



Model *game-based learning* berbantuan *blooket reward* untuk meningkatkan motivasi belajar Sosiologi

Aryo Tri Hasto¹, Poerwanti Hadi Pratiwi¹,

¹Departemen Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Negeri Yogyakarta

Informasi Artikel

Article history:

Dikirimkan 22/02/2026

Direvisi 22/02/2026

Diterima 23/02/2026

Diterbitkan 01/03/2026

Kata kunci:

Game-Based Learning

Reward

Motivasi belajar

Hasil belajar

Blooket

Keywords:

Game-Based Learning

Reward

Learning motivation

Learning outcomes

Blooket

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh *Game-Based Learning* menggunakan media *Blooket* dengan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari 144 siswa sekolah menengah atas yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner motivasi belajar dan dokumentasi hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan uji t dan korelasi Spearman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar maupun hasil belajar antara kedua kelompok. Namun, terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi siswa terhadap *reward* dan motivasi belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas *reward* dalam *Game-Based Learning* dipengaruhi oleh bagaimana siswa memaknai *reward* sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka.

Abstract

This study aimed to evaluate the effect of *Game-Based Learning* using the *Blooket* platform with physical rewards on students' learning motivation and learning outcomes. The study employed a quantitative approach with a *quasi-experimental pretest-posttest control group* design. The sample consisted of 144 senior high school students divided into experimental and control groups. Data were collected using a learning motivation questionnaire and academic records and analyzed using *t*-tests and Spearman correlation. The results showed no significant differences in learning motivation or learning outcomes between the two groups. However, a significant positive relationship was found between students' perceptions of rewards and their learning motivation. These findings highlight the importance of students' perceptions in mediating the effectiveness of rewards in *game-based learning*.

Penulis Korespondensi

Aryo Tri Hasto

Departemen Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Negeri Yogyakarta

Jalan Colombo No.01, Karangmalang, Depok, Sleman, Yogyakarta, Indonesia 55281

Email: aryohasto.2021@student.uny.ac.id

1. PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan abad ke-21 mendorong perubahan dalam cara pembelajaran dirancang dan dilaksanakan di sekolah. Pembelajaran tidak lagi dipahami sebagai proses transfer pengetahuan secara satu arah, melainkan sebagai proses yang melibatkan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman. Pendekatan pembelajaran *deep learning* berkembang sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, dengan menekankan pengalaman belajar yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*, sehingga siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi mampu memahami, mengaitkan, dan menginternalisasi pengetahuan secara lebih mendalam (Suwandi et al., 2024). Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran dan menekankan pentingnya kualitas pengalaman belajar dalam mendukung terbentuknya pemahaman yang berkelanjutan.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai dorongan psikologis yang memengaruhi arah, intensitas, dan keberlanjutan aktivitas belajar siswa (Nikolić Vesković, 2023). Tingkat motivasi belajar yang tinggi memungkinkan siswa untuk menunjukkan perhatian, ketekunan, dan keterlibatan yang lebih baik dalam pembelajaran. Motivasi intrinsik menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang mendalam, karena memungkinkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar berdasarkan minat dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Apriani et al., 2019). Tingkat motivasi belajar yang memadai menjadi salah satu prasyarat penting dalam mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang bermakna.

Self-Determination Theory memberikan kerangka konseptual untuk memahami motivasi belajar dalam konteks pendidikan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi berkembang melalui pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Deci & Ryan, 2000). Kebutuhan otonomi berkaitan dengan sejauh mana siswa merasa memiliki kendali terhadap aktivitas belajar yang dilakukan. Kebutuhan kompetensi berkaitan dengan persepsi siswa terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas belajar. Kebutuhan keterhubungan sosial berkaitan dengan perasaan diterima dan dihargai dalam lingkungan belajar. Pemenuhan ketiga kebutuhan tersebut berperan penting dalam mendukung motivasi intrinsik dan keterlibatan belajar siswa. Perspektif ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal siswa, tetapi juga oleh pengalaman belajar dan desain pembelajaran yang digunakan.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan perubahan kemampuan siswa sebagai konsekuensi dari pengalaman belajar yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung (Woolfolk, 2016). Perspektif pedagogis memandang hasil belajar tidak hanya sebagai capaian akademik, tetapi sebagai representasi dari proses kognitif dan afektif yang berkembang melalui pengalaman belajar siswa. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami materi pembelajaran dan mengembangkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Taksonomi Bloom memberikan kerangka konseptual untuk memahami hasil belajar siswa secara sistematis. Taksonomi ini mengklasifikasikan kemampuan belajar ke dalam beberapa domain, termasuk domain kognitif dan afektif (Marta et al., 2025). Domain kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa, seperti memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi yang dipelajari. Domain afektif berkaitan dengan sikap, minat, dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Kedua domain ini memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan berpikir siswa, tetapi juga oleh keterlibatan dan sikap siswa dalam pembelajaran. Perspektif pedagogis ini memungkinkan hasil belajar dipahami

