



Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI di SMA Negeri 1 Palembang

Muhammad Robi Firli^{1*}, Camellia², Maimun³

^{1,2} PPG FKIP, Universitas Sriwijaya, Indonesia

³SMA Negeri 1 Palembang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11536>

Received: 30 Mei 2025

Revised: 13 Juli 2025

Accepted: 18 Juli 2025

Abstract: This study is a Classroom Action Research (PTK) which aims to improve students' motivation and learning outcomes through the use of Blooket learning media in the subject of Pancasila Education in grade XI of SMA Negeri 1 Palembang. The subjects of the study were students of class XI.11. The research was carried out in two action cycles, each of which included the planning, implementation, observation, and reflection stages, based on Kurt Lewin's PTK model. The results showed an increase in learning motivation from a low initial condition to 93% at the end of cycle II. In line with that, the percentage of completeness of learning outcomes increased from 47% in the pre-cycle to 95% in the second cycle. The data is analyzed descriptively, comparatively, and presented in the form of percentages. This research also emphasizes the active involvement of researchers in the learning process and cooperation with teachers as observers. Based on these findings, it can be concluded that the use of the Blooket application as a learning medium is effective in increasing students' motivation and learning outcomes.

Keywords: *Learning motivation, Blooket, Pancasila Education.*

Abstrak: Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *Blooket* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Negeri 1 Palembang. Subjek penelitian peserta didik kelas XI.11. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, berdasarkan model PTK Kurt Lewin. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari kondisi awal yang rendah menjadi 93% pada akhir siklus II. Sejalan dengan itu, persentase ketuntasan hasil belajar meningkat dari 47% pada pra-siklus menjadi 95% pada siklus II. Data dianalisis secara deskriptif komparatif dan disajikan dalam bentuk persentase. Penelitian ini juga menekankan keterlibatan aktif peneliti dalam proses pembelajaran serta kerja sama dengan guru sebagai observer. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Blooket* sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *Motivasi belajar, Blooket, Pendidikan Pancasila.*

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menghasilkan generasi muda yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang menghadapi era pembelajaran abad 21. Dalam pembelajaran abad 21, proses pembelajaran memiliki keterampilan belajar yang berdasarkan 4C, yaitu *Critical Thinking*, *Communication*, *Creative Thinking* dan *Collaboration*.

Email: robifirli59@gmail.com

Keterampilan 4C ini diharapkan dapat melatih kemampuan peserta didik. (Septikasari, 2019) proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik. Untuk itu, guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai strategi dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan berkembangnya era digital dan teknologi membuat penggunaan media pembelajaran semakin penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik (Ichsani, 2023). Oleh karena itu, guru dituntut untuk memberikan arahan kepada peserta didik agar lebih aktif dalam belajar serta dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Untuk mewujudkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu memotivasi peserta didik dalam proses belajar (Vanessa, 2022).

Sekolah menjadi lembaga yang memiliki peranan untuk menanamkan nilai pengetahuan dan nilai karakter pada diri peserta didik dan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Hal ini tercantum dengan jelas dalam Pasal 37 UU No 20 Tahun 2003 (Anatasya & Anggareni Dewi, 2021), yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam kurikulum merdeka, mulai dari tingkat dasar hingga menengah, bahkan hingga perguruan tinggi. Di Indonesia sendiri mata Pelajaran Pendidikan Pancasila adalah fondasi bagi anak-anak bangsa untuk tahu dan memahami latar belakang berdirinya hingga dasar-dasar kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia (Zahro, 2023). Sama halnya dengan mata Pelajaran lain, kehadiran Pendidikan Pancasila tentu sangat bersinergi dalam mewujudkan tujuan nasional yang tentunya tercapainya tujuan pembelajaran. Visi dan misi dari mata pelajaran ini adalah untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, dengan dasar profil pelajar Pancasila, yang memiliki karakter unggul dalam menjalankan hak dan kewajibannya, kesadaran dalam berpolitik, serta pemahaman yang baik mengenai hukum dan moral.

Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan tentang nilai-nilai dasar negara, tetapi juga bertujuan untuk membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila secara mendalam, yang pada nantinya akan mempengaruhi hasil belajar

mereka. Fenomena ini terjadi di SMA Negeri 1 Palembang. Berdasarkan hasil observasi, tampak bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Banyak dari mereka terlihat lesu dan lebih fokus pada kegiatan masing-masing daripada memperhatikan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar yang hanya menggunakan ppt dan video pembelajaran membuat suasana kelas terasa membosankan.

Padahal, dalam wawancara singkat dengan beberapa peserta didik dan saat membagikan asesmen awal pada pertemuan pertama, mereka menyatakan lebih senang belajar menggunakan media yang interaktif. Dari sini, penulis mulai bertanya-tanya: apakah kondisi pembelajaran yang kurang menarik ini berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila? Bukti awal dapat dilihat dari hasil asesmen diagnostik yang dilakukan penulis, di mana kelas XI.11 menunjukkan hasil yang cukup mengkhawatirkan. Hanya 40% siswa (sebanyak 18 orang) yang berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), artinya lebih dari separuh peserta didik belum mencapai standar yang ditetapkan.

Pemahaman masyarakat secara luas, motivasi belajar sering dipahami sebagai 'semangat dalam mengikuti pembelajaran' Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Rahman (2022) ketika peserta didik memiliki motivasi yang tinggi, mereka akan lebih semangat, rajin, dan tidak mudah menyerah dalam belajar. Mereka juga akan lebih fokus saat menerima pelajaran dan berusaha memahami materi dengan baik. Sehingga motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Ketika peserta didik termotivasi, mereka akan lebih semangat mengikuti pelajaran, aktif bertanya, dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Motivasi menjadi dorongan dari dalam diri peserta didik untuk terus berusaha dan belajar dengan sungguh-sungguh.

Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih fokus, disiplin, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Mereka juga lebih tertarik untuk memahami materi pelajaran, bukan hanya menghafalnya. Menurut Winkel (Suharni, 2021), ciri-ciri motivasi belajar peserta didik adalah dorongan dari dalam diri peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik serta aktif. Motivasi ini tidak hanya membuat proses belajar berjalan terus-menerus, tetapi juga mengarahkan kegiatan belajar agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Selain itu, motivasi mendorong peserta didik untuk menggunakan strategi

belajar yang lebih efektif, seperti belajar kelompok, menggunakan media digital, atau mengatur jadwal belajar secara mandiri. Semua hal tersebut berdampak langsung pada hasil belajar. Nilai atau capaian akademik peserta didik biasanya akan lebih baik jika mereka belajar dengan motivasi yang tinggi. Hasil belajar inilah yang menjadi ukuran pencapaian kompetensi dan menentukan apakah peserta didik sudah tuntas dalam belajar atau belum. Dengan kata lain, tanpa motivasi, peserta didik mungkin akan kesulitan mencapai hasil belajar yang maksimal, meskipun fasilitas atau metode pembelajaran sudah baik.

Dari situ, penulis menyadari adanya masalah dalam proses pembelajaran yang diterapkan. Mengacu pada pendapat Azizah (2020), ketika sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM, maka hal itu menunjukkan adanya kendala dalam proses pembelajaran bisa berasal dari guru, peserta didik, atau bahkan sarana pendukung yang kurang memadai. Ditambah lagi, adanya persepsi bahwa pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung membosankan, makin memperkuat kebutuhan untuk mencari solusi. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, agar hasil belajar mereka pun turut meningkat.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Menurut Husna (2023), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif mencari dan mengakses sumber belajar yang relevan, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi bisa menjadi salah satu cara yang menarik untuk diterapkan di kelas. Menurut Fauzi (2023), game edukasi memiliki unsur pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi, kini tersedia game edukasi digital yang bisa dimainkan melalui perangkat seperti komputer, laptop, atau handphone. Game ini memungkinkan peserta didik belajar secara langsung dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah

Blooket. *Blooket* adalah sebuah platform digital yang menyediakan berbagai macam alat untuk membuat permainan atau aktivitas interaktif yang dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran. Menurut Jalil (2023), *Blooket* merupakan sebuah media berbasis online yang berfungsi memberikan informasi apa saja yang ingin disampaikan oleh pembuat. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, diharapkan peserta didik dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan pada akhirnya menghasilkan peningkatan dalam pemahaman materi serta hasil belajar mereka. *Blooket* menyajikan pilihan permainan yang seru dan bervariasi, yang bisa dimainkan sendiri ataupun bersama dalam kelompok. Menurut Nur'aeni (2023) melalui platform ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka memperoleh pengetahuan secara alami tanpa merasa terbebani oleh proses belajar yang kaku.

Blooket adalah salah satu aplikasi pembelajaran yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk membuat aktivitas interaktif berbasis permainan, seperti kuis, teka-teki, dan berbagai jenis permainan lainnya yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Vanessa Marensi (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi seperti *Blooket* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena aplikasi ini menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

Aplikasi *Blooket* menawarkan berbagai jenis permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, termasuk materi Pendidikan Pancasila. *Blooket* mengubah cara belajar peserta didik menjadi lebih seru dan efektif, karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang berkesan dengan materi pelajaran yang diberikan. Menurut Thu & Dan (2023). Penggunaan aplikasi *Blooket* dalam pembelajaran bisa memberikan tantangan bagi peserta didik sekaligus membantu memperkuat daya ingat mereka dan guru juga bisa membuat kumpulan pertanyaan dari berbagai mata pelajaran untuk dimainkan oleh peserta didik. Dengan menggunakan *Blooket*, peserta didik dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang menguji pemahaman mereka melalui kuis atau teka-teki yang terkait dengan konsep-konsep dalam Pancasila, seperti hak dan kewajiban warga negara, kesadaran politik, dan nilai-nilai moral. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih dinamis dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur'aeni (2023) menunjukkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams

Games Tournament) berbasis digital *Blooket* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap motivasi belajar peserta didik (dengan skor indeks 94%) dibandingkan dengan hasil belajar (dengan skor indeks 77%). Artinya, penggunaan model ini dapat secara signifikan meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nainggolan (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game online *Blooket* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.

Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis kuis online *Blooket* layak untuk dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan: 1) Meningkatkan efektivitas pembelajaran Penggunaan *Blooket* memungkinkan guru mengatur waktu pembelajaran dengan lebih fleksibel dan efisien. 2) Mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif Peserta didik dapat belajar secara aktif, baik secara individu maupun dalam kelompok. 3) Memberi kendali lebih bagi guru Guru dapat memantau dan mengevaluasi partisipasi serta aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui aplikasi *Blooket* di SMA Negeri 1 Palembang. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif, serta dapat mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *Blooket* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Palembang. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas XI.11. Dalam penelitian ini, prosedur dilaksanakan melalui serangkaian siklus tindakan yang terdiri dari 2 tahap, yakni Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan (Planning), pelaksanaan tindakan (Action), observasi (Observing), dan refleksi (Reflection). Rangkaian langkah ini mengacu pada model PTK yang dikembangkan oleh Kurt Lewin (Mulyati, 2023). Penelitian ini menggunakan dua instrumen utama, yaitu observasi motivasi belajar dan tes hasil belajar peserta didik. Penelitian dilakukan dalam dua tahap, dimulai dengan observasi pra-siklus

untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik, serta mengidentifikasi penyebab permasalahan yang akan dicari solusinya. Setelah itu, dilaksanakan dua siklus pembelajaran untuk menerapkan solusi yang dirancang oleh peneliti dan melihat apakah terjadi peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar. Data dari observasi dianalisis menggunakan metode deskriptif komparatif dengan teknik presentasi data dalam bentuk persentase.

