

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BLOOKET DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 BAYUNING

Ade Amelia Fitri¹, Asep Usamah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasih Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: adeamelia32@gmail.com

Article History

Received: 26-07-2025

Revision: 04-08-2025

Accepted: 06-08-2025

Published: 08-08-2025

Abstract. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the use of blooket learning media in increasing student learning motivation in science lessons in grade V of SDN 1 Bayuning. The research method used is a quantitative pre-experiment method. Sampling in this study used a total sampling technique. The population in this study were all grade V students of SD Negeri 1 Bayuning. Data collection techniques used questionnaires, observations, interviews, and documentation. The results showed that the average pretest score was 60% and the average posttest score was 80%. This study used analysis prerequisite tests, namely normality tests, hypothesis tests, and N-Gain tests with the help of the SPSS 25 program. From the results of normality in the posttest, Sig = 0.221 ($0.221 \geq 0.05$) was obtained, and the average pretest score was Sig = 0.737 ($0.737 \geq 0.05$), this indicates a normally distributed normality test. Hypothesis testing with testing criteria if the Sig value. (2-tailed) < 0.05 , then Ho is rejected and Ha is accepted with a significance level = 0.05, a value of 0.000 is obtained so that it can be concluded that Ho is rejected and Ha is accepted. And the N-Gain Score test is 0.7225 which is categorized as high, the N-Gain percent test is 72.24 which is categorized as quite effective. This shows that the use of blooket learning media can increase student learning motivation.

Keywords: Blooket Learning Media, Learning Motivation, Elementary School

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Bayuning. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif *pre-experiment*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Bayuning. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* 60% dan nilai rata-rata *posttest* 80%. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji hipotesis, dan uji *N-Gain* dengan bantuan program SPSS 25. Hasil uji hipotesis dengan kriteria pengujian jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka Ho ditolak dan Ha diterima dengan taraf signifikan = 0,05, diperoleh nilai 0,000 sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa dapat dinyatakan Ho ditolak dan Ha diterima. Dan uji *N-Gain* Score sebesar 0.7225 yang dikategorikan tinggi, uji *N-Gain* persen sebesar 72.24 yang dikategorikan cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *blooket* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Blooket*, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar

How to Cite: Fitri, A. A & Usamah, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Blooket dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 1 Bayuning. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7332-7341. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3911>

PENDAHULUAN

Menurut Ramadani et al., (2023) media pembelajaran adalah sarana yang sangat penting dalam pendidikan, dimana perannya memiliki banyak manfaat dalam mencapai keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media pembelajaran mampu menciptakan perkembangan dalam situasi yang membuat siswa bersemangat serta menciptakan adanya kehadiran siswa, selain itu media pembelajaran berfungsi sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Yeni et al., (2022) penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi ketertarikan siswa dalam belajar, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pencapaian akademik siswa. Motivasi belajar adalah suatu faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, oleh karena itu motivasi sering kali diartikan pula sebagai faktor pendorong perilaku seseorang. Dalam motivasi, terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan ke dalam ranah afektif atau sikap yang diterapkan pada proses pembelajaran.

Menurut Adnyana & Yudaparmita (2023) pembelajaran merupakan proses dua arah di mana guru menyampaikan pengetahuan kepada murid-muridnya, pembelajaran merupakan tahap mengembangkan pola pikir agar terus berkembang dan mengubah tingkah laku menjadi lebih baik. Dalam pembelajaran terdapat mata pelajaran yang setiap hari dipelajari, mata pelajaran dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat keterampilan berpikir dan memecahkan suatu permasalahan, salah satu mata pelajaran yaitu IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pelajaran yang mempelajari alam semesta dan semua makhluk yang ada di dalamnya, baik yang hidup maupun tidak hidup, serta bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dan dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Sari et al., (2024) namun pada fakta dilapangan masih banyak ditemukan guru yang saat jelaskan materi pelajaran tidak memakai media, guru hanya melakukan ceramah saat menjelaskan materi sehingga siswa kurang maksimal dalam memahami materi pembelajaran, pembelajaran yang monoton membuat motivasi belajar siswa menurun sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Penyebab adalah guru yang tidak menggunakan media pembelajaran karena guru tidak mengerti cara memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pelajaran IPAS siswa tidak fokus pada pelajaran, saat guru memberikan tugas siswa menyontek kepada temannya karena tidak mengerti isi pelajaran, dan saat proses belajar sedang berlangsung siswa tidak aktif, jenuh dan bosan, ketika guru bertanya siswa hanya diam saja. Guru kelas V mengatakan bahwa untuk mengajar terkhususnya pelajaran IPAS tidak menggunakan media pembelajaran karena