secara lebih komprehensif sebagai hasil dari interaksi antara kemampuan berpikir dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kondisi empiris menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di tingkat sekolah menengah belum sepenuhnya optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dan Diyana (2024) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Godean berada pada kategori sedang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih memiliki ruang untuk ditingkatkan. Tingkat motivasi belajar yang belum optimal berpotensi memengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan capaian hasil belajar yang diperoleh. Kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dengan kondisi empiris di lapangan menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih efektif.

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman belajar siswa. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Plass et al., 2015). Kualitas pengalaman belajar yang dialami siswa memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar, karena motivasi belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dialami siswa dalam proses pembelajaran (Sáinz & Upadyaya, 2024). Strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa menjadi penting dalam mendukung pembelajaran yang bermakna. *Game-Based Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung keterlibatan aktif siswa. Pendekatan ini memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran, sehingga siswa dapat terlibat dalam aktivitas belajar yang interaktif dan menantang (Plass et al., 2015).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan keterlibatan siswa. Hussein, Ow, Cheong, dan Thong (2019) menunjukkan bahwa *Digital Game-Based Learning* dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Pembelajaran berbasis permainan menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun, Hussein et al. (2019) juga menemukan bahwa penerapan *Game-Based Learning* tidak selalu menghasilkan perbedaan signifikan dalam motivasi belajar siswa, yang menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis permainan dipengaruhi oleh bagaimana siswa memaknai pengalaman pembelajaran tersebut. Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran Sosiologi (Pranoto, 2020; Melia et al., 2025). Karakteristik interaktif dalam *Game-Based Learning* menjadikannya relevan dalam mendukung pembelajaran. Perkembangan teknologi digital memungkinkan penggunaan *platform* pembelajaran berbasis permainan dalam proses pembelajaran.

Blooket merupakan salah satu *platform* pembelajaran berbasis kuis digital yang mengintegrasikan unsur permainan dengan aktivitas pembelajaran. *Platform* ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran secara interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket* dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Nur'aeni & Hasanudin, 2023; Kinanti & Sari, 2024). *Reward* merupakan salah satu bentuk penguatan yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperkuat perilaku belajar siswa. *Reward* dapat diberikan dalam bentuk verbal, simbolik, maupun fisik. *Reward* fisik merupakan bentuk penghargaan yang diberikan dalam bentuk benda nyata yang dapat diterima secara langsung oleh siswa (Bardach & Murayama, 2024). *Reward* fisik memiliki sifat yang konkret dan dapat memberikan penguatan eksternal yang jelas terhadap perilaku belajar

siswa. *Cognitive Evaluation Theory* menjelaskan bahwa *reward* memengaruhi motivasi melalui bagaimana *reward* tersebut dipersepsikan oleh individu, khususnya sebagai *Informational Feedback* atau sebagai bentuk kontrol perilaku. *Reward* yang bersifat *Performance-Contingent Reward* dan dipersepsikan sebagai *Informational Feedback* dapat memperkuat *Perceived Competence* dan meningkatkan motivasi intrinsik (Ryan, Mims, & Koestner, 1983). Dalam konteks pembelajaran, *reward* juga dapat berfungsi sebagai *Positive Reinforcement*, *Incentive Motivation*, dan *Affective Feedback* yang mendukung keterlibatan dan respons emosional positif siswa terhadap aktivitas belajar. Perspektif ini menunjukkan bahwa efektivitas *reward* tidak hanya ditentukan oleh keberadaannya, tetapi oleh fungsi psikologis *reward* dalam memperkuat kompetensi, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Kajian empiris mengenai penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Blooket* yang dipadukan dengan pemberian *reward* dalam pembelajaran Sosiologi masih terbatas, khususnya dalam konteks pendidikan menengah. Penelitian sebelumnya belum secara khusus mengkaji pengaruh *reward* dalam *Game-Based Learning* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara simultan. Kesenjangan penelitian tersebut menunjukkan perlunya kajian empiris mengenai penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Blooket* dengan pemberian *reward* dalam pembelajaran Sosiologi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Blooket* dengan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Godean. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa dan memperkaya kajian mengenai pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Sosiologi.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) berupa *pretest-posttest control group design*. Desain ini digunakan untuk menguji pengaruh penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Blooket* dengan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Struktur desain penelitian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	<i>Game-Based Learning</i> menggunakan <i>Blooket</i> dengan <i>Reward</i>	O ₂
Kontrol	O ₁	Pembelajaran konvensional tanpa <i>Game-Based Learning</i> dan <i>Reward</i>	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pengukuran awal motivasi belajar dan hasil belajar

