

861/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/15/AGUSTUS/2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BLOOKET DAN QUIZIZZ
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas IV SD Negeri di
Kecamatan Pelabuhanratu, Kabupaten Sukabumi)



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada program studi pendidikan guru sekolah dasar

oleh

Lulu Rahma Aulia

2109072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

861/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/15/AGUSTUS/2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BLOOKET DAN QUIZIZZ
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas IV SD Negeri di
Kecamatan Pelabuhanratu, Kabupaten Sukabumi)

oleh
Lulu Rahma Aulia
2109072

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada program studi pendidikan guru sekolah dasar

© Lulu Rahma Aulia
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-Undang
Skripsi ini tidak diperkenankan diperbanyak seluruhnya maupun sebagian dengan
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penelitian

**LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI**

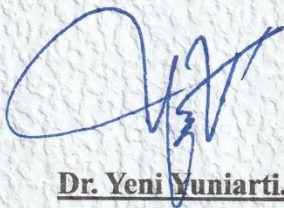
**LULU RAHMA AULIA
2109072**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BLOOKET DAN QUIZIZZ TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas IV di Salah Satu SD Negeri di
Kecamatan Pelabuhanratu, Kabupaten Sukabumi)

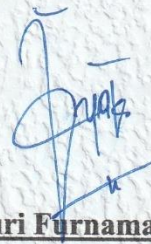
Disetujui,

Pembimbing I



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd
NIP 1970011722008122001

Pembimbing II



Yayang Furi Furnamasari, M.Pd.
NIP 920200119861028201

**Diketahui,
Ketua Program Studi PGSD,**



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lulu Rahma Aulia

NIM : 2109072

Program Studi : PGSD

Judul Karya : Pengaruh Penggunaan Media Blooket dan Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas. Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Lulu Rahma Aulia

NIM 2109072

MOTTO HIDUP

"Sebaik apapun kita merencanakan sesuatu, tetapi Allah Swt., lebih tahu yang terbaik untuk kita. Jadi, semakin kita ikhlas dengan rencananya, semakin kita tenang"

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Swt., Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Blooket dan Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., beserta para sahabat dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Saya menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penulisannya. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Besar harapan saya, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi diri saya sendiri maupun bagi para pembaca.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, saya menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Namun, berkat doa, dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, saya akhirnya dapat menyelesaikannya dengan baik. Untuk itu, dengan penuh rasa hormat dan tulus, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi selama penyusunan skripsi ini.

Bandung, Agustus 2025

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah Swt., atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari do'a, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak:

1. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Kampus UPI di Cibiru dan Yayang Furi Furnamasari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, serta saran yang sangat berharga kepada penulis selama proses penyusunan skripsi;
2. Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., M.Kom., MCE., MTCNA. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
3. Dr. Jenuri, M.Ag., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum Kampus UPI di Cibiru.
4. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus UPI di Cibiru.
5. Winti Ananthia, M.Ed., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan *Staff* Akademik yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan membantu penulis selama masa perkuliahan.
7. kepala sekolah, wali kelas IV, dan peserta didik kelas IV SD Negeri di Kecamatan Pelabuhanratu, Kabupaten Sukabumi yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
8. kedua orang tua tercinta, Alm. Bapak Dadun Bahrudin dan Ibu Masamah yang senantiasa menjadi sumber kekuatan dan semangat bagi penulis. Atas segala

