

**PENGARUH MEDIA BLOOKET BERBASIS COOPERATIVE LEARNING
TERHADAP PARTISIPASI AKTIF SISWA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS IV MIN 1 KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

AVILA NADA SHIDQI MUARIF

NIM. 220103110108



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGARUH MEDIA BLOOKET BERBASIS COOPERATIVE LEARNING
TERHADAP PARTISIPASI AKTIF SISWA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS IV MIN 1 KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH:

AVILA NADA SHIDQI MUARIF

NIM. 220103110108



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Blooket Berbasis Cooperative Learning terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 1 Kota Malang” oleh Avila Nada Shidqi Muarif ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M. Pd.
NIP.198205142015031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Ahmad Abtokhi, M.Pd.
NIP.1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Blooket Berbasis Cooperative Learning terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 1 Kota Malang” oleh Avila Nada Shidqi Muarif ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 11 Juni 2026.

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

Tanda Tangan



Anggota Penguji

Wiku Aji Sugiri, M.Pd

NIP. 199404292019031007



Sekretaris Sidang

Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd

NIP. 198205142015031003



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS

Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M. Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal: Avila Nada Shidqi Muarif
Lamp: 4 (empat) Eksemplar

Malang, 21 Mei 2026

Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Avila Nada Shidqi Muarif
NIM	: 22010110108
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Media <i>Blooket</i> Berbasis <i>Cooperative Learning</i> terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 1 Kota Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami memohon dimaklumi adanya.
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M. Pd.
NIP.19820514 201503 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Avila Nada Shidqi Muarif

NIM : 220103110108

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Media Blooket Berbasis Cooperative Learning
terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran Bahasa
Indonesia di Kelas IV MIN 1 Kota Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 21 Mei 2026

Hormat Saya



Avila Nada Shidqi Muarif
NIM. 220103110108

LEMBAR MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah:5-6)

“Aku tidak harus selalu kuat, tapi aku selalu memilih untuk tidak menyerah ♡.”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala pujian diberikan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Dengan penuh rasa syukur, peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang telah memberikan dukungan secara penuh dengan keikhlasan hatinya atas kelancaran penyusunan skripsi, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang tidak pernah berhenti mendoakan, mendukung dan memberikan kasih sayang tanpa batas. Terima kasih atas segala pengorbanan dan ketulusan yang selalu mengiringi langkah peneliti.
2. Bapak dan Ibu dosen, yang telah dengan sabar membagikan ilmu, pengalaman, serta membimbing peneliti selama menempuh perkuliahan.
3. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa dan semangat dalam setiap proses yang peneliti lalui.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, meskipun sederhana, dan menjadi langkah awal untuk perjalanan berikutnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Blooket* Berbasis *Cooperative Learning* terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 1 Kota Malang” dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajaran staf.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Bapak Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Dian Eka Aprillia Fitria Ningrum, M.Pd selaku dosen wali yang telah memberikan arahan dan motivasi selama masa perkuliahan.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta pengalaman berharga selama proses perkuliahan.
7. Seluruh keluarga besar MIN 1 Kota Malang, khususnya Ibu Mutik Atul Khoiriyah, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia kelas IV D dan IV E yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan selama peneliti melaksanakan penelitian.
8. Kedua orang tua tercinta, Bunda dan Buya, terima kasih atas segala doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tidak pernah berkurang, serta perjuangan yang mungkin tidak akan pernah bisa peneliti balas dengan apa pun. Terima kasih karena selalu ada dalam setiap keadaan, menjadi tempat pulang saat peneliti lelah, dan menjadi sumber kekuatan di saat peneliti merasa hampir menyerah. Dalam setiap proses yang tidak mudah ini, selalu ada doa Bunda dan Buya yang menguatkan langkah peneliti untuk terus bertahan dan menyelesaikan skripsi ini hingga akhir. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan kepercayaan yang telah diberikan, sehingga peneliti mampu sampai pada titik ini.
9. Adik-adik tercinta, Akmal Nailur Ridho Muarif, Ayatul Husna Azalia Muarif, dan Alya Naura Fatimah Muarif, yang selalu menjadi penyemangat

dalam setiap langkah peneliti. Terima kasih atas kebersamaan, perhatian, dan hal-hal sederhana tanpa disadari mampu menguatkan peneliti di tengah proses yang tidak mudah ini. Kehadiran kalian menjadi pengingat bagi peneliti untuk terus bertahan dan menyelesaikan apa yang telah dimulai. Semoga pencapaian ini dapat menjadi langkah awal untuk memberikan contoh dan motivasi bagi kalian untuk terus belajar, berjuang, dan meraih impian di masa depan.

10. Sri Sofiatun Syarifah, teman pertama peneliti di dunia perkuliahan sejak masa ma'had. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan perhatian yang selalu diberikan selama perjalanan perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kehadiranmu menjadi bagian penting dalam proses yang telah peneliti lalui.
11. Vika Audina, yang selalu menemani dan berjuang bersama selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang diberikan, baik dalam kegiatan perkuliahan maupun proses penyusunan skripsi. Semua perjalanan terasa lebih ringan karena dijalani bersama.
12. Cuping, Pikong, dan Dyah, yang telah menjadi bagian dari perjalanan peneliti selama empat tahun perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, cerita, dan dukungan yang membuat setiap proses terasa lebih menyenangkan dan bermakna.
13. Tacay dan El, yang selalu hadir untuk mendengarkan, berbagi cerita, dan memberikan dukungan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas perhatian dan kebersamaan yang telah diberikan.

14. Muhammad Rizky Saputra, yang senantiasa memberikan dukungan, perhatian, dan semangat kepada peneliti. Terima kasih atas waktu, kesabaran, dan kehadiran yang membantu peneliti melalui berbagai proses hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan doa kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. *Last but not least*, Avila Nada Shidqi Muarif, diri peneliti sendiri. Terima kasih karena telah berusaha, bertahan, dan menyelesaikan setiap proses hingga sampai pada titik ini. Semoga segala perjuangan yang telah dilalui menjadi awal dari langkah-langkah yang lebih baik di masa mendatang serta setiap impian dapat terwujud dengan cara terbaik.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi peneliti maupun bagi pembaca serta pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Malang, 16 Mei 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
ملخص.....	xxi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Orisinalitas Penelitian	7
F. Definisi Istilah.....	10
G. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori	13
1. Media <i>Blooket</i>	13
2. Model <i>Cooperative Learning</i>	18
3. Partisipasi Aktif Siswa	23
B. Perspektif Teori dalam Islam	31

1. Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Islam	31
2. Konsep Pembelajaran dalam Perspektif Islam	32
3. Nilai-nilai Keaktifan dan Tanggung Jawab dalam Islam	33
C. Kerangka Berfikir.....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Variabel Penelitian	38
D. Populasi dan Sampel Penelitian	40
E. Data dan Sumber Data	40
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	45
1. Uji Validitas.....	45
2. Uji Reliabilitas.....	46
H. Teknik Pengumpulan Data.....	48
I. Analisis Data	50
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	50
2. Uji Persyaratan Analisis	51
3. Pengujian Hipotesis	52
J. Prosedur Penelitian.....	53
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	56
A. Deskripsi Media Blooket berbasis Cooperative Learning	56
B. Paparan Data dan Hasil Penelitian	61
1. Data Skor Observasi (<i>pretest</i>) Partisipasi Aktif Siswa.....	61
2. Data Hasil Angket (<i>posttest</i>) Partisipasi Aktif Siswa.....	62
C. Hasil Penelitian	63
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	63
2. Uji Hipotesis.....	65
BAB V PEMBAHASAN	70
A. Penerapan Media <i>Blooket</i> Berbasis <i>Cooperative Learning</i> dalam Pembelajaran	70
B. Pengaruh Media <i>Blooket</i> Berbasis <i>Cooperative Learning</i> terhadap Partisipasi Aktif Siswa	72

BAB VI PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	7
Tabel 3.1 Desain <i>One Group Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	37
Tabel 3.2 Skala Kategori Penilaian Observasi	43
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Observasi Partisipasi Aktif Siswa	43
Tabel 3.4 Kategori Partisipasi Aktif Siswa	44
Tabel 3.5 Skala Penilaian Angket Partisipasi Aktif Siswa	44
Tabel 3.6 Hasil Uji Validasi Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa	46
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa	47
Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal Partisipasi Aktif Siswa Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 4.2 Hasil Observasi Awal Partisipasi Aktif Siswa Kelas Kontrol	61
Tabel 4.3 Hasil Angket Partisipasi Aktif Siswa Kelas Eksperimen.....	62
Tabel 4.4 Hasil Angket Partisipasi Aktif Siswa Kelas Kontrol	62
Tabel 4.5 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Perlakuan Diterapkan di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
Tabel 4.6 Hasil Statistik Deskriptif.....	64
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	67
Tabel 4.9 Hasil <i>Uji Independent Sample T-test</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	34
Gambar 4.1 Kegiatan pre-test partisipasi aktif di kelas IV D	56
Gambar 4.2 Kegiatan <i>pre-test</i> partisipasi aktif di kelas IV E	56
Gambar 4.3 Kegiatan Diskusi pada Kelas Eksperimen	59
Gambar 4.4 Proses Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Menggunakan LKPD Konvensional pada Kelas Kontrol	59
Gambar 4.5 Kegiatan Pengisian Angket <i>posttest</i> Partisipasi Aktif Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian	80
Lampiran 2: Surat Selesai Penelitian	81
Lampiran 3: Surat Permohonan Menjadi Validator	82
Lampiran 4: Lembar Validasi Ahli Angket Partisipasi Aktif Siswa.....	83
Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Observasi Partisipasi Aktif Siswa.....	85
Lampiran 6: Kisi-kisi Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa.....	87
Lampiran 7: Lembar Angket Partisipasi Aktif Siswa	88
Lampiran 8: Lembar Observasi Partisipasi Aktif Siswa	89
Lampiran 9: Data Partisipasi Aktif Siswa.....	90
Lampiran 10: Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa	92
Lampiran 11: Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa...	92
Lampiran 12: Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Partisipasi Aktif Siswa	92
Lampiran 13: Hasil Uji Normalitas Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Partisipasi Aktif Siswa	93
Lampiran 14: Hasil Uji Homogenitas Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Partisipasi Aktif Siswa.....	93
Lampiran 15: Hasil Uji Hipotesis Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Partisipasi Aktif Siswa	93
Lampiran 16: Media <i>Blooket</i>	94
Lampiran 17: LKPD Kelas Kontrol	95
Lampiran 18: Dokumentasi.....	96
Lampiran 19: Sertifikat Plagiasi Turnitin	96
Lampiran 20: Biodata Mahasiswa.....	97

ABSTRAK

Avila Nada Shidqi Muarif. 2026. *Pengaruh Media Blooket berbasis Cooperative Learning terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 1 Kota Malang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., MPd

Kata Kunci: *Blooket, Cooperative Learning, Partisipasi Aktif Siswa, Pembelajaran Bahasa Indonesia.*

Partisipasi aktif siswa merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering menghadapi tantangan. Di MIN 1 Kota Malang, sekitar 60% siswa kelas IV menunjukkan partisipasi aktif yang rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan sering tetap diam selama diskusi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media dan model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* hadir sebagai alternatif pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan digital dengan kerja sama kelompok, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* di kelas IV MIN 1 Kota Malang, dan (2) menganalisis pengaruh media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 1 Kota Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimen* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing kelas terdiri dari 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipasi aktif siswa dan angket partisipasi aktif yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, dan uji hipotesis *Independent Sample t-Test* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* berjalan dengan baik dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan; (2) penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* berpengaruh signifikan terhadap partisipasi aktif siswa, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $<0,001 < 0,05$. Dengan demikian, penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

ABSTRACT

Avila Nada Shidqi Muarif. 2026. *The Influence of Cooperative Learning-based Blooket Media on Students' Active Participation in Indonesian Language Learning in Class IV MIN 1 Malang City*. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., MPd

Keywords: *Blooket, Cooperative Learning, Student Active Participation, Indonesian Language Learning*

The active participation of students is one of the important aspects in the success of the learning process. However, learning Indonesian in elementary school often faces challenges. In MIN 1 Malang City, about 60% of grade IV students showed low active participation in learning Bahasa Indonesia, and often remained silent during discussions. Therefore, innovation is needed in the use of media and learning models that are able to increase student active participation. *Blooket-based media based on Cooperative Learning* is present as an alternative learning that combines elements of digital games with group cooperation, so that it is expected to be able to create a more interactive and fun learning atmosphere. This study aims to: (1) describe the implementation of learning using *Cooperative Learning-based Blooket media* in grade IV MIN 1 Malang City, and (2) analyze the influence of *Cooperative Learning-based Blooket media* on the active participation of grade IV students in learning Indonesian in MIN 1 Malang City.

This study uses a quantitative approach with *a quasi-experimental design* involving two classes, namely the experimental class and the control class where each class consists of 28 students. Data collection was carried out through observation of student active participation and active participation questionnaires given before (*pretest*) and after (*posttest*) treatment. Data analysis used *the Shapiro-Wilk* normality test, homogeneity test, and *Independent Sample t-Test* hypothesis test with the help of *the IBM SPSS Statistics 25* application.

The results of the study show that: (1) the implementation of learning using *Cooperative Learning-based Blooket media* is running well and is able to create a more interactive, collaborative, and fun learning atmosphere; (2) the use of *Cooperative Learning-based Blooket media* has a significant effect on student active participation, which is shown by a significance value of $<0.001 < 0.05$. Thus, the use of *Cooperative Learning-based Blooket media* can be an effective alternative in increasing students' active participation in learning Indonesian in elementary schools.

ملخص

افل ناد صدقي معرف. ٢٠٢٦. تأثير منصة بلوكيت القائمة على التعلم التعاوني على المشاركة النشطة للطلاب في تعلم اللغة الإندونيسية في الصف الرابع، في مدرسة ابتدائية حكومية ١ بمدينة مالانج. أطروحة. برنامج إعداد معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية، كلية التربية والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمدينة مالانج. مشرف الأطروحة: د. دوي ماسدي وبيداد، ماجستير في الآداب، ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: بلوكيت، التعلم التعاوني، المشاركة النشطة للطلاب، تعلم اللغة الإندونيسية.

تُعد المشاركة النشطة للطلاب أحد الجوانب المهمة في نجاح عملية التعلم. ومع ذلك، غالبًا ما يواجه تدريس اللغة الإندونيسية في المدارس الابتدائية بعض التحديات. ففي المدرسة الابتدائية الحكومية ١ بمدينة مالانج، أظهر حوال ٦٠٪ من طلاب الصف الرابع مستوى منخفضًا من المشاركة النشطة في دروس اللغة الإندونيسية، وغالبًا ما يلتزمون الصمت أثناء المناقشات. ولذلك، هناك حاجة إلى الابتكار في استخدام الوسائط ونماذج التعلم القادرة على تعزيز المشاركة النشطة للطلاب. تُعد وسيلة بلوكيت القائمة على التعلم التعاوني بديلاً تعليمياً يجمع بين عناصر الألعاب الرقمية والعمل الجماعي، ومن المتوقع أن تسهم في خلق جو تعليمي أكثر تفاعلية وممتعة. تهدف هذه الدراسة إلى: (١) وصف عملية تنفيذ التعلم باستخدام وسيلة بلوكيت القائمة على التعلم التعاوني في الصف الرابع بمدرسة الابتدائية الحكومية ١ بمدينة مالانج، و(٢) تحليل تأثير وسيلة بلوكيت القائمة على التعلم التعاوني على المشاركة النشطة لطلاب الصف الرابع في تعلم اللغة الإندونيسية في مدرسة الابتدائية الحكومية ١ بمدينة مالانج.

استخدمت هذه الدراسة نهجاً كمياً بتصميم شبه تجريبي، شمل فصلين دراسيين، هما الفصل التجريبي والفصل الضابط، حيث يتألف كل منهما من ٢٨ طالباً. تم جمع البيانات من خلال مراقبة المشاركة النشطة للطلاب واستبيان المشاركة النشطة الذي تم توزيعه قبل (الاختبار التمهيدي) وبعد (الاختبار النهائي) المعاملة. تم تحليل البيانات باستخدام اختبار شابيرو-ويلك للتوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار الفرضية باستخدام اختبار t للعينات المستقلة، بمساعدة برنامج IBM SPSS Statistics ٢٥.

أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) سارت عملية التعلم باستخدام وسيلة بلوكيت القائمة على التعلم التعاوني بشكل جيد، وتمكنت من خلق جو تعليمي أكثر تفاعلية وتعاوناً وممتعة؛ (٢) كان لاستخدام وسيلة بلوكيت القائمة على التعلم التعاوني تأثير كبير على المشاركة النشطة للطلاب، وهو ما يتضح من قيمة الدلالة الإحصائية التي تبلغ ($0,001 > 0,05$). وبالتالي، يُمكن أن يُعد استخدام وسيلة بلوكيت القائمة على التعلم التعاوني بديلاً فعالاً في تعزيز المشاركة النشطة للطلاب في تعلم اللغة الإندونيسية في المدارس الابتدائية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini mengikuti pedoman yang ditetapkan berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987, yang secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan partisipasi aktif siswa dapat terlihat dari sikap siswa yang cenderung pasif, seperti kurang berani bertanya, menjawab pertanyaan, maupun terlibat dalam diskusi. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kurang menarik, sehingga berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian internasional *Programme for International Student Assessment* (PISA)¹, yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan negara lain. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kondisi serupa juga ditemukan di MIN 1 Kota Malang. Dari hasil pengamatan peneliti saat asistensi mengajar di kelas IV C yang terdiri dari 28 siswa, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan partisipasi aktif yang optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sekitar 60% dari mereka masih mengalami rendahnya keaktifan dalam belajar Bahasa Indonesia. Saat kegiatan diskusi berlangsung, hanya beberapa siswa yang aktif, sementara siswa lainnya cenderung diam dan menunggu arahan dari guru. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di

¹ OECD, *PISA 2022 Results, Factsheets*, vol. I, 2023, https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/.

kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab, sehingga membuat suasana belajar terasa membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Untuk memperkuat hasil pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan guru kelas IV. Dari hasil wawancara tersebut, guru menyatakan bahwa siswa cenderung lebih antusias dan bersemangat ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau kompetisi, terutama yang melibatkan media digital. Guru menyampaikan bahwa siswa terlihat senang dan aktif saat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, meskipun tetap diperlukan bimbingan agar siswa tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga pada pemahaman materi. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa pembelajaran secara berkelompok dapat meningkatkan semangat kerja sama siswa, namun perlu pengelolaan yang tepat agar setiap anggota kelompok dapat berpartisipasi secara seimbang.²

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital.. Salah satu media yang bisa digunakan adalah *Blooket*, yaitu sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan. Melalui *Blooket*, guru dapat membuat soal sesuai materi yang diajarkan, kemudian siswa menjawab soal tersebut dalam mode permainan yang variatif seperti *Tower*

² Mutik Atul Khoiriyah, S.Pd., Guru Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 1 Kota Malang, wawancara langsung oleh penulis, Kota Malang, 3 Oktober 2025.

Defense, Gold Quest, Crypto Hack, dan lain sebagainya. Penelitian yang dilakukan oleh Faizal Hadi³ menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mendapat tanggapan yang sangat positif dari siswa, dengan tingkat minat belajar mencapai kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media *Blooket* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Namun, penggunaan media *Blooket* sendiri tidak cukup tanpa adanya strategi pembelajaran yang mendukung interaksi sosial antar siswa. Oleh karena itu, diperlukan integrasi dengan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu. Salah satu model yang relevan adalah *Cooperative Learning*. Menurut (Slavin 2015), *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok kecil secara bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama¹. Model ini mendorong tanggung jawab individu dan kelompok serta keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok dalam proses belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa partisipasi aktif siswa dalam belajar Bahasa Indonesia masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan media digital yang menarik dengan model pembelajaran

³ Faizal Hadi Nugroho and Sahrul Romadhon, "Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 10, no. 2 (2022): 153–62, <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>.

kolaboratif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang disusun berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, terutama mengenai penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah mengenai strategi pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi digital dan pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Blooket* yang digabungkan dengan model *Cooperative Learning*, sebagai upaya

meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan alternatif bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Melalui penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan siswa secara optimal.

c. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif diharapkan mampu menumbuhkan rasa percaya diri, semangat belajar, serta kemampuan bekerja sama dengan teman sekelas.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi peneliti berikutnya yang tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan kolaboratif. Peneliti lain bisa memperluas penelitian pada aspek

hasil belajar, motivasi, atau kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan media interaktif yang serupa.

E. Orisinalitas Penelitian

Sebagai upaya menegaskan orisinalitas penelitian dan menjelaskan perbedaannya dengan penelitian terdahulu, berikut merupakan berbagai hasil perbandingan penelitian sebelumnya. Berikut diantaranya:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama dan Judul	Latar Belakang	Temuan/Simpulan	Rekomendasi
1	Nazry Nasyifa dan Diah Safithri Armin (2025), Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, dengan judul “ <i>Teachers’ Experiences on the Blooket Application as a Learning Tool in the English Language</i> ”. ⁴	Penggunaan media digital diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa yang cenderung monoton.	<i>Blooket</i> mampu meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.	Guru disarankan memanfaatkan <i>Blooket</i> sebagai media interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.
2.	Eva Yanti dan Nuzulul Isna (2025), STKIP Muhammadiyah Aceh Barat Daya, dengan judul “ <i>The Use</i>	Penguasaan kosakata siswa masih rendah sehingga diperlukan media berbasis digital	Penggunaan <i>Blooket</i> berbasis web meningkatkan hasil belajar kosakata siswa secara signifikan.	<i>Blooket</i> dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk

⁴ Nazry Nasyifa and Diah Safithri Armin, “TEACHERS’ EXPERIENCES ON THE BLOOKET APPLICATION AS A LEARNING TOOL IN THE ENGLISH LANGUAGE FRASA : English Education and Literature Journal” 6, no. 2 (2025): 161–71.

	<i>of Web-Based Blooket in Improving Students' Mastery of English Vocabulary</i> ". ⁵	yang menarik dan interaktif.		meningkatkan hasil belajar siswa.
3.	Mayyaza Nafilata dkk. (2025), Universitas Negeri Jakarta, dengan judul "Integrasi Cooperative Learning dalam Kurikulum Merdeka: Mewujudkan Kelas yang Aktif, Inklusif, dan Berpusat pada Siswa". ⁶	Pembelajaran perlu berpusat pada siswa dan mendorong kolaborasi sesuai Kurikulum Merdeka.	Model <i>Cooperative Learning</i> mampu meningkatkan keaktifan, interaksi, dan kerja sama siswa.	Guru disarankan menerapkan <i>Cooperative Learning</i> untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif.
4.	Raegiva Zahra Nursabila, dkk (2025), Universitas Siliwangi, dengan judul "Efektivitas Media Digital terhadap Peningkatan Partisipasi Siswa dalam	Rendahnya partisipasi siswa menuntut penggunaan media digital yang lebih menarik.	Media digital terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.	Penggunaan media digital perlu dioptimalkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

⁵ Eva Yanti et al., "The Use of Web-Based Blooket in Improving Students Mastery of English Vocabulary" 4778, no. 2024 (2025): 3604–15, <https://doi.org/10.24256/ideas>.

⁶ D A N Berpusat et al., "INTEGRASI COOPERATIVE LEARNING DALAM KURIKULUM MERDEKA : MEWUJUDKAN KELAS YANG AKTIF , INKLUSIF ," 2, no. 2 (2025): 401–14.

	Pembelajaran Bahasa”. ⁷			
5.	Reyza Qurrata Akyuna, dkk (2025), STAI Yogyakarta Wonosari, dengan judul “Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik”. ⁸	Pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan rendahnya keaktifan siswa.	Media pembelajaran interaktif meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa.	Guru perlu mengembangkan dan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN :

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran digital interaktif seperti *Blooket* beserta model *Cooperative Learning* terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa saat belajar. Media bermain membuat proses belajar lebih seru dan menyenangkan, sedangkan *Cooperative Learning* mendorong para siswa bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain. Namun, penelitian sebelumnya masih banyak yang mempelajari keduanya secara terpisah dan belum secara spesifik menggabungkan *Blooket* dengan *Cooperative Learning* dalam proses belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh gabungan kedua metode tersebut terhadap tingkat partisipasi aktif siswa kelas IV, sehingga dapat berkontribusi dalam membangun pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

⁷ Raegiva Zahra Nursabila, “Efektivitas Media Digital Terhadap Peningkatan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa” 2, no. 5 (2025): 409–17.

⁸ Qurrota Akyuna, Ana Dwi Wahyuni, and Diyah Mintasih, “Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik” 5 (2026): 121–32.

F. Definisi Istilah

Untuk memperjelas pemahaman mengenai variabel dan objek dalam penelitian ini, berikut adalah definisi istilah yang terdapat pada penelitian ini:

1. Media *Blooket*

Media Blooket adalah platform belajar digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif dengan berbagai mode permainan seperti *Gold Quest*, *Tower Defense*, dan *Crypto Hack*. Dalam penelitian ini, *Media Blooket* digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.⁹

2. Model *Cooperative Learning*

Cooperative Learning adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab individu dan kelompok.¹⁰ Dalam penelitian ini, *Cooperative Learning* digunakan untuk mendorong interaksi sosial, kerja sama, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Blooket*.

⁹ Beyond Points and Yu-kai Chou, "No Title," n.d.

¹⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, terj. Narulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2008), hlm. 35–41.

3. Partisipasi Aktif

Partisipasi aktif siswa mengacu pada keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, partisipasi aktif dinilai berdasarkan indikator seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, bekerja sama, serta memberikan tanggapan selama proses belajar Bahasa Indonesia berlangsung.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami dan mengkaji proses penelitian ini, diperlukan sistematika penulisan yang terstruktur dengan baik. Dari hal tersebut, peneliti telah menggolongkan penelitian kedalam lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Berikut adalah rangkaian susunan bab didalam penelitian ini:

BAB I : Pendahuluan : Pada bab ini dijelaskan latar belakang masalah yang menjadi fokus penelitian ini, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan dari penelitian, definisi operasional untuk istilah penting yang digunakan, serta penjelasan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka : Pada bab ini berisi penjelasan tentang kajian pustaka dan landasan teori. Kajian pustaka menjelaskan penelitian sebelumnya yang membahas topik serupa dengan penelitian ini. Landasan teori membahas satu per satu variabel yang terdapat pada judul skripsi serta teori-teori yang menjadi dasar penelitian.

BAB III : Metode Penelitian : Pada bab ini dijelaskan jenis penelitian yang digunakan, pendekatan dalam melakukan penelitian, sumber data yang

digunakan, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta cara penyajian hasil penelitian yang telah diproses oleh peneliti.

BAB IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian : Pada bab ini menyajikan hasil penelitian beserta analisis terhadap data yang telah dikumpulkan dan di olah oleh peneliti.

BAB V : Pembahasan : Pada bab ini menyajikan pembahasan mengenai hasil penelitian dari pengaruh media *Blooket* berbasis Cooperative Learning terhadap partisipasi aktif siswa.

BAB VI : Penutup : Pada bab ini memuat kesimpulan dari seluruh rangkaian proses penelitian yang telah dilaksanakan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media *Blooket*

a. Pengertian Media *Blooket*

Blooket adalah platform digital interaktif berbasis permainan (*game-based learning*)¹¹ yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran melalui aktivitas kuis edukatif yang dikemas secara menarik. Platform ini memungkinkan guru membuat kuis, soal, atau latihan dalam bentuk permainan yang bisa diakses sendiri atau berkelompok. Berbeda dengan kuis biasa yang hanya menampilkan pertanyaan dan jawaban, *Blooket* menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan adanya poin, papan peringkat, avatar, dan berbagai mode permainan. Hal ini membantu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam belajar.¹²

Berdasarkan penelitian Anggraeni tahun 2024, *Blooket* adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh banyak guru karena kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menarik, bersemangat, dan kompetitif melalui tampilan visual yang menarik, mekanisme penghargaan, serta respons instan, sehingga

¹¹ Amelia, R., dkk., "Need Analysis of Digital Microlearning Materials with Scaffolding for Generation Z Pre-Service Teachers in Islamic Primary Education," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 12, no. 1 (2025): 93–106.

¹² Carlos Vaz De Carvalho and Antonio Coelho, *Game-Based Learning , Gamification in Education and Serious Games*, n.d.

dapat membuat siswa lebih termotivasi dan fokus dalam belajar.¹³ Dengan demikian, *Blooket* tidak hanya berfungsi sebagai platform kuis online, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Putri tahun 2024, yang menyatakan bahwa *Blooket* merupakan contoh pembelajaran berbasis permainan melalui platform web, yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan daya ingat siswa karena siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga berinteraksi dengan mekanisme permainan yang menantang dan memotivasi.¹⁴ Dengan antarmuka yang sederhana dan mudah diakses melalui tautan atau kode permainan tanpa instalasi aplikasi tambahan, *Blooket* dinilai praktis digunakan.¹⁵

b. Fungsi dan Kelebihan Media *Blooket*

Blooket berperan penting sebagai platform evaluasi interaksi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.¹⁶ Guru dapat menggunakan *Blooket* untuk melakukan penilaian formatif, ulangan materi, atau latihan kuis yang bertujuan membangkitkan

¹³ Hanan Salsabila Maulana and Novanita Whindi Arini, "Pengembangan Media Blooket Web Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar" 9, no. 3 (2024): 1547–53.

¹⁴ Hadi Nugroho and Romadhon, "Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia."

¹⁵ Agus Mukti Wibowo, Peningkatan Pemahaman Konsep Sains di Madrasah Ibtidaiyah Melalui Perbaikan Bahan Ajar.

¹⁶ Sugiri, W.A., dkk. 2023. "Profile of Elementary School Islamic Education Teachers in Utilizing Digital Platforms for Learning in the Era of Society 5.0." *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 10(1): 23–32.

semangat belajar yang lebih kuat dibandingkan metode tradisional yang biasanya kurang menarik.¹⁷

Selain berfungsi sebagai alat evaluasi, *Blooket* juga membantu dalam meningkatkan semangat belajar.¹⁸ Berdasarkan teori gamifikasi yang dikembangkan oleh Chou tahun 2016, elemen permainan seperti pencapaian, rasa penasaran, dan dampak sosial dapat memicu motivasi belajar dari dalam diri siswa. *Blooket* menerapkan prinsip tersebut melalui berbagai mekanisme seperti penghargaan, koleksi karakter (*blooks*), serta tantangan yang memacu antusiasme di dalam kelas.¹⁹

Hasil penelitian di SMPN 19 Surabaya menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket* memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa dalam belajar bahasa. Guru-guru melaporkan adanya peningkatan nyata dalam partisipasi siswa, terutama dalam hal keberanian untuk menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, serta kemampuan berpikir cepat.²⁰

Selain itu, *Blooket* menyediakan beberapa mode permainan seperti *Classic*, *Gold Quest*, *Tower Defense*, dan *Crypto Hack*, yang bisa dipilih sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

¹⁷ Maulana and Arini, "Pengembangan Media Blooket Web Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar."

¹⁸ Amelia, R., dan Wibowo, A.M., "The Development of Blended Learning-Based Digital Teaching Materials on Kinematics for Islamic Primary School Prospective Teachers in Science Learning," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 16, no. 1 (2024).

¹⁹ Points and Chou

²⁰ Di and Negeri

Dengan fitur-fitur tersebut, *Blooket* membantu menyesuaikan aktivitas belajar sesuai dengan karakter siswa. Siswa bisa belajar secara mandiri atau berkolaborasi dalam kelompok kecil, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis, interaktif, dan kolaboratif.²¹

c. Karakteristik Media *Blooket*

Menurut Carvalho dan Coelho di tahun 2022, media pembelajaran berbasis permainan memiliki beberapa ciri khas, seperti adanya tujuan yang jelas, aturan yang terstruktur, tantangan yang harus dihadapi, respons yang cepat, serta unsur kesenangan.²² *Blooket* menerapkan semua ciri tersebut dengan mekanisme permainan yang memfasilitasi interaksi langsung antara guru dan siswa. Pada platform ini, guru bertindak sebagai pengelola aktivitas, sementara siswa berperan sebagai pemain yang saling bersaing dan berkolaborasi untuk mendapatkan nilai terbaik.

Selain itu, *Blooket* memiliki ciri khusus yang membedakannya dari platform serupa, yaitu kemampuannya menggabungkan penilaian akademik dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Seperti yang dikatakan Anggraeni tahun 2024, siswa merasa lebih termotivasi karena pembelajaran tidak hanya tentang memahami materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir

²¹ Hadi Nugroho and Romadhon, “Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.”