O₂ = Pengukuran akhir motivasi belajar dan hasil belajar

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X. Sampel Penelitian ini melibatkan 144 siswa kelas X yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri atas kelas X-C dan X-D, sedangkan kelompok kontrol terdiri atas kelas X-A dan X-E. Seluruh siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan desain penelitian. Namun, dalam analisis statistik hanya pasangan data *pretest* dan *posttest* yang lengkap yang disertakan. Sebagian data tidak dianalisis karena tidak memiliki pasangan pengukuran yang lengkap, sehingga jumlah data yang dianalisis pada setiap kelompok dapat berbeda dari jumlah sampel awal. Penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kesetaraan karakteristik akademik, kurikulum yang digunakan, dan rekomendasi guru mata pelajaran untuk memastikan kesesuaian dengan desain eksperimen semu. Distribusi sampel penelitian ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Subjek Penelitian

Kelompok	Kelas	Jumlah Siswa
Kontrol	X-A	36
Kontrol	X-E	36
Eksperimen	X-C	36
Eksperimen	X-D	36
Total		144

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel perlakuan dan variabel hasil. Variabel perlakuan berupa pembelajaran *Game-Based Learning* menggunakan media *Blooket* yang dipadukan dengan pemberian *reward* sebagai bagian dari desain pembelajaran. Variabel hasil terdiri atas motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Definisi operasional variabel penelitian ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Perlakuan pembelajaran (<i>Game-Based Learning</i> berbantuan <i>Blooket</i> dengan <i>reward</i>)	Pembelajaran Sosiologi menggunakan platform <i>Blooket</i> yang mengintegrasikan aktivitas permainan dan pemberian <i>reward</i> sebagai bagian dari strategi pembelajaran	Partisipasi dalam permainan, keterlibatan, pencapaian skor	Proses pembelajaran di kelas eksperimen	Implementasi pembelajaran
Motivasi belajar	Tingkat keterlibatan dan dorongan internal siswa dalam mengikuti pembelajaran	<i>Interest, Perceived Competence, Effort, Perceived Choice, Value, Pressure/Tension, Relatedness</i>	Respons siswa	Kuesioner <i>Intrinsic Motivation Inventory</i> (IMI)
Hasil belajar	Capaian akademik siswa setelah mengikuti pembelajaran Sosiologi selama periode penelitian	Penguasaan materi pembelajaran Sosiologi	Dokumen nilai siswa	Nilai STS dan ASAS

Motivasi belajar diukur menggunakan kuesioner yang diadaptasi dari *Intrinsic Motivation Inventory* (IMI) yang mencakup tujuh dimensi motivasi belajar siswa. Instrumen ini terdiri dari 27 butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur keterlibatan dan respons siswa terhadap pembelajaran yang diikuti. Kisi-kisi instrumen motivasi belajar ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Dimensi Motivasi	Kode Item	Jumlah Item
<i>Interest</i>	p1-p4	4
<i>Perceived Competence</i>	p5-p8	4
<i>Effort</i>	p9-p12	4
<i>Perceived Choice</i>	p13-p16	4
<i>Value</i>	p17-p20	4
<i>Pressure/tension</i>	p21-p23	3
<i>Relatedness</i>	p24-p27	4
Total	p1-p27	27

Subskala *reward* digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur persepsi siswa terhadap pemberian *reward* dalam pembelajaran berbasis permainan. Subskala ini

dikembangkan berdasarkan *Cognitive Evaluation Theory* (CET) yang memandang *reward* sebagai bentuk umpan balik yang berkaitan dengan persepsi kompetensi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kisi-kisi instrumen subskala *reward* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Subskala *Reward*

