

## Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Aplikasi *Blooket* pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 20 Pulubala

Nirmala<sup>1</sup>, Muhammad Sarlin<sup>2</sup>, Nurainun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo  
e-mail: [mala.nirmala.ibrahim2019@gmail.com](mailto:mala.nirmala.ibrahim2019@gmail.com)<sup>1</sup>, [sarlin\\_muh@ung.ac.id](mailto:sarlin_muh@ung.ac.id)<sup>2</sup>,  
[nurainun@ung.ac.id](mailto:nurainun@ung.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi Blooket pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 20 Pulubala. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 14 orang. Adapun metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media aplikasi Blooket yang digunakan pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 20 Pulubala. Pada siklus I, tingkat motivasi belajar siswa memperoleh rata-rata sebesar 57,33% kategori cukup (C) dengan rincian 2 orang siswa atau (14%) memperoleh kategori baik (B), 10 orang siswa atau (72%) memperoleh kategori cukup (C) dan 2 orang siswa atau (14%) memperoleh kategori kurang (K). Sedangkan pada siklus II, tingkat motivasi belajar siswa memperoleh hasil sebesar 84,73% kategori sangat baik (SB) dimana seluruh siswa memperoleh kategori sangat baik (SB). Dari seluruh tindakan pada penelitian tindakan kelas sudah dapat dikatakan berhasil sebab tingkat motivasi belajar siswa yang terdapat pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Blooket mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 20 Pulubala.

**Kata Kunci:** *Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS, Media Aplikasi Blooket.*

### Abstract

The results of this study show that the Blooket application media used in social studies learning can increase the learning motivation of grade IV students of SD Negeri 20 Pulubala. In the first cycle, the level of student learning motivation obtained an average of 57.33% in the sufficient category (C) with details of 2 students or (14%) obtained the good category (B), 10 students or (72%) obtained the sufficient category (C) and 2 students or (14%) obtained the poor category (K). Meanwhile, in cycle II, the level of student learning motivation obtained results of 84.73% in the very good category (SB) where all students obtained the excellent category (SB). Of all the actions in the classroom action research, it can be said that it was successful because the level of student learning motivation contained in cycle I and cycle II has increased. Based on the results of the study, it can be concluded that the Blooket application media is able to increase students' learning motivation in social studies learning in grade IV of SD Negeri 20 Pulubala.

**Keywords:** *Learning Motivation, Social Studies Learning, Blooket Application Media.*

### PENDAHULUAN

Mutu pembelajaran IPS sangat ditentukan oleh cara guru mengelola pembelajaran IPS. Berangkat dari hal tersebut, maka dapat dirumuskan mutu pembelajaran IPS di SD sangat ditentukan oleh mutu dan kualitas siswa dalam penguasaan materi IPS dan manfaatnya di masyarakat. Pembelajaran IPS memerlukan variasi model pembelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran IPS tergantung dari keberhasilan dalam memotivasi siswa untuk secara intensif mengikuti proses belajar mengajar yang dilakukan.

Motivasi belajar siswa yang baik yaitu motivasi yang tumbuh dalam diri siswa dan disadari oleh siswa. Namun motivasi belajar dari dalam diri, tidak terlepas dari cara yang dapat memberikan dorongan dari luar. Menurut Sardiman (2007:92-95), cara menumbuhkan motivasi belajar yaitu dengan memberikan angka, hadiah, saingan/kompetisi, *ego-involvement*, memberikan ulangan, mengetahui hasil pekerjaan, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.

Motivasi belajar memiliki peranan penting bagi siswa dan memiliki pengaruh yang besar dalam proses belajarnya. Siswa kurang berprestasi bukan hanya dikarenakan kemampuannya yang kurang tapi juga karena siswa tidak punya motivasi belajar yang menyebabkan siswa tidak mengusahakan kemampuan yang dimilikinya (Winata, 2021). Motivasi belajar menjadi pendorong siswa dari dalam diri yang menghasilkan niat untuk melakukan pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan tercapai (Cahyani, 2020). Motivasi belajar sangat erat dengan prestasi belajar yang didapat oleh seseorang, munculnya suatu motivasi didorong oleh keinginan di dalam dan diluar diri seseorang demi mencapai suatu tujuan keberhasilan belajar (Syachtiyani & Trisnawati, 2021).

Untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa maka diperlukan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidikan dan peserta didik di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa perangkat kelas maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Kebutuhan media pembelajaran yang besar dan pengaruh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menuntut munculnya beberapa media pembelajaran baru yang terintegrasi dengan komputer maupun handphone untuk mempermudah penggunaan. Salah satunya media interaktif yaitu media aplikasi *Blooket*. *Blooket* mempunyai laman khusus untuk permainan yang edukatif, tidak berbayar, dapat diakses oleh siapapun, salah satunya pendidik dan peserta didik, dengan syarat koneksi internet yang memadai.

*Blooket* atau dilafalkan dengan 'blu-kit' adalah salah satu platform yang digunakan untuk pembelajaran. *Blooket* dapat digunakan sebagai pembelajaran daring (Junki, 2022:539). Situs platform ini adalah <https://www.blooket.com/> dan peserta didik mengakses lama <https://play.blooket.com/play> kemudian memasukkan kode permainan. Platform berbasis laman web ini dirancang oleh Ben Stewart (2019) dan hak ciptanya di pegang oleh *Blooket LLC*. Platform ini dapat diakses menggunakan gawai dan laptop, hanya saja menjadi *host*, pengguna perlu menggunakan laptop karena kebutuhan tampilan yang disajikan secara langsung.