²² Carvalho and Coelho, *Game-Based Learning , Gamification in Education and Serious Games*.

cepat dan strategi bermain.²³ Dengan cara ini, *Blooket* membuat siswa menjadi pusat dari proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi secara pasif.²⁴

d. Keterkaitan Media *Blooket* dengan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang sudah dibahas, dapat disimpulkan bahwa *Blooket*, sebagai media pembelajaran digital yang menggabungkan permainan, berhasil meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Dalam penelitian ini, *Blooket* akan digunakan bersama dengan model *Cooperative Learning*, sehingga tidak hanya mendorong semangat belajar secara pribadi melalui kompetisi, tetapi juga mendorong kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.²⁵

Diharapkan penggunaan *Blooket* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif bagi siswa kelas IV di MIN 1 Kota Malang, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan media ini, pembelajaran tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada keterlibatan siswa secara aktif sepanjang kegiatan belajar mengajar.

²³ Maulana and Arini, “Pengembangan Media Blooket Web Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar.”

²⁴ Priatmoko, S., dkk. 2025. “Student Readiness of Islamic Elementary Education for Problem-Based Flipped Learning Model in Higher Education.” *Journal of Integrated Elementary Education* 5(2): 439–453.

²⁵ Points and Chou

2. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian *Cooperative Learning*

Cooperative Learning adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama. Menurut Slavin (2008:4), *Cooperative Learning* adalah metode belajar di mana siswa terlibat dalam kelompok yang saling mendukung untuk memahami materi, dengan hasil kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggotanya.²⁶ Pendekatan ini menekankan tanggung jawab individu dan kelompok, sehingga setiap siswa memiliki peran penting dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Lie (2012:12) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam tugas yang terstruktur.²⁷ Dalam konteks ini, siswa belajar menghargai pendapat orang lain, bertukar informasi, dan mengembangkan kemampuan sosial. Selain itu, metode ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga membantu pembentukan keterampilan interpersonal seperti komunikasi, toleransi, dan empati di antara siswa.

²⁶ Robert E Slavin, "Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik," in *Bandung: Nusa Media*, 2008.

²⁷ Sun Hanyin, "Cooperative Learning," *The ECPH Encyclopedia of Psychology*, 2025, https://doi.org/10.1007/978-981-97-7874-4_1078.

Di sisi lain, Filippou dkk (2021) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* sangat cocok diterapkan di tingkat sekolah dasar, karena sesuai dengan tahap perkembangan anak yang suka berinteraksi sosial dan belajar melalui pengalaman langsung.²⁸ Pendekatan ini tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial, yang membantu membangun sikap kerja sama dan rasa tanggung jawab bersama.

b. Tujuan dan Prinsip *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif secara dasar bertujuan menciptakan suasana belajar yang aktif, berpartisipasi, dan saling mendukung antar siswa. Menurut Sulistio dan Haryanti (2022:18), pembelajaran kooperatif dirancang agar bisa meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kemampuan sosial, serta membentuk sikap baik terhadap proses belajar.²⁹ Dengan kata lain, keberhasilan belajar tidak hanya dinilai dari pencapaian individu, tetapi juga dari kontribusi seluruh anggota kelompok.

Prinsip utama dalam pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan oleh Slavin (2008:12), mencakup ketergantungan positif, tanggung jawab pribadi, interaksi langsung, keterampilan sosial, serta penilaian kelompok.³⁰ Prinsip-prinsip ini menjadi dasar untuk

²⁸ Dimitra Filippou et al., *Understanding Motivation for Implementing Cooperative Learning Methods: A Value - Based Approach*, *Social Psychology of Education*, vol. 25 (Springer Netherlands, 2022), <https://doi.org/10.1007/s11218-021-09666-3>.

²⁹ Andi Sulistio, "Model Pembelajaran Kooperatif," in *Yogyakarta Deepublish*, 2022.

³⁰ Slavin, "Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik."

memastikan siswa tidak hanya bekerja sama, tetapi juga saling membantu agar lebih memahami materi pelajaran. Hayati (2023) juga menambahkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif di tingkat SD dapat memicu semangat keterlibatan dan meningkatkan kepercayaan diri siswa ketika menyampaikan pendapat.³¹

Selain itu, Karmina (2024) menekankan bahwa peran guru dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai fasilitator yang membimbing interaksi konstruktif antar siswa dalam kelompok.³² Melalui kegiatan seperti diskusi, pembagian tugas, serta pemecahan masalah bersama, siswa diajarkan untuk bertanggung jawab atas hasil kelompok, sekaligus memahami pentingnya peran individu dalam proses belajar.

c. Langkah-langkah Penerapan *Cooperative Learning*

Lie menjelaskan bahwa umumnya implementasi *Cooperative Learning* melibatkan beberapa tahapan utama, yaitu pembentukan kelompok, penyampaian materi, aktivitas kelompok, penilaian, serta pemberian imbalan (reward).³³ Di awal proses, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok yang beragam berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang mereka. Selanjutnya, guru memberikan tujuan pembelajaran dan menetapkan

³¹ Esti Mutia Hayati, Agung Purwanto, and Dede Rahmat Hidayat, "Analysis of the Cooperative Learning Effective Ness on Students ' Critical Thinking Skills in Science Learning for Primary Students" 15 (2023): 1145–53, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.994>.

³² Jurnal Ilmiah Pendidikan et al., "Cakrawala Pendidikan T Eachers ' Perspectives on Implementing Cooperative Learning to Promote Social and Emotional Learning" 43, no. 2 (2024): 470–79.

³³ Hanyin, "Cooperative Learning."

tugas yang harus dikerjakan secara bersama oleh seluruh anggota kelompok.

Wisista (2024) mengatakan bahwa setiap tahapan dalam *Cooperative Learning* harus dirancang agar bisa memicu interaksi yang intensif antar siswa, misalnya melalui diskusi, menyelesaikan masalah, atau melakukan percobaan yang sederhana.³⁴ Hasil belajar kemudia dinilai baik secara individu maupun kelompok, agar dapat dipastikan bahwa semua anggota kelompok benar-benar memahami materi yang diajarkan. Selain itu, pemberian imbalan kelompok (*group reward*) juga berperan penting dalam meningkatkan semangat siswa untuk bekerja sama.

Slavin (2008:20) menambahkan bahwa salah satu pendekatan yang populer dalam *Cooperative Learning* adalah *Teams Achievement Division* (STAD), di mana siswa belajar bersama dalam kelompok sebelum mengikuti ujian individu.³⁵ Skor individu kemudia digunakan untuk menghitung nilai kelompok, sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab ganda, yaitu belajar untuk kepentingan diri sendiri sekaligus kepentingan kelompoknya.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya cocok digunakan di tingkat sekolah

³⁴ Nugraha Widya Wisista, Restina Salsabilla, and Eka Widyawati, "Literature Review : Implementation of Cooperative Learning Model in Civics Learning To Increase the Activeness of Elementary School Students," 2024.

³⁵ Slavin, "Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik."

dasar. Dalam penelitian Salamah (2024), pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, rasa tanggung jawab, dan keterampilan sosial siswa.³⁶ Selain itu, model ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik karena siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan kelompok. Menurut Lie (2010:32), pembelajaran kooperatif membantu siswa dengan hasil akademik rendah untuk belajar dari teman-teman mereka melalui bimbingan dan diskusi.³⁷

Namun, Filippou dkk (2021), menunjukkan tantangan dalam penerapan model ini, yaitu kesulitan guru dalam mengatur waktu dan dinamika kelompok.³⁸ Jika tidak disiapkan dengan baik, pembelajaran kooperatif bisa kurang efektif karena peran anggota kelompok tidak seimbang. Menurut Sulistio dan Haryanti (2022:41), para pendidik sebaiknya membentuk kelompok secara seimbang dan memberikan panduan yang tegas agar kerjasama bisa berjalan lancar.³⁹ Dengan demikian, meskipun memiliki beberapa kelemahan, *Cooperative Learning* tetap efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa jika diterapkan dengan perencanaan yang baik.

³⁶ Evi Rizqi Salamah et al., "The Effect of Cooperative Learning Model on Elementary School Students ' Learning Motivation" XI, no. 1 (2024): 18–31, <https://doi.org/10.30659/pendas.11.1.18-31>.

³⁷ Hanyin, "Cooperative Learning."

³⁸ Filippou et al., *Understanding Motivation for Implementing Cooperative Learning Methods : A Value - Based Approach*.

³⁹ Sulistio, "Model Pembelajaran Kooperatif."

e. Keterkaitan Model *Cooperative Learning* dengan Penelitian

Model *Cooperative Learning* memiliki hubungan yang erat dengan penelitian ini, karena prinsip-prinsipnya mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Media *Blooket* Berbasis *Cooperative Learning* terhadap Partisipasi Aktif Siswa Kelas IV MIN 1 Kota Malang pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”, *Cooperative Learning* digunakan sebagai pendekatan utama untuk meningkatkan interaksi siswa dengan media digital interaktif.

Dengan menggabungkan *Cooperative Learning* dan media *Blooket*, diharapkan siswa dapat terlibat tidak hanya melalui aktivitas pribadi yang bersifat kompetitif, tetapi juga melalui interaksi sosial dalam kelompok. Prinsip ketergantungan positif dan tanggung jawab pribadi dalam *Cooperative Learning* membantu memperkuat partisipasi, dialog, dan kerja sama antar siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia.⁴⁰

3. Partisipasi Aktif Siswa

a. Pengertian Partisipasi Aktif Siswa

Partisipasi aktif siswa sangat penting dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa. Partisipasi aktif siswa merupakan keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran. Menurut Sadirman (2018), partisipasi aktif bisa

⁴⁰ Slavin, “Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik.”

dilihat dari cara siswa terlibat dalam berbagai kegiatan belajar, seperti menanyakan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran.⁴¹ Partisipasi aktif menunjukkan adanya keterlibatan berpikir, perasaan, dan hubungan sosial siswa selama proses belajar. Dengan partisipasi aktif, pembelajaran lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berpikir dan berinteraksi.

Menurut Reschly dan Christenson (2022), partisipasi aktif siswa mencakup keterlibatan dalam beberapa aspek, yaitu perilaku, kognitif, dan emosional.⁴² Aspek perilaku berkaitan dengan tindakan nyata, seperti hadir, bertanya, dan berpartisipasi dalam diskusi; aspek kognitif terkait dengan upaya siswa memahami materi; sementara aspek emosional mencakup minat, perhatian, dan semangat terhadap proses belajar.

Mundir (2021) menjelaskan bahwa partisipasi aktif adalah keterlibatan siswa secara sukarela dalam pembelajaran dengan kesadaran akan tanggung jawab belajarnya.⁴³ Hal ini berarti siswa tidak hanya ikut belajar karena kewajiban, tetapi juga termotivasi secara dalam untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman baru. Lilianti (2023) menambahkan bahwa partisipasi aktif tidak hanya

⁴¹ Sadirman (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

⁴² Amy L Reschly and Sandra L Christenson, *Handbook of Research on Student Engagement*, n.d.

⁴³ Mundir, *Model Pembelajaran Partisipatif Dalam Pendidikan Agama Islam*, 2021.

dilihat dari keaktifan verbal siswa di kelas, tetapi juga dari persiapan, partisipasi dalam kelompok, serta kemampuan bekerja sama mencapai tujuan belajar bersama.⁴⁴ Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa partisipasi aktif siswa mencakup keterlibatan fisik, kognitif, dan emosional yang terwujud melalui aktivitas berpikir, berkomunikasi, dan berkontribusi secara langsung dalam proses pembelajaran.

b. Indikator Partisipasi Aktif Siswa

Indikator partisipasi aktif siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa terlibat dalam proses belajar. Menurut Sadirman (2018), partisipasi aktif siswa terlihat dari cara siswa berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar, seperti bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, serta berinteraksi dengan guru dan teman-teman selama pembelajaran berlangsung. Partisipasi aktif menunjukkan bahwa siswa terlibat secara intelektual, sosial, dan emosional dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi tetapi juga secara aktif terlibat dalam belajar.

Apriliani dkk. (2024), menjelaskan bahwa siswa yang aktif ditunjukkan dengan sikap berani berinteraksi dalam diskusi, tertarik terhadap materi pembelajaran, serta tanggung jawab dalam proses

⁴⁴ Lilianti Lilianti et al., "Transformasi Siaga Bencana : Membangun Safety Culture Melalui Pendidikan Kebencanaan Di Satuan PAUD" 7, no. 5 (2023): 6215–23, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5348>.

belajar.⁴⁵ Sementara itu, Hervina dan Desfi Yenti (2023), menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa bisa dilihat dari interaksi verbal seperti bertanya, menjawab, dan berdiskusi, serta interaksi nonverbal seperti menunjukkan perhatian terhadap guru, mencatat materi, dan menunjukkan minat belajar.⁴⁶

Berdasarkan pandangan Sadirman (2018), indikator partisipasi aktif siswa dalam penelitian ini terdiri dari beberapa aspek berikut:

1. Terlibat dalam sesi tanya jawab dengan guru
2. Berani menyampaikan pendapat dan ide
3. Aktif bekerja sama dalam kelompok
4. Menunjukkan semangat dan fokus saat belajar
5. Mampu memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain

Hal ini didukung oleh temuan penelitian di Jurnal PAI (2025), yang menunjukkan bahwa indikator partisipasi aktif mencakup kemampuan bertanya, menjawab, berdiskusi, bekerja sama, serta antusiasme terhadap pelajaran.⁴⁷ Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai acuan untuk menilai tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, yang mencerminkan keterlibatan siswa secara kognitif, sosial, dan emosional.

⁴⁵ Meli Apriliani, Sheila Aulia Putri, and Untsaa Unzzila, "Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Di Sekolah Dasar," no. 3 (2024): 1–9.

⁴⁶ Al-qur Bahasa, "Jurnal Ilmiah Al-Furqan" 10, no. 1 (2023): 10–26.

⁴⁷ Lintang Tawakal and Agus Purnomo, "ANALISIS TINGKAT PARTISIPASI AKTIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD" 5, no. 3 (2025): 874–84.

c. Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Aktif Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi aktif siswa beragam. Abdul Karim (2020) membaginya menjadi dua kategori besar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.⁴⁸ Faktor internal mencakup minat siswa, semangat belajar, kepercayaan diri, serta persiapan mereka sebelum mengikuti pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal meliputi cara mengajar guru, penggunaan media pembelajaran yang menarik, dan adanya lingkungan belajar yang mendukung.

Mundir (2021) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran partisipatif, peran guru sebagai fasilitator sangat penting. Guru harus menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk ikut berpartisipasi.⁴⁹ Lilianti (2023) menambahkan bahwa partisipasi aktif siswa juga dipengaruhi oleh dinamika sosial di dalam kelas, di mana hubungan yang baik dengan guru dan teman membuat siswa lebih percaya diri untuk terlibat dalam diskusi.⁵⁰ Hal ini sejalan dengan penelitian Apriliani dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat

⁴⁸ M.Pd Dr. H. Abdul Karim, *Pendidikan Untuk Pembangunan Berkelanjutan: Pendekatan Manajemen Partisipatif*, 2020.

⁴⁹ Mundir, *Model Pembelajaran Partisipatif Dalam Pendidikan Agama Islam*.

⁵⁰ Lilianti et al., "Transformasi Siaga Bencana : Membangun Safety Culture Melalui Pendidikan Kebencanaan Di Satuan PAUD."

meningkatkan partisipasi aktif karena siswa terbiasa berinteraksi dan saling mendukung.⁵¹

Selain itu, media pembelajaran juga berpengaruh besar terhadap partisipasi siswa. Reschly dan Chirtenson (2022) menekankan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama jika materi disampaikan dengan menarik dan terkait dengan pengalaman hidup mereka.⁵²

d. Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa

Guru memiliki peran penting dalam mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar dengan memilih cara mengajar yang tepat. Menurut Mundir (2021), pendidik harus menggunakan metode belajar yang mengajak siswa berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah.⁵³ Pendekatan ini dapat membuat siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Reschly dan Christenson (2022), mengatakan bahwa cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran kolaboratif dan interaktif.⁵⁴ Salah satu cara efektif adalah menggunakan media digital berbasis permainan seperti

⁵¹ Apriliani, Putri, and Unzzila, “Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Di Sekolah Dasar.”

⁵² Reschly and Christenson, *Handbook of Research on Student Engagement*.

⁵³ Mundir, *Model Pembelajaran Partisipatif Dalam Pendidikan Agama Islam*.

⁵⁴ Reschly and Christenson, *Handbook of Research on Student Engagement*.

Blooket, yang bisa menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menarik.