doa yang tak pernah putus, dukungan yang tulus, serta kasih sayang yang tak ternilai. Meskipun Bapak telah tiada, cinta dan nasihatnya tetap hidup dan menyertai setiap langkah penulis hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. saudara-saudara tercinta, Yosep Pujianto, Sri Rahayu, Resti Mandasari, Artika Fauziah dan keponakan tercinta, Taqiyya, Razqiyya, Alila, Haura, Nada, Shabita, Cena serta keluarga besar penulis. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan cinta yang selalu menguatkan penulis dalam setiap langkah.
10. Malka Aulia Kasyafi, yang selalu setia menemani, memberikan semangat serta menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan tangis. Terima kasih atas segala usaha terbaik yang selalu dilakukan dengan tulus untuk mendukung penulis dalam setiap langkah perjalanan ini.
11. sahabat-sahabat terbaik selama masa perkuliahan, Sahma Nada Afifah, Endah Parawangsa, Winda Nur Azizah, Risfa Khoerunisa, Azka Ermaya dan Ilham Aditia. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dukungan, dan pelukan hangat di tengah lelahnya perjuangan. Kehadiran kalian menjadikan masa kuliah begitu berwarna dan penuh kenangan indah yang tak akan terlupa.
12. teman-teman kelas E PGSD angkatan 2021, terima kasih atas kerja sama, semangat, dan canda tawa yang senantiasa menyemarakkan hari-hari perkuliahan.
13. terima kasih yang sebesar-besarnya untuk seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah berperan penting dalam proses penyusunan skripsi ini. Baik melalui do'a, dorongan semangat, bantuan moril maupun materiil, semuanya sangat berarti bagi penulis.

Semoga setiap kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt. Terima kasih dari lubuk hati yang terdalam.

ABSTRAK

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BLOOKET DAN QUIZIZZ
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SEKOLAH DASAR**

Lulu Rahma Aulia

2109072

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang menarik menjadi salah satu penyebabnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Blooket dan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Pretest–Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Blooket dan kelas kontrol yang menggunakan media Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kontrol mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar ranah kognitif setelah pembelajaran. Hasil uji normalitas dan homogenitas data menunjukkan bahwa motivasi belajar awal ($Sig. = 0,619$) dan kemampuan ranah kognitif awal ($Sig. = 0,626$) kedua kelas tidak berbeda signifikan. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan peningkatan motivasi belajar signifikan pada kelas eksperimen kelas kontrol ($Sig. < 0,001$). Peningkatan hasil belajar ranah kognitif juga signifikan pada kedua kelas ($Sig. < 0,001$). Selanjutnya, uji *Mann Whitney U* menunjukkan perbedaan peningkatan motivasi belajar ($Sig. < 0,001$) dan hasil belajar ranah kognitif ($Sig. < 0,001$) yang signifikan antara kedua kelas, dengan kelas eksperimen memperoleh peningkatan lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Blooket lebih berpengaruh dibandingkan Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Blooket, Quizizz, Motivasi, Hasil Belajar Ranah Kognitif, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

**THE EFFECT OF USING BLOOKET AND QUIZIZZ MEDIA ON
STUDENTS' MOTIVATION AND COGNITIVE LEARNING OUTCOMES
IN PANCASILA EDUCATION AT ELEMENTARY SCHOOL**

Lulu Rahma Aulia

2109072

This study is motivated by the low motivation and cognitive learning outcomes of students in Civic Education learning in Grade IV of elementary school. One of the causes is the use of learning media that are less interactive and less engaging. This study aims to examine the effect of using Blooket and Quizizz media on students' motivation and cognitive learning outcomes. The method used is a quasi-experimental design with a Nonequivalent Pretest–Posttest Control Group Design. The subjects were Grade IV students, divided into two classes: the experimental class using Blooket media and the control class using Quizizz media. The results show that both the experimental and control classes experienced increased motivation and cognitive learning outcomes after the learning process. Tests for normality and homogeneity indicated that initial learning motivation (Sig. = 0.619) and initial cognitive ability (Sig. = 0.626) between the two classes did not differ significantly. The Wilcoxon Signed Ranks Test showed a significant increase in motivation in both the experimental and control classes (Sig. < 0.001). Significant improvement in cognitive learning outcomes was also found in both classes (Sig. < 0.001). Furthermore, the Mann Whitney U test revealed significant differences in the increase of motivation (Sig. < 0.001) and cognitive learning outcomes (Sig. < 0.001) between the two classes, with the experimental class showing a higher increase than the control class. Based on these results, it can be concluded that the use of Blooket media has a greater effect than Quizizz in improving motivation and cognitive learning outcomes of students in Civic Education learning in Grade IV elementary school.