Kode Item	Pernyataan	Dimensi CET	Konsep Teoretis
p28	Saya akan lebih semangat belajar jika ada hadiah nyata dari guru	<i>Performance-Contingent Reward</i>	<i>Reward</i> diberikan berdasarkan pencapaian performa
p29	Saya ingin mendapatkan penghargaan berupa benda setelah belajar	<i>Informational Feedback</i>	<i>Reward</i> sebagai umpan balik informasional terhadap kompetensi
p30	Saya merasa hadiah dapat membuat saya lebih termotivasi	<i>Positive Reinforcement</i>	<i>Reward</i> sebagai penguatan positif
p31	Saya akan berusaha lebih baik jika ada reward yang menarik	<i>Incentive Motivation</i>	<i>Reward</i> sebagai insentif yang meningkatkan usaha
p32	Saya merasa sistem hadiah membuat pembelajaran lebih menyenangkan	<i>Affective Feedback</i>	<i>Reward</i> sebagai umpan balik afektif
Total			5 item

Data motivasi belajar dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner pada tahap *pretest* dan *posttest*. Data hasil belajar diperoleh melalui dokumentasi nilai Sumatif Tengah Semester (STS) sebagai indikator capaian awal dan nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) sebagai indikator capaian setelah perlakuan pembelajaran diberikan. Penggunaan kedua indikator ini memungkinkan evaluasi perubahan capaian akademik siswa selama periode penelitian. Uji kualitas instrumen dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen yang digunakan. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan perangkat lunak *R Studio*. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov dengan koreksi Lilliefors sebagai uji prasyarat analisis parametrik. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk menguji perubahan skor motivasi belajar dan hasil belajar dalam masing-masing kelompok, sedangkan uji *independent sample t-test* digunakan untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Uji validitas dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan *item* dalam instrumen motivasi belajar. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebagian besar *item* memenuhi kriteria validitas, namun terdapat beberapa *item* yang tidak memenuhi kriteria sehingga dikeluarkan dari instrumen penelitian. Pada kelompok eksperimen, uji validitas mencakup seluruh *item*, termasuk subskala *reward*, sedangkan pada kelompok kontrol hanya mencakup *item* motivasi belajar umum. Subskala *reward* tidak digunakan pada kelompok kontrol karena instrumen tersebut dirancang khusus untuk mengukur persepsi siswa terhadap *reward* dalam pembelajaran berbasis permainan yang hanya diterapkan pada kelas eksperimen.

Selain itu, seluruh *item* pada subskala *Pressure/Tension* pada kelompok kontrol tidak memenuhi kriteria validitas, sehingga subskala tersebut tidak digunakan dalam analisis. Untuk menjaga kesetaraan konstruk antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, subskala *Pressure/Tension* juga tidak digunakan pada kelompok eksperimen. Pendekatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa analisis hanya menggunakan *item* yang valid dan

mampu mengukur motivasi belajar secara konseptual dan akurat. Ringkasan hasil uji validitas instrumen motivasi belajar pada kedua kelompok disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

Kategori Instrumen	Kode Item	Jumlah Item	Valid (Eksperimen)	Tidak Valid (Eksperimen)	Valid (Kontrol)	Tidak Valid (Kontrol)
Motivasi belajar	p1-p27	27	24	3	22	5
Subskala <i>reward</i>	p28-p32	5	5	0	-	-
Total	p1-p32	32	29	3	22	5

Catatan: Uji validitas pada kelompok eksperimen mencakup seluruh item, termasuk subskala *reward*. Subskala *reward* tidak digunakan pada kelompok kontrol karena instrumen tersebut dirancang untuk mengukur persepsi siswa terhadap *reward* dalam pembelajaran berbasis permainan yang hanya diterapkan pada kelompok eksperimen. Dalam analisis perbandingan motivasi belajar antar kelompok, hanya item motivasi belajar umum yang digunakan untuk menjaga kesetaraan konstruk yang dibandingkan.