Nasution dkk. (2025), menambahkan bahwa strategi pembelajaran aktif yang didukung teknologi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.⁵⁵ Penelitian Aminah dan Regina (2023) juga menunjukkan bahwa teknik *One Minute Paper* membantu siswa merefleksikan pemahaman dan membiasakan mereka untuk aktif dalam belajar.⁵⁶ Selain itu, Abdul Karim (2020), menyebutkan bahwa partisipasi aktif dapat ditingkatkan melalui pemberian penghargaan, suasana belajar yang demokratis, kerja sama dalam kelompok, serta umpan balik positif dari guru agar siswa merasa dihargai dan termotivasi.⁵⁷

Dengan demikian, untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik, pendekatan kerja sama, serta peran guru sebagai fasilitator yang mampu membangun interaksi yang positif di dalam kelas.

e. Keterkaitan Partisipasi Aktif dengan Penelitian

Partisipasi aktif siswa sangat terkait dengan penelitian ini, karena menjadi bagian penting dalam menilai sejauh mana media

⁵⁵ Adam Nasution et al., “JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Active Learning Strategies in Increasing Student Participation at Mis Al Islam , Bengkulu City Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Mis Al Islam Kota Bengkulu” 5, no. 4 (2025): 925–29.

⁵⁶ Syarifah Aminah and Regina Regina, “USING ONE MINUTE PAPER TO IMPROVE STUDENTS ’ ACTIVE PARTICIPATION IN LEARNING ENGLISH” 1, no. 2 (2020): 1–12.

⁵⁷ Dr. H. Abdul Karim, *Pendidikan Untuk Pembangunan Berkelanjutan: Pendekatan Manajemen Partisipatif*.

Blooket berhasil diterapkan berdasarkan pendekatan *Cooperative Learning*. Menurut Apriliani dan teman-temannya (2024), pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan partisipasi siswa karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi ide satu sama lain.⁵⁸

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang, partisipasi aktif melibatkan siswa dalam memahami teks bacaan, menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok, serta bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya. Penggunaan media *Blooket* mendorong siswa untuk secara aktif menjawab pertanyaan dan mengumpulkan poin, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi serta tingkat keterlibatan mereka.

Reschly dan Christenson (2022), juga menyatakan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran digital yang berbasis permainan dapat memperbaiki daya ingat informasi dan memperkuat hubungan sosial di antara siswa.⁵⁹ Oleh karena itu, konsep partisipasi aktif siswa menjadi dasar konseptual penting dalam penelitian ini, karena menghubungkan berbagai aspek yang menjadi fokus penelitian.

⁵⁸ Apriliani, Putri, and Unzzila, "Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Di Sekolah Dasar."

⁵⁹ Reschly and Christenson, *Handbook of Research on Student Engagement*.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Dalam ajaran Islam, pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana untuk membentuk kemampuan manusia dalam mengenali Tuhannya, diri sendiri, serta lingkungan sekitarnya. Pembelajaran yang baik membutuhkan kerja sama aktif antara guru dan siswa, sesuai dengan prinsip Islam yang mengajarkan bahwa mencari ilmu merupakan tanggung jawab setiap muslim.

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada peran pengajar atau guru, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan. Islam mendorong umatnya untuk turut serta secara aktif dalam proses belajar.

1. Teknologi dan Media dalam Pembelajaran Islam

Dalam perspektif Islam, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran selama digunakan untuk tujuan yang baik. Media pembelajaran seperti *Blooket* bisa menjadi inovasi yang membantu meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam belajar, terutama untuk memperdalam pemahaman mengenai pengetahuan yang berguna.

Hal ini sejalan dengan firman Allah pada Q.S Al-‘Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan

Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Ayat tersebut menekankan pentingnya membaca, memahami, dan memanfaatkan ilmu dengan cara kreatif. Penggunaan media *Blooket* sebagai media berbasis teknologi merupakan bentuk penerapan perintah “Iqra” dalam konteks pendidikan modern, yaitu dengan memanfaatkan pengetahuan dan inovasi teknologi untuk mendukung proses belajar yang bermakna.

2. Konsep Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Dalam Islam, pembelajaran (ta’lim) tidak hanya dianggap sebagai cara mengajarkan ilmu dari guru kepada siswa, tetapi juga sebagai cara untuk membentuk kesadaran, partisipasi aktif, dan tanggung jawab siswa dalam mencari ilmu. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif, yang menekankan kerja sama antar siswa dan partisipasi aktif mereka dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama.

Prinsip ini sejalan dengan sabda Rasulullah SAW:

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia (lainnya).” (HR. Ahmad)

Dalam pembelajaran berbasis kerja sama, seperti *Cooperative Learning*, siswa diajarkan untuk saling membantu, menghormati perbedaan, dan

bertanggung jawab atas tugas kelompok, yang sesuai dengan prinsip ukhuwah dan tolong menolong dalam ajaran Islam.

3. Nilai-nilai Keaktifan dan Tanggung Jawab dalam Islam

Partisipasi aktif dalam belajar menunjukkan nilai amanah dan tanggung jawab yang diajarkan oleh Islam. Setiap siswa wajib berusaha maksimal dalam proses belajar, sebagaimana firman Allah pada Q.S An-Najm ayat 39:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ﴿٣٩﴾

“Dan bahwasanya manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya,”

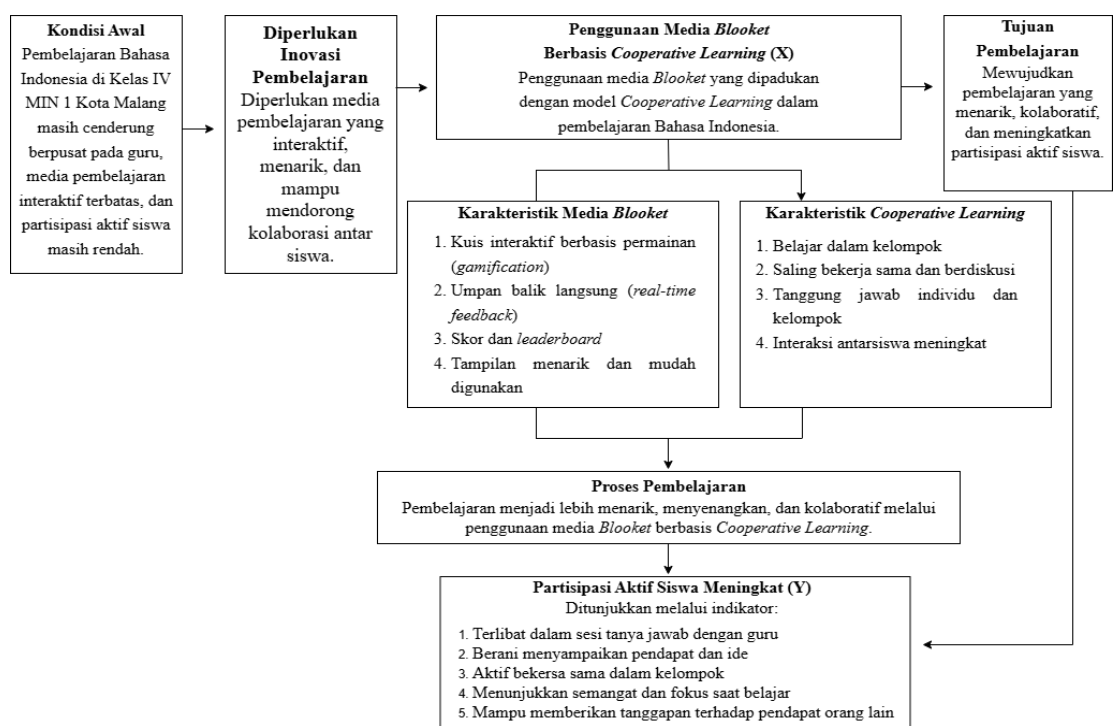
Ayat tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar dicapai karena ada usaha yang dilakukan. Oleh karena itu, partisipasi aktif siswa dalam belajar adalah bentuk penerapan nilai kerja keras dan tanggung jawab sesuai ajaran Islam.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi aktif siswa dalam proses belajar merupakan bentuk penerapan nilai-nilai Islam seperti semangat mencari ilmu, bekerja sama, bertanggung jawab, serta menjunjung adab dalam menuntut ilmu. Penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* sesuai dengan ajaran Islam yang mendorong

umatnya untuk berinovasi, bekerja sama, dan menggunakan teknologi secara bijak agar meningkatkan kualitas belajar.

C. Kerangka Berfikir

Penggunaan media *Blooket* yang dipadukan dengan model *Cooperative Learning* diharapkan bisa membuat proses belajar lebih menarik, bekerja sama, dan berinteraksi. Dengan cara tersebut, siswa dapat lebih terlibat aktif, yang terlihat dari semangat mereka dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, mengikuti tugas kelompok, serta antusiasme selama proses belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, dibuat kerangka berpikir seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-experiment*. Metode kuantitatif dipilih karena data yang diperoleh berupa angka dan dianalisis menggunakan metode statistik untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Seperti yang dijelaskan oleh Creswell, penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengecek hubungan antar variabel dengan mengumpulkan dan menganalisis data yang bersifat objektif serta dapat diukur.⁶⁰

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pendapat ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2023), yang menyatakan bahwa penelitian *quasi-experiment* dilakukan ketika peneliti belum mampu sepenuhnya mengendalikan variabel dan hanya menggunakan satu kelompok sebagai subjek penelitian.⁶¹

Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, namun hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan. Melalui desain ini, peneliti membandingkan rata-rata skor *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis

⁶⁰ Jonh W Creswell and J David Creswell, *Sixth Edition Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, n.d.

⁶¹ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2023.

Cooperative Learning terhadap partisipasi aktif siswa.⁶² Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain One Group Pretest dan Posttest

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan (X)	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

Kelas Eksperimen = Kelas yang diberi pembelajaran dengan media

Blooket berbasis Cooperative Learning

Kelompok Kontrol = Kelas dengan pembelajaran biasa

O₁ = Nilai *pretest* siswa kelas eksperimen

O₂ = Nilai *posttest* siswa kelas eksperimen

O₃ = Nilai *pretest* siswa kelas kontrol

O₄ = Nilai *posttest* siswa kelas kontrol

X = Perlakuan berupa pembelajaran dengan media

Blooket berbasis Cooperative Learning

- = Tidak diberi perlakuan

⁶² Creswell and Creswell, *Sixth Edition Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Malang, yang berada di Jalan Bandung No. 7C, Kota Malang, Jawa Timur. MIN 1 Kota Malang dipilih karena sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup, termasuk dukungan penggunaan perangkat digital yang memudahkan penerapan media pembelajaran interaktif seperti *Blooket*. Selain itu, para guru kelas IV di sekolah ini sudah memahami berbagai media pembelajaran interaktif, sehingga mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian dengan pendekatan *Cooperative Learning*.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah hal-hal yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, agar bisa mendapatkan informasi mengenai hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶³ Dalam penelitian kuantitatif, variabel penelitian biasanya dibagi menjadi dua jenis, yaitu variabel independen yang juga disebut variabel bebas, dan variabel dependen yang juga disebut variabel terikat. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Independen (X): Penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*. Variabel ini merupakan

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

perlakuan yang diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media *Blooket* digunakan sebagai permainan edukatif digital yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui kerja sama kelompok, interaksi, dan keterlibatan dalam menjawab soal.

2. Variabel Dependen (Y): Partisipasi Aktif Siswa

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah partisipasi aktif siswa, yaitu tingkat keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran setelah diberikan perlakuan. Partisipasi aktif siswa mencerminkan keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan sosial selama pembelajaran berlangsung. Pengukuran partisipasi aktif siswa dilakukan melalui observasi, dengan menggunakan indikator partisipasi aktif yang mengacu pada pendapat Sadirman (2018).

Indikator partisipasi aktif siswa:

- a. Terlibat dalam sesi tanya jawab dengan guru
- b. Berani menyampaikan pendapat dan ide
- c. Aktif bekerja sama dalam kelompok
- d. Menunjukkan semangat dan fokus saat belajar
- e. Mampu memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah semua subjek yang memiliki ciri khusus yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti.⁶⁴ Dalam penelitian ini, populasi mencakup seluruh siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang, yang terdiri dari beberapa kelompok, yaitu kelas IV A sampai kelas IV G.

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang dipilih dengan cara tertentu untuk menjadi subjek penelitian.⁶⁵ Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Dalam penelitian ini, menggunakan desain *quasi-experimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, sehingga sampel yang dipilih adalah dua kelas, yaitu kelas IV D MIN 1 Kota Malang yang terdiri dari 28 siswa dan kelas IV E MIN 1 Kota Malang yang terdiri dari 28 siswa.

E. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini adalah informasi yang dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab permasalahan dan menguji hipotesis mengenai pengaruh penerapan media *Bloocket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa kelas IV di MIN 1 Kota Malang. Data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder, yang diperoleh melalui metode pengumpulan sesuai dengan pendekatan kuantitatif.

⁶⁴ Sugiyono.

⁶⁵ Sugiyono.

Data primer merupakan informasi yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV D sebagai kelas eksperimen dan kelas IV E sebagai kelas kontrol. Data ini mencakup hasil pengukuran partisipasi aktif siswa yang diperoleh melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kondisi awal partisipasi aktif siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan menggunakan angket untuk mengetahui perubahan partisipasi aktif siswa setelah penerapan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*. Selain itu, data primer juga mencakup hasil pengamatan terhadap sikap dan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selain data primer, penelitian ini juga menggunakan data sekunder sebagai data pendukung dalam analisis. Data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen di sekolah, seperti daftar nama siswa, jumlah siswa, pembagian kelas, serta perangkat pembelajaran yang digunakan. Data sekunder lainnya juga diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV untuk mendapatkan informasi mengenai karakteristik siswa, kondisi pembelajaran, serta penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Selain itu, buku, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan juga digunakan sebagai sumber data sekunder untuk mendukung peneliti dalam membangun landasan teori, merumuskan indikator, serta memperkuat argumentasi ilmiah dalam penelitian ini. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai tingkat partisipasi aktif siswa serta pengaruh penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam menjawab permasalahan penelitian dan menguji hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi: (1) lembar observasi partisipasi aktif siswa sebagai *pretest*, dan (2) lembar angket partisipasi aktif siswa sebagai *posttest*. Kedua instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat partisipasi aktif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

1. Lembar Observasi Partisipasi Aktif Siswa (*pretest*)

Instrumen ini berfungsi untuk menilai perilaku dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung di masing-masing kelas. *Pretest* dilakukan sebelum penerapan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* diberikan pada siswa kelas IV D sebagai kelas eksperimen. Data *pretest* berupa skor observasi partisipasi aktif masing-masing siswa sebelum pembelajaran menggunakan media *Blooket*.

Lembar observasi disusun berdasarkan indikator partisipasi aktif, yaitu:

- a. Terlibat dalam sesi tanya jawab dengan guru
- b. Berani menyampaikan pendapat dan ide
- c. Aktif bekerja sama dalam kelompok
- d. Menunjukkan semangat dan fokus saat belajar
- e. Mampu memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain.

Penilaian dilakukan menggunakan skala empat kategori sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skala Kategori Penilaian Observasi

Skor	Kategori	Kriteria
4	Sangat Aktif	Menunjukkan indikator secara konsisten tanpa diminta
3	Aktif	Menunjukkan indikator beberapa kali secara mandiri
2	Kurang Aktif	Menunjukkan indikator sesekali atau sesudah diarahkan
1	Tidak Aktif	Tidak menunjukkan indikator meskipun telah diarahkan

Sumber: Sugiyono (2023)

Bentuk lembar observasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Observasi Partisipasi Aktif Siswa

No	Indikator Partisipasi Aktif	Skor			
		4	3	2	1
1.	Terlibat dalam sesi tanya jawab dengan guru				
2.	Berani menyampaikan pendapat dan ide				
3.	Aktif bekerja sama dalam kelompok				
4.	Menunjukkan semangat dan fokus saat belajar				
5.	Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain				

Nilai akhir partisipasi aktif siswa diperoleh berdasarkan jumlah skor yang dicapai oleh masing-masing siswa pada seluruh indikator penilaian, dengan skor maksimal sebesar 20.

Adapun kategori tingkat partisipasi aktif siswa dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Partisipasi Aktif Siswa

Rentang Skor	Kategori
16 – 20	Sangat Aktif
11 – 15	Aktif
6 – 10	Kurang Aktif
5	Tidak Aktif

2. Angket Partisipasi Aktif Siswa (*posttest*)

Posttest dilaksanakan setelah seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* selesai dilaksanakan. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui angket partisipasi aktif siswa yang dibagikan kepada responden setelah perlakuan diberikan. Angket disusun berdasarkan indikator partisipasi aktif yang sama dengan lembar observasi, sehingga terdapat kesesuaian antara pengukuran *pretest* dan *posttest*. Angket terdiri dari 15 butir pernyataan yang mencakup aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran, keberanian berpendapat, kerja sama kelompok, semangat dan fokus belajar, serta kemampuan memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain.

