebesar 2,28 dengan TCR 45,60% termasuk kategori sedang, menunjukkan siswa cenderung mudah merasa jenuh terhadap tugas yang berulang. 6) Rata-rata kemampuan mempertahankan pendapat sebesar 2,28 dengan TCR 45,60% berada pada kategori sedang, yang berarti siswa belum percaya diri dalam menyampaikan dan mempertahankan pendapatnya. 7) Rata-rata keyakinan terhadap suatu hal sebesar 2,36 dengan TCR 47,20% termasuk kategori sedang, menunjukkan tingkat kepercayaan diri siswa masih belum kuat. 8) Rata-rata kemampuan menemukan dan menyelesaikan masalah sebesar 2,28 dengan TCR 45,60% berada pada kategori sedang, yang berarti siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah secara mandiri. Secara keseluruhan, hasil *pretest* menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih berada pada kategori sedang sehingga masih perlu ditingkatkan.

Selanjutnya, setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Blooket*, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa.

2) TCR Sesudah Menggunakan Media *Blooket*

Untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa sesudah penggunaan media *Blooket* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIM 10 Karang Anyar, peneliti menyebarkan angket *posttest* kepada siswa. Hasil motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *Blooket* disajikan pada Tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Tingkat Capaian Responden (TCR) Motivasi Belajar Siswa (*Posttest*)

No	Pernyataan	MEAN	TCR	Kategori
1	Tekun dalam belajar	3,64	72,80	Tinggi
2	Ulet dalam belajar (tidak lekas putus asa)	3,70	74,00	Tinggi
3	Minat terhadap belajar	3,49	69,80	Tinggi
4	Kemandirian dalam belajar	3,45	68,96	Tinggi
5	Cepat bosan pada tugas rutin (yang berulang-ulang)	4,12	82,40	Sangat Tinggi
6	Mempertahankan pendapat	4,08	81,60	Sangat Tinggi
7	Keyakinan terhadap suatu hal	4,15	82,93	Sangat Tinggi
8	Suka menemukan dan menyelesaikan masalah	4,04	80,80	Tinggi
Rata-rata		3,83	76,66	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.6, terlihat bahwa Tingkat Capaian Responden (TCR) motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata skor sebesar 3,83 serta nilai TCR 76,66% yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sesudah penggunaan media *Blooket*. Secara rinci, peningkatan tersebut terlihat pada indikator berikut: 1) Rata-rata ketekunan dalam belajar sebesar 3,64 dengan TCR 72,80% termasuk kategori tinggi, menunjukkan siswa lebih konsisten dalam mengikuti pembelajaran. 2) Rata-rata keuletan dalam belajar sebesar 3,70 dengan TCR 74,00% berada pada kategori tinggi, yang berarti siswa lebih gigih dan tidak mudah menyerah. 3) Rata-rata minat terhadap belajar sebesar 3,49 dengan TCR 69,80% termasuk kategori tinggi, menunjukkan minat belajar siswa meningkat. 4) Rata-rata kemandirian dalam belajar sebesar 3,45 dengan TCR 68,96% berada

pada kategori tinggi, yang berarti siswa lebih mandiri dalam belajar. 5) Rata-rata tingkat cepat bosan terhadap tugas rutin sebesar 4,12 dengan TCR 82,40% termasuk kategori sangat tinggi, menunjukkan siswa tidak lagi mudah bosan dan lebih mampu menghadapi tugas berulang. 6) Rata-rata kemampuan mempertahankan pendapat sebesar 4,08 dengan TCR 81,60% berada pada kategori sangat tinggi, yang berarti siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. 7) Rata-rata keyakinan terhadap suatu hal sebesar 4,15 dengan TCR 82,93% termasuk kategori sangat tinggi, menunjukkan peningkatan kepercayaan diri siswa. 8) Rata-rata kemampuan menemukan dan menyelesaikan masalah sebesar 4,04 dengan TCR 80,80% berada pada kategori tinggi, yang berarti siswa lebih mampu memecahkan masalah secara mandiri. Secara keseluruhan, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan sehingga berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor dari 2,40 (kategori sedang) menjadi 3,83 (kategori tinggi), serta peningkatan nilai TCR dari 47,98% menjadi 76,66%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikan perlakuan. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator, terutama pada indikator keyakinan terhadap suatu hal, mempertahankan pendapat, dan tidak mudah bosan terhadap tugas rutin yang mencapai kategori sangat

tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam satu kelas.

Untuk mengetahui gambaran umum motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Blooket*, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap data pretest dan posttest. Hasil analisis statistik deskriptif tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Analisis Statistik Deskriptif

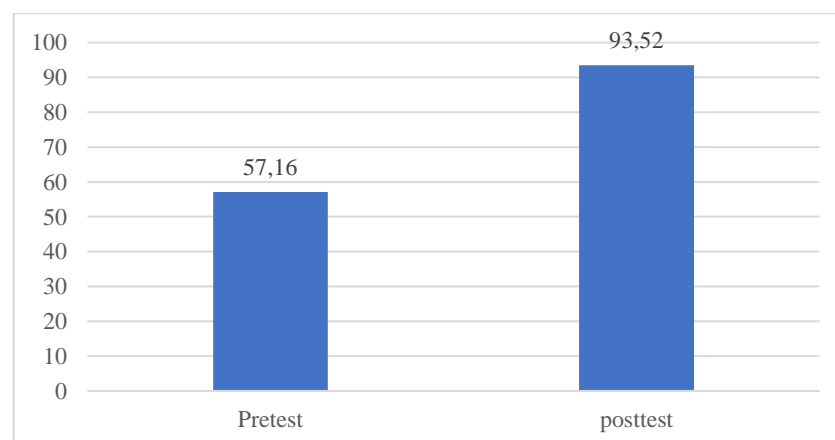
Descriptive Statistics													
N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis	Std. Error				
									Statistic	Statistic	Statistic	Error	Statistic
Pretest	25	40	40	80	142	57.1	1.887	9.43	88.9	.403	.464	.339	.902
				9	6			3	73				
Posttest	25	25	80	105	233	93.5	1.368	6.83	46.7	-	.464	-.562	.902
				8	2			8	60	.258			
Valid N (listwise)	25												

Berdasarkan Tabel 4.7, diketahui bahwa jumlah responden yang dianalisis sebanyak 25 siswa. Pada data *pretest* diperoleh skor minimum sebesar 40 dan skor maksimum sebesar 80 dengan rentang skor 40. Rata-rata (mean) motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media *Blooket* sebesar 57,16 dengan standar deviasi 9,433. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan

perlakuan masih berada pada tingkat yang relatif rendah dan penyebaran data cukup bervariasi.

Pada data *posttest* diperoleh skor minimum sebesar 80 dan skor maksimum sebesar 105 dengan rentang skor 25. Rata-rata (mean) motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *Blooket* sebesar 93,52 dengan standar deviasi 6,838. Nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest* menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Selain itu, nilai standar deviasi yang lebih kecil pada *posttest* menunjukkan bahwa data motivasi belajar siswa setelah perlakuan cenderung lebih homogen.

Secara keseluruhan, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari 57,16 pada *pretest* menjadi 93,52 pada *posttest*. Temuan ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media *Blooket* pada pembelajaran IPAS di kelas IV MIM 10 Karang Anyar.



Gambar 4.1 Rata-rata Nilai *Pretest-Posttest*

Berdasarkan Gambar 4.1, terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* motivasi belajar siswa lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pretest*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *Blooket* pada pembelajaran IPAS.

b. Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS

Analisis terhadap pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* melalui bantuan program *IBM SPSS Statistics*. Pengujian tersebut bertujuan untuk membandingkan hasil sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) pada kelompok siswa yang sama.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) berada di bawah batas ketentuan 0,05. Kondisi ini menandakan adanya perbedaan yang bermakna antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media *Blooket* memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Tabel 4.8 Hasil *Paired Samples Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		95% Confidence							
		Interval of the							
		Difference							
		Mean	Std. Deviat	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	<i>Pretes</i>	-	10.5034	2.100	-	-	-	24	.000
1	<i>t</i>	36.36	9	70	40.6956	32.0243	17.30		
		-	000		3	7	9		
	<i>postes</i>								
	<i>t</i>								

Hasil uji *paired sample t-test* pada Tabel 4.8 memperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut berada di bawah taraf signifikansi 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media *Blooket* dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, penggunaan media *Blooket* terbukti memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Pengaruh tersebut terlihat dari perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah media *Blooket* digunakan, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar. Antusiasme siswa juga tampak meningkat dibandingkan sebelum penerapan media tersebut. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif membuat suasana kelas

menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran IPAS. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media *Blooket* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendorong meningkatnya motivasi belajar siswa di kelas.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji normalitas terhadap data hasil penelitian. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa data motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar memiliki distribusi yang normal. Hasil uji normalitas kemudian digunakan sebagai dasar dalam menentukan teknik analisis yang sesuai untuk penelitian. Setelah data dinyatakan memenuhi syarat normalitas, proses analisis dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis. Pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media *Blooket* memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui tahapan ini, peneliti dapat melihat perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan media *Blooket* dalam kegiatan pembelajaran IPAS.

a. Uji Normalitas

Sebelum data dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas untuk memastikan sebaran data penelitian. Pengujian ini bertujuan mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Pada

penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji tersebut didasarkan pada nilai signifikansi (*Sig.*). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas pada penelitian ini disajikan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.150	25	.148	.972	25	.704
<i>Posttest</i>	.146	25	.181	.964	25	.502

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Hasil uji normalitas pada Tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) uji *Shapiro-Wilk* pada data *pretest* sebesar 0,704, sedangkan pada data *posttest* diperoleh nilai sebesar 0,502. Nilai signifikansi dari kedua data tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05.

Mengacu pada dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Oleh sebab itu, data *pretest* maupun *posttest* pada penelitian ini dapat dinyatakan memenuhi asumsi normalitas.