Keywords: Blooket, Quizizz, Motivation, Cognitive Learning Outcomes, Pancasila Education

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.1.4 Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran	12
2.2 Media Blooket	13
2.2.1 Pengertian Blooket	13
2.2.2 Karakteristik Blooket.....	14
2.2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Blooket.....	17
2.3 Media Quizizz	19
2.3.1 Pengertian Quizizz.....	19
2.3.2 Karakteristik Quizizz	20
2.3.3 Langkah-Langkah Penggunaan Quizizz	23
2.4 Motivasi Belajar	26

2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar	26
2.4.2 Macam-Macam Motivasi Belajar	28
2.4.3 Fungsi Motivasi Belajar Peserta Didik.....	29
2.4.4 Indikator Motivasi Belajar.....	29
2.4.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	30
2.5 Hasil Belajar	33
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar	33
2.5.2 Ranah Hasil Belajar	35
2.5.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	36
2.5.4 Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	36
2.6 Pendidikan Pancasila.....	38
2.7 Teori Behaviorisme Skinner dalam Penguatan Motivasi Belajar melalui Media Blooket dan Quizizz.....	40
2.7.1 Pengertian Teori Behaviorisme.....	40
2.7.2 Teori Belajar Skinner	42
2.8 Penelitian yang Relevan	44
2.9 Kerangka Berpikir	45
2.10 Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	48
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	49
3.2.1 Populasi Penelitian	49
3.2.2 Sampel Penelitian	49
3.3 Prosedur Penelitian.....	49
3.3.1 Tahap Persiapan	49
3.3.2 Tahap Pelaksanaan.....	50
3.3.3 Tahap Akhir	50
3.4 Instrumen Penelitian.....	51
3.4.1 Angket Motivasi Belajar.....	51
3.4.2 Tes Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	53
3.4.3 Observasi	55

3.4.4 Dokumentasi.....	57
3.4.5 Uji Validasi Ahli Materi dan Media.....	58
3.5 Teknik Analisis Data	63
3.5.1 Uji Instrumen Penelitian.....	63
3.5.2 Rekapilulasi Hasil Uji Instrumen.....	70
3.5.3 Uji Prasyarat Analisis	73
3.5.4 Uji Hipotesis	74
3.5.5 Skor <i>N-Gain</i>	74
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	76
4.1 Temuan Penelitian	76
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	77
4.1.2 Pengujian Data Penelitian.....	78
4.1.3 Analisis Data Angket Motivasi Belajar	89
4.1.4 Analisis Data Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	91
4.1.5 Analisis <i>N-Gain</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	93
4.1.6 Analisis <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	95
4.1.7 Uji Hipotesis	96
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	104
4.2.1 Pengaruh Penggunaan Media Blooket dan Media Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik.....	105
4.2.2 Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Blooket dengan Media Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	111
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	117
5.1 Simpulan.....	117
5.2 Implikasi.....	117
5.3 Rekomendasi	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	125
RIWAYAT HIDUP PENULIS	247

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Proses Kognitif Sesuai Level Kognitif Bloom.....	37
Tabel 2. 2 Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif	38
Tabel 2. 3 Hipotesis Penelitian.....	47
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	48
Tabel 3. 2 Skala Alternatif Jawaban	52
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	52
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Soal Pre-test Post-test Hasil Belajar Ranah Kognitif	54
Tabel 3. 5 Lembar Observasi Guru	55
Tabel 3. 6 Lembar Observasi Peserta Didik.....	56
Tabel 3. 7 Validasi Angket Motivasi Belajar.....	58
Tabel 3. 8 Validasi Soal Tes Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	59
Tabel 3. 9 Validasi Kelayakan Media Blooket	60
Tabel 3. 10 Validasi Kelayakan Media Quizizz	61
Tabel 3. 11 Validasi Modul Ajar.....	62
Tabel 3. 12 Kriteria Indeks Validitas	64
Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	64
Tabel 3. 14 Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Ranah Kognitif	65
Tabel 3. 15 Kriteria Indeks Reliabilitas.....	66
Tabel 3. 16 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar.....	67
Tabel 3. 17 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	67
Tabel 3. 18 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes	68
Tabel 3. 19 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Tes Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	68
Tabel 3. 20 Kriteria Daya Pembeda	69
Tabel 3. 21 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	69
Tabel 3. 22 Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Angket Motivasi Belajar	70
Tabel 3. 23 Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Soal Tes Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	71
Tabel 3. 24 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Ranah Kognitif yang Digunakan....	72
Tabel 3. 25 Kriteria Pembagian Skor <i>N-Gain</i>	75