Penelitian ini memiliki beberapa karakteristik khusus, yaitu: (1) peneliti terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang diteliti, (2) penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat situasional, dan (3) adanya kerja sama atau kolaborasi antara peneliti dan guru sebagai observer selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan peran guru dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran di kelas, sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pada saat menganalisis data ketuntasan belajar peserta didik, pendekatan analitis yang diterapkan merujuk pada rumus yang telah dirumuskan oleh Asmaliyah et al (2025).

Persentase motivasi belajar dijelaskan dalam lima kategori penilaian berdasarkan pendapat Arikunto (Asmaliyah et al., 2025), sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Motivasi Belajar Peserta didik

No.	Interval (%)	Kriteria
1	$80 \leq PMB < 100$	Sangat Tinggi
2	$60 \leq PMB < 80$	Tinggi
3	$40 \leq PMB < 60$	Sedang
4	$20 \leq PMB < 40$	Rendah
5	$0 \leq PMB < 20$	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 1, keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan oleh adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pada setiap siklus. Apabila sebanyak 80% atau lebih peserta didik mencapai nilai di atas kriteria baik pada siklus I maupun siklus II, maka tindakan dianggap berhasil dan dapat dihentikan.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan melalui dua tahapan siklus yang berfokus pada penilaian motivasi belajar peserta didik kelas XI.11 SMA Negeri 1 Palembang. Permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang disebabkan oleh metode pembelajaran guru yang cenderung membosankan dan media pembelajaran yang begitu-begitu saja. Kondisi ini teridentifikasi melalui asesmen diagnostik terhadap kemampuan kognitif peserta didik yang dilakukan peneliti pada tahap pra-siklus, sebelum tindakan pembelajaran diterapkan. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti menerapkan tindakan dengan menggunakan aplikasi *Blooket* sebagai media pembelajaran berbasis online. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar kelompok serta memungkinkan mereka berpartisipasi secara aktif, baik dalam proses pembuatan materi maupun penggunaannya dalam pembelajaran.

Langkah-langkah penggunaan aplikasi *Blooket* adalah (1) Mendaftarkan akun di website *Blooket* <https://id.blooket.com/login> dengan melengkapi data dan identitas; (2) Memilih tombol create untuk masuk ke tampilan pembuatan soal dan edit; (3) Tuliskan judul dan deskripsi permainan; (4) Memasukkan soal-soal dan memasukkan pilihan jawaban beserta lama waktu pengerjaan soal; (5) Menekan tombol done dan membagikan link beserta kode ke peserta didik; (6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pengarahan mengenai pembelajaran berbasis kuis yang akan dilakukan; Guru memulai kuis dan memilih pilihan atau tempale kuis yang akan dikerjakan; (7) Peserta didik menuliskan nama lengkap dan menekan tombol start; dan (8) kuis dimulai, jika selesai mengerjakan kuis, tekan tombol selesai pada game dan hasil kuis akan ditampilkan di depan. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Hosseini (dalam Nurdi, 2024).

Pra-Siklus

Pada saat melakukan kegiatan pra-siklus, penulis mengamati bahwa peserta didik tampak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Suasana kelas terlihat monoton, di mana banyak peserta didik tampak lesu, bahkan beberapa menunjukkan ekspresi mengantuk dan tidak antusias. Kondisi ini menunjukkan perlunya tindakan dari guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Kurangnya motivasi belajar dapat berdampak langsung terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Menurut Gustian (2024), hasil belajar merupakan bentuk apresiasi yang diperoleh peserta

didik melalui sikap, keterampilan, dan pemahaman selama proses pembelajaran, yang terbentuk melalui interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajar. Berdasarkan hasil asesmen diagnostik terhadap kemampuan kognitif peserta didik, dari 38 orang yang mengikuti asesmen, hanya 18 orang yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 20 orang lainnya belum memenuhi KKM. Tingkat ketuntasan hanya mencapai 47%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik secara umum belum memenuhi standar ketuntasan yang diharapkan. Rekapitulasi nilai pengetahuan peserta didik disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil belajar peserta didik pra siklus