Terpenuhinya asumsi tersebut menunjukkan bahwa data penelitian layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya, yaitu uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap variabel yang diteliti.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar. Analisis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics* untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (*Sig.*) yang diperoleh dari hasil analisis data, yaitu sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hipotesis penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

H₁: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

1) Uji *Paired Sample T Test*

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini memiliki distribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu *paired sample t-test* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun hasil analisis data yang diperoleh disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Hasil *Paired Samples Test*

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper		
Pair	<i>Pretest</i>	-	10.5034	2.1007	-	-	-	2 .000
1	-	36.3600	9	0	40.6956	32.0243	17.309	4
	<i>posttest</i>	00			3	7		

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Hasil analisis menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga menunjukkan adanya

perbedaan yang signifikan antara hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Blooket*.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Blooket* memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

3. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Rumusan Masalah	Data yang Digunakan	Hasil Penelitian	Interpretasi	Jawaban Rumusan Masalah
1	Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media <i>Blooket</i> pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIM 10 Karang Anyar?	Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> motivasi belajar siswa	Rata-rata <i>pretest</i> = 57,16 dan rata-rata <i>posttest</i> = 93,52	Nilai rata-rata menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media <i>Blooket</i> berada pada kategori sedang, dan setelah menggunakan media <i>Blooket</i> berada pada kategori tinggi	Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan Media <i>Blooket</i> berada pada kategori sedang, dan setelah menggunakan Media <i>Blooket</i> meningkat menjadi kategori tinggi

No	Rumusan Masalah	Data yang Digunakan	Hasil Penelitian	Interpretasi	Jawaban Rumusan Masalah
				kategori tinggi	
2	Bagaimana pengaruh Media <i>Blooket</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar?	Hasil uji <i>Paired sample t-test</i> antara nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan Media <i>Blooket</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Media <i>Blooket</i> berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIM 10 Karang Anyar

Rekapitulasi hasil penelitian pada Tabel 4.11 menunjukkan bahwa proses analisis data telah dilakukan melalui beberapa tahapan pengujian secara berurutan, mulai dari uji normalitas hingga pengujian hipotesis. Seluruh prosedur tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

Data penelitian memperlihatkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media *Blooket* masih berada pada kategori sedang. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,16. Setelah media *Blooket* diterapkan dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui nilai rata-rata *posttest*

sebesar 93,52 dengan kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan yang cukup jelas pada motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan interaktif.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Oleh sebab itu, hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar.

Secara keseluruhan, data penelitian memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis statistik dapat dilakukan secara valid, dan hasilnya menunjukkan efektivitas media *Blooket* sebagai alat pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Pembahasan

1. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Sebelum & Sesudah Menggunakan Media *Blooket*

Pembelajaran IPAS pada berbagai jenjang pendidikan masih dihadapkan pada permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keaktifan siswa selama proses pembelajaran, karena berkaitan dengan minat, perhatian, dan

keterlibatan siswa dalam menerima materi pelajaran. Apabila motivasi belajar siswa rendah, maka proses memahami materi, menyelesaikan tugas, serta mencapai hasil belajar yang optimal juga dapat terhambat. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabilla, Endina Dwiva Perbina Br Tarigan, dan Syahrial yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh kurangnya minat siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Kurangnya minat tersebut terlihat dari rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya konsentrasi, serta rendahnya rasa percaya diri selama proses belajar berlangsung. Selain kurangnya minat terhadap pembelajaran, siswa juga lebih banyak terlibat dalam interaksi dengan teman selama proses belajar berlangsung sehingga perhatian terhadap materi pelajaran menjadi berkurang. Keadaan tersebut menyebabkan siswa lebih mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Jika kondisi ini terus berlangsung, maka motivasi belajar siswa dapat menurun dan berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.⁵⁹ Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan

⁵⁹ Salsabilla Salsabilla, Endina Dwiva Perbina Br Tarigan, dan Syahrial, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas 1 SD" 2, no. 2 (2024).

sehingga siswa tidak mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah *Blooket*. Media ini menghadirkan kegiatan belajar dalam bentuk permainan interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Melalui penggunaan media tersebut, diharapkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dapat meningkat, sehingga siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nirmala dan rekan-rekannya yang menyatakan bahwa *Blooket* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Rendahnya motivasi belajar tidak selalu disebabkan oleh faktor dari dalam diri siswa saja, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang diterapkan di kelas. Kurangnya penggunaan media pembelajaran maupun model pembelajaran yang interaktif dapat membuat suasana belajar menjadi kurang menarik sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa.⁶⁰

⁶⁰ Nirmala, Muhammad Sarlin, dan Nurainun, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Aplikasi Blooket pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 20 Pulubala" 8 (2024): 35780–83.

Pada penelitian ini, kondisi awal motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS diketahui melalui pemberian angket *pretest* sebelum media *Blooket* diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengukuran tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,16 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media *Blooket* masih belum berkembang secara optimal. Siswa belum sepenuhnya menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang tinggi selama mengikuti pembelajaran IPAS. Dengan demikian, hasil *pretest* tersebut menggambarkan kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum dilaksanakannya penggunaan media *Blooket* dalam penelitian.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa sebelum diberikan penggunaan media pembelajaran *Blooket*, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih belum optimal sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum maksimal. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Ade dan Asep Usamah menemukan bahwa sebelum media *Blooket* diterapkan, sebagian siswa kurang fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Ketika diberikan tugas, beberapa siswa juga cenderung menyalin jawaban dari temannya karena belum memahami materi dengan baik. Selain itu, siswa terlihat kurang aktif, mudah merasa jenuh, serta tidak memberikan respons ketika

guru mengajukan pertanyaan.⁶¹ Hal tersebut menunjukkan bahwa permasalahan keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan fenomena yang cukup umum dan perlu mendapatkan perhatian dalam pelaksanaan pembelajaran.

Setelah media *Blooket* diterapkan dalam pembelajaran IPAS, motivasi belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan. Penggunaan media tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk kuis interaktif berbasis permainan. Aktivitas pembelajaran yang demikian mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses belajar berlangsung. Melalui penerapan media *Blooket*, siswa tidak hanya terlibat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, tetapi juga berinteraksi dengan teman selama kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton membuat siswa terlihat lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran IPAS. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa di kelas.

Hasil analisis data setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Blooket* menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,16 yang kemudian meningkat menjadi 93,52 pada hasil *posttest* dengan kategori tinggi. Perubahan nilai tersebut menunjukkan

⁶¹ Ade Amelia Fitri dan Asep Usamah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Blooket dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD NEGERI 1 BAYUNING" 6, no. 5 (2025): 7332–41.

bahwa penggunaan media *Blooket* mampu memberikan perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired sample t-test* memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh pendapat Tri Astindari dan rekan-rekannya yang menyatakan bahwa *Blooket* merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media tersebut mampu memberikan respons positif dari siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Respons positif tersebut terlihat dari kemudahan siswa dalam menggunakan media, meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta tumbuhnya antusiasme siswa ketika mengikuti kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Blooket* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.⁶² Dalam penerapan media *Blooket*, peran guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga membimbing dan memfasilitasi siswa selama proses belajar berlangsung. Guru membantu siswa memahami materi

⁶² Tri Astindari et al., "Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game *Blooket* Tingkat SD / MI" 3, no. 2 (2024): 64–72.

dengan lebih mudah melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kuis maupun permainan melalui media *Blooket* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Kondisi tersebut membuat siswa lebih aktif, terlibat, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Dwi Ayu Lestari, Rury Rizhardi, dan Ida Suryani yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.⁶³ Temuan penelitian tersebut memperkuat bahwa *Blooket* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperkuat oleh pendapat para ahli dan penelitian terdahulu, diketahui bahwa motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media *Blooket* masih berada pada kategori sedang. Setelah media *Blooket* diterapkan dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan hingga berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* memberikan pengaruh

⁶³ Lestari, Rizhardi, dan Suryani, "Pengaruh Penggunaan Media Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS."

positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perbedaan nilai rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami perubahan setelah penggunaan media *Blooket* dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media *Blooket* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

2. Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS

Hasil analisis data penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *Blooket* pada pembelajaran IPAS. Sebelum media *Blooket* diterapkan, motivasi belajar siswa masih tergolong belum optimal. Kondisi tersebut terlihat dari nilai rata-rata *pretest* yang menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memiliki semangat dan ketertarikan yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran juga masih terbatas sehingga suasana belajar cenderung kurang aktif. Keadaan ini menggambarkan bahwa sebelum penggunaan media *Blooket*, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.

Setelah media *Blooket* digunakan dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil pengujian menggunakan uji *Paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menandakan bahwa penggunaan media *Blooket* memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Adanya pengaruh tersebut terlihat dari perbedaan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Blooket*. Selain itu, peningkatan motivasi belajar juga tampak pada hasil *posttest* yang memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* mampu membantu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Meningkatnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media *Blooket* yang menyajikan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan dan kuis interaktif. Bentuk pembelajaran seperti ini mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Melalui kegiatan yang interaktif, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, mengikuti aktivitas pembelajaran, serta berinteraksi dengan teman selama proses belajar berlangsung. Selain itu, suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton membuat siswa menjadi lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran IPAS. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nirmala, Muhammad Sarlin, dan Nurainun, penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta mendorong rasa ingin tahu siswa. Selain itu, penggunaan media *Blooket* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kondusif, dan interaktif melalui kegiatan bertukar pikiran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁶⁴ Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Azra Fajar dan Surawan juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang dikemas secara menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa dapat membantu menumbuhkan semangat belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁶⁵ Kondisi tersebut terjadi karena *Blooket* menghadirkan kegiatan pembelajaran dalam bentuk kuis berbasis permainan yang mampu menarik perhatian siswa selama proses belajar berlangsung. Penyajian materi yang dikemas secara interaktif membuat siswa lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Melalui aktivitas permainan tersebut, siswa

⁶⁴ Nirmala, Sarlin, dan Nurainun, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Aplikasi Blooket pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 20 Pulubala." 8 (2024): 35780–83.