Penilaian angket menggunakan skala likert dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skala Penilaian Angket Partisipasi Aktif Siswa

Skor	Kategori	Keterangan
4	Selalu	Siswa selalu menunjukkan perilaku sesuai pernyataan

3	Sering	Siswa sering menunjukkan perilaku sesuai pernyataan
2	Kadang-kadang	Siswa sesekali menunjukkan perilaku sesuai pernyataan
1	Tidak Pernah	Siswa tidak pernah menunjukkan perilaku sesuai pernyataan

Skor dari masing-masing butir pernyataan kemudian dijumlahkan untuk memperoleh nilai partisipasi aktif siswa secara keseluruhan.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah proses untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap instrumen angket partisipasi aktif. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji cobakan kepada responden di luar sampel penelitian, yaitu siswa kelas IV A MIN 1 Kota Malang yang berjumlah 28 siswa. Untuk memenuhi jumlah responden dalam uji coba instrumen, peneliti menambahkan 2 siswa dari kelas IV B sehingga total responden uji coba berjumlah 30 siswa.

Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan aplikasi *SPSS*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara skor setiap item pernyataan dengan skor total. Item instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel. Sebaliknya, jika r hitung $<$ r tabel maka item dinyatakan tidak valid.⁶⁶

⁶⁶ Ajerin Karim, "Part 1 Uji Validitas dan Reliabilitas Pre Test dan Post Test", diunggah oleh ajerinkarim2803, 1 Mei 2024, video YouTube, 13:31, https://youtu.be/CKK4lZ_Qbvs?si=kRErP01xiQ0rPTTS.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validasi Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa

Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.436	0.361	Valid
2	0.429	0.361	Valid
3	0.612	0.361	Valid
4	0.646	0.361	Valid
5	0.613	0.361	Valid
6	0.509	0.361	Valid
7	0.434	0.361	Valid
8	0.407	0.361	Valid
9	0.527	0.361	Valid
10	0.512	0.361	Valid
11	0.368	0.361	Valid
12	0.805	0.361	Valid
13	0.604	0.361	Valid
14	0.579	0.361	Valid
15	0.513	0.361	Valid

Setiap item pernyataan partisipasi aktif siswa memiliki nilai r hitung $> r$ tabel pada tingkat signifikansi yang ditentukan, sesuai dengan hasil uji validitas pada tabel di atas. Oleh karena itu, semua item pernyataan dalam instrumen angket dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi atau keandalan instrumen dalam mengukur suatu variabel. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan pada kondisi yang sama.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi *SPSS*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ ($sig > 0,6$). Sebaliknya,

jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60 maka instrumen dianggap tidak reliabel.⁶⁷

$$A = \left(\frac{K}{(K-1)} \right) \times \left(\frac{\sum Si^2}{\sum St^2} \right)$$

Keterangan:

A = Koefisien Apha Cronbach (nilai reliabilitas)

K = Jumlah item dalam instrumen (misalnya, jumlah pertanyaan dalam kuesioner)

Si² = Variasi skor setiap item

St² = Variasi total skor

Berikut hasil uji reliabilitas pada angket partisipasi aktif siswa.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Item	Keterangan
Partisipasi Aktif Siswa	0.815	15	Reliabel

Dengan total 15 item pernyataan, tabel hasil uji reliabilitas di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* partisipasi aktif siswa adalah 0.815. Instrumen angket partisipasi aktif siswa dapat dianggap reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* menunjukkan bahwa > 0.60.

Oleh karena itu, dengan dilakukannya uji validitas dan reliabilitas, diharapkan instrumen tidak hanya mampu mengukur variabel secara

⁶⁷ Ajerin Karim, "Part 1 Uji Validitas dan Reliabilitas Pre Test dan Post Test", diunggah oleh ajerinkarim2803, 1 Mei 2024, video YouTube, 13:31, https://youtu.be/CKK4lZ_Qbvs?si=kRErP01xiQ0rPTTS.

tepat, tetapi juga memberikan hasil yang konsisten dalam menilai perubahan partisipasi aktif siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian, karena berperan untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan empat teknik, yaitu observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Penggunaan beberapa teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan mendukung analisis partisipasi aktif siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*.

1. Observasi (*pretest*)

Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi awal partisipasi aktif siswa sebelum diberikan perlakuan. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator partisipasi aktif siswa. Observasi dilaksanakan pada tahap *pretest* di kelas IV D sebagai kelas eksperimen dan IV E sebagai kelas kontrol. Hasil observasi berupa skor partisipasi aktif siswa yang digunakan sebagai data awal (*baseline*) sebelum penerapan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*.

2. Angket (*posttest*)

Angket digunakan untuk mengetahui tingkat partisipasi aktif siswa setelah diberikan perlakuan. Angket disusun berdasarkan indikator partisipasi aktif siswa dengan menggunakan skala likert. Penyebaran angket dilakukan pada tahap *posttest* setelah pembelajaran selesai

dilaksanakan menggunakan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*. Data yang diperoleh berupa skor angket partisipasi aktif siswa yang digunakan untuk melihat perubahan tingkat partisipasi aktif serta menganalisis pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data pendukung terkait kondisi pembelajaran dan karakteristik siswa. Wawancara dilaksanakan kepada guru Bahasa Indonesia kelas IV untuk mendapatkan informasi mengenai kebiasaan belajar siswa, metode pembelajaran yang digunakan, serta pandangan guru terhadap penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran. Wawancara dalam penelitian ini bersifat pelengkap, yang bertujuan untuk memperkuat dan mendukung data utama yang diperoleh melalui observasi dan angket.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, daftar hadir siswa, serta dokumen sekolah yang relevan. Data dokumentasi berfungsi sebagai bukti pelaksanaan penelitian dan memperkuat data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data lainnya.

Dengan menggabungkan keempat teknik tersebut, diharapkan data yang diperoleh dalam penelitian ini lebih akurat, valid, dan mampu menggambarkan partisipasi aktif siswa secara menyeluruh sebelum dan sesudah penerapan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*.

I. Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data yang telah dikumpulkan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian kuantitatif ini, analisis data dilakukan secara objektif menggunakan perhitungan statistik dengan bantuan *software SPSS*.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi skor *pretest* partisipasi aktif siswa yang diperoleh melalui observasi serta skor *posttest* yang diperoleh melalui angket partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen (IV D) dan kelas kontrol (IV E). Analisis data bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian secara umum. Analisis ini dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dianalisis meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai minimum, nilai maksimum, rentang (*range*), serta standar deviasi. Selain itu, data juga dikategorikan ke dalam tingkat partisipasi aktif siswa, yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai kondisi partisipasi aktif siswa sebelum dan sesudah

perlakuan, serta untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono, uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui *SPSS*.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika $Sig. > 0.05$, maka data berdistribusi normal.

Jika $Sig. < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas ini digunakan untuk menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan pada tahap pengujian hipotesis.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok bersifat homogen. Uji ini dilakukan menggunakan uji *Levene* melalui *SPSS*.

Kriteria Pengambilan Keputusan:

Jika $Sig. > 0.05$, maka data homogen

Jika $Sig. < 0,05$, maka data tidak homogen

Uji ini diperlukan karena penelitian menggunakan dua kelompok yang dibandingkan.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa. Secara statistik, pengujian dilakukan dengan membandingkan rata-rata skor *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang.

Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang.

Karena menggunakan dua kelompok, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan:

a. Uji Independent Sample t-Test

Uji ini digunakan apabila data berdistribusi normal dan homogen.

Uji ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata skor *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan menguji pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika $\text{Sig.} < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat pengaruh yang signifikan).

Jika $Sig. > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak terdapat pengaruh yang signifikan).

b. Uji Mann-Whitney

Apabila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji *Mann-Whitney* sebagai alternatif uji nonparametrik untuk membandingkan dua kelompok independen.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai $Sig. < 0.05$, maka terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Jika nilai $Sig. > 0.05$, maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Dengan melakukan uji-uji tersebut, peneliti dapat mengetahui apakah penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* memberikan pengaruh terhadap partisipasi aktif siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *Blooket* (menggunakan metode konvensional atau *Cooperative Learning* tanpa media).

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah rangkaian langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk menjalankan penelitian secara teratur dan terstruktur. Menurut Sugiyono, prosedur penelitian berfungsi sebagai panduan agar penelitian berjalan dengan arah yang jelas, logis, dan sesuai dengan metode yang

digunakan.⁶⁸ Dalam penelitian ini, prosedur yang dilakukan terdiri dari tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi partisipasi aktif siswa (untuk *pretest*), angket partisipasi aktif siswa (untuk *posttest*), pedoman wawancara, dan dokumentasi penelitian. Selain itu, peneliti juga menyiapkan perangkat pembelajaran berupa materi pembelajaran dan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* yang akan digunakan pada kelas eksperimen. Setelah seluruh perangkat dan instrumen sudah siap, peneliti mengajukan izin kepada pihak sekolah, yaitu MIN 1 Kota Malang, untuk melaksanakan penelitian di kelas IV.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tahap inti penelitian yang dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas IV D sebagai kelas eksperimen dan kelas IV E sebagai kelas kontrol.

a. Pelaksanaan *Pretest*

Pretest dilaksanakan pada kedua kelas sebelum pemberian perlakuan untuk mengetahui kondisi awal partisipasi aktif siswa. Pengumpulan data *pretest* dilakukan melalui observasi menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator partisipasi aktif siswa.

⁶⁸ Sugiyono.

b. Pemberian Perlakuan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan desain penelitian, yaitu:

- 1) Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*.
- 2) Kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran tanpa menggunakan media *Blooket* (menggunakan metode konvensional atau *Cooperative Learning* tanpa media).

c. Pelaksanaan Posttest

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, *posttest* diberikan kepada kedua kelas untuk mengetahui partisipasi aktif siswa setelah perlakuan. Pengumpulan data *posttest* dilakukan menggunakan angket partisipasi aktif siswa. Data *posttest* kemudian dibandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir, seluruh data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis statistik dengan bantuan *software SPSS*. Analisis dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dan menjawab rumusan masalah. Hasil analisis kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk laporan penelitian atau skripsi sebagai hasil akhir dari pelaksanaan penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Media Blooket berbasis Cooperative Learning

Media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV di MIN 1 Kota Malang. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas IV D sebagai kelas eksperimen dan kelas IV E sebagai kelas kontrol. Pada masing-masing kelas terdiri dari 28 siswa. Kegiatan penelitian berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit pada setiap pertemuan. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu berupa observasi partisipasi aktif siswa. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator partisipasi aktif siswa. Kegiatan observasi *pretest* bertujuan untuk mengetahui kondisi awal partisipasi aktif siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*. Proses observasi partisipasi aktif siswa pada kegiatan *pretest* dapat terlihat pada gambar 4.1 dan 4.2 berikut



Gambar 4.1 Kegiatan *pretest* partisipasi aktif di kelas IV D



Gambar 4.2 Kegiatan *pretest* partisipasi aktif di kelas IV E

Observasi *pretest* dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa diamati berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran seperti bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan memperhatikan penjelasan guru. Hasil observasi awal tersebut selanjutnya digunakan sebagai data pembanding untuk mengetahui perubahan partisipasi aktif siswa setelah diterapkannya media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* dalam proses pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, kegiatan penelitian difokuskan pada tahap persiapan berupa pelaksanaan *pretest* partisipasi aktif siswa di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Setelah kegiatan observasi awal, peneliti memperkenalkan media *Blooket* kepada siswa di kelas eksperimen serta menjelaskan tata cara penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga menjelaskan aturan kerja kelompok yang akan diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan berbasis *Cooperative Learning* sebelum diterapkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Pada pertemuan kedua, penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* mulai diterapkan pada kelas eksperimen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal yang tersedia pada media *Blooket*. Selama proses pembelajaran berlangsung dengan suasana yang lebih interaktif karena siswa terlihat

antusias saat menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Melalui penerapan *Cooperative Learning*, siswa tidak hanya berfokus pada hasil individu, tetapi juga bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Kegiatan diskusi kelompok membuat siswa lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan, serta membantu teman kelompok yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, pada kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*. Guru menjelaskan materi pembelajaran melalui metode ceramah dan tanya jawab, kemudian siswa diminta mengerjakan tugas secara individu. Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa pada kelas kontrol cenderung lebih pasif dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Pada pertemuan ketiga, penerapan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* pada kelas eksperimen dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok dan presentasi hasil diskusi. Siswa kembali bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan melalui media *Blooket*. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dibandingkan pertemuan sebelumnya. Sebagian besar siswa mulai berani menyampaikan pendapat, bertanya kepada guru maupun teman kelompok, serta memberikan tanggapan terhadap jawaban kelompok lain. Proses pembelajaran siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Kegiatan Diskusi pada Kelas Eksperimen

Sementara itu, pada kelas kontrol proses pembelajaran tetap menggunakan model *Cooperative Learning*, namun tanpa menggunakan media *Blooket*. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas yang diberikan melalui LKPD konvensional berupa lembar kerja kertas. Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas sesuai instruksi guru. Proses pembelajaran pada kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.4 Proses Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menggunakan LKPD Konvensional pada Kelas Kontrol

Pada pertemuan keempat, kegiatan pembelajaran difokuskan pada tahap akhir penelitian berupa pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* dilaksanakan setelah seluruh rangkaian

pembelajaran selesai dilakukan. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui angket partisipasi aktif siswa yang dibagikan kepada seluruh siswa setelah perlakuan diberikan. Angket partisipasi aktif siswa disusun berdasarkan indikator partisipasi aktif siswa. Siswa diminta mengisi angket secara individu sesuai dengan pengalaman mereka selama mengikuti proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, siswa terlihat antusias saat mengisi angket karena sebelumnya telah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* yang berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. Sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, baik dalam kegiatan diskusi kelompok maupun saat menggunakan media *Blooket*. Sementara itu, pada kelas kontrol pengisian angket juga dilakukan setelah proses pembelajaran konvensional selesai dilaksanakan. Angket pada kedua kelas digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat partisipasi aktif siswa setelah proses pembelajaran berlangsung serta untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa. Proses pengisian angket *posttest* partisipasi aktif siswa dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5 Kegiatan Pengisian Angket *posttest* Partisipasi Aktif

Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil angket *posttest* tersebut selanjutnya digunakan sebagai data akhir untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* terhadap partisipasi aktif siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang.