terkendala dana dan kurang memahami teknologi, sehingga saat menerangkan materi pembelajaran guru hanya melakukan ceramah, yang mengakibatkan siswa belum memiliki motivasi belajar yang berefek pada tidak antusiasnya dalam belajar.

Hasil observasi dilakukan kepada siswa kelas V SDN 1 Bayuning menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS guru menerangkan materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang materi pembelajaran hanya guru bacakan dari buku paket IPAS dan tidak menggunakan media pembelajaran, tidak adanya interaksi antara guru dan siswa pembelajaran hanya berpusat pada guru. Siswa gagal memahami materi IPAS karena mereka menjadi tidak tertarik, bosan, dan tidak memperhatikan penjelasan guru, ketika guru memberikan tugas siswa menyontek kepada temannya. Pembelajaran IPAS seperti ini belum dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena siswa tidak merasa senang dan antusias belajar. Siswa tidak memiliki hasrat, keinginan untuk berhasil dan tidak adanya dorongan dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Sekti et al., (2023) guru kelas V SD Negeri Sendangsoko, menemukan bahwa siswa umumnya tidak menyukai pelajaran IPAS selama kegiatan belajar. Peneliti juga memperhatikan bahwa siswa kurang memperhatikan guru saat mengajar dan kurang aktif saat menjawab pertanyaan guru. Hal ini juga terasa membosankan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran. Sebaliknya, guru hanya mengandalkan ceramah dan diskusi kelas, oeh karena itu siswa kurang bersemangat, motivasi belajar yang menurun menyebabkan kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas menunjukkan bahwa guru belum menerapkan media pembelajaran, guru hanya melakukan ceramah saat menjelaskan materi pembelajaran di kelas yang mengakibatkan tidak adanya motivasi belajar siswa yang berakibat siswa yang tidak antusias dan tidak bersemangat dalam belajar. Maka dari penjelasan diatas peneliti menawarkan solusi dari permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran *blooket* yang menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Astindari et al., (2024) *blooket* adalah media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. *Blooket* dapat ditemukan di situs web yang memiliki basis permainan kuis. *Blooket* menawarkan mode permainan yang menyenangkan yang dapat dinikmati oleh pengguna secara individu maupun bersama teman. Dengan *blooket*, guru memiliki akses ke berbagai konten pendidikan, termasuk kemampuan untuk membuat atau menemukan kuis dalam berbagai format yang dapat dimainkan oleh siswa dengan berbagai cara. Tujuan dari media pembelajaran *blooket* membuat pembelajaran menarik dan

menyenangkan, menginspirasi siswa untuk mengambil peran aktif dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Maulana & Arini, (2024) menyebut bahwa media pembelajaran *blooket* berbasis permainan memiliki nilai afektif atau sikap ketika siswa menggunakannya untuk membaca dan menjawab pertanyaan. Hal ini karena media visual dapat menarik perhatian siswa dan memicu antusias mereka dalam belajar. Media *blooket* ini cukup fleksibel untuk menyesuaikan diri dengan inovasi digital di masa depan, kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah adalah hal yang dapat benar-benar dibantu oleh *blooket*. Insentif bagi siswa untuk menyelesaikan sebuah permainan meningkat seiring dengan meningkatnya tingkat kesulitan permainan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran *blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 1 Bayuning.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre eksperimen* dengan *one group pretest posttest design*. *One group pretest posttest design* merupakan desain penelitian yang dilaksanakan satu kelas yang diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengidentifikasi motivasi belajar siswa, pertemuan selanjutnya dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *blooket*, setelah selesai pembelajaran dilakukan tes akhir untuk mengidentifikasi peningkatan terhadap motivasi belajar siswa