⁶⁵ Fajar dan Surawan, "Pemanfaatan Media Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." 3, no. 5 (2025): 442–51.

terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif juga membantu meningkatkan antusiasme siswa selama pembelajaran, sehingga motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Prayoga Eka Krisna Erlangga yang menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Pembelajaran yang dikemas secara interaktif membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dan lebih antusias dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh guru.⁶⁶ Penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Melalui kegiatan kuis berbasis permainan, siswa terdorong untuk lebih berani dan aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Penyajian materi yang interaktif juga membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang dikemas secara menyenangkan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa saat mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut membuat kegiatan belajar tidak lagi terasa monoton atau membosankan, tetapi menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

⁶⁶ Prayoga Eka dan Krisna Erlangga, "The Using Blooket Web as a Teaching Medium on Students ' Motivation to Learn English as a Second Language" 2, no. 1 (2025): 152–57.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai, seperti *Blooket*, dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas kuis berbasis permainan mampu mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Peningkatan motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh cara penyampaian materi, tetapi juga oleh kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut membuat siswa lebih antusias, percaya diri, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penggunaan media *Blooket* tidak hanya memberikan dampak pada aspek kognitif siswa, tetapi juga berpengaruh positif terhadap aspek afektif, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar. Oleh sebab itu, media *Blooket* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media *Blooket* berada pada kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada tahap awal penelitian masih belum optimal. Setelah media *Blooket* diterapkan dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang terlihat dari nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran IPAS.
2. Penggunaan media *Blooket* memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil *uji Paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil daripada taraf signifikansi yang telah ditentukan. Hasil tersebut menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran. Penerapan media *Blooket* terbukti mampu membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Selain memberikan pengaruh pada pemahaman

siswa selama pembelajaran, penggunaan media ini juga berdampak positif terhadap aspek afektif siswa, terutama dalam meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran maupun penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seperti *Blooket*, sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital. Dukungan tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, khususnya pada variabel yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media *Blooket* dengan mengaitkannya pada variabel lain, seperti hasil belajar, minat belajar, maupun keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian serupa juga dapat diterapkan pada jenjang pendidikan dan materi pembelajaran yang berbeda sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat menjadi lebih beragam, luas, dan mendalam terkait efektivitas penggunaan media *Blooket* dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. “Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar,” hlm. 73. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- . “Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar,” hlm. 85. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- . “Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar,” hlm. 86. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Aida, Nur. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Blooket Terhadap Minat Belajar Peserta Didik” 5, no. 3 (2025): 46–68.
- Arikunto, Suharsimi. “Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.” Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016.
- Aslindawati, Nur, Ninah Wahyuni, Sumarni, Sulfaidah, dan Muh. Sri Yusal. “Media Pembelajaran di Era Digital.” diedit oleh Erni Rismawanti, hlm.12. CV Ruang Tentor, 2025.
- Astindari, Tri, Raudatul Jannah, Wahidi Muhtar, Shinta Noviana Dewi, dan Moh. Aditia. “Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Blooket Tingkat SD / MI” 3, no. 2 (2024): 64–72.
- Aulia, Annisa, dan Ade Hikmat. “Pengaruh Media Blooket terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): hlm. 231–245.
- Azhar Arsyad. “Media Pembelajaran,” hlm.3. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2004.
- Baryanto, dan Tika Meldina. “Materi dan Strategi Pembelajaran IPS DI SD/MI.” diedit oleh Musda Asmara dan Hendra Harmi, hlm. 5. Dusun Curup: LP2 IAIN Curup, 2022.
- D. J, Priansa. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Djarwo, Catur Fathonah. “Analisis Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura” 7, no. 1 (2020): 1–7.
- Eka, Prayoga, dan Krisna Erlangga. “The Using Blooket Web as a Teaching Medium on Students ’ Motivation to Learn English as a Second Language” 2, no. 1 (2025): 152–57.
- Fajar, Muhammad Azra, dan Surawan. “Pemanfaatan Media Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” 3, no. 5 (2025): 442–51.
- Farhan, Muhammad, dan Dudung Amir Soleh. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar” 10 (2025).
- Fathoni, Abdurrahmat. “Metodologi penelitian dan teknik penyusunan skripsi,” hlm.8. jakarta: Rineka Cipta, 2019.

- Fitri, Ade Amelia, dan Asep Usamah. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Blooket dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD NEGERI 1 BAYUNING” 6, no. 5 (2025): 7332–41.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. *Media pembelajaran. (Alih bahasa: S. M. Mukti & C. M. Rahman)*. Jakarta: Kencana, 1985.
- Hidayat, Aziz Alimul. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Diedit oleh N. Aulia Aziz. Surabaya: Health Books Publishing, 2021.
- Indriyanto, dan Wiwin Arbaini Wahyuningsih. “Metodologi Penelitian,” hlm. 163. Dusun Curup: Andhara Grafika, 2023.
- Irfan Syahroni, Muhammad. “Analisis Data Kuantitatif.” *eJurnal Al Musthafa* 3, no. 3 (2023): 1–13. <https://doi.org/10.62552/ejam.v3i3.64>.
- Lestari, Dwi Ayu, Rury Rizhardi, dan Ida Suryani. “Pengaruh Penggunaan Media Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS” 4, no. 4 (2025): 859–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5064>.
- Luh, Ni, Putu Andika, Ketut Agustini, dan I Gde Wawan Sudatha. “Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran” 14, no. 1 (2025): 799–812.
- Nasution, Aida Rahmi, Tika Meldina, Nurlaila, dan Atin Supriatin. “Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Capcut terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu” 10, no. 2 (2024): 96–108.
- Nirmala, Muhammad Sarlin, dan Nurainun. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Aplikasi Blooket pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 20 Pulubala” 8 (2024): 35780–83.
- Nugroho, Faizal Hadi, dan Sahrul Romadhon. “Minat Peserta Didik MTSN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” 10, no. 2 (2022).
- Pratiwi, Anggun Siska, Muhammad Safaruddin Najwa, dan Syailin Nichla Choirin. “Pengaruh Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 di SDN 1 Krasak” 02, no. 02 (2025): 769–77.
- Putri, Tanaya Eka, Assyifa Fitria Nuraini, Tatang Herman, dan Aan Hasanah. “Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas IX di Salah Satu SMP NEGERI CIMAHI” 8 (2024): 49–54.
- Rahmani, Diah Ayu, dan Muhammad Fikri Hamdani. “Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependent (Paired Sample t-Test).” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2025): hlm. 569.
- Rahmita, Muhamad Akhir, dan M. Agus. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP

- Muhammadiyah Bulukumba” 09, no. 1 (2024): 270–80.
- Ramopoly, Irene Hendrika, Nurjanah Nurjanah, Farid Haluti, Harun Harosid, Dwi Sari Usop, Istiqamah Hafid, dan Dedi Anwar Muhtadin. “Buku Ajar Psikologi Pendidikan,” hlm.111. PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Ratnawati. “Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI),” hlm. 85. Dusun Curup: LP2 IAIN Curup, 2013.
- Riduwan. “Metedologi Penelitian,” hlm. 88. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Salsabilla, Salsabilla, Endina Dwiva Perbina Br Tarigan, dan Syahrial. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas 1 SD” 2, no. 2 (2024).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2023.
- . “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D.” diedit oleh Sutopo, hlm 16. Bandung: Alfabeta, 2023.
- . “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D,” hlm. 133. Bandung: Alfabeta, 2023.
- . “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,” hlm. 206. Bandung: ALFABETA, 2023.
- Suharsimi, Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Ulul, Azmi Sephia, Ahmad Mulyadiprana, Pidi Mohamad Setiadi. “Pengaruh Penggunaan Media Games Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sumber Daya Alam.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 454–463.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Yam, Jim Hoy, dan Ruhiyat Taufik. “Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi” 3, no. 2 (2021): 96–102.
- Yulizah, Yosi. “Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Karakter Dengan Huruf Braille Untuk Siswa Difable Netra” 5, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.29240/jpd.v>.
- Yusuf, Syamsu. *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press, 2009.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. SK Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
Jalan S. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimili (0732) 21041 Pos 39114
Website : kemenagreganglebong.com, Email : kemenagreganglebong@gmail.com

IZIN PENELITIAN

Nomor: 36/Kk.07.03.2/TL.00/02/2026

Berdasarkan Surat Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah Nomor: 194 /In.34/FT/PP.00.9/02/2026. Hal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini memberikan Izin Penelitian kepada:

Nama : Donna Via Ronella
NIM : 22591052
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Blooked dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar
Waktu Penelitian : 25 Februari 2026 s.d 25 Mei 2026
Tempat Penelitian : MIM 10 Karang Anyar

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 24 Februari 2026
Kepala,



Lukman

Tembusan
IAIN Curup

Lampiran 2. SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 595 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Donna Via Ronela tanggal 17 September 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
- Pertama** : 1. **Dr. Eka Apriani, M.Pd** **199004032015032005**
2. **Tika Meldina, M.Pd** **198707192018012001**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Donna Via Ronela**

N I M : **22591052**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Penggunaan Media Lava Lamp Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ipas di SD Negeri 4 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 17 September 2025
Dekan,

Sutarto

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH CURUP
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH NO .10
Jln. Syahrial Kelurahan Karang Anyar Curup Timur
REJANG LEBONG 39116

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor 019.1/IV.4.AU/A/04/2026

Yang Bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar Curup Timur, menerangkan bahwa :

Nama : Burhan Fajri, S.Pd.I
NIP : 198011192009121002
Pangkat/Golongan : Penata Tk. 1, III/d
Jabatan : Kepala Madrasah
Intansi : MIM 10 karang Anyar Curup

Menyatakan bahwa siswa yang bernama :

Nama : Donna Via Ronela
NIM : 22591052
Fakultas / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Waktu Penelitian : 25 Februari s/d 25 Mei 2026

Dengan ini menyatakan bahwa nama Mahasiswa tersebut diatas **BENAR** telah melaksanakan Penelitian di MIM 10 Karang Anyar Curup Timur. Dengan Judul Penelitian "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BLOOKET DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI MIM 10 KARANG ANYAR".