B. Paparan Data dan Hasil Penelitian

1. Data Skor Observasi (*pretest*) Partisipasi Aktif Siswa

Skor total hasil observasi partisipasi aktif siswa kelas IV pada *pretest* dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal Partisipasi Aktif Siswa Kelas Eksperimen

Kode Siswa	Skor <i>pretest</i>	Kode Siswa	Skor <i>pretest</i>
ABN-1	10	KESW-15	12
AYI-2	7	MHK-16	10
AIF-3	11	MAAZ-17	8
ARH-4	6	MMG-18	12
AZA-5	5	MAMK-19	7
AAA-6	6	MFNI-20	9
AAN-7	14	MHK-21	11
CAP-8	8	MJZA-22	7
CQS-9	11	MPH-23	11
CW-10	8	MSAF-24	11
DKA-11	10	NZV-25	9
EAAS-12	13	NCA-26	11
HIA-13	14	NKVPSW-27	11
HNAD-14	9	TAY-28	7

Tabel 4.2 Hasil Observasi Awal Partisipasi Aktif Siswa Kelas Kontrol

Kode Siswa	Skor <i>pretest</i>	Kode Siswa	Skor <i>pretest</i>
AAH-1	7	MBA-15	11
ANF-2	9	MFA-16	9
ANK-3	7	MNZI-17	9
AZF-4	9	MPN-18	8
APN-5	11	MRA-19	9
BMM-6	8	NPA-20	14

DRM-7	12	NLS-21	8
GRA-8	12	RIT-22	11
HRG-9	6	RAMA-23	11
KFH-10	6	SAL-24	9
KMU-11	9	SCAI-25	11
MFU-12	7	SDJ-26	12
MAP-13	13	SMAH-27	10
MRPY-14	7	SAK-28	10

2. Data Hasil Angket (*posttest*) Partisipasi Aktif Siswa

Skor total hasil angket partisipasi aktif siswa kelas IV pada *posttest* dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Angket Partisipasi Aktif Siswa Kelas Eksperimen

No	Kode Siswa	Skor	No	Kode Siswa	Skor
1	ABN-1	41	15	KESW-15	42
2	AYI-2	39	16	MHK-16	44
3	AIF-3	44	17	MAAZ-17	41
4	ARH-4	46	18	MMG-18	40
5	AZA-5	38	19	MAMK-19	40
6	AAA-6	43	20	MFNI-20	45
7	AAN-7	41	21	MHK-21	47
8	CAP-8	45	22	MJZA-22	44
9	CQS-9	43	23	MPH-23	43
10	CW-10	48	24	MSAF-24	41
11	DKA-11	43	25	NZV-25	43
12	EAAS-12	45	26	NCA-26	42
13	HIA-13	44	27	NKVPSW-27	43
14	HNAD-14	43	28	TAY-28	43

Tabel 4.4 Hasil Angket Partisipasi Aktif Siswa Kelas Kontrol

No	Kode Siswa	Skor	No	Kode Siswa	Skor
1	AAH-1	35	15	MBA-15	36
2	ANF-2	32	16	MFA-16	37
3	ANK-3	39	17	MNZI-17	37
4	AZF-4	36	18	MPN-18	39
5	APN-5	36	19	MRA-19	41
6	BMM-6	40	20	NPA-20	39

7	DRM-7	39	21	NLS-21	38
8	GRA-8	38	22	RIT-22	36
9	HRG-9	35	23	RAMA-23	39
10	KFH-10	38	24	SAL-24	44
11	KMU-11	33	25	SCAI-25	38
12	MFU-12	40	26	SDJ-26	42
13	MAP-13	36	27	SMAH-27	33
14	MRPY-14	36	28	SAK-28	35

C. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

Partisipasi aktif siswa kelas IV dikategorikan menjadi tiga tingkatan yakni rendah, sedang, dan tinggi. Pada data *pretest*, siswa dengan skor 0-10 diklasifikasikan memiliki partisipasi aktif rendah, skor antara 11-15 dikategorikan sedang, dan skor 16-20 dikategorikan tinggi. Sementara pada data *posttest*, skor 0-30 dikategorikan rendah, skor 31-45 dikategorikan sedang, dan skor 46-60 dikategorikan tinggi. Data partisipasi aktif siswa diklasifikasikan dan dianalisis untuk mengetahui perbedaan partisipasi aktif siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*. Partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Perlakuan Diterapkan di

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kategori	<i>Pre-Exp</i>	<i>Post-Exp</i>	<i>Pre-Kontrol</i>	<i>Post-Kontrol</i>
1	Rendah	57.1	0.0	64.3	0.0
2	Sedang	42.9	89.3	35.7	100
3	Tinggi	0.0	10.7	0.0	0.0

Tabel di atas menunjukkan perbandingan partisipasi aktif siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, sebelum diberikan perlakuan terdapat 57.1% siswa berada pada kategori rendah dan 42.9% pada kategori sedang. Setelah diberikan perlakuan, tidak terdapat lagi siswa pada kategori rendah, sebanyak 89.3% siswa berada pada kategori sedang, dan 10.7% siswa berada pada kategori tinggi.

Pada kelas kontrol, sebelum diberikan perlakuan terdapat 64.3% siswa berada pada kategori rendah dan 35.7% siswa berada pada kategori sedang. Setelah dilakukan pembelajaran, seluruh siswa berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 100%. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4.6 Hasil Statistik Deskriptif

Kelas	N	Range	Minim	Max	Mean	Std. Deviation
Pre-Exp	28	9	5	14	9.57	2.426
Post- Exp	28	10	38	48	42.89	2.299
Pre- Kontrol	28	8	6	14	9.46	2.117
Post- Kontrol	28	12	32	44	37.39	2.740

Berdasarkan tabel output hasil statistik deskriptif, diperoleh nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 9.57 dan nilai rata-rata posttest sebesar 42.89. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata

pretest sebesar 9.46 dan nilai rata-rata posttest sebesar 37.39. Nilai range pada kelas eksperimen untuk pretest sebesar 9 dan posttest sebesar 10, sedangkan pada kelas kontrol nilai range pretest sebesar 8 dan posttest sebesar 12. Dengan demikian, terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa pada kedua kelas setelah pembelajaran dilaksanakan. Namun, peningkatan partisipasi aktif pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Persyaratan Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji persyaratan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 25*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) dari hasil uji *Shapiro-Wilk*. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan pada tingkat signifikansi sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. > 0.05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- b) Jika nilai Sig. < 0.05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data hasil nilai *pretest* dan *posttest* partisipasi aktif siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Exp	.961	28	.372
Post-Exp	.976	28	.740
Pre-Kontrol	.960	28	.352
Post-Kontrol	.976	28	.738

Berdasarkan tabel output hasil uji normalitas, diperoleh nilai Sig. untuk *pretest* kelas eksperimen sebesar 0.372 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0.740. Sementara itu, nilai Sig. untuk *pretest* kelas kontrol sebesar 0.352 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0.738. Dengan demikian, seluruh data memiliki nilai Sig. > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 25*. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. > 0.05 maka data bersifat homogen.
- b) Jika nilai Sig. < 0.05 maka data tidak bersifat homogen.

Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0.741	3	108	0.530
Based on Median	0.794	3	108	0.500
Based on Median and with adjusted df	0.794	3	105.567	0.500
Based on Trimmed Mean	0.744	3	108	0.528

Berdasarkan tabel output hasil uji homogenitas, diperoleh nilai Sig. berdasarkan mean sebesar 0.530. Nilai tersebut lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

b. Uji *Independent Sample T-test*

Dalam penelitian ini digunakan hipotesis untuk mengetahui dugaan sementara yang telah dirumuskan oleh peneliti yaitu:

Hipotesis Alternatif (H_a): Penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* berpengaruh terhadap partisipasi aktif siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang.

Hipotesis Nol (H₀): Penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* tidak berpengaruh terhadap partisipasi aktif siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang.

Uji *Independent Sample T-test* dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*

terhadap partisipasi aktif siswa dan mengetahui perbedaan rata-rata partisipasi aktif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 25*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-test* yaitu sebagai berikut:

- a) Jika Sig. (2-tailed) < 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat pengaruh yang signifikan).
- b) Jika Sig. (2-tailed) > 0.05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak terdapat pengaruh yang signifikan).

Hasil uji *Independent Sample T-test* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Hasil Uji Independent Sample T-test

		Independent Samples Test				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Post-exp kontrol	Equal variances assumed	1.275	.264	8.137	54	<.001
	Equal variances not assumed			8.137	52.418	<.001
		Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Post-exp kontrol	Equal variances assumed	5.500	0.676	4.145	6.855	
	Equal variances not assumed	5.500	0.676	4.145	6.856	

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $<.001 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* berpengaruh terhadap partisipasi aktif siswa kelas IV MIN 1 Kota Malang.

Selain itu, diperoleh nilai *mean difference* sebesar 5.500 yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata partisipasi aktif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* memiliki partisipasi aktif yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penerapan Media *Blooket* Berbasis *Cooperative Learning* dalam Pembelajaran

Penerapan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* dalam penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang. Media *Blooket* digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media *Blooket* diterapkan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran tanpa media *Blooket*.

Pada pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Setelah penyampaian materi, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok sesuai dengan model *Cooperative Learning*. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *Blooket*. Soal-soal yang disajikan dalam *Blooket* disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Siswa menjawab soal secara berkelompok melalui perangkat yang tersedia. Media *Blooket* disajikan dengan tampilan yang menarik melalui penggunaan warna, gambar, skor, serta umpan balik langsung, sehingga membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Selama penerapan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning*, siswa menunjukkan respons yang positif terhadap pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, serta bersemangat dalam menjawab soal yang diberikan. Adanya fitur skor dan peringkat membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan memperoleh hasil yang baik.

Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Siswa saling berdiskusi, membantu teman dalam kelompok, serta memberikan tanggapan terhadap jawaban yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket* yang dipadukan dengan *Cooperative Learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media *Blooket*. Proses pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui penjelasan guru dan pemberian tugas. Siswa tetap melakukan diskusi kelompok, namun tanpa adanya media pembelajaran berbasis permainan. Hal ini membuat suasana pembelajaran cenderung lebih monoton dan keterlibatan siswa tidak seaktif pada kelas eksperimen.

Perbedaan penggunaan media pembelajaran pada kedua kelas tersebut memengaruhi respons siswa selama pembelajaran. Siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif, lebih fokus, dan lebih antusias karena adanya unsur permainan dalam pembelajaran. Sebaliknya, siswa pada kelas kontrol terlihat kurang aktif karena pembelajaran berlangsung tanpa media interaktif yang dapat menarik perhatian siswa secara langsung.

Dengan demikian, penerapan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang.

B. Pengaruh Media *Blooket* Berbasis *Cooperative Learning* terhadap Partisipasi Aktif Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi aktif siswa. Hal ini didukung oleh hasil uji hipotesis, uji t yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nazry Nasyifa (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *Blooket* mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.⁶⁹ Selain itu, penelitian Mayyaza Nafilata dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama siswa.⁷⁰ Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi antara media *Blooket*

⁶⁹ Nazry Nasyifa and Diah Safithri Armin, "TEACHERS' EXPERIENCES ON THE BLOOKET APPLICATION AS A LEARNING TOOL IN THE ENGLISH LANGUAGE FRASA : English Education and Literature Journal" 6, no. 2 (2025): 161–71.

⁷⁰ D A N Berpusat et al., "INTEGRASI COOPERATIVE LEARNING DALAM KURIKULUM MERDEKA : MEWUJUDKAN KELAS YANG AKTIF , INKLUSIF ," 2, no. 2 (2025): 401–14.

dan *Cooperative Learning* memberikan dampak yang lebih luas terhadap partisipasi aktif siswa dibandingkan jika digunakan secara terpisah.

Jika ditinjau berdasarkan indikator partisipasi aktif siswa, maka pengaruh tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Keterlibatan dalam sesi tanya jawab dengan guru

Penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan tanya jawab. Suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan mendorong siswa untuk lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan.

2. Keberanian menyampaikan pendapat dan ide

Siswa menunjukkan peningkatan keberanian dalam menyampaikan pendapat selama diskusi kelompok. Model *Cooperative Learning* memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan menyampaikan ide, sehingga mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran.

3. Aktif bekerja sama dalam kelompok

Partisipasi siswa dalam kerja sama kelompok meningkat karena adanya kombinasi antara diskusi dan penggunaan media *Blooket*. Siswa tidak hanya berkompetisi dalam menjawab soal, tetapi juga saling membantu dalam memahami materi.

4. Menunjukkan semangat dan fokus saat belajar

Siswa terlihat lebih antusias dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Fitur permainan dalam *Blooket* seperti skor dan umpan balik langsung mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. Mampu memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain

Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memberikan tanggapan selama diskusi. Lingkungan belajar yang kolaboratif membuat siswa lebih terbiasa untuk mendengarkan dan merespon pendapat teman. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial siswa.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* tidak hanya memberikan pengaruh secara signifikan terhadap partisipasi aktif siswa, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi pada seluruh indikator. Temuan ini menjadi kontribusi penting yang menunjukkan bahwa integrasi antara media pembelajaran digital berbasis permainan dan model pembelajaran kooperatif lebih efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan bermakna.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian serta hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran berlangsung secara interaktif dan kolaboratif, di mana siswa aktif terlibat dalam diskusi kelompok serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *Blooket*.
2. Penggunaan media *Blooket* berbasis *Cooperative Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 1 Kota Malang. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital berbasis permainan dengan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, kerja sama kelompok, maupun dalam menunjukkan semangat dan fokus belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru: guru disarankan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Blooket* yang dipadukan dengan model *Cooperative Learning* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, karena terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.
2. Bagi siswa: siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan diskusi dan kerja kelompok, serta memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman terhadap materi.
3. Bagi peneliti selanjutnya: penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian dengan variabel lain seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau pada jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuna, Qurrota, Ana Dwi Wahyuni, and Diyah Mintasih. "Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik" 5 (2026): 121–32.
- Amelia, Rizki, Agus Mukti Wibowo, Sigit Priatmoko, Wiku Aji Sugiri, dan Galih Puji Mulyoto. 2025. "Need Analysis of Digital Microlearning Materials with Scaffolding for Generation Z Pre-Service Teachers in Islamic Primary Education." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 12(1): 93–106.
- Amelia, Rizki, dan Agus Mukti Wibowo. 2024. "The Development of Blended Learning-Based Digital Teaching Materials on Kinematics for Islamic Primary School Prospective Teachers in Science Learning." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 16(1).
- Aminah, Syarifah, and Regina Regina. "Using One Minute Paper To Improve Students ' Active Participation In Learning English" 1, no. 2 (2020): 1–12.
- Apriliani, Meli, Sheila Aulia Putri, and Untzaa Unzzila. "Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Di Sekolah Dasar," no. 3 (2024): 1–9.
- Bahasa, Al-qur. "Jurnal Ilmiah Al-Furqan" 10, no. 1 (2023): 10–26.
- Berpusat, D A N, Pada Siswa, Devi Septiandini, and Ike Ariany. "Integrasi Cooperative Learning dalam Kurikulum Merdeka : Mewujudkan Kelas yang Aktif, Inklusif," 2, no. 2 (2025): 401–14.
- Carvalho, Carlos Vaz De, and Antonio Coelho. *Game-Based Learning, Gamification in Education and Serious Games*, n.d.
- Creswell, Jonh W, and J David Creswell. *Sixth Edition Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, n.d.
- Di, Pembelajaran, and S M P Negeri. "No Title" 05, no. 03 (2025): 48–55.
- Dr. H. Abdul Karim, M.Pd. *Pendidikan Untuk Pembangunan Berkelanjutan: Pendekatan Manajemen Partisipatif*, 2020.
- Filippou, Dimitra, Céline Buchs, Alain Quiamzade, and Caroline Pulfrey. *Understanding Motivation for Implementing Cooperative Learning Methods : A Value - Based Approach. Social Psychology of Education*. Vol. 25. Springer Netherlands, 2022. <https://doi.org/10.1007/s11218-021-09666-3>.
- Hadi Nugroho, Faizal, and Sahrul Romadhon. "Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 10, no. 2 (2022): 153–62. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>.
- Halimah, Itsnaani Nur. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Abad 21 Bagi Siswa Sekolah Dasar" 30, no. 2 (2021): 159–70.

- Hanyin, Sun. "Cooperative Learning." *The ECPH Encyclopedia of Psychology*, 2025. https://doi.org/10.1007/978-981-97-7874-4_1078.
- Hayati, Esti Mutia, Agung Purwanto, and Dede Rahmat Hidayat. "Analysis of the Cooperative Learning Effective Ness on Students ' Critical Thinking Skills in Science Learning for Primary Students" 15 (2023): 1145–53. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.994>.
- Humaisi, Muhammad Syafiq. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa," n.d., 1–12.
- Lilianti, Lilianti, Yullyatty Bian, Asman Jaya, Multi Mokodompit, Juhadira Juhadira, and Herlian Herlian. "Transformasi Siaga Bencana : Membangun Safety Culture Melalui Pendidikan Kebencanaan Di Satuan PAUD" 7, no. 5 (2023): 6215–23. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5348>.
- Maulana, Hanan Salsabila, and Novanita Whindi Arini. "Pengembangan Media Blooket Web Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar" 9, no. 3 (2024): 1547–53.
- Mundir. *Model Pembelajaran Partisipatif Dalam Pendidikan Agama Islam*, 2021.
- Nasution, Adam, Annisa Dwi Rahmah, Nabilah Aisyah Fitri, and Laras Pratiwi. "JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Active Learning Strategies in Increasing Student Participation at Mis Al Islam , Bengkulu City Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Mis Al Islam Kota Bengkulu" 5, no. 4 (2025): 925–29.
- Nasyifa, Nazry, and Diah Safithri Armin. "Teachers ' Experiences On The Blooket Application As A Learning Tool In The English Language Frasa : *English Education and Literature Journal*" 6, no. 2 (2025): 161–71.
- Nursabila, Raegiva Zahra. "Efektivitas Media Digital Terhadap Peningkatan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa" 2, no. 5 (2025): 409–17.
- OECD. *PISA 2022 Results. Factsheets*. Vol. I, 2023. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/.
- Pendidikan, Jurnal Ilmiah, Sari Karmina, Ben Dyson, and Lestari Setyowati. "Cakrawala Pendidikan T Eachers ' Perspectives on Implementing Cooperative Learning to Promote Social and Emotional Learning" 43, no. 2 (2024): 470–79.
- Points, Beyond, and Yu-kai Chou. n.d.
- Priatmoko, Sigit, Wiku Aji Sugiri, dan Rizki Amelia. 2025. "Student Readiness of Islamic Elementary Education for Problem-Based Flipped Learning Model in Higher Education." *Journal of Integrated Elementary Education* 5(2): 439–453.
- Reschly, Amy L, and Sandra L Christenson. *Handbook of Research on Student Engagement*, n.d.