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol	79
Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif Angket Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	79
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Sesudah Perlakuan Kelas Kontrol	80
Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	81
Tabel 4. 9 Statistik Deskriptif <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	82
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	82
Tabel 4. 12 Statistik Deskriptif <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	83
Tabel 4. 13 Nilai <i>N-Gain</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	83
Tabel 4. 14 Nilai <i>N-Gain</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	84
Tabel 4. 15 Statistika Deskriptif Skor <i>N-Gain</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
Tabel 4. 16 Nilai <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen.....	86
Tabel 4. 17 Nilai <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4. 18 Statistika Deskriptif Skor <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	88
Tabel 4. 19 Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	89
Tabel 4. 20 Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90

Tabel 4. 21 Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar Sesudah Perlakuan di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	91
Tabel 4. 22 Uji Normalitas <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	92
Tabel 4. 23 Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	92
Tabel 4. 24 Uji Normalitas <i>Post-test</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	93
Tabel 4. 25 Uji Normalitas <i>N-Gain</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	94
Tabel 4. 26 Uji Normalitas <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	95
Tabel 4. 27 Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Nilai Motivasi Belajar	96
Tabel 4. 28 Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Nilai <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif	97
Tabel 4. 29 Uji <i>Wicoxon</i> Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	98
Tabel 4. 30 Uji <i>Wicoxon</i> Motivasi Belajar Kelas Kontrol	99
Tabel 4. 31 Uji <i>Wicoxon</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen	100
Tabel 4. 32 Uji <i>Wicoxon</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Kontrol	101
Tabel 4. 33 Uji <i>Mann Whitney U</i> Skor <i>N-Gain</i> Angket Motivasi Belajar	102
Tabel 4. 34 Uji <i>Mann Whitney U</i> Skor <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Ranah Kognitif ...	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tiga Metode Pembuatan Soal.....	17
Gambar 2. 2 Pilihan Mode Permainan Gratis Mode <i>Live</i>	18
Gambar 2. 3 Tampilan Soal dan Alur Permainan.....	19
Gambar 2. 4 Jenis-Jenis Bentuk Soal.....	24
Gambar 2. 5 Pilihan Mode Permainan	25
Gambar 2. 6 Tampilan Soal di Perangkat Peserta Didik.....	26
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	127
Lampiran A. 2 Modul Ajar Kelas Kontrol	146
Lampiran A. 3 Rubrik Penilaian.....	165
Lampiran A. 4 LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)	169
Lampiran A. 5 Sampel Pengisian LKPD.....	174
Lampiran A. 6 Soal Blooket dan Quizizz.....	188
Lampiran B. 1 Lembar Observasi Guru.....	195
Lampiran B. 2 Lembar Observasi Peserta Didik	198
Lampiran B. 3 Angket Validasi Ahli Materi dan Media.....	200
Lampiran B. 4 Sampel Pengisian Angket Motivasi Belajar.....	209
Lampiran B. 5 Sampel Pengisian Soal Tes Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	217
Lampiran C. 1 SK Pembimbing.....	234
Lampiran C. 2 Surat Izin Penelitian	237
Lampiran C. 3 Surat Balasan Penelitian	238
Lampiran C. 4 Buku Kegiatan Bimbingan.....	239
Lampiran C. 5 Lembar Perbaikan Skripsi.....	243
Lampiran D. 1 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	245
Lampiran D. 2 Dokumentasi Kelas Kontrol	246