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Rejang Lebong, 14 April 2026
Kepala Madrasah

BURHAN FAJRI, S.Pd.I
NIP. 198011192009121002

Lampiran 4. Surat Permohonan Penelitian



IAIN CURUP

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 194 /In.34/FT/PP.00.9/02/2026 23 Februari 2026
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Kementerian Agama
Kabupaten Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Donna Via Ronela
NIM : 22591052
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Blooked dalam Meningkatkan Motivasi Belajar
Siswa Kelas IV pada Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar
Waktu Penelitian : 23 Februari s.d 23 Mei 2026
Tempat Penelitian : MIM 10 Karang Anyar

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum

NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Donna Via Ronela
NIM	: 22591052
PROGRAM STUDI	: PGMI
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Eka Apriani, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Tika Meldina, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar
MULAI BIMBINGAN	: 15 Desember 2025
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	15/12/2025	Bimbingan Bab 1	
2.	09/2026/01	Bimbingan Bab 2 dan 3	
3.	10/02/2026	Acc Penelitian	
4.	12/04/2026	Revisi sesuai catatan	
5.	27/04/2026	Revisi Bab 4 dan 5	
6.	30/04/2026	Revisi sesuai catatan	
7.	06/05/2026	Revisi sesuai draft catatan	
8.	08/05/2026	Revisi sesuai catatan	
9.	12/05/2026	Revisi sesuai catatan	
10.	18/05/2026	Revisi deskripsi data Bab 4	
11.	19/05/2026	Revisi pembahasan Bab 4	
12.	22/05/2026	Acc Study Skripsi	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Eka Apriani, M.Pd
NIP. 199004032015032005

CURUP,2026

PEMBIMBING II,

Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Donna Via Ronala
NIM	: 22591052
PROGRAM STUDI	: PGM1
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Dr. Eka Apriani, M.Pd
PEMBIMBING II	: Tika Meldina, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media booklet Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran IPS di MIM 10 Karang anyar
MULAI BIMBINGAN	: 29 September 2015
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	30/25 09	Perbaiki latar belakang, & teknis penulisan	
2.	13/25 10	Revisi sesuai catatan di draft	
3.	27/25 10	Revisi sesuai catatan	
4.	24/26 01	Revisi	
5.	29/26 01	Buat Instrumen Penelitian	
6.	9/26 02	Revisi Instrumen	
7.	11/26 02	Ace Penelitian	
8.	9/26 02	Revisi sesuai catatan pada draft & lengkapi sampul lampiran	
9.	23/26 02	Revisi tabel TCP & Bab V	
10.	13/26 05	Revisi sesuai catatan	
11.	13/26 05	Cek & Revisi final	
12.	21/26 05	Ace Sidang	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 202 6

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

Dr. Eka Apriani, M.Pd
NIP. 199004032015032005

Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

Lampiran 6. Bukti Bebas plagiasi

DONA VIAPengaruh Penggunaan Media Blooket dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar

ORIGINALITY REPORT

39% SIMILARITY INDEX	39% INTERNET SOURCES	31% PUBLICATIONS	23% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	7%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to Institut Agama Islam Negeri Curup Student Paper	2%
4	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
5	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	1%
6	researchhub.id Internet Source	1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1%
9	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
10	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%

Lampiran 7. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor	Nomor Item
Motivasi Belajar (Y)	Motivasi Belajar	Tekun dalam belajar	Tekun belajar	1, 2, 3
	Motivasi Belajar	Ulet dalam belajar (tidak lekas putus asa)	Ulet	4, 5
	Motivasi Belajar	Minat terhadap belajar	Minat belajar	6, 7, 8, 9
	Motivasi Belajar	Kemandirian dalam belajar	Mandiri	10, 11, 12, 13, 14
	Motivasi Belajar	Cepat bosan pada tugas rutin (yang berulang-ulang)	Tidak bosan	15, 16, 17
	Motivasi Belajar	Mempertahankan pendapat	Pendapat	18, 19
	Motivasi Belajar	Keyakinan terhadap suatu hal	Keyakinan	20, 21, 22
	Motivasi Belajar	Suka menemukan dan menyelesaikan masalah	Solusi	23, 24

Lampiran 8. Angket Uji Coba

ANGKET PENELITIAN

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BLOOKET* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI MIM 10 KARANG ANYAR”

A. Pengantar

Angket ini dibuat untuk membantu peneliti mengumpulkan data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Anda diminta mengisi angket ini dengan jujur sesuai pengalaman selama belajar IPAS menggunakan *Blooket*. Tidak ada jawaban benar atau salah, dan semua jawaban akan dirahasiakan serta hanya digunakan untuk keperluan penelitian. Atas kerja sama anda dalam mengisi angket ini, peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas diri dengan lengkap dan benar.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda check list (✓) sesuai dengan jawaban yang dipilih pada kolom-kolom yang telah disediakan!
4. Alternatif jawaban yang disediakan adalah sebagai berikut:

Alternatif Jawaban	Kode Jawaban
Sangat Setuju	SS
Setuju	S
Ragu-ragu	RG
Tidak Setuju	TS
Sangat Tidak Setuju	STS

5. Periksa kembali jawabanmu sebelum angket dikumpulkan.
6. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah dengan jujur sesuai keadaan yang kamu alami.

C. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

D. Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
A. Tekun dalam belajar						
1	Saya selalu mengikuti pelajaran IPAS sampai pelajaran selesai.					
2	Saya berhenti belajar IPAS ketika pelajarannya terasa sulit.					
3	Saya berusaha tetap belajar IPAS meskipun materinya sulit.					
4	Saya tidak berhenti belajar IPAS sebelum tugasnya selesai.					
5	Saya tetap mengikuti pelajaran IPAS walaupun merasa lelah atau bosan.					
B. Ulet dalam belajar (tidak lekas putus asa)						
6	Saya tidak mudah menyerah saat mengerjakan soal IPAS yang sulit.					
7	Saya mencoba kembali jika jawaban soal IPAS saya salah.					
8	Saya terus berusaha walaupun berkali-kali salah mengerjakan soal IPAS.					
9	Saya tetap belajar IPAS meskipun belum bisa memahami materi.					
10	Saya tidak berusaha mencari cara untuk memahami pelajaran IPAS.					
C. Minat terhadap belajar						
11	Saya merasa tidak senang saat mengikuti pelajaran IPAS.					
12	Saya tertarik mempelajari materi IPAS.					
13	Saya antusias saat guru menjelaskan pelajaran IPAS.					
14	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang pelajaran IPAS.					
15	Saya merasa pelajaran IPAS itu menyenangkan.					
D. Kemandirian dalam belajar						
16	Saya belajar IPAS di rumah tanpa harus disuruh.					
17	Saya jarang mengulang pelajaran IPAS sendiri di rumah.					
18	Saya berusaha memahami pelajaran IPAS sendiri sebelum bertanya.					
19	Saya membuka buku IPAS untuk belajar secara mandiri.					
20	Saya belajar IPAS karena keinginan saya sendiri.					
E. Cepat bosan pada tugas rutin (yang berulang-ulang)						
21	Saya tidak mudah bosan mengerjakan tugas IPAS.					
22	Saya malas mengerjakan tugas IPAS jika tugasnya banyak.					
23	Saya menyelesaikan tugas IPAS sampai selesai.					
24	Saya berusaha mengerjakan tugas IPAS dengan sungguh-sungguh.					
25	Saya tetap mengerjakan tugas IPAS walaupun tugasnya berulang.					
F. Mempertahankan pendapat						
26	Saya berani menyampaikan pendapat saat pelajaran IPAS.					
27	Saya tidak yakin dengan jawaban yang saya sampaikan pada pelajaran IPAS.					
28	Saya berani mempertahankan pendapat saya saat berdiskusi IPAS.					
29	Saya tetap menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.					
30	Saya percaya diri saat mengemukakan pendapat dalam pelajaran IPAS.					
G. Keyakinan terhadap suatu hal						
31	Saya tetap yakin dengan jawaban IPAS saya jika sudah dipikirkan.					
32	Saya tidak mudah mengubah jawaban IPAS saya tanpa alasan.					
33	Saya tidak percaya dengan kemampuan saya dalam belajar IPAS.					
34	Saya konsisten dengan tujuan saya untuk belajar IPAS.					
35	Saya yakin bisa berhasil dalam pelajaran IPAS.					
H. Suka menemukan dan menyelesaikan masalah						
36	Saya senang mengerjakan soal IPAS yang menantang.					
37	Saya berusaha mencari jawaban ketika soal IPAS sulit.					
38	Saya mudah menyerah saat soal IPAS sulit.					
39	Saya merasa senang jika berhasil memecahkan soal IPAS.					
40	Saya merasa bangga setelah berhasil menyelesaikan soal IPAS.					

Lampiran 9. Tabulasi Uji Coba

DATA UJI COBA																																										
Nb	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	Jumlah	
1	5	5	5	5	5	5	1	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	184
2	5	5	1	5	4	5	5	5	5	1	3	5	5	5	4	4	3	1	5	5	5	2	5	4	4	4	5	4	5	3	3	1	3	1	1	4	3	3	3	5	149	
3	2	3	5	5	5	5	1	5	2	2	1	3	5	4	2	2	1	3	3	2	5	1	3	3	2	4	1	4	3	3	4	4	2	2	3	2	5	2	5	4	123	
4	2	5	2	3	5	1	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	2	3	3	3	5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	2	4	4	159
5	5	2	4	5	3	5	4	5	3	2	2	4	5	4	5	4	2	4	5	4	4	2	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	1	4	5	4	5	1	5	5	155	
6	5	3	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	182
7	5	4	4	2	1	2	4	5	2	5	2	2	4	3	2	2	2	5	5	3	2	4	5	3	1	3	1	5	3	5	3	2	3	5	3	5	5	3	2	5	132	
8	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	1	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	186	
9	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	1	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	161
10	4	4	4	4	5	4	4	3	4	2	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	160
11	5	2	4	5	4	5	5	4	5	3	3	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	3	5	4	2	5	3	4	4	5	5	4	3	5	4	4	5	2	5	5	167	
12	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	2	4	4	3	5	4	5	5	5	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5	3	3	4	4	4	5	168	
13	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	1	3	3	3	3	5	3	2	3	3	4	2	5	4	3	4	164	
14	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	4	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	180	
15	5	2	3	5	3	5	5	5	5	1	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	1	5	3	4	5	2	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	173	
16	5	3	2	5	2	3	3	4	2	5	4	5	5	5	4	3	3	3	3	1	3	4	5	5	3	3	2	1	3	3	4	3	5	4	3	1	3	4	5	5	139	
17	5	5	3	5	4	4	5	3	3	4	5	5	4	4	5	3	3	3	3	4	3	4	5	4	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	4	4	3	3	4	5	153	
18	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	190	
19	5	4	5	3	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	4	2	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	178
20	5	4	5	4	4	5	5	2	2	4	4	5	5	5	5	2	4	5	5	5	5	5	5	5	2	2	5	5	5	2	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	172
21	5	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	3	1	5	4	4	4	3	5	5	3	4	3	5	5	168	
22	5	4	4	4	4	5	3	3	5	1	5	5	5	4	5	2	4	4	3	3	5	5	5	4	1	3	4	4	4	4	5	4	2	1	3	5	4	4	5	5	155	
23	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	1	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	177	
24	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	2	4	5	4	4	3	5	4	2	4	3	5	4	3	5	4	2	3	5	4	5	4	4	5	163	
25	4	1	1	2	2	4	4	5	4	3	2	4	2	4	4	5	3	5	4	4	4	1	4	4	2	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	144	
26	5	1	5	2	5	5	2	5	5	1	1	5	5	5	4	2	4	2	2	5	5	1	5	5	5	5	5	1	5	2	5	5	2	1	5	5	5	5	1	5	5	149