- Salamah, Evi Rizqi, Zuni Eka, Tiyas Rifayanti, and Wulan Trisnawaty. "The Effect of Cooperative Learning Model on Elementary School Students ' Learning Motivation" XI, no. 1 (2024): 18–31. <https://doi.org/10.30659/pendas.11.1.18-31>.
- Slavin, Robert E. "Cooperative Learning: Teori, Reset, Dan Praktik." In *Bandung: Nusa Media*, 2008.
- Sugiri, Wiku Aji, Agus Mukti Wibowo, Sigit Priatmoko, dan Rizki Amelia. 2023. "Profile of Elementary School Islamic Education Teachers in Utilizing Digital Platforms for Learning in the Era of Society 5.0." *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 10(1): 23–32.
- Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2023.
- Sulistio, Andi. "Model Pembelajaran Kooperatif." In *Yogyakarta Deepublish*, 2022.
- Sultan, Universitas, and Ageng Tirtayasa. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 2, no. 1 (2019): 470–77.
- Tawakal, Lintang, and Agus Purnomo. "Analisis Tingkat Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flash Card" 5, no. 3 (2025): 874–84.
- Wibowo, Agus Mukti. "Peningkatan Pemahaman Konsep Sains di Madrasah Ibtidaiyah Melalui Perbaikan Bahan Ajar."
- Wisista, Nugraha Widya, Restina Salsabilla, and Eka Widyawati. "Literature Review : Implementation of Cooperative Learning Model in Civics Learning To Increase the Activeness of Elementary School Students," 2024.
- Yanti, Eva, Nuzulul Isna, Studi Pendidikan, and Bahasa Inggris. "The Use of Web-Based Blooket in Improving Students Mastery of English Vocabulary" 4778, no. 2024 (2025): 3604–15. <https://doi.org/10.24256/ideas>.
- Yaseen, Husam, Abdelaziz Saleh Mohammad, Najwa Ashal, Hesham Abusaimah, and Ahmad Ali. "The Impact of Adaptive Learning Technologies , Personalized Feedback , and Interactive AI Tools on Student Engagement : The Moderating Role of Digital Literacy," 2025, 1–27.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 910/Un.03.1/TL.01.04/04/2026
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

07 April 2026

Kepada Yth.
Kepala MIN 1 Kota Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Avila Nada Shidqi Muarif
NIM	: 220103110108
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Blooket berbasis Cooperative Learning terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 1 Kota Malang
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2: Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG**

Jalan Bandung Nomor 7C Kota Malang 65113
Telepon (0341) 551176; Faksimili (0341) 565642
Website : www.min1kotamalang.sch.id ; E-mail : info@min1kotamalang.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor 475/Mi.13.25.01/PP.00.4/05/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : Siti Aisah, S.Ag. M.Pd
NIP : 197410161997032002
Pangkat / Gol. : Pembina Tk.I / IV-b
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MIN 1 Kota Malang

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

N a m a : **Avila Nada Shidqi Muarif**
Tempat, Tgl. Lahir : Malang, 8 November 2004
NIM : 220103110108
Jenjang : S1
Program Studi : Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul Penelitian : Pengaruh Media Blooket Berbasis Cooperative Learning Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN1 Kota Malang

benar-benar telah melakukan penelitian pada 7 April s.d. 12 Mei 2026 di MIN 1 Kota Malang.

"Untuk diketahui, seluruh layanan Kementerian Agama Kota Malang tanpa biaya, serta seluruh guru dan pegawai MIN 1 Kota Malang tidak menerima gratifikasi. Salam Integritas"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 13 Mei 2026
Kepala Madrasah,



Siti Aisah

Lampiran 3: Surat Permohonan Menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-358/Un.03.1/FITK/TL.01.04/5/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

7 Mei 2026

Kepada Yth.
Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Avila Nada Shidqi Muarif
NIM : 220103110108
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh Media Blooket berbasis Cooperative Learning terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 1 Kota Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., MPd./

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4: Lembar Validasi Ahli Angket Partisipasi Aktif Siswa

LEMBAR VALIDASI AHLI ANGKET PARTISIPASI AKTIF

A. IDENTITAS PENELITIAN

Nama : Avila Nada Shidqi Muarif
 NIM : 220103110108
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Blooket Berbasis Cooperative Learning Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV A MIN 1 Kota Malang

B. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai kelayakan Angket partisipasi aktif peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas IV A MIN 1 Kota Malang.

C. PETUNJUK PENILAIAN

1. Bapak/Ibu validator dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang dianggap tepat.
2. Makna poin validitas adalah :
 - (1) = sangat tidak baik
 - (2) = kurang baik
 - (3) = cukup
 - (4) = baik
 - (5) = sangat baik

D. PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor					Catatan Validator
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian isi	Pernyataan relevan dengan indikator partisipasi aktif peserta didik					✓	
2.	Relevansi tujuan	Pernyataan sesuai dengan tujuan penelitian					✓	
3.	Kejelasan bahasa	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV					✓	
4.	Konstruksi butir	Kalimat disusun secara sistematis dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓		
5.	Kesesuaian skala	Skala likert sesuai karakteristik siswa					✓	

6.	Kelayakan keseluruhan	Instrumen layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian						✓	
----	-----------------------	---	--	--	--	--	--	---	--

E. SARAN DAN KOMENTAR VALIDATOR

Perbaiki sesuai saran yg dituliskan pada naskah.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian diatas angket yang telah dibuat dinyatakan :
(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi	
b.	Layak diujikan dengan revisi	✓
c.	Tidak layak diujikan	

Malang, 3 / 2 / 2026
Validator ahli media


(Dian Eka A.F.N., M.Pd)

Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Observasi Partisipasi Aktif Siswa

LEMBAR VALIDASI AHLI LEMBAR OBSERVASI PARTISIPASI AKTIF

A. IDENTITAS PENELITIAN

Nama : Avila Nada Shidqi Muarif
 NIM : 220103110108
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Blooket Berbasis Cooperative Learning Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV A MIN 1 Kota Malang

B. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai kelayakan lembar observasi partisipasi aktif peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas IV A MIN 1 Kota Malang.

C. PETUNJUK PENILAIAN

3. Bapak/Ibu validator dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang dianggap tepat.
4. Makna poin validitas adalah :
 - (1) = sangat tidak baik
 - (2) = kurang baik
 - (3) = cukup
 - (4) = baik
 - (5) = sangat baik

D. PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Skor					Catatan Validator
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian indikator	Indikator pada lembar observasi sesuai dengan indikator partisipasi aktif					✓	
2.	Kejelasan perilaku	Indikator mudah diamati secara langsung				✓		
3.	Kejelasan penskoran	Kriteria skor jelas dan tidak ambigu				✓		
4.	Kemudahan penggunaan	Lembar observasi mudah digunakan oleh observer				✓		
5.	Kelayakan keseluruhan	Instrumen layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian				✓		

E. SARAN DAN KOMENTAR VALIDATOR

- Tambahkan tabel kategori
- Akan lebih baik jika kriteria dijabarkan satu persatu untuk tiap indikator

F. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian diatas angket yang telah dibuat dinyatakan :
(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
☒ b.	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Malang, 3 / 2 / 2026
Validator ahli media


(Dian Eka Aprilia F.N., M.Pd)

Lampiran 6: Kisi-kisi Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa

No	Aspek (Dimensi)	Indikator	Nomor Butir Soal	Bentuk Butir	Skor
1.	Keterlibatan Tanya Jawab	Terlibat dalam sesi tanya jawab dengan guru	1, 2, 3	Pernyataan	1-5
2.	Keberanian Berpendapat	Berani menyampaikan pendapat dan ide	4, 5, 6	Pernyataan	1-5
3.	Kerja Sama Kelompok	Aktif bekerja sama dalam kelompok	7, 8, 9	Pernyataan	1-5
4.	Semangat dan Fokus Belajar	Menunjukkan semangat dan fokus saat belajar	10, 11, 12	Pernyataan	1-5
5.	Tanggapan terhadap Pendapat	Mampu memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain	13, 14, 15	Pernyataan	1-5

Lampiran 7: Lembar Angket Partisipasi Aktif Siswa

A. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu terhadap setiap pernyataan!

- (1) = Tidak Pernah
- (2) = Kadang-kadang
- (3) = Sering
- (4) = Selalu

C. PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A. Terlibat dalam Sesi Tanya Jawab dengan Guru					
1.	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru saat ada materi yang belum saya pahami				
2.	Saya menjawab pertanyaan yang diberikan guru saat pembelajaran				
3.	Saya memperhatikan dan menanggapi penjelasan guru selama pelajaran berlangsung				
B. Berani Menyampaikan Pendapat dan Ide					
4.	Saya berani mengemukakan pendapat saat kegiatan belajar di kelas				
5.	Saya tidak ragu menyampaikan ide saat berdiskusi dengan teman				
6.	Saya mau berbicara ketika guru memberi kesempatan untuk berpendapat				
C. Aktif Bekerja Sama dalam Kelompok					
7.	Saya terlibat dalam kegiatan kelompok saat pembelajaran berlangsung				
8.	Saya menyelesaikan tugas sesuai porsi pembagian dalam kelompok				
9.	Saya ikut membantu kelompok agar tugas dapat diselesaikan dengan baik				
D. Menunjukkan Semangat dan Fokus dalam Pembelajaran					
10.	Saya bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas				
11.	Saya tetap memperhatikan pelajaran meskipun kegiatan belajar berlangsung lama				

Skor Maksimal : 20

Keterangan Indikator :

- **TJ** = Terlibat dalam sesi tanya jawab dengan guru
- **PD** = Berani menyampaikan pendapat dan ide
- **KS** = Aktif bekerja sama dalam kelompok
- **SF** = Menunjukkan semangat dan fokus saat belajar
- **TP** = Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain

Cara Pengisian Singkat :

- Setiap kolom indikator (TJ–TP) diisi **skor 1–4**
- **Jumlah** = total skor 5 indikator
- **Kategori** ditentukan dari jumlah skor

Kategori Partisipasi Aktif Siswa

Rentang Skor	Kategori
16 – 20	Sangat Aktif
11 – 15	Aktif
6 – 10	Kurang Aktif
5	Tidak Aktif

Lampiran 9: Data Partisipasi Aktif Siswa

Pretest Kelas Eksperimen

Data Pretest Kelas Eksperimen (4D)								
NO	Nama Siswa	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Jumlah	Kategori
1	AHMAD BANIN NISMARA	2	2	1	3	2	10	Kurang Aktif
2	AISYAH AYUDIA INARA	1	2	2	1	1	7	Kurang Aktif
3	ALESHA INARA FATKHULIA	4	2	2	2	1	11	Aktif
4	ALYAZAHRA RASYIDI HARIYANTO	1	1	2	1	1	6	Kurang Aktif
5	ARSAKHA ZAFRAN ABIDZARIZKI	1	2	1	4	3	11	Aktif
6	AVICENNA AHMAD ALRAYEES	1	1	2	1	1	6	Kurang Aktif
7	AZITA AKIFA NAYLA	4	2	2	3	3	14	Aktif
8	CELLIA ALESHA PUTRI	1	1	2	2	2	8	Kurang Aktif
9	CHELSEA QUEENNAYA SHAREEFA	2	2	4	1	2	11	Aktif
10	CITRAHAYI WIBISONO	1	3	1	1	2	8	Kurang Aktif
11	DINDA KIRANA ADELIA	2	1	1	4	2	10	Kurang Aktif
12	EMIR ALFARUQ ARFAN SIDQI	3	2	1	4	3	13	Aktif
13	HASAN IBRAHIM HARYANTO	4	4	3	1	2	14	Aktif
14	HASNA NUR ALFILAILIA DHEVA	1	2	1	1	4	9	Kurang Aktif
15	KENN ELZHAR SYAIFUDDIN WIJAYA	1	3	2	2	4	12	Aktif
16	MARWA HELWA KAMILA	4	2	2	1	1	10	Kurang Aktif
17	MIKHAYLA ANINDITA AZ ZAHRA	4	2	2	2	1	11	Aktif
18	MIKHAYLA MARYAM GUNAWAN	2	2	3	1	4	12	Aktif
19	MUHAMMAD ALTHAF MAUZA KALYANA	1	1	2	2	1	7	Kurang Aktif
20	MUHAMMAD FATHIR NAWWAF IBRAHIM	1	3	1	2	2	9	Kurang Aktif
21	MUHAMMAD HAFIZ KURNIAWAN	2	2	2	4	1	11	Aktif
22	MUHAMMAD JAVIER ZULFAN AHTAR	2	1	1	2	1	7	Kurang Aktif
23	MUHAMMAD PERMATA HABIBIE	1	3	1	2	4	11	Aktif
24	MUHAMMAD SALMAN AL FARISI	4	1	1	1	4	11	Aktif
25	NADHIFA ZAFIRACHMAD VARISHA	3	3	1	1	3	11	Aktif
26	NARENDRA CAKARA ABHIMATTA	2	2	4	2	1	11	Aktif
27	NI KADEK VIERA PUTRI SEPTYA WIJAYA	3	1	2	4	1	11	Aktif
28	TSHABBINA ALLAUNA YANUAR	1	1	2	1	2	7	Kurang Aktif

Posttest Kelas Eksperimen

Data Posttest Kelas Eksperimen (4E)																
NO	Nama Responden	Indikator														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	AHMAD BINAN NISMARA	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3
2	ADYAH AYU HANDAYANI	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3
3	ALESHA INARA FATKULIA	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3
4	ALYAZHRA RASYIDI HARIYANTO	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2
5	ARSANHA ZAFRAN ABIDZARIZI	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3
6	AVICENNA AHMAD ALRABEES	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4
7	AZITA AKIFA NAYLA	4	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	4	3	3
8	CELLIA ALESHA PUTRI	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3
9	CHELSEA QUEENWAYA SHAREFA	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3
10	CITRAHYI WIBISONO	3	3	4	2	1	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3
11	DINDA KIRANA ADELIA	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3
12	EMIR ALFARUQ ARFAN SIDIQ	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3
13	HASAN IBRAHIM HARIYANTO	3	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
14	HASNA NUR ALFILAILIA DHEVA	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	4	4	3	3
15	KENN ELZHAR SYAIFUDDIN WIJAYA	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3
16	MARWA HELWA KAMILA	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3
17	MIRHAYLA ANINDITA AZ ZAHRA	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3
18	MIRHAYLA MARYAM GUNAWAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	1
19	MUHAMMAD ALTHAF MALIZA KALYAN	2	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3
20	MUHAMMAD FATIHR NAWWAF IBRAHIM	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	2	2	3
21	MUHAMMAD HAFIZ KURNIAWAN	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3
22	MUHAMMAD JAVIER ZULFAN AHTAR	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	3
23	MUHAMMAD PERMANIA HASBIE	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	2	4	3	2	3
24	MUHAMMAD SALAMAN AL FARISI	3	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	2
25	NADHIFA ZAFIRACHMAD VARISHA	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3
26	NARENDRA CAKARA ABHIMATTA	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3
27	NI NADIE VERA PUTRI SEPTIA WIJAYA	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
28	TSHABIBINA ALLAUHA YANUAR	3	3	2	3	4	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3

Pretest Kelas Kontrol

Data Pretest Kelas Kontrol (4E)								
NO	Nama Siswa	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Jumlah	Kategori
1	AISYAH AYU HANDAYANI	2	1	1	1	2	7	Kurang Aktif
2	AKIFA NAJIBAH FIRMANSYAH	2	3	1	2	1	9	Kurang Aktif
3	AMIRA NISRINA KAMILA	1	2	1	1	2	7	Kurang Aktif
4	AQILATUZ ZAKIYAH FIRMANSYAH	2	1	2	3	1	9	Kurang Aktif
5	ARGANTA PUTRA NUGRAHA	3	2	1	1	4	11	Aktif
6	BALQIS MALIKA MUNIR	1	1	1	3	2	8	Kurang Aktif
7	DAFAIRA RADITYA MECCA	3	2	2	4	1	12	Aktif
8	GRISELDA RATIFAUZTINE ARIDWAN	2	3	2	3	2	12	Aktif
9	HAMIZAN RAMADHAN GINTING	2	1	1	1	1	6	Kurang Aktif
10	KEIKO FARISSAH HANANNI	1	1	1	2	1	6	Kurang Aktif
11	KHAIRANA MARITZA UTOMO	1	1	1	4	2	9	Kurang Aktif
12	MAHYA FAIZATUL UMMAH	2	1	2	1	1	7	Kurang Aktif
13	MUHAMMAD AGUNG PRADITYA	4	2	2	2	3	13	Aktif
14	MUHAMMAD AR-RASYID PUTRA YUSUF	3	1	1	1	1	7	Kurang Aktif
15	MUHAMMAD BILAL AL-GHIFARI	1	4	3	1	2	11	Aktif
16	MUHAMMAD FATHI ARRIZQI	1	4	2	1	1	9	Kurang Aktif
17	MUHAMMAD NADIF ZAMZAMI IMADA	2	1	2	3	1	9	Kurang Aktif
18	MUHAMMAD QUTHBIE PUTRA NARENDRA	1	4	2	1	1	9	Kurang Aktif
19	MUHAMMAD RISANG AL FATHI	1	2	3	2	1	9	Kurang Aktif
20	NABIL PERMANA ALHUSIN	1	4	2	4	3	14	Aktif
21	NUR LAILATUS SHOLIKHAH	1	2	2	2	1	8	Kurang Aktif
22	RAFANDA INARA TAZNIM	2	1	2	2	4	11	Aktif
23	RASYA ADHYASTHA MUHAMMAD ATTA	3	1	2	1	4	11	Aktif
24	SALVINO ADYARAKA LATHIEF	3	1	2	2	1	9	Kurang Aktif
25	SAYYIDAH CALLISTA AZZAHRA IKRARNEGARA	3	2	3	2	1	11	Aktif
26	SYAHDA DZAKIYAH JIFA	1	1	4	3	3	12	Aktif
27	SYAUQI MUSTAFA ABYAN HANAFI	1	1	3	4	1	10	Kurang Aktif
28	SYIFA ANINDITA KHAIRINNISWA	2	1	3	3	1	10	Kurang Aktif