No	Nilai	Predikat	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1	90-100	A	Tuntas	5	13%
2	80-85	B	Tuntas	7	18%
3	70-75	C	Tuntas	6	16%
4	>70	D	Tidak Tuntas	20	53%
Jumlah				2555	100%
Nilai Rata-Rata				67,23	
Persentase Ketuntasan				47%	
Jumlah Peserta didik yang Mencapai Nilai KKM				18	
Jumlah Peserta didik yang Tidak Mencapai Nilai KKM				20	

Berdasarkan kegiatan pra-siklus yang dilakukan peneliti di kelas XI.11, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik sangat rendah sehingga dapat mempengaruhi proses pembelajaran menjadi membosankan dan monoton yang membuat peserta didik menjadi kurang antusias, mudah bosan dan mengantuk pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Cantika Pertiwi (2023) dan Aditya dkk. (2023), media pembelajaran dapat membantu guru mempercepat proses belajar dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti ingin mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan mengurangi rasa bosan peserta didik dalam belajar. Untuk itu, guru menggunakan aplikasi *Blooket* sebagai media evaluasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu kurangnya motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dalam tabel 1.1, bahwasannya 53% atau lebih dari separuh peserta

didik hasil belajarnya tidak tuntas. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis kuis online *Blooket* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Siklus 1

Siklus 1 dilakukan pada 1 kali pertemuan yang terjadi pada tanggal 16 April 2025, penulis melakukan perencanaan yang dimulai dari fase merancang pembelajaran, dengan mempersiapkan kebutuhan saat pengajaran, seperti membuat modul ajar dan membuat media pembelajaran berbasis online *Blooket*. Serta membuat instrumen penilaian berupa lembar penilaian perilaku peserta didik selama proses pembelajaran. Melakukan pembelajaran, sampai melaksanakan penilaian yang berupa treatment tes dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran *Blooket*. Berdasarkan hasil observasi di siklus 1, pembelajaran diawali dengan guru memberikan pertanyaan pemantik yang dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui media pembelajaran *powerpoint* dan video pembelajaran, kemudian guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi terkait menganalisis kasus-kasus dan merumuskan solusi dalam menyelesaikan kasus. Baru selanjutnya guru memberikan soal-soal dalam bentuk kuis berbasis media *Blooket* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar dari peserta didik. Hasil dari penilaian motivasi belajar melalui lembar observasi yang disajikan di Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta didik Siklus 1

SIKLUS I			
Indikator Belajar	Motivasi	Motivasi Belajar (%)	Kriteria
Berpartisipasi selama proses pembelajaran		77,54	Tinggi
Menunjukkan Komunikasi yang baik		76	Tinggi
Berusaha untuk meningkatkan pengetahuan		76,02	Tinggi
Rata-rata		76%	Tinggi

Persentase dari hasil belajar peserta didik kelas XI.11 pada siklus 1 dapat dilihat dalam Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus 1

No	Nilai	Predikat	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
1	90-100	A	Tuntas	4	11%
2	80-85	B	Tuntas	13	34%
3	70-75	C	Tuntas	11	29%
4	>70	D	Tidak Tuntas	10	26%
Jumlah				2770	100%
Nilai Rata-Rata				72,89	
Persentase Ketuntasan				74%	
Jumlah Peserta didik yang Mencapai Nilai KKM				28	
Jumlah Peserta didik yang Tidak Mencapai Nilai KKM				10	

Berdasarkan Tabel 4, bahwasannya persentase ketuntasan dari 38 orang peserta didik mencapai 74%. Dengan jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM berjumlah 32 orang. Hal ini membuat persentase dari hasil belajar peserta didik tidak memenuhi kriteria nilai, yaitu 80%. Begitu juga dengan motivasi belajar peserta didik yang rata-ratanya nilai mencapai 76% dan tidak mencapai nilai 80%. Tetapi pada siklus 1 ini, terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 27% dan motivasi belajar yang mencapai 76%, yang artinya lebih dari setengah populasi peserta didik menunjukkan motivasi belajar yang aktif dan tinggi.