Lampiran 11. Hasil Uji Reliabelitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	26	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.890	24

Lampiran 12. Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BLOOKET* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI MIM 10 KARANG ANYAR”

A. Pengantar

Angket ini dibuat untuk membantu peneliti mengumpulkan data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Anda diminta mengisi angket ini dengan jujur sesuai pengalaman selama belajar IPAS menggunakan *Blooket*. Tidak ada jawaban benar atau salah, dan semua jawaban akan dirahasiakan serta hanya digunakan untuk keperluan penelitian. Atas kerja sama anda dalam mengisi angket ini, peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas diri dengan lengkap dan benar.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda check list (✓) sesuai dengan jawaban yang dipilih pada kolom-kolom yang telah disediakan!
4. Alternatif jawaban yang disediakan adalah sebagai berikut:

Alternatif Jawaban	Kode Jawaban
Sangat Setuju	SS
Setuju	S
Ragu-ragu	RG
Tidak Setuju	TS
Sangat Tidak Setuju	STS

5. Periksa kembali jawabanmu sebelum angket dikumpulkan.
6. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah dengan jujur sesuai keadaan yang kamu alami.

C. Identitas Responden

Nama :
Kelas :

D. Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
a. Tekun dalam belajar						
1	Saya selalu mengikuti pelajaran IPAS sampai pelajaran selesai.					
2	Saya berusaha tetap belajar IPAS meskipun materinya sulit.					
3	Saya tetap mengikuti pelajaran IPAS walaupun merasa lelah atau bosan.					
b. Ulet dalam belajar (tidak lekas putus asa)						
4	Saya mencoba kembali jika jawaban soal IPAS saya salah.					
5	Saya tetap belajar IPAS meskipun belum bisa memahami materi.					
c. Minat terhadap belajar						
6	Saya merasa tidak senang saat mengikuti pelajaran IPAS.					
7	Saya tertarik mempelajari materi IPAS.					
8	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang pelajaran IPAS.					
9	Saya merasa pelajaran IPAS itu menyenangkan.					
d. Kemandirian dalam belajar						
10	Saya belajar IPAS di rumah tanpa harus disuruh.					
11	Saya jarang mengulang pelajaran IPAS sendiri di rumah.					
12	Saya berusaha memahami pelajaran IPAS sendiri sebelum bertanya.					
13	Saya membuka buku IPAS untuk belajar secara mandiri.					
14	Saya belajar IPAS karena keinginan saya sendiri.					
e. Cepat bosan pada tugas rutin (yang berulang-ulang)						
15	Saya malas mengerjakan tugas IPAS jika tugasnya banyak.					
16	Saya menyelesaikan tugas IPAS sampai selesai.					
17	Saya tidak mudah bosan mengerjakan tugas IPAS.					
f. Mempertahankan pendapat						
18	Saya tidak yakin dengan jawaban yang saya sampaikan pada pelajaran IPAS.					
19	Saya tetap menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.					
g. Keyakinan terhadap suatu hal						
20	Saya tidak mudah mengubah jawaban IPAS saya tanpa alasan.					
21	Saya tidak percaya dengan kemampuan saya dalam belajar IPAS.					
22	Saya yakin bisa berhasil dalam pelajaran IPAS.					
h. Suka menemukan dan menyelesaikan masalah						
23	Saya senang mengerjakan soal IPAS yang menantang.					
24	Saya mudah menyerah saat soal IPAS sulit.					

Lampiran 13. Tabulasi *Pretest*

NO	Pernyataan																								Jumlah	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24		
1	2	1	2	1	4	2	4	2	2	4	2	4	1	1	1	1	2	2	5	1	1	3	2	3	53	
2	3	2	2	4	3	4	3	3	1	3	4	3	2	2	2	2	2	3	4	2	1	2	1	2	60	
3	2	1	2	4	2	3	2	1	2	2	2	3	1	2	2	3	1	2	3	3	5	3	1	1	53	
4	5	4	3	4	3	4	2	3	4	4	2	4	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	3	2	80	
5	1	2	1	3	1	3	2	1	1	4	4	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	3	53	
6	2	1	3	4	2	3	2	2	1	3	1	1	3	3	2	2	1	1	1	2	3	4	4	5	56	
7	2	2	1	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	1	4	1	3	3	47	
8	3	3	2	4	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	3	1	1	2	1	1	2	42	
9	3	2	1	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	1	2	2	3	2	2	3	3	2	1	2	63	
10	2	3	1	3	2	5	5	4	2	3	5	2	2	3	1	3	2	3	1	2	5	2	3	3	67	
11	4	3	2	4	3	1	1	3	1	2	3	2	1	2	5	2	1	1	1	2	2	2	2	1	51	
12	4	3	3	5	4	3	1	2	2	3	3	1	2	2	2	1	3	1	3	4	5	4	3	1	65	
13	2	2	1	3	1	2	4	3	5	1	4	1	3	4	1	4	5	1	2	2	2	3	2	2	60	
14	1	2	2	2	2	4	2	1	3	2	2	2	3	4	1	4	4	4	5	4	1	1	1	1	58	
15	1	2	2	1	2	2	3	2	3	1	4	2	2	3	3	4	3	2	2	1	1	1	1	2	4	53
16	2	1	2	1	2	3	1	1	1	2	1	2	1	2	3	1	3	3	2	1	1	1	1	2	40	
17	1	2	1	3	1	2	1	1	1	2	1	3	1	2	4	2	2	1	3	2	2	2	2	3	45	
18	2	2	2	3	1	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	4	5	5	1	1	1	3	1	4	53	
19	3	3	4	5	3	5	1	1	1	3	2	5	1	3	2	3	2	1	1	2	2	2	4	1	60	
20	4	3	4	5	3	5	1	3	4	4	3	3	3	4	1	2	3	3	2	1	3	4	4	2	74	
21	1	3	2	3	4	1	5	3	1	2	2	4	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	3	3	52	
22	4	4	5	3	4	2	3	1	5	5	3	4	1	1	5	1	2	1	2	1	1	2	2	2	64	
23	2	2	2	4	5	1	4	2	1	2	4	2	1	1	5	1	1	1	1	2	3	3	1	1	52	
24	3	2	3	4	5	1	3	2	3	1	2	3	2	2	2	2	1	3	4	5	4	4	5	1	67	
25	2	1	3	3	2	4	2	1	1	1	4	3	4	1	4	1	1	4	2	4	5	2	4	2	61	

Lampiran 14. Hasil TCR *Pretest*

NO	Pernyataan	SS	S	RG	TS	SIS	N	SKOR	MEAN	TCR	KATEGORI
Tidak dalam belajar											
1	Saya selalu mengikuti pelajaran IPAS sampai pelajaran selesai.	1	4	5	10	5	25	61	2,44	48,8	Sedang
2	Saya berusaha tetap belajar IPAS meskipun materinya sulit.	0	2	7	11	5	25	56	2,24	44,8	Sedang
3	Saya tetap mengikuti pelajaran IPAS walaupun merasa lelah atau bosan.	1	2	5	11	6	25	56	2,24	44,8	Sedang
	Rerata 1						25	57,67	2,31	46,13	Sedang
Ulet dalam belajar (tidak lekas putus asa)											
4	Saya mencoba kembali jika jawaban soal IPAS saya salah.	3	8	9	2	3	25	81	3,24	64,8	Tinggi
5	Saya tetap belajar IPAS meskipun belum bisa memahami materi.	2	4	7	8	4	25	67	2,68	53,6	Sedang
	Rerata 2						25	74,00	2,96	59,20	Sedang
HMinat terhadap belajar											
6	Saya merasa tidak senang saat mengikuti pelajaran IPAS.	5	7	6	4	3	25	68	2,72	54,4	Sedang
7	Saya tertarik mempelajari materi IPAS.	2	4	4	7	8	25	60	2,4	48	Sedang
8	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang pelajaran IPAS.	0	2	6	8	9	25	51	2,04	40,8	Sedang
9	Saya merasa pelajaran IPAS itu menyenangkan.	2	3	4	6	10	25	56	2,24	44,8	Sedang
	Rerata 3						25	58,75	2,35	47,00	Sedang
Kemandirian dalam belajar											
10	Saya belajar IPAS di rumah tanpa harus disuruh.	1	4	6	8	6	25	61	2,44	48,8	Sedang
11	Saya jarang mengulang pelajaran IPAS sendiri di rumah.	4	9	4	7	1	25	67	2,68	53,6	Sedang
12	Saya berusaha memahami pelajaran IPAS sendiri sebelum bertanya.	1	4	7	9	4	25	64	2,56	51,2	Sedang
13	Saya membuka buku IPAS untuk belajar secara mandiri.	0	2	5	8	10	25	49	1,96	39,2	Rendah
14	Saya belajar IPAS karena keinginan saya sendiri.	0	4	5	9	7	25	56	2,24	44,8	Sedang
	Rerata 4						25	59,40	2,38	47,52	Sedang
Cepat bosan pada tugas rutin (yang berulang-ulang)											
15	Saya malas mengerjakan tugas IPAS jika tugasnya banyak.	7	10	2	3	3	25	60	2,4	48	Sedang
16	Saya menyelesaikan tugas IPAS sampai selesai.	0	5	4	7	9	25	55	2,2	44	Sedang
17	Saya tidak mudah bosan mengerjakan tugas IPAS.	7	10	5	1	2	25	56	2,24	44,8	Sedang
	Rerata 5						25	57,00	2,28	45,60	Sedang
Mempertahankan pendapat											
18	Saya tidak yakin dengan jawaban yang saya sampaikan pada pelajaran IPAS.	8	5	8	3	1	25	59	2,36	47,2	Sedang
19	Saya tetap menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.	2	2	4	8	9	25	55	2,2	44	Sedang
	Rerata 6						25	57,00	2,28	45,60	Sedang
Keyakinan terhadap suatu hal											
20	Saya tidak mudah mengubah jawaban IPAS saya tanpa alasan.	1	3	2	10	9	25	52	2,08	41,6	Sedang
21	Saya tidak percaya dengan kemampuan saya dalam belajar IPAS.	7	7	4	3	4	25	65	2,6	52	Sedang
22	Saya yakin bisa berhasil dalam pelajaran IPAS.	0	5	5	10	5	25	60	2,4	48	Sedang
	Rerata 7						25	59,00	2,36	47,20	Sedang
Sukamenemukan dan menyelesaikan masalah											
23	Saya senang mengerjakan soal IPAS yang menantang.	1	4	5	7	8	25	58	2,32	46,4	Sedang
24	Saya mudah menyerah saat soal IPAS sulit.	7	9	6	2	1	25	56	2,24	44,8	Sedang
	Rerata 8						25	57,00	2,28	45,60	Sedang
Rerata hasil TCR <i>pretest</i>								59,35	2,40	47,98	Sedang