Hasil observasi pada tanggal 23 Januari 2024 kelas IV di SD Negeri 20 Pulubala Kabupaten Gorontalo diperoleh informasi terkait motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui wawancara langsung kepada guru kelas IV bahwa terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS yaitu dari 14 siswa hanya 5 siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dan sedangkan terdapat 9 orang siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan tentang kurangnya motivasi belajar siswa terdapat pada pembelajaran IPS memang tidak mutlak timbul dari kesalahan siswa itu sendiri, melainkan dari faktor lain seperti kurangnya penggunaan media atau model pembelajaran interaktif pada proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media aplikasi *Blooket* pada pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 20 Pulubala.

## METODE

Penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas, dengan menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara atau aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Arikunto dalam Dadang dan Narsim (2015) menjelaskan bahwa satu siklus PTK terdiri dari empat langkah yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam setiap siklus baik aktivitas guru dalam mengajar, aktivitas siswa dan juga motivasi siswa dalam belajar. Berikut adalah tabel aktivitas guru dalam setiap siklus:

**Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Tiap Siklus**

Siklus	Jumlah Skor	Kategori
Pra Siklus	1,8	Kurang
Siklus I	2,83	Cukup
Siklus II	3,94	Baik

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa aktivitas guru mengajar di kelas telah terbentuk dengan baik. Jika dalam proses pembelajaran guru menerapkan media pembelajarn yang tepat dan dalam pelaksanaan cara belajar ini perlu diperhatikan hal-hal yang sesuai dengan media yang diterapkan. Blooket dapat digunakan sebagai pembelajaran daring (Junki, 2022:539). Dengan menggunakan media aplikasi Blooket pada pembelajaran IPS diharapkan pembelajaran akan lebih menarik dan menjadikan siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan menciptakan pembelajaran lebih aktif, kondusif dan bertukar pikiran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel berikut adalah aktivitas belajar siswa dalam setiap siklus:

**Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Tiap Siklus**

Siklus	Jumlah Skor	Kategori
Pra Siklus	1,9	Kurang
Siklus I	2,6	Baik
Siklus II	3,7	Sangat Baik

Hasil penelitian dikelas IV pada pembelajaran IPS di SD Negeri 20 Pulubala menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Karena pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi Blooket melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran dan memulai proses pencarian informasi dan interaksi saat pembelajaran. Melatih siswa mengembangkan kepekaaan sosialnya tanpa menghambat kemajuan dirinya sendiri karena siswa mempunyai kesempatan untuk meningkatkan komunikasi, partisipasi, motivasi, kreativitas kemampuan berpikir kritis dan menghargai perbedaan pendapat. Kondisi yang demikian membuat siswa tidak merasa jenuh dalam proses belajar. Sehingga terjadi peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arsyad Azhar, 2017), media pembelajaran merupakan segala aspek yang bisa diterapkan dalam menginformasikan sebuah penjelasan saat proses pembelajaran sehingga dapat memancing ketertarikan dan minat peserta didik dalam belajar.

Berikut adalah tabel motivasi belajar belajar siswa setiap siklus:

**Tabel 3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pada Setiap Siklus**

Siklus	Jumlah Skor	Kategori
Pra Siklus	44,26	Kurang
Siklus I	57,33	Cukup
Siklus II	84,73	Sangat Baik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 20 Pulubala pada pembelajaran IPS meningkat dengan signifikan setelah peneliti menggunakan media aplikasi Blooket. Pada siklus I, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 57,33% dengan kategori (C), meningkat 13,07% dari motivasi belajar IPS pada observasi awal yang hanya mendapatkan rata-rata 44,26% dengan kategori (K). Adapun tingkat motivasi belajar siswa pada

siklus II mencapai 84,73% dengan kategori (SB), meningkat 27,4% dari motivasi belajar siswa yang ada pada siklus I yaitu 57,33% dengan kategori (C). Oleh karena itu, jika dalam pembelajaran seorang guru menggunakan media aplikasi Blooket, maka tingkat motivasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS akan mengalami peningkatan dengan baik. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Blooket terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 20 Pulubala.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi Blooket dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 20 Pulubala. Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti dapat memberikan beberapa saran kepada beberapa pihak yaitu: *pertama* guru, guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan banyak penjelasan teori seperti mata pelajaran IPS. *Kedua* sekolah, media aplikasi Blooket dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ketiga* siswa, diharapkan selalu mendukung semangat dalam belajar, serta mengeluarkan kreatifitas yang ada pada diri serta berusaha dan jangan berhenti untuk mencari ilmu, dan hendaknya di bentuk kelompok belajar yang pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lebih baik lagi sehingga tidak ada siswa yang tidak terjangkau oleh guru serta siswa memiliki kesempatan untuk berpendapat yang lebih banyak lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Cet-17. Jakarta: PT Grafindo.
- Cahyani Nurma, Yogyakarta Universitas Negeri. (2020). *Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas IV Improvement Learning Motivation In Social Studies Of Grade Students Through TGT Model (Teams Games Tournament)*. Keyword: social studies learning motivation, TGT (Teams Games Tournament).
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1)90-101.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.
- Sardiman.A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Iskandar, Dadang dan Narsim.(2015).Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa.Cilacap:Ihya Media.
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 10(2), 153-162.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Alfabeta.
- Hamzah B. Uno, M. (2010). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A,& Azhar, S. (2017). *Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSPD)*, 4(1), 47–53.
- Idzhar, A. (2016). *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Office*, 2(2), 221–228.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.