DAFTAR PUSTAKA

- Al Asrory, M. R. I., Maskuri., & Hakim, D. M. (2024) Implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(4). <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/download/24550/18468>.
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SDN 04 Sitiung. *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*, 1(2). <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>.
- Ardiansyah, I., & Iskandar, H. (2023). Pengaruh motivasi terhadap keputusan berkunjung wisatawan di Taman Wisata Alam Mangrove Angke Kapuk Jakarta. *Journal Eduturisma: Journal of Social Sciences*, 7(2). <https://ejournal.asaindo.ac.id/index.php/eduturisma/article/view/1303>.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti. A., Bestary. R., & Zamroni. (2018). *Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., & Aditia, M. (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). <https://journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/join/article/view/1372>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diakses pada 12 Mei 2025, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.
- Bagiyono. (2017). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal ujian pelatihan radiografi tingkat 1. *Widyanuklida*, 16(1). <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20470998&lokasi=lokal>.
- Blooket. (2025). Blooket: Game-based learning platform. <https://www.blooket.com>.
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahmiyati. S., Agnafia. D. N., & Setyowati. R. (2024). Pengaruh metode pembelajaran picture and picture berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar kognitif. *Journal of Education Research*, 5(2). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1138>.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus*, 1. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/mahasiswa/article/view/194>.

- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via kahoot and quizizz. *Educational Technology & Society*, 1-21. <https://www.learntechlib.org/p/208183>.
- Habib, M. N., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan media game smart run berbasis android pada mata pelajaran PPKn kelas II. *Jurnal Education*, 7(3), 941–946. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3>.
- Hadijah., & Anggereni. S. (2016). Pengembangan instrumen tes hasil belajar mata pelajaran fisika pada pokok bahasan momentum dan implus SMA kelas XI. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1). <http://journal.uin-alaudidin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12(1). <https://www.academia.edu/4650138>.
- Hamruni., Syaddad, I. A., Zakiah & Putri, D. I. I. (2021). *Teori belajar behaviorisme dalam perspektif pemikiran tokoh-tokohnya*. Yogyakarta: Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Implementasi nilai karakter gotong royong dalam pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2). <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>.
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar: sebuah kajian literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1181>.
- Hidayah, N., & Khoiriyah, E. A. E. (2024). Efektivitas penggunaan kamus kata istilah biologi (indonesia-inggris-arab) untuk meningkatkan kemampuan bahasa arab mahasiswa biologi. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Ismail. M. I. (2020). *Evaluasi pembelajaran konsep dasar, prinsip, teknik dan prosedur*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Istiqomah. Y. Y. (2024). Pengaruh media edpuzzle untuk meningkat hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila materi jenis norma. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indoensia, Bandung.
- Janah. S. R. (2024). Pengaruh media pembelajaran quizizz fitur paper mode terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Al-Hasra Kota Depok. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1). <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>.
- Julkifli. (2020). Peran guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa serta membuatnya menjadi aktif dan kreatif di dalam kelas. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(2). <https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah.

- Lafendry, F. (2023). Teori pendidikan tuntas mastery learning benyamin s bloom. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1). <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v6i1.459>.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shun, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2). <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Marti'in., Wicaksono, L., & Purwanti. (2019). Analisis tentang rendahnya minat belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(7), 5. <https://doi.org/10.26418/jppk.v8i7.33958>.
- Maulana. A. (2022). Analisis validitas, reliabilitas, dan kelayakan instrumen penilaian rasa percaya diri siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>.
- 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). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157>.
- Nabila., & Nurhamidah. D. (2024). Penerapan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran bahasa indonesia di sekolah menengah kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1). <http://jurnal.umtapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/view/94>.
- Naziah, s., & Bastian, R. H. (2023). Penggunaan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pelaksanaan ulangan harian di SDN 1 Dukuh Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 3. <https://journal.unucirebon.ac.id/index.php/prosiding-semnas/issue/view/60>.
- Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>.
- Noor. S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1). <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>.
- Nugroho, H. F., & 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). <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>.
- Nur'aeni., & 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). <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>.

- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Petrus, J. (2018). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar pak materi menjadi saksi kristus melalui model pembelajaran diskusi kelompok pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun 2017-2018. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 15(3). <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tabularasa>.
- Purba, P. S. (2024). Hubungan anatara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Tiganderket, Karo Sumatera Utara. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2). <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i2.643>.
- Putrayasa, I. B. (2013). *Landasan Pembelajaran*. Bali: Undiksha Press.
- Quizizz. (2025). Quizizz: Engage students with game-based learning. <https://www.quizizz.com>.
- Ratumanan, T. G., & Rosmiati, I. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Riskayanti, A. F. (2024). Penerapan model pembelajaran kontekstual dengan Media pembelajaran Blooket game untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada matapelajaran bahasa indonesia kelas V SDN Purwantoro 5 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). Pemanfaatan Wordwall dalam meningkatkan minat belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2135>.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Pasca Sarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 2(8). <https://ejurnal.pps.ung.ac.id>.
- Romdon, M., Rahman, M. A., Budhiningsih, R. R., Asyari, L., & Putra, K. S. (2025). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap pembentukar karakter siswa kelas V sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, 8(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107374>.
- Sanjaya, W. (2014). *Media komunikasi pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santi, I. H. (2020). *Analisa perancangan sistem*. Penerbit NEM.
- Saodah, S., Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKn SD. *PANDAWA*, 2(3). <https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i3.908>.
- Sardiman. (2016). *Interaksi Motivasi dan Belaja Mengajarr*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siahaan, A., Saragih, D. R. C., Harefa, M. S., Perdana, S., & Amanda, A. (2024). Ananlisis permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Negeri Medan Johor. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6). <https://sejurnal.com/pub/index.php/jimt/issue/view/62>

- Simamora. L, & Simamora. H. J. (2021). Upaya guru meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ejournal Ust*, 4(2). <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/PENDISTRA/article/view/1617/1557>.
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Aminah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024) Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar Pkn di sekolah dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(3). <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>.
- Slameto. (2019). *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan teknologi pendidikan di masa pandemi Covid19: penggunaan fitur gamifikasi daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. In *Journal of Biology Education Research* (Vol. 1, Issue 1). <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz>.
- Sudarsono. A., Nurmalia., Adelia. A., Rahmawati. L., & Syahputra. F. I. (2025). Analisis efektivitas penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar PAI siswa SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i1.2025.10>.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kuantitatif R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kuantitatif R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supami, C. N. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang dengan menggunakan metode permainan pada siswa kelas I SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2021/2022. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 5(1). <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>.
- Susanti, A. (2024). Kendala pelaksanaan pembelajaran Pkn dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 11(02). <https://doi.org/10.36706/jbti.v11i02.103>
- Ummah, M. S. (2019). Teori belajar behaviorisme dalam perspektif pemikiran tokoh-tokohnya. In *Sustainability (Switzerland)*, 11(1). <http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0A>
- Uno, H. B. (2013). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utomo, Prasetyo. (2020). *Aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah bolavoli pada siswa kelas V tahun pelajaran 2019/2020*. Bancak: SDN Rejosari 03.
- Wahab, A. dan Junaedi, M. A. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Wandani. A. R. (2024). Penerapan model problem based learning berbantuan web google sites untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa pada

- materi piktogram dan diagram batang. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Wardani, N. S. (2012). *Asesmen pembelajaran SD*. Semarang: Widya Sari Press.
- Wati, D. P., & Fatayan, A. (2023). Pengaruh motivasi belajar dengan hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas V sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 5193–5200. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1082>
- Wibowo, K. P., & Marzuki (2015). Penerapan model make a match berbantuan media untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2). <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>.
- Winarno. (2012). *Karakter warga negara yang baik dan cerdas*. PKn Progresif, 7(1). <https://www.neliti.com/id/publications/159625/karakter-warga-negara-yang-baik-dan-cerdas>.
- Windartati, S. E. (2023). Memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. *Primary*, 2(1). <https://primary.ump.ac.id/index.php/primary/article/view/45>
- Wuryan, S & Syaifullah. (2008). *Ilmu kewarganegaraan (civics)*. Bandung: Penerbit Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <http://ijhe.sciedupress.com>.