Tabel 1. Desain penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan

O2 = Nilai *posttest* setelah diberi perlakuan

X = Perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *blooket*

Sampel dalam penelitian ini yaitu 26 siswa kelas V SD Negeri 1 Bayuning yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan total sampling. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Mujayanah & Fadilah, (2019) bahwa total sampling adalah teknik pengambilan sampel yang jumlah sampelnya sama dengan jumlah populasi. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Bayuning yang berjumlah 26 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik validasi instrumen angket menggunakan pendapat para ahli (validator). Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji hipotesis, dan uji *N-Gain*. Uji hipotesis yang digunakan yaitu menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Menurut Palimbong et al., (2022) uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu grup atau untuk mengkaji perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Dan uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur efektivitas suatu media pembelajaran yang di implementasikan.

HASIL

Penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti melakukan penyampaian materi IPAS Bumi Berubah dengan menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan media pembelajaran, dan memberikan *pretest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal motivasi belajar siswa. Pada pertemuan kedua peneliti menyampaikan materi IPAS Bumi Berubah dengan menggunakan media pembelajaran *blooket*, dan diakhiri dengan memberikan *posttest*. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 2. Hasil *pretest* dan *posttest*

No	Hasil Angket	Persentase Tertinggi	Persentase Terendah	Rata-rata
1.	<i>Pretest</i>	76,25%	47,5%	60%
2.	<i>Posttest</i>	92,5%	71,5%	80%

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, dapat diketahui bahwa hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *blooket* memperoleh nilai rata-rata sebesar 60,09% yang dikategorikan rendah, persentase tertinggi 76,25% dan untuk nilai terendah 47,5%. Sedangkan hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *blooket* memperoleh nilai rata-rata 80% yang kategorikan baik, lebih tinggi dibanding dengan *pretest* yakni 60% dengan kategori rendah. *Posttest* mengalami kenaikan sebesar 20%. Untuk persentase tertinggi yaitu 92,5% dan persentase terendah yaitu 71,5%.

Data yang diperoleh kemudian dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, uji hipotesis, dan uji *N-Gain*. Uji Normalitas dengan uji *Shiporo Wilk* pada *software* SPSS versi 25 *for windows*. Berdasarkan ketentuan jika nilai Sig. > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai probabilitas < 0,05 maka data dinyatakan

berdistribusi tidak normal. Adapun hasil analisa statistik dengan menggunakan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3 yaitu:

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.102	26	.200 [*]	.977	26	.794
Posttest	.146	26	.163	.949	26	.221

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3. hasil uji normalitas di atas bahwa nilai total motivasi belajar *posttest* atau setelah diterapkan media pembelajaran *blooket* diperoleh Sig = 0,221 ($0,221 \geq 0,05$), dan skor total motivasi belajar *pretest* atau sebelum diterapkan media pembelajaran *blooket* diperoleh Sig. = 0,737 ($0,737 \geq 0,05$). Hal ini sesuai dengan ketentuan uji normalitas bahwa data tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas dapat berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-Test*.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
1 Pretest - Posttest	16.615	8.183	1.605	-19.921	-13.310	10.353	25	.000

(Sumber: Output SPSS for windows release 25)

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Ternyata nilai signifikan yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$). Hal tersebut berarti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bayuning antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *blooket*. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Negeri 1 Bayuning.

Uji *N-Gain* merupakan uji yang digunakan untuk mengukur efektivitas suatu media pembelajaran yang di implementasikan, uji *N-Gain* untuk mengetahui besaran keefektifan penggunaan suatu *treatment* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Kategori *N-Gain Score* yaitu jika nilai *N-Gain* $> 0,7$ maka dikategorikan tinggi, jika *N-Gain* berada diantara 0,3 – 0,7 maka dikategorikan sedang, dan jika nilai *N-Gain* $< 0,3$ maka dikategorikan rendah. Untuk kategori *N-Gain* persen yaitu > 76 dikategorikan efektif, 56-75 dikategorikan cukup efektif, 40-55 dikategorikan kurang efektif, dan < 40 dikategorikan tidak efektif.