Setelah penghapusan *item* yang tidak valid, uji reliabilitas dilakukan untuk menilai konsistensi internal instrumen. Hasilnya menunjukkan bahwa instrumen motivasi belajar memiliki konsistensi internal yang baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Nilai *Cronbach's Alpha* pada kelompok eksperimen sebesar 0,830 dan pada kelompok kontrol sebesar 0,918, yang menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik hingga sangat reliabel. Subskala *reward* juga menunjukkan konsistensi internal yang memadai (*Cronbach's Alpha* = 0,739), sehingga layak digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap *reward*. Hasil uji reliabilitas secara rinci disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

Kategori Instrumen	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kelompok	Kesimpulan
Motivasi belajar	22	0,830	Eksperimen	Reliabel
Motivasi belajar	22	0,918	Kontrol	Sangat reliabel
Subskala <i>reward</i>	5	0,739	Eksperimen	Reliabel

Catatan: Jumlah item motivasi belajar yang digunakan dalam analisis reliabilitas merupakan item yang memenuhi kriteria validitas pada kedua kelompok, sehingga konstruk yang dianalisis tetap setara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

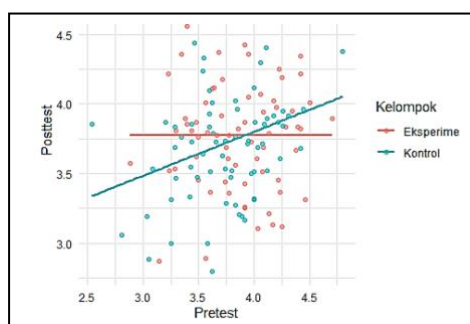
Selanjutnya, hasil olah data deskriptif menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar pada kedua kelompok relatif stabil antara pengukuran awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*). Sebaran skor motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol juga menunjukkan pola yang relatif serupa. Visualisasi *scatterplot* (Gambar 1) menunjukkan distribusi skor yang relatif merata pada kedua kelompok tanpa adanya perbedaan pola yang mencolok. Data deskriptif motivasi belajar disajikan pada Tabel 8. Di sisi lain, nilai hasil belajar pada kedua kelompok mengalami peningkatan antara pengukuran awal (STS) dan akhir (ASAS). Data hasil belajar secara deskriptif dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 8. Olah Data Motivasi Belajar

Kelompok	<i>Pretest</i> Mean $\pm$ SD	<i>Posttest</i> Mean $\pm$ SD
Eksperimen	4.06 $\pm$ 0.44	4.02 $\pm$ 0.48
Kontrol	3.95 $\pm$ 0.50	3.94 $\pm$ 0.48

Tabel 9. Olah Data Hasil Belajar

Kelompok	Nilai STS Mean $\pm$ SD	Nilai ASAS Mean $\pm$ SD
Eksperimen	77.0 $\pm$ 7.0	85.6 $\pm$ 5.4
Kontrol	76.0 $\pm$ 8.0	85.4 $\pm$ 4.8



Gambar 1. Scatterplot skor motivasi belajar *pretest* dan *posttest*

Sebagai prasyarat analisis parametrik, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan koreksi Lilliefors. Hasil uji normalitas (Tabel 10) menunjukkan bahwa data motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Namun, data *posttest* pada subskala *reward* di kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$). Oleh karena itu, analisis hubungan antara *reward* dan motivasi belajar nantinya menggunakan uji korelasi nonparametrik Spearman

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar

Kelompok	<i>Pre-test (p-value)</i>	<i>Post-test (p-value)</i>	Keterangan
Eksperimen	0,693	0,638	Normal
Kontrol	0,817	0,238	Normal
Subskala <i>reward</i>	-	0,041	Tidak Normal

Pengujian hipotesis diawali dengan uji paired sample t-test untuk mengevaluasi perubahan skor motivasi belajar dalam masing-masing kelompok sebelum dan setelah pembelajaran. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada kelompok eksperimen ($p = 0,626$) dan kelompok kontrol ($p = 0,962$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar sebelum dan setelah pembelajaran pada kedua kelompok. Hasil ini diringkas pada Tabel 11 dan Tabel 12. Selanjutnya, uji independent sample t-test dilakukan untuk mengevaluasi perbedaan skor motivasi dan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Hasil pengujian (Tabel 13 dan Tabel 14) menunjukkan nilai signifikansi yang juga lebih besar dari 0,05 ($p = 0,336$ untuk motivasi; $p = 0,778$ untuk hasil belajar). Hal ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar maupun hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan pembelajaran diberikan.