Lampiran 15. Tabulasi *Posttest*

NO	PERTANYAAN																								
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	JUMLAH
1	4	5	2	1	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	3	5	5	95
2	4	4	1	3	4	3	3	2	3	3	4	4	5	4	5	5	3	4	4	5	4	2	5	4	88
3	3	1	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	5	4	5	5	102
4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	105
5	5	4	3	3	2	4	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	4	3	97
6	4	3	4	2	2	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	96
7	4	3	5	4	3	1	2	4	3	1	3	1	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	1	81
8	4	2	4	5	4	4	3	3	2	1	2	3	3	3	5	4	4	3	2	3	5	5	4	2	80
9	2	4	4	5	4	4	3	2	1	2	1	4	4	2	3	4	4	5	5	5	4	3	5	4	84
10	1	3	4	4	3	5	4	3	4	3	4	3	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	95
11	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	4	4	5	5	96
12	5	3	2	1	1	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	2	4	90
13	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	3	2	4	5	3	2	3	1	4	5	5	4	4	87
14	3	4	4	4	2	1	5	4	5	5	4	4	3	4	5	2	1	2	3	4	5	5	3	5	87
15	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	1	2	1	3	88
16	4	5	4	4	4	5	5	4	3	1	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	98
17	5	4	4	3	5	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	103
18	4	4	3	4	5	2	1	3	2	3	5	5	5	4	5	4	5	5	5	1	3	5	4	4	91
19	4	3	4	4	4	3	3	3	1	1	3	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5	3	5	89
20	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	1	3	5	4	5	4	5	4	4	5	97
21	2	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	104
22	3	2	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	98
23	2	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	5	4	94
24	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	2	1	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	95
25	4	4	5	4	3	4	5	3	2	4	5	4	4	5	4	5	4	2	3	4	5	5	5	5	98

Lampiran 16. Hasil TCR *Posttest*

NO	Pernyataan	SS	S	RG	TS	SIS	N	SKOR	MEAN	TCR	KATEGORI
Tekun dalam belajar											
1	Saya selalu mengikuti pelajaran IPAS sampai pelajaran selesai.	4	14	3	3	1	25	92	3,68	73,6	Tinggi
2	Saya berusaha tetap belajar IPAS meskipun materinya sulit.	3	12	7	2	1	25	89	3,56	71,2	Tinggi
3	Saya tetap mengikuti pelajaran IPAS walaupun merasa lelah atau bosan.	4	13	5	2	1	25	92	3,68	73,6	Tinggi
	Rerata 1						25	91,00	3,64	72,80	Tinggi
Ulet dalam belajar (tidak lekas putus asa)											
4	Saya mencoba kembali jika jawaban soal IPAS saya salah.	8	10	4	1	2	25	96	3,84	76,8	Tinggi
5	Saya tetap belajar IPAS meskipun belum bisa memahami materi.	5	10	5	4	1	25	89	3,56	71,2	Tinggi
	Rerata 2						25	92,50	3,70	74,00	Tinggi
Minat terhadap belajar											
6	Saya merasa tidak senang saat mengikuti pelajaran IPAS.	2	1	4	13	5	25	93	3,72	74,4	Tinggi
7	Saya tertarik mempelajari materi IPAS.	6	12	5	1	1	25	96	3,84	76,8	Tinggi
8	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang pelajaran IPAS.	0	3	15	5	2	25	69	2,76	55,2	Sedang
9	Saya merasa pelajaran IPAS itu menyenangkan.	6	11	3	3	2	25	91	3,64	72,8	Tinggi
	Rerata 3						25	87,25	3,49	69,80	Tinggi
Kemandirian dalam belajar											
10	Saya belajar IPAS di rumah tanpa harus disuruh.	3	13	4	1	4	25	85	3,4	68	Tinggi
11	Saya jarang mengulang pelajaran IPAS sendiri di rumah.	1	1	3	10	10	25	102	4,08	81,6	Sangat Tinggi
12	Saya berusaha memahami pelajaran IPAS sendiri sebelum bertanya.	0	5	13	6	1	25	72	2,88	57,6	Sedang
13	Saya membuka buku IPAS untuk belajar secara mandiri.	0	7	13	2	3	25	74	2,96	59,2	Sedang
14	Saya belajar IPAS karena keinginan saya sendiri.	7	12	4	1	1	25	98	3,92	78,4	Tinggi
	Rerata 4						25	86,20	3,45	68,96	Tinggi
Cepat bosan pada tugas rutin (yang berulang-ulang)											
15	Saya malas mengerjakan tugas IPAS jika tugasnya banyak.	1	0	2	11	11	25	106	4,24	84,8	Sangat Tinggi
16	Saya menyelesaikan tugas IPAS sampai selesai.	8	12	4	1	0	25	102	4,08	81,6	Sangat Tinggi
17	Saya tidak mudah bosan mengerjakan tugas IPAS.	10	10	2	2	1	25	101	4,04	80,8	Sangat Tinggi
	Rerata 5						25	103,00	4,12	82,40	Sangat Tinggi
Mempertahankan pendapat											
18	Saya tidak yakin dengan jawaban yang saya sampaikan pada pelajaran IPAS.	0	2	4	10	9	25	101	4,04	80,8	Sangat Tinggi
19	Saya tetap menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.	10	11	2	1	1	25	103	4,12	82,4	Sangat Tinggi
	Rerata 6						25	102,00	4,08	81,60	Sangat Tinggi
Keyakinan terhadap suatu hal											
20	Saya tidak mudah mengubah jawaban IPAS saya tanpa alasan.	8	13	3	0	1	25	102	4,08	81,6	Sangat Tinggi
21	Saya tidak percaya dengan kemampuan saya dalam belajar IPAS.	1	0	1	12	11	25	107	4,28	85,6	Sangat Tinggi
22	Saya yakin bisa berhasil dalam pelajaran IPAS.	9	11	3	2	0	25	102	4,08	81,6	Sangat Tinggi
	Rerata 7						25	103,67	4,15	82,93	Sangat Tinggi
Suka menemukan dan menyelesaikan masalah											
23	Saya senang mengerjakan soal IPAS yang menantang.	9	12	2	1	1	25	102	4,08	81,6	Sangat Tinggi
24	Saya mudah menyerah saat soal IPAS sulit	1	1	3	12	8	25	100	4	80	Tinggi
	Rerata 8						25	101,00	4,04	80,80	Sangat Tinggi
Rerata hasil TCR <i>posttest</i>								95,08	3,83	76,66	Tinggi

Lampiran 17. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
DATA PRESTEST	.150	25	.148	.972	25	.704
DATA POSSTEST	.146	25	.181	.964	25	.502
a. Lilliefors Significance Correction						

Lampiran 18. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	57.1600	25	9.43257	1.88651
	POSTEST	93.5200	25	6.83813	1.36763

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-36.36000	10.50349	2.10070	-40.69563	-32.02437	-17.309	24	.000

Lampiran 19. Modul Ajar Pembelajaran Mendalam

Modul Ajar Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)

Kelas IV

I. IDENTITAS DIRI		
Penyusunan	:	Donna Via Ronela
Instansi	:	MIM 10 Karang Anyar
Tahun ajaran	:	2026
Fase / kelas	:	B / IV
Mata pelajaran	:	IPAS
Materi	:	Aku dan Kebutuhan Ku
Alokasi waktu	:	2 x 35 menit
Jumlah siswa	:	26 siswa
II. IDENTIFIKASI		
A. Kesiapan Peserta Didik		
<ul style="list-style-type: none"> a. Pengetahuan Awal: Peserta didik telah mengenal kebutuhan dasar seperti makan, minum, pakaian, dan tempat tinggal. b. Keterampilan: Memahami konsep kebutuhan dan keinginan serta jenis-jenis kebutuhan. c. Sikap: Mulai memahami pentingnya hidup sederhana dan tidak berlebihan. 		
B. Karakteristik Materi Pelajaran		
<ul style="list-style-type: none"> a. Kontekstual: Materi dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. b. Konseptual: Memahami konsep kebutuhan dan keinginan serta jenis-jenis kebutuhan. c. Penguatan Karakter: Melatih sikap hemat dan bijak dalam menentukan prioritas 		
C. Dimensi Profil Lulusan		
<ul style="list-style-type: none"> a. Kemandirian: Peserta didik mampu mengenali kebutuhan diri sendiri. b. Bernalar Kritis: Peserta didik mampu membedakan kebutuhan dan keinginan. c. Berakhlak Mulia: Peserta didik menunjukkan sikap hemat dan tidak berlebihan. 		
III. DESAIN PEMBELAJARAN		
A. Capaian Pembelajaran		
<ul style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik mampu memahami jenis-jenis kebutuhan manusia dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari. 		