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	26	.11	51.22	.7225	.25344
Ngain Persen	26	11.11	122.22	72.2474	25.34375
Valid N (listwise)	26				

(Sumber: Output SPSS for windows release 25)

Berdasarkan hasil uji *N-Gain*, yang dapat pada Tabel 5. diperoleh rata-rata nilai *N-Gain Score* adalah 0.7225 yang dikategorikan “tinggi”. Nilai *N-Gain Score* berada pada kategori tinggi karena *N-Gain score* > 0.7. Nilai *N-Gain* persen yaitu 72.24 yang dikategorikan “Cukup Efektif”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *blooket* cocok diterapkan di kelas karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran IPAS materi Bumi Berubah.

DISKUSI

Pembelajaran IPAS materi Bumi Berubah di kelas V SD Negeri 1 Bayuning dipertemuan pertama peneliti melakukan *pretest* yang terdiri dari 20 pernyataan angket dengan waktu pengerjaan 20 menit. Ketika siswa diberikan *pretest* banyak siswa yang memberikan tanda ceklis tidak menyukai pembelajaran IPAS karena pembelajaran IPAS menurut siswa sangat membosankan. Tujuan diberikan angket *pretest* yaitu untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *blooket*. Hasil *pretest* motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bayuning sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *blooket* nilai rata-rata siswa 60%, persentase terendah 47,5%, dan persentase tertinggi 76,25%. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *blooket* termasuk kategori “rendah”, dikarenakan dalam pembelajaran dalam menjelaskan materi menggunakan metode ceramah yang menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru, siswa hanya mendengarkan yang membuat pembelajaran menjadi membosankan, dan tidak menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran IPAS.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dibuktikan oleh Astindari et al., 2024 bahwa dalam pembelajaran di SD dan 1 MI Desa Trebungan dan dari hasil pengamatan, menemukan tantangan bahwa penerapan dalam proses pembelajaran mayoritas guru masih menggunakan media papan tulis dan buku, yang membuat siswa kurang aktif dan cepat bosan. Dan guru masih belum menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa di kelas. Dan diperlukan adanya media pembelajaran

yang dapat mendorong motivasi belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa bosan mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran IPAS materi Bumi Berubah di kelas V SD Negeri 1 Bayuning setelah diberikan *treatment* atau perlakuan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *blooket* siswa diberikan *posttest*. Hasil *posttest* motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bayuning setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *blooket* nilai rata-rata siswa 80%, persentase terendah 71,5%, dan persentase tertinggi 92,5%. Nilai siswa pada *posttest* mengalami peningkatan sebesar 20% dari nilai *pretest*. Selama proses pembelajaran siswa antusias, aktif mengikuti pembelajaran IPAS karena dengan menggunakan media pembelajaran *blooket* membuat siswa aktif dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *blooket* termasuk kategori “baik”.

Keberhasilan siswa dalam memahami mata pelajaran IPAS dicapai melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media akan membuat siswa lebih tertarik memperhatikan setiap penyampaian yang diberikan oleh guru. Dari sisi kegiatan pembelajaran, setiap siswa tampak memperhatikan penjelasan guru. Kemudian, siswa akan terlibat dalam menggunakan media untuk belajar. Dimana media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi serta antusias siswa di dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran di kelas pun jadi lebih efektif kemudian optimal didalam pentrasferan ilmu kepada siswa (Ummah & Mustika, 2024).

Manfaat media pembelajaran *blooket* adalah menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang lebih menyenangkan, siswa merasa terlibat secara aktif. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif dan memotivasi. Media pembelajaran *blooket* memungkinkan kolaborasi antar-siswa dalam mode permainan tertentu, sehingga membangun keterampilan sosial dan kerja sama. Di sisi lain, fitur kompetisi dapat memotivasi siswa untuk mencapai hasil terbaik mereka (Fadli & Adipta, 2024).