Tabel 11. Hasil Uji *Paired Sample t-test* Motivasi belajar pada kelompok Eksperimen

Variabel	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p-value</i>	<i>Mean Difference</i>
Motivasi belajar (<i>Pretest-Posttest</i>)	-0,497	60	0,626	-0,038

Tabel 12. Hasil Uji *Paired Sample t-test* Motivasi Belajar pada Kelompok Kontrol

Variabel	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p-value</i>	<i>Mean Difference</i>
Motivasi belajar (<i>Pretest-Posttest</i>)	-0,048	69	0,962	-0,003

Tabel 13. Hasil Uji *Independent Sample t-test* Motivasi Belajar

Variabel	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p-value</i>	Mean Eksperimen	Mean Kontrol
----------	----------	-----------	----------------	-----------------	--------------

Motivasi belajar (<i>Posttest</i>)	0,966	135	0,336	4,022	3,942
--------------------------------------	-------	-----	-------	-------	-------

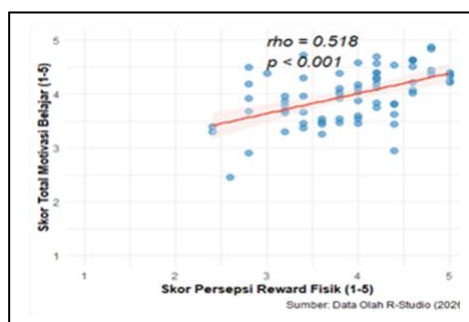
Tabel 14. Hasil Uji *Independent Sample t-test* Hasil Belajar

Variabel	<i>t</i>	df	<i>p-value</i>	Mean Eksperimen	Mean Kontrol
Hasil belajar (ASAS)	0,293	140	0,778	85,61	85,36

Untuk memperdalam analisis, uji korelasi Spearman dilakukan guna mengevaluasi hubungan antara persepsi siswa terhadap *reward* dan motivasi belajar dalam pembelajaran berbasis permainan. Hasil uji korelasi (Tabel 15) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara persepsi siswa terhadap *reward* dan motivasi belajar dengan kekuatan korelasi sedang ($\rho = 0,518$; $p < 0,001$). Visualisasi *scatterplot* pada Gambar 2 mempertegas kecenderungan peningkatan skor motivasi belajar yang berjalan seiring dengan meningkatnya persepsi positif siswa terhadap *reward* yang diberikan.

Tabel 15. Hasil Uji Korelasi Spearman antara Persepsi *Reward* dan Motivasi Belajar

Variabel	Koefisien Korelasi (ρ)	<i>p-value</i>	Keterangan
Persepsi <i>reward</i> dan motivasi belajar	0,518	< 0,001	Signifikan

**Gambar 2.** *Scatterplot* hubungan antara persepsi *reward* dan motivasi belajar

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* menggunakan media *Blooket* dengan pemberian *reward* tidak menghasilkan perbedaan signifikan dalam motivasi belajar maupun hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa kehadiran *reward* secara fisik atau sekadar inovasi media dalam pembelajaran tidak secara otomatis atau langsung menghasilkan peningkatan capaian akademik dan motivasi siswa. Hasil belajar merupakan buah dari proses kognitif yang kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan kualitas interaksi. Penggunaan media inovatif terbukti dapat mendukung keterlibatan, namun tidak selalu termanifestasi dalam perubahan capaian akademik jangka pendek secara signifikan. Temuan ini konsisten dengan penelitian Hussein, Ow, Cheong, dan Thong (2019), yang menemukan bahwa *Digital Game-Based Learning* mampu menciptakan pengalaman interaktif, tetapi tidak selalu menghasilkan perbedaan motivasi belajar yang signifikan secara statistik.

Meskipun demikian, terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi *reward* dan motivasi belajar, yang menunjukkan bahwa *reward* memiliki peran psikologis yang esensial. Siswa yang memaknai *reward* sebagai bentuk pengakuan terhadap pencapaian mereka cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan *Self-Determination Theory* yang menjelaskan bahwa motivasi berkembang melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dasar (kompetensi, otonomi, dan keterhubungan). *Reward* eksternal