<p>B. Topik Pembelajaran</p> <p>“Bagaimana cara kita memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan bijak?”</p>
<p>C. Tujuan Pembelajaran</p> <p>Pada akhir pembelajaran, peserta didik mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian kebutuhan. Menjelaskan pengertian keinginan. Mengidentifikasi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Membedakan kebutuhan dan keinginan. Memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Menyelesaikan kuis interaktif dengan benar.
<p>D. Praktik Pedagogis</p> <ol style="list-style-type: none"> Pendekatan: Deep Learning Model: Problem Based Learning (PBL) Metode: Diskusi, tanya jawab, dan game edukatif
<p>E. Pemanfaatan Digital</p> <ol style="list-style-type: none"> Ms. Word Infokus Blooket (media kuis interaktif berbasis permainan)
<p>F. Lintas Disiplin Ilmu</p> <ol style="list-style-type: none"> Bahasa Indonesia : Menjelaskan kembali perbedaan kebutuhan dan keinginan dengan kalimat sendiri. Pendidikan Pancasila : Membiasakan sikap hidup sederhana, hemat, dan mendahulukan kebutuhan daripada keinginan. Seni Rupa : Menggambar contoh kebutuhan primer, sekunder, dan tersier dalam kehidupan sehari-hari.
<p>F. Kemitraan Pembelajaran : -</p>
<p>G. Lingkungan Pembelajaran dan Budaya Belajar :</p> <ol style="list-style-type: none"> Kelas disusun secara fleksibel untuk mendukung diskusi kelompok dan pembelajaran interaktif menggunakan media Blooket. Guru menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kondusif agar peserta didik berani mengemukakan pendapat tentang kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik bertanggung jawab menyelesaikan tugas, bekerja sama dalam kelompok, serta berani mempresentasikan hasil diskusi. Peserta didik dibiasakan untuk bersikap hemat dan mendahulukan kebutuhan daripada keinginan sebagai bagian dari pembentukan karakter.

IV. PENGALAMAN BELAJAR MEMAHAMI, MENGAPLIKASI, DAN MEREFLEKSI

A. Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)

Orientasi

- Guru membuka pelajaran dengan sapaan, doa, dan menanyakan kabar peserta didik.
- Guru memeriksa kehadiran siswa.
- Bersama-sama menyanyikan lagu “Indonesia Raya”.

<p>d. Guru memastikan kondisi kelas siap untuk belajar (alat tulis, posisi duduk, dan suasana kondusif).</p> <p>Apersepsi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik: “Apa saja yang kamu butuhkan setiap hari?” “Apa yang terjadi jika kita tidak makan atau minum?” “Apakah membeli mainan baru termasuk kebutuhan atau keinginan?” Peserta didik menjawab secara lisan dan menyampaikan pendapatnya. Guru menuliskan beberapa jawaban siswa di papan tulis. Guru menyimpulkan sementara bahwa setiap manusia memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi dan ada juga hal-hal yang hanya berupa keinginan. <p>Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, yaitu agar siswa dapat membedakan kebutuhan dan keinginan. Guru menyampaikan kesepakatan kelas: Ketika guru berbicara, peserta didik mendengarkan. Mengangkat tangan ketika ingin bertanya. Menyelesaikan tugas dengan baik. Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru melakukan ice breaking singkat agar suasana belajar menyenangkan
<p>B. Kegiatan Inti 60 Menit</p> <p>Memahami (Berkesadaran, Bermakna)</p> <p><i>Stimulation (pemberian ransangan)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menampilkan beberapa gambar seperti makanan, minuman, tas sekolah, sepeda, mainan, dan mobil mewah. Guru mengajukan pertanyaan: <ol style="list-style-type: none"> “Manakah yang termasuk kebutuhan?” “Manakah yang termasuk keinginan?” Peserta didik menjawab berdasarkan pendapat masing-masing. Guru menjelaskan materi tentang: <ol style="list-style-type: none"> Pengertian kebutuhan Pengertian keinginan Jenis-jenis kebutuhan (primer, sekunder, tersier) Perbedaan kebutuhan dan keinginan Peserta didik mendengarkan dan mencatat hal-hal penting. <p>Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan)</p> <p>Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar (Identifikasi Masalah)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh kasus sederhana: <ol style="list-style-type: none"> “Rina memiliki uang Rp15.000. Ia ingin membeli jajanan dan juga perlu membeli buku tulis. Mana yang harus didahulukan?” Peserta didik diminta berpikir dan memberikan pendapatnya. Guru mengarahkan siswa untuk memahami pentingnya menentukan prioritas kebutuhan. <p>Membimbing Penyelidikan (Investigation & Exploration)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa kuis interaktif menggunakan Blooket. Guru menjelaskan aturan permainan.

- c. Peserta didik bergabung ke dalam permainan secara individu.
- d. Peserta didik menjawab soal-soal tentang:
 - 1) Pengertian kebutuhan dan keinginan
 - 2) Jenis kebutuhan (primer, sekunder, tersier)
 - 3) Perbedaan kebutuhan dan keinginan
 - 4) Menentukan skala prioritas
- e. Guru memantau aktivitas peserta didik selama permainan berlangsung.
- f. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan.
- g. Peserta didik belajar secara aktif dan antusias melalui permainan.

Mengembangkan dan menyajikan hasil (solution & presentation)

- a. Guru bersama peserta didik membahas beberapa soal yang dianggap sulit.
- b. Peserta didik menyampaikan alasan dari jawaban yang dipilih.
- c. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap jawaban siswa.
- d. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif dan memperoleh skor tinggi.

Merefeksi (Berkesadaran, Bermakna)

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah(reflection & evaluation)

- a. Guru memfasilitasi refleksi kelas dengan pertanyaan:
 - 1) “Apa kesimpulan kita tentang kebutuhan?”
 - 2) “Apa perbedaan kebutuhan dan keinginan?”
 - 3) “Mengapa kita harus mendahulukan kebutuhan daripada keinginan?”
- b. Peserta didik menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri.
- c. Guru menegaskan kembali:
 - 1) Pengertian kebutuhan dan keinginan
 - 2) Jenis-jenis kebutuhan
 - 3) Pentingnya hidup hemat dan tidak berlebihan
- d. Refleksi Perasaan Peserta Didik:
 - 1) Guru menanyakan perasaan peserta didik setelah pembelajaran:
 - 2) “Bagaimana perasaanmu setelah belajar hari ini?”
 - 3) “Apa bagian yang paling kamu sukai?”
 - 4) “Apakah ada yang masih membuatmu bingung?”
 - 5) Peserta didik menyampaikan perasaan secara lisan atau tertulis.
 - 6) Guru memberikan respon positif terhadap jawaban siswa.
 - 7) Guru mencatat hasil refleksi sebagai bahan perbaikan pembelajaran.

Penutup 5 menit (Prinsip Berkesadaran dan Menggembirakan)

- a. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan penguatan akhir tentang pentingnya membedakan kebutuhan dan keinginan.
- c. Guru memberikan pesan agar peserta didik membiasakan hidup sederhana dan mendahulukan kebutuhan daripada keinginan.
- d. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

V. ASESMEN				
A. Asesmen awal				
Komponen		Uraian		
Bentuk	Pertanyaan Lisan			
Tujuan	Mengukur pengetahuan awal siswa			
Contoh Pertanyaan	1. Apa yang kamu butuhkan setiap hari? 2. Apa perbedaan kebutuhan dan keinginan? 3. Apakah jajan setiap hari termasuk kebutuhan?			
B. Asesmen Proses				
1. Teknik Penilaian				
Aspek yang Dinilai		Indikator		
Keaktifan	Bertanya dan menjawab selama pembelajaran			
Pemahaman Konsep	Mampu membedakan kebutuhan dan keinginan			
Skala Prioritas	Mampu menentukan kebutuhan utama			
Kerja Sama	Menghargai pendapat teman			
2. Rubrik Penilaian Proses				
Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Kesesuaian Jawaban	Sangat tepat dan lengkap	Tepat	Kurang tepat	Tidak sesuai
Keaktifan	Sangat aktif	Aktif	Kurang aktif	Tidak aktif
Kerja Sama	Sangat menghargai	Cukup menghargai	Kurang menghargai	Tidak bekerja sama
C. Asesmen Akhir				
Komponen		Uraian		
Bentuk	Tes objektif (Blooket)			
Jenis Soal	Pilihan ganda (10 soal)			
Tujuan	Mengukur pemahaman konsep			
Pelaksanaan	Individu berbasis game			
D. Rubrik Penilaian Pengetahuan				
Skor	Nilai	Kriteria		
4	90–100	Menjawab 9–10 soal dengan benar		
3	75–89	Menjawab 7–8 soal dengan benar		
2	60–74	Menjawab 5–6 soal dengan benar		
1	<60	Menjawab kurang dari 5 soal dengan benar		

E. Rubrik Penilaian Keterampilan				
Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Keaktifan	Sangat aktif	Aktif	Kurang aktif	Tidak aktif
Membedakan Kebutuhan & Keinginan	Sangat tepat + contoh	Tepat	Kurang tepat	Tidak mampu
Menyimpulkan	Jelas dan runtut	Cukup jelas	Kurang lengkap	Tidak mampu