Berikut ini hasil perhitungan uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain yaitu pada hasil uji normalitas bahwa nilai total motivasi belajar *posttest* atau setelah diterapkan media pembelajaran *blooket* diperoleh $\text{Sig} = 0,221$ ($0,221 \geq 0,05$), dan skor total motivasi belajar *pretest* atau sebelum diterapkan media pembelajaran *blooket* diperoleh $\text{Sig} = 0,737$ ($0,737 \geq 0,05$). Hal ini sesuai dengan ketentuan uji normalitas bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Hasil uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Ternyata nilai signifikan yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 (sig < 0,05). Hal tersebut berarti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bayuning antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *blooket*. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Negeri 1 Bayuning. Uji *N-Gain* diperoleh rata-rata nilai *N-Gain Score* adalah 0.7225 yang dikategorikan “tinggi”. Nilai *N-Gain* persen yaitu 72.24 yang dikategorikan “cukup efektif”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *blooket* cocok diterapkan di kelas karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran IPAS materi Bumi Berubah.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dibuktikan oleh Jalil, 2023 di kelas IV SD setelah diadakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *blooket*, dimana setelah proses penyampaian materi kemudian didukung dengan penggunaan media yang menarik untuk menjawab beberapa soal mengenai materi pembelajaran. Adapun data hasil kelas IV menunjukkan nilai rata-rata *pretest* adalah 64, sedangkan nilai rata-rata dari *posttest* adalah 76. Sehingga dari hasil uji tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis platform *blooket* di kelas IV dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dibuktikan dengan peningkatan peserta didik sebesar 7.89 poin atau 10.62%. Media pembelajaran *blooket* dapat membangun rasa semangat dan rasa keingintahuan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SD Negeri 1 Bayuning pada materi bumi berubah dengan menggunakan media pembelajaran *blooket*, berdasarkan hasil *pretest* motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *blooket* nilai rata-rata siswa sebesar 60%. Dengan demikian motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *blooket* termasuk pada kategori “rendah”. Hasil *posttest* motivasi belajar siswa setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *blooket* nilai rata-rata siswa sebesar 80%. Dengan menggunakan media pembelajaran *blooket* termasuk pada kategori “baik”. Penggunaan media pembelajaran *blooket* terbukti cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dan hanya melakukan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *N-Gain score* sebesar 0.7225 yang dikategorikan

“tinggi”, nilai *N-Gain* persen yaitu 72.24 yang dikategorikan “cukup efektif”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *blooket* cocok diterapkan di kelas karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS materi Bumi Berubah.

REFERENSI

- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., Aditia, M., & Artikel, I. (2024). Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Blooket Tingkat SD/MI di Desa Trebungan. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(2), 2024.
- Fadli, S., & Adipta, M. (2024). Pemanfaatan Blooket Game Sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif dan Interaktif di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(01), 16–19. <https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82>
- Jalil, A. (2023). Pengembangan Media Smart Blooket Untuk Menumbuh Kembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(2), 303–311. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.44319>
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Maulana, H. S., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1547–1553. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157>
- Mujayanah, T., & Fadilah, I. (2019). Analisis Karakter Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 21 Kota Jambi. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(2), 133–136. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Palimbong, S. M., Pompeng, O. D. Y., & Widia, W. (2022). Pengaruh penerapan surat pemberitahuan elektronik (e-spt) masa pajak pertambahan nilai (ppn) terhadap kepatuhan wajib pajak. *Akuntabel*, 19(2), 475–481. <https://doi.org/10.30872/jakt.v19i2.11169>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Sekti, T., Murti, R. C., & Nurudin. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Model Problem Based Learning. *Educatif Journal of Education Research*, 5(1), 79–86. <https://doi.org/10.36654/educatif.v5i1.150>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Salkiah, B. (2020). Perubahan Paradigma Pendidikan Dan Ekonomi Dimasa Pandemi Covid19. *Media Bina Penah*, 15(1), 3781–3788. <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/647>