hanya akan berdampak positif apabila dimaknai sebagai pengakuan atas kompetensi, bukan sebagai kontrol terhadap perilaku belajar. Perspektif *Cognitive Evaluation Theory* lebih lanjut menegaskan bahwa efektivitas *reward* sangat bergantung pada bagaimana individu mempersepsikannya (Ryan, Mims, & Koestner, 1983). *Reward* yang berfungsi sebagai umpan balik informasional (*informational feedback*) dapat memperkuat persepsi kompetensi dan keterlibatan, sedangkan *reward* yang tidak dimaknai secara positif tidak akan merangsang perubahan motivasi.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *reward* dalam *Game-Based Learning* harus diposisikan secara bijak sebagai bagian dari strategi pedagogis yang mendalam. Efektivitas *Game-Based Learning* tidak ditentukan oleh penggunaan media permainannya semata, melainkan bergantung pada bagaimana desain pembelajaran tersebut dirancang untuk mendukung keterlibatan dan memberikan pengalaman yang bermakna. Pada akhirnya, efektivitas *reward* dalam *Game-Based Learning* tidak bersifat langsung, melainkan dimediasi oleh persepsi siswa terhadap *reward* sebagai umpan balik kompetensi.

4. SIMPULAN

Penelitian ini mengevaluasi pengaruh *Game-Based Learning* berbantuan media *Blooket* dengan pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi maupun hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang berarti keberadaan *reward* tidak secara langsung meningkatkan hasil secara kolektif. Akan tetapi, ditemukannya korelasi positif dan signifikan antara persepsi siswa terhadap *reward* dan motivasi belajar menegaskan bahwa efektivitas *reward* sangat bergantung pada makna psikologis yang dilekatkan siswa padanya. *Reward* baru akan efektif jika diposisikan sebagai umpan balik yang memperkuat persepsi kompetensi dan keterlibatan siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada durasi pemberian perlakuan yang terbatas sehingga dampak jangka panjangnya belum sepenuhnya terlihat, serta konteks penelitian yang hanya dilakukan di satu sekolah yang membatasi kemampuan generalisasi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar mengembangkan desain pembelajaran berbasis permainan yang lebih eksplisit menyoroti pemenuhan kebutuhan psikologis dasar siswa serta mengeksplorasi ragam *reward* yang berfokus pada motivasi intrinsik. Secara keseluruhan, temuan ini memberikan wawasan penting bagi praktik pembelajaran sosiologi berbasis permainan dan membuka peluang untuk riset lanjutan terkait peran persepsi siswa dalam memediasi *reward* dan motivasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, R. R., Apriani, R., & Prastiawan, A. (2019). *Impact of game-based learning on learning motivation high school students. Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*, 602–606. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.148>
- Bardach, L., & Murayama, K. (2024). *The role of rewards in motivation—Beyond dichotomies. Learning and Instruction*, 96, 102056. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.102056>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., & Thong, M.-K. (2019). *A digital game-based learning method to improve students' critical thinking skills in elementary science. IEEE Access*, 7, 96309–96318. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2929089>

- Kinanti, A. I., & Sari, H. P. (2024). The impact of Blooket on vocabulary achievement of grade XI MIPA 2 students at SMA Sutojayan. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 3(1), 123–132. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v3i1.2801>
- Marta, M. A., Purnomo, D., & Gusmamel. (2024). Konsep taksonomi Bloom dalam desain pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Melia, Y., Yantim, Y., Siska, F., & Husna, J. N. (2025). The implementation of the game-based learning method to improve learning activities of grade X students in sociology learning at SMA Cendekia Pasaman Barat. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 14(2), 77–84.
- Nikolić Vesković, D. M. (2023). Motivation to learn. *Bulletin of the Anthropological Society of Serbia*, 56(1–2), 113–123. <https://doi.org/10.5937/gads56-45595>
- 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. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pranoto, S. (2020). Penggunaan game-based learning Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25–38. <http://dx.doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Ramadhani, H. N., & Diyana, T. N. (2024). Description of the learning motivation of class X in physics subject. *Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya (JIFP)*.
- Ryan, R. M., Mims, V., & Koestner, R. (1983). Relation of reward contingency and interpersonal context to intrinsic motivation: A review and test using cognitive evaluation theory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(4), 736–750. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.45.4.736>
- Sáinz, M., & Upadyaya, K. (2024). The development of social science motivation across the transition to high school education. *Current Psychology*, 43, 9152–9163. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-05035-9>
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi pendidikan dengan menggunakan model deep learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>
- Woolfolk, A., Winne, P. H., & Perry, N. E. (2016). *Educational psychology: Canadian edition* (6th ed.). Scarborough, Ontario: Allyn & Bacon, Canada.