Rumus: $(\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100$

VI. LAMPIRAN
A. BAHAN AJAR
<p>1. Pengertian Kebutuhan</p> <p>Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dipenuhi agar manusia dapat hidup dengan baik dan layak. Jika kebutuhan tidak terpenuhi, kehidupan manusia akan terganggu.</p> <p>Contoh kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari:</p> <ol style="list-style-type: none"> Makan dan minum Pakaian Tempat tinggal <p>Tanpa makanan dan minuman, manusia akan lemas dan sakit. Oleh karena itu, kebutuhan harus dipenuhi terlebih dahulu.</p> <p>2. Pengertian Keinginan</p> <p>Keinginan adalah sesuatu yang ingin dimiliki, tetapi jika tidak terpenuhi tidak akan mengganggu kelangsungan hidup.</p> <p>Contoh keinginan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mainan baru Handphone terbaru Sepatu bermerek <p>Keinginan boleh dipenuhi jika kebutuhan utama sudah terpenuhi.</p> <p>3. Jenis-Jenis Kebutuhan</p> <ol style="list-style-type: none"> Kebutuhan Primer (Kebutuhan Pokok) Kebutuhan primer adalah kebutuhan utama yang harus dipenuhi agar manusia dapat bertahan hidup. Contoh kebutuhan primer: <ol style="list-style-type: none"> Makanan Minuman Pakaian Rumah <p>Jika kebutuhan primer tidak terpenuhi, kehidupan manusia akan terganggu.</p> Kebutuhan Sekunder Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan tambahan setelah kebutuhan primer terpenuhi. Contoh kebutuhan sekunder: <ol style="list-style-type: none"> Tas sekolah Sepeda Buku bacaan

d) Televisi

Kebutuhan ini membantu manusia menjalani aktivitas dengan lebih nyaman.

c. Kebutuhan Tersier

Kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang bersifat mewah dan dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi.

Contoh kebutuhan tersier:

- a) Mobil mewah
- b) Perhiasan mahal
- c) Liburan ke luar negeri

Kebutuhan tersier tidak wajib dipenuhi.

4. Perbedaan Kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan harus dipenuhi karena berhubungan dengan kelangsungan hidup. Keinginan tidak harus dipenuhi karena hanya untuk kesenangan atau tambahan.

Keinginan	Kebutuhan
Tidak harus dibeli	harus dibeli
Butuh pertimbangan	Tidak butuh pertimbangan
Sifatnya tidak terlalu penting	Sifatnya penting
Fungsi	Selera

Contoh:

A. Membeli buku tulis, makanan pokok, rumah adalah kebutuhan.

B. Membeli mainan baru, barang mewah, nonton konser adalah keinginan.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita harus mendahulukan kebutuhan daripada keinginan agar dapat hidup dengan baik dan tidak boros.

B. SOAL DALAM MEDIA BLOOKET

1. Kebutuhan adalah ...
 - a. sesuatu yang ingin dimiliki
 - b. sesuatu yang harus dipenuhi
 - c. barang mewah
 - d. barang mahal
2. Keinginan adalah ...
 - a. sesuatu yang wajib dipenuhi
 - b. sesuatu yang jika tidak ada hidup terganggu
 - c. sesuatu yang tidak harus dipenuhi
 - d. kebutuhan pokok
3. Contoh kebutuhan primer adalah ...
 - a. sepeda
 - b. makanan
 - c. mainan
 - d. televisi
4. Tas sekolah termasuk kebutuhan ...
 - a. primer
 - b. sekunder
 - c. tersier
 - d. mewah
5. Mobil sport termasuk kebutuhan ...
 - a. primer
 - b. sekunder
 - c. tersier
 - d. pokok
6. Mainan baru termasuk contoh ...

- a. kebutuhan
 - b. kebutuhan primer
 - c. keinginan
 - d. kewajiban
7. Jika kita tidak makan dan minum, maka tubuh akan ...
- a. tetap sehat
 - b. menjadi lemas
 - c. semakin kuat
 - d. tidak terjadi apa-apa
8. Rina memiliki uang Rp10.000. Ia ingin membeli es krim dan juga perlu membeli buku tulis. Yang harus didahulukan adalah ...
- a. es krim
 - b. jajan
 - c. buku tulis
 - d. permen
9. Kita harus mendahulukan kebutuhan karena ...
- a. lebih mahal
 - b. lebih menyenangkan
 - c. penting untuk kehidupan
 - d. terlihat keren
10. Berikut ini yang menunjukkan sikap bijak adalah ...
- a. membeli mainan setiap hari
 - b. menghabiskan uang untuk jajan
 - c. membeli keperluan sekolah terlebih dahulu
 - d. membeli barang mewah

Mengetahui
Guru Mapel



Tesmil Yanti, S.Pd.I
NIP. -

Rejang Lebong, Maret 2026
Mahasiswa



Donna Via Ronela
NIM. 22591052

Kepala sekolah



Lampiran 20. Lembar Validasi**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR**

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di Mim 10 Karang Anyar

Penyusun : Donna Via Ronela
NIM : 22591052ZZ

Kelas / Semester : IV (Empat)/Genap
Mata Pelajaran : IPAS
Topik Pembelajaran : Aku dan Kebutuhanku
Nama Validator : Tesmil Yanti, S.Pd.
Jabatan : Guru
Instansi : MIM 10 Karang Anyar

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Anda (Skor 1–4).
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik
1 = Kurang Baik
2. Apabila terdapat saran perbaikan, tuliskan pada kolom saran yang disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian terhadap modul ajar ini.

A. Aspek yang Dinilai

No	Aspek yang Dinilai	SKOR			
		4	3	2	1
	Format				
1	Modul ajar disusun secara runtut dan sistematis	✓			
2	Mencantumkan identitas (sekolah, mata pelajaran, kelas/semester)	✓			
3	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓			
4	Materi sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan	✓			
	Kegiatan Pembelajaran				
5	Langkah-langkah pembelajaran jelas dan operasional	✓			
6	Pembelajaran berpusat pada siswa dan membuat siswa aktif belajar	✓			
7	Menggunakan media/teknologi yang relevan (blooket)	✓			
8	Terdapat kegiatan evaluasi/penilaian	✓			
9	Terdapat pemberian umpan balik	✓			
	Bahasa				
10	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			

B. Saran

- Asesmen dibuat tabel agar lebih mudah.

C. Simpulan

Modul Ajar sudah Baik.

Curup, 04 Maret 2026

Validator,

(Tesmil Yanti, S.Pd.I)

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di Mim 10 Karang Anyar

Penyusun : Donna Via Ronela
NIM : 22591052

Kelas / Semester : IV (Empat)/Genap

Mata Pelajaran : IPAS

Topik Pembelajaran : Aku dan Kebutuhanku

Nama Validator : Resti Restyowati, S.Pd

Jabatan : Guru

Instansi : MIM 10 Karang Anyar

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Anda (Skor 1-4).
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik
1 = Kurang Baik
2. Apabila terdapat saran perbaikan, tuliskan pada kolom saran yang disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian terhadap modul ajar ini.

A. Aspek yang Dinilai

No	Aspek yang Dinilai	SKOR			
		4	3	2	1
	Format				
1	Modul ajar disusun secara runtut dan sistematis	✓			
2	Mencantumkan identitas (sekolah, mata pelajaran, kelas/semester)	✓			
3	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓			
4	Materi sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan				
	Kegiatan Pembelajaran				
5	Langkah-langkah pembelajaran jelas dan operasional		✓		
6	Pembelajaran berpusat pada siswa dan membuat siswa aktif belajar	✓			
7	Menggunakan media/teknologi yang relevan (blooket)	✓			
8	Terdapat kegiatan evaluasi/penilaian		✓		
9	Terdapat pemberian umpan balik	✓			
	Bahasa				
10	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			

B. Saran

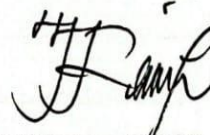
- Langkah pembelajaran tambahkan Refleksi perasaan siswa setelah pembelajaran (merasa susah/ senang/ bingung)
- Asesmen/ Rubik lebih mudah dibuat tabel.

C. Simpulan

Modul Ajar sudah baik.

Curup, Maret 2026

Validator,


(Resti Restyowati/S.Pd)

Lampiran 21. Dokumentasi



Penyebaran Angket Motivasi Belajar Siswa di Awal

Siswa kelas IV B sedang mengisi angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar awal sebelum pelaksanaan penelitian. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1 September 2025 pukul 08.00-08.30 WIB.



Uji Coba Instrumen

Siswa kelas IV C sedang mengisi angket motivasi belajar siswa untuk uji coba instrumen penelitian sebelum pelaksanaan pengambilan data. Kegiatan Ini dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2026 pukul 08.00-09.00 WIB.



Pretest

Siswa Kelas IV B sedang mengisi angket motivasi belajar (*pretest*) untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum penerapan media *Blooket*. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2026 08.00-08.45 WIB.



Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media *Blooket*

Siswa kelas IV B mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS menggunakan media Blooket dengan bimbingan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2026 pukul 08-00.09-00 WIB.



Posttest

Siswa Kelas IV B sedang mengisi angket motivasi belajar (*posttest*) untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan media *Blooket*. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2026 08.00-08.45 WIB.

BIODATA PENULIS



Donna Via Ronela merupakan nama lengkap penulis skripsi ini. Penulis lahir pada tanggal 11 November 2004 dari pasangan Bapak Zainul Effendi dan Ibu Neti. Penulis dilahirkan dan dibesarkan di Desa Simpang Beliti, Kecamatan Binduriang Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

Pendidikan formal penulis dimulai di TK Dharma Wanita Unit Cam Binduriang Kepala Curup dan berhasil lulus pada tahun 2010 setelah menyelesaikan pendidikan di TK, penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 03 Rejang Lebong dan berhasil lulus pada tahun 2016. Setelah menyelesaikan pendidikan dasar, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 12 Rejang Lebong dan lulus pada tahun 2019. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 07 Rejang Lebong dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2022.

Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi Strata Satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri Curup Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Selama menjalani masa perkuliahan, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan akademik maupun nonakademik yang mendukung pengembangan kemampuan dan pengalaman di bidang pendidikan.

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), penulis menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di MIM 10 Karang Anyar” Penulis menyelesaikan pendidikan sarjana pada

tahun 2026 dengan harapan ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan dasar.