Posttest Kelas Kontrol

Data Posttest Kelas Kontrol (4E)																
NO	Nama Responden	Indikator														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	AISYAH AYU HANDAYANI	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	1	3	3	2
2	AKIFA NAJIBAH FIRMANSYAH	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
3	AMIRA NISRINA KAMILA	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2
4	AQILATUZ ZAKIYAH FIRMANSYAH	3	2	2	3	3	3	1	2	3	2	2	2	2	2	3
5	ARGANTA PUTRA NUGRAHA	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2
6	BALQIS MALIKA MUNIR	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3
7	DAFAIRA RADITYA MECCA	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
8	GRISELDA RATIFAUZTINE ARIDWAN	3	2	3	2	2	4	1	3	3	3	2	2	3	2	3
9	HAMIZAN RAMADHAN GINTING	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
10	KEIKO FARISSAH HANANNI	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3
11	KHAIRANA MARITZA UTOMO	1	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3
12	MAHYA FAIZATUL UMMAH	3	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	4	1	2	3
13	MUHAMMAD AGUNG PRADITYA	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2
14	MUHAMMAD AR-RASYID PUTRA YUSUF	3	2	3	3	2	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2
15	MUHAMMAD BILAL AL-GHIFARI	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2
16	MUHAMMAD FATHI ARRIZQI	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3
17	MUHAMMAD NADIF ZAMZAMI IMADA	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1
18	MUHAMMAD QUTHBIE PUTRA NARENDRA	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	4
19	MUHAMMAD RISANG AL FATHI	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4
20	NABIL PERMANA ALHUSIN	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3
21	NUR LAILATUS SHOLIKHAH	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3
22	RAFANDA INARA TAZNIM	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	1
23	RASYA ADHYASTHA MUHAMMAD ATTA	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3
24	SALVINO ADYARAKA LATHIEF	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	4	2
25	SAYYIDAH CALLISTA AZZAHRA IKRARNEGARA	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2
26	SYAHDA DZAKIYAH JIFA	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
27	SYAUQI MUSTAFA ABYAN HANAFI	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3
28	SYIFA ANINDITA KHAIRINNISWA	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2

Lampiran 10: Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa

Correlations																		
		pernyataan1	pernyataan2	pernyataan3	pernyataan4	pernyataan5	pernyataan6	pernyataan7	pernyataan8	pernyataan9	pernyataan10	pernyataan11	pernyataan12	pernyataan13	pernyataan14	pernyataan15	total	
pernyataan1	Pearson Correlation		1	.553**	.464**	.327	-.065	.419*	.016	.070	.119	.083	-.067	.254	.074	.327	.144	.436*
	Sig. (2-tailed)			.002	.010	.078	.734	.021	.934	.713	.532	.663	.725	.176	.696	.077	.448	.016
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan2	Pearson Correlation	.553**		1	.397*	.177	.076	.349	-.158	.163	.139	-.097	-.183	.398*	.493**	.255	.147	.429*
	Sig. (2-tailed)			.002	.030	.349	.691	.059	.406	.388	.465	.611	.333	.029	.006	.174	.438	.018
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan3	Pearson Correlation	.464**	.397*		1	.207	.213	.239	.016	.280	.119	.456*	.045	.492**	.323	.464**	.279	.612**
	Sig. (2-tailed)		.010	.030		.272	.259	.203	.934	.134	.532	.011	.814	.006	.082	.010	.136	<.001
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan4	Pearson Correlation	.327	.177	.207		1	.219	.027	.432*	.453*	.265	.037	.370*	.538**	.255	.268	.365*	.646**
	Sig. (2-tailed)		.078	.349	.272		.246	.889	.017	.012	.157	.846	.044	.002	.174	.152	.047	<.001
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan5	Pearson Correlation	-.065	.076	.213	.219		1	.402*	.353	.091	.430*	.429*	.243	.353	.372*	.508**	.340	.613*
	Sig. (2-tailed)		.734	.691	.259	.246		.028	.056	.634	.018	.018	.195	.056	.043	.004	.066	<.001
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan6	Pearson Correlation	.419*	.349	.239	.027	.402*		1	.265	-.164	.238	.222	.075	.265	.415*	.365*	.331	.509**
	Sig. (2-tailed)		.021	.059	.203	.089	.028		.156	.387	.205	.239	.694	.156	.023	.047	.074	.004
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan7	Pearson Correlation	.016	-.158	.016	.432*	.353	.265		1	-.155	.633**	.258	.040	.366*	.066	.048	.208	.434*
	Sig. (2-tailed)		.934	.406	.017	.056	.156	.413		.413	<.001	.169	.835	.047	.729	.799	.271	.016
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan8	Pearson Correlation	.070	.163	.280	.453*	.091	-.164	-.155		1	.140	.065	.131	.590**	.243	.107	-.088	.407*
	Sig. (2-tailed)		.713	.388	.134	.012	.634	.387	.413		.462	.733	.489	<.001	.196	.574	.644	.026
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan9	Pearson Correlation	.119	.139	.119	.265	.430*	.238	.633**	.140		1	.331	.050	.527**	.055	-.121	.179	.527**
	Sig. (2-tailed)		.532	.465	.532	.157	.018	.205	<.001	.462		.074	.795	.003	.773	.524	.343	.003
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan10	Pearson Correlation	.083	-.097	.456*	.037	.429*	.222	.258	.065	.331		1	.104	.368*	.230	.380*	.209	.512*
	Sig. (2-tailed)		.663	.011	.011	.846	.018	.239	.169	.733	.074		.585	.045	.221	.038	.269	.004
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan11	Pearson Correlation	-.067	-.183	.045	.370*	.243	.075	.040	.131	.050	.104		1	.139	.238	.137	.417*	.368*
	Sig. (2-tailed)		.725	.333	.014	.044	.195	.694	.835	.489	.795	.585		.463	.205	.471	.022	.046
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan12	Pearson Correlation	.254	.398*	.492**	.538**	.353	.265	.366*	.590**	.527**		.368*	.139	1	.507**	.291	.208	.805**
	Sig. (2-tailed)		.176	.029	.006	.002	.056	.156	.047	<.001	.003	.045	.463		.004	.119	.271	<.001
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan13	Pearson Correlation	.074	.493**	.323	.255	.372*	.419*	.066	.243	.895	.230	.238		.507**	1	.480**	.162	.604**
	Sig. (2-tailed)		.696	.006	.082	.174	.043	.023	.729	.196	.773	.221	.205		.004	.007	.391	<.001
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan14	Pearson Correlation	.327	.255	.464**	.268	.508**	.365*	.048	.107	-.121	.380*	.137	.291		.480**	1	.302	.579**
	Sig. (2-tailed)		.077	.174	.010	.152	.004	.047	.799	.574	.524	.038	.471	.119		.007	.105	<.001
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
pernyataan15	Pearson Correlation	.144	.147	.279	.365*	.340	.331	.208	-.088	.179	.209	.417*	.208	.162		.302	1	.513*
	Sig. (2-tailed)		.448	.438	.136	.047	.066	.074	.271	.644	.343	.269	.022	.271	.391	.105	.004	
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
total	Pearson Correlation	.436*	.429*	.612**	.646**	.613**	.509**	.434*	.407*	.527**	.512**	.368*	.805**	.604**	.579**	.513**		1
	Sig. (2-tailed)		.016	.018	<.001	<.001	<.001	.004	.016	.026	.003	.004	.046	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 11: Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.815	15

Lampiran 12: Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif Instrumen *Pretest* dan *Posttest* Partisipasi Aktif Siswa

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest_exp	28	9	5	14	9,57	2,426
posttest_exp	28	10	38	48	42,89	2,299
pretest_kontrol	28	8	6	14	9,46	2,117
posttest_kontrol	28	12	32	44	37,39	2,740
Valid N (listwise)	28					

Lampiran 13: Hasil Uji Normalitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest* Partisipasi Aktif Siswa

Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_kontrol	,158	28	,070	,960	28	,352
post_kontrol	,123	28	,200 [*]	,976	28	,738
pre_exp	,151	28	,104	,961	28	,372
post_exp	,161	28	,060	,976	28	,740

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 14: Hasil Uji Homogenitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest* Partisipasi Aktif Siswa

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre-post	Based on Mean	,741	3	108	,530
	Based on Median	,794	3	108	,500
	Based on Median and with adjusted df	,794	3	105,567	,500
	Based on trimmed mean	,744	3	108	,528

Lampiran 15: Hasil Uji Hipotesis Instrumen *Pretest* dan *Posttest* Partisipasi Aktif Siswa

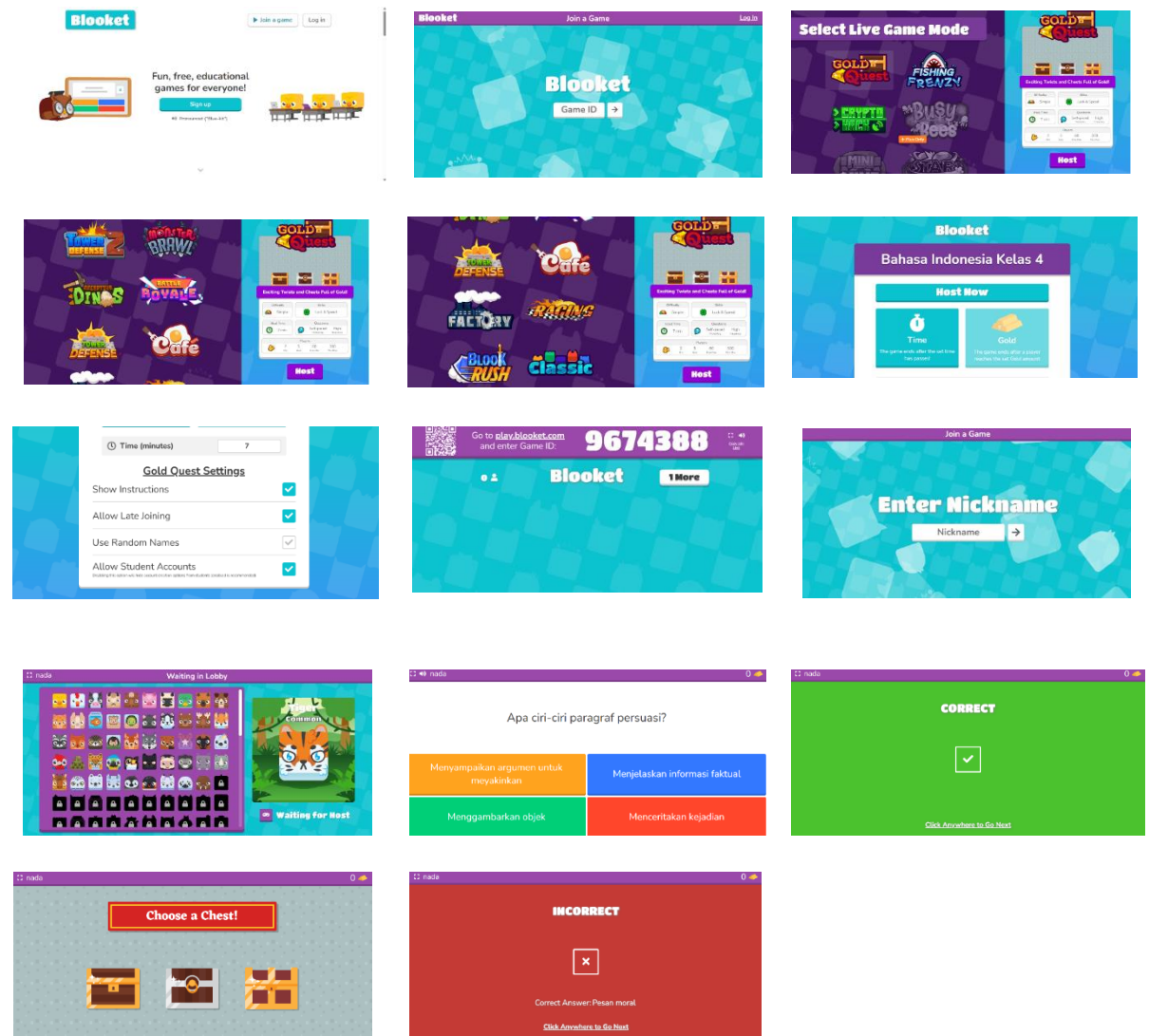
Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	post-exp	28	42,89	2,299	,434
	post-kontrol	28	37,39	2,740	,518

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	1,275	,264	8,137	54	<,001	5,500	,676		4,145	6,855
	Equal variances not assumed			8,137	52,418	<,001	5,500	,676		4,144	6,856

Lampiran 16: Media *Blooket*



Lampiran 17: LKPD Kelas Kontrol



LKPD

(Lembar Kerja Peserta Didik)

UNSUR CERITA DAN JENIS PARAGRAF

Nama Kelompok : _____

Anggota Kelompok :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Kerja sama
yang baik
membuat kita
berhasil! 



Petunjuk :

- Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
- Diskusikan jawaban bersama anggota kelompok.
- Tuliskan jawaban pada kolom yang tersedia.
- Siapkan diri untuk mempresentasikan hasil diskusi kalian.

1 Apa yang dimaksud dengan tokoh utama dalam sebuah cerita?

.....

.....

2 Apa yang biasanya menjadi latar dalam cerita rakyat?

.....

.....

3 Apa fungsi dari paragraf deskripsi?

.....

.....

4 Apa yang dimaksud dengan tema cerita?

.....

.....

5 Apa yang dimaksud dengan sudut pandang orang pertama?

.....

.....

6 Paragraf mana yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara objektif?

.....

.....

7 Apa yang menjadi fokus dalam paragraf narasi?

.....

.....

8 Bagaimana cara kita dapat menemukan informasi penting dari sebuah teks?

.....

.....

9 Apa yang dimaksud dengan konflik dalam cerita?

.....

.....

10 Apa ciri-ciri paragraf persuasi?

.....

.....

Tugas Tambahan

Buatlah contoh singkat (3–4 kalimat) dari salah satu jenis paragraf berikut!

Deskripsi

Narasi

Persuasi

Kesimpulan / Refleksi

Apa hal baru yang kalian pelajari hari ini?

.....

.....

.....

Lampiran 18: Dokumentasi



Pelaksanaan *Pretest* (Observasi) Kelas Eksperimen



Pembelajaran Media *Blooket* Berbasis *Cooperative Learning* di Kelas Eksperimen



Pelaksanaan *Posttest* (Angket) Kelas Eksperimen



Pelaksanaan *Pretest* (Observasi) Kelas Kontrol



Pembelajaran Konvensional (lkpd) Berbasis *Cooperative Learning* di Kelas Kontrol



Pelaksanaan *Posttest* (Angket) Kelas Kontrol



Lampiran 19: Sertifikat Plagiasi Turnitin



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI
NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026
diberikan kepada:

Nama	: Avila Nada Shidqi Muarif
NIM	: 220103110108
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis	: Pengaruh Media Blooket Berbasis Cooperative Learning terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 1 Kota Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 9 Juni 2026
a.n. Dekan
Ketua



Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 20: Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Avila Nada Shidqi Muarif
 NIM : 220103110108
 Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 8 November 2004
 Fakultas/ Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Tahun Masuk : 2022
 Alamat Rumah : Jl. Sumbersari Gg II No. 138, RT 03 RW 01
 Lowokwaru, Malang
 Email : avilamuarif08@gmail.com
 No. Telepon/Hp : 085746867601
 Riwayat Pendidikan : 1. TK Taman Indria I Malang
 2. SDI Surya