Hal ini membuktikan bahwasannya penggunaan media pembelajaran *Blooket* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Namun masih kurang dan membutuhkan persiapan yang matang serta perbaikan pada saat siklus kedua nanti. Permasalahan yang ditemukan dalam hasil refleksi adalah kurangnya persiapan yang matang dari penggunaan media *Blooket* yang memakan waktu lebih lama. Pemilihan font yang lumayan kecil sehingga membuat peserta didik lumayan sulit untuk membaca dan memahami soal dan materi dan durasi yang terlalu cepat dalam menyelesaikan setiap pertanyaan. Maka dari itu penulis akan memperbaiki masalah-masalah yang terjadi di siklus 1 dan memperbaiki masalah tersebut di siklus 2.

Siklus 2

Siklus 2 dilakukan pada tanggal 23 April 2025, pelaksanaan siklus 2 dilakukan oleh penulis untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi di siklus 1. Dengan memberikan media pembelajaran *Blooket* dengan lebih maksimal, seperti memperbaiki

penggunaan ukuran font, memperbaiki dan menambah durasi waktu serta membuat soal yang baru menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, guru melakukan pendekatan TaRL yang diharapkan pada saat kegiatan diskusi nanti motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi level yang lebih tinggi dari siklus 1.

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan dengan penulis mengajak peserta didik untuk menjawab kuis online *Blooket* sebanyak 10 soal, kuis yang diberikan berupa *Racing quizz* yang membuat peserta didik harus saling bersaing untuk menjawab soal jikalau ingin menang. Selain itu untuk meningkatkan motivasi belajar dan antusias peserta didik, ketika peserta didik berhasil menjawab soal, maka mereka akan bisa memberikan hukuman ke peserta didik lainnya dengan menambahkan soal yang akan diisi oleh peserta didik tersebut.

Hal tersebut membuat peserta didik menjadi antusias untuk menjawab soal secara tepat, sehingga hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dari siklus 1 sebelumnya. Hasil dari penilaian motivasi belajar melalui lembar observasi yang disajikan di Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta didik Siklus 2

SIKLUS II		
Indikator Motivasi Belajar	Motivasi Belajar (%)	Kriteria
Berpartisipasi selama proses pembelajaran	90	Sangat Tinggi
Menunjukkan Komunikasi yang baik	95	Sangat Tinggi
Berusaha untuk meningkatkan pengetahuan	94,05	Sangat Tinggi
Rata-rata	93%	Sangat Tinggi

Persentase dari hasil belajar peserta didik kelas XI.11 pada siklus 2 dapat dilihat dalam Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus 2

No	Nilai	Predikat	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	90-100	A	Tuntas	15	39%
2	80-85	B	Tuntas	20	51%
3	70-75	C	Tuntas	2	5%
4	>70	D	Tidak Tuntas	2	5%
Jumlah				3245	100%
Nilai Rata-Rata				85,78	

Persentase Ketuntasan	95%
Jumlah Peserta didik yang Mencapai Nilai KKM	36
Jumlah Peserta didik yang Tidak Mencapai Nilai KKM	2

Berdasarkan Tabel 6 bahwasannya persentase ketuntasan dari 38 orang peserta didik mencapai 95%. Dengan jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM berjumlah 36 orang. Hal ini membuat persentase dari hasil belajar peserta didik telah memenuhi kriteria nilai, yaitu 80%. Begitu juga dengan motivasi belajar peserta didik yang rata-ratanya nilai mencapai 93% dan mencapai nilai 80%. Sehingga pada siklus 2, motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik meningkatkan secara signifikan. Hal tersebut membuktikan bahwasannya penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut, peserta didik yang belum mencapai nilai KKM akan diberikan tugas remedial, sedangkan yang sudah memenuhi kriteria akan mendapat tugas pengayaan. Hasil kegiatan PTK pada siklus 2 menunjukkan adanya kemajuan dalam diri peserta didik, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Nur Khanifah dalam (Gustian, 2024), salah satu cara menciptakan suasana kelas yang kondusif sambil tetap menjaga aktivitas belajar adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi oleh guru.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan persentase peserta didik yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) setelah guru menggunakan media pembelajaran aplikasi *Blooket* di kelas XI SMA Negeri 1 Palembang. Penggunaan aplikasi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga berdampak positif pada motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Namun demikian, dalam penggunaan *Wordwall*, guru juga perlu memperhatikan kebutuhan peserta didik agar media tersebut benar-benar menjadi alat bantu yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Palembang, terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Blooket* dalam upaya guru untuk

meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan yang terjadi dari mulai kegiatan pra siklus sampai siklus ke 2. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian motivasi belajar peserta didik yang awalnya rendah meningkatkan secara bertahap menjadi 93% pada siklus 2. Dan motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, sehingga pada pra siklus, hasil belajar peserta didik hanya mencapai 47% yang tuntas meningkat menjadi 95% peserta didik yang tuntas pada siklus 2. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Blooket* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dapat juga meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI SMA Negeri 1 Palembang.

Referensi

- Aditya, N., Nabillah, W., Ramadani, I., & Rahman Nasution, A. (2023). Penggunaan Media Software PowerPoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14-20.
- Anatasya, E., & Anggareni Dewi, D. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* (Vol. 9, Issue 2).
- Asmaliyah, F., Keriyan, N. M. I., & Nugroho, S. (2025). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 840-850.
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNIYAT*, 1(1), 1-16.
- Cantika Pertiwi, I. (2023). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran Tema Benda di Sekitarku Siswa Kelas III SD (Vol. 02).
- Fauzi, M. A. R. A., Azizah, S. A., Nurkholisah, N., Anista, W., & Utomo, A. P. (2024). Penerapan model problem based learning berbasis game edukatif dalam peningkatan hasil belajar kognitif biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1-11.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981-990.
- Ichsani, A. R. (2023). Implementasi Media Wordwall Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn. Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2023, (pp. 6-12). Samarinda.
- Jalil, A., Su'ad, S. A., & Suryani, F. B. (2023). Pengembangan Media Smart Blooket Untuk Menumbuh Kembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 7(2), 303-311.
- MR, R. G., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 52-60.
- Mulyati, S., Yuvita, Y., & Krisnanto, H. (2023, September). Persepsi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Media Baamboozle Pada Materi Descriptive Text. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)* (Vol. 1, No. 2, pp. 1478-1484).
- Nainggolan, M., Haryati, F., & Lubis, Z. H. (2024). PENERAPAN MEDIA GAMES BLOOKET PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 066050 MEDAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), 441-450.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259-273.
- Nurdi, M. S., Wijaya, A., Saifullah, M., Yikwa, M., Aulia, E. D., Fanani, M. A., ... & Sigiyuwanta, R. (2024). PENINGKATAN KOMPETENSI DIGITAL GURU SD MELALUI PELATIHAN APLIKASI BLOOKET DAN QUIZIZZ. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(6), 12656-12664.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rosyid, Abdul, & Mubin, Fatkhul. (2024). Pembelajaran Abad 21: Melihat Lebih Dekat Inovasi dan Implementasinya dalam Konteks Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran islam*. 7(1), 1-12.
- Septikasari, Resti, & Frasandy, R. N. (2019). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*. 7(2), 112-122.
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.

- Thu, T. T. M., & Dan, T. C. (2023). Students' Perceptions on English Vocabulary Teaching and Learning By Using Blooket: a Case Study / Nhận Thức Của Sinh Viên Về Việc Dạy Và Học Từ Vựng Tiếng Anh Bằng Blooket: Một Nghiên Cứu Tình Huống. *European Journal of Applied Linguistics Studies*, 6(1), 45-98.
- Vanessa Marensi, S. A. (2022). History Learning Based On Wordwall Applications To Improve Student Learning Results Class X Ips In Ma As'adiyah Ketapang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* , No 2 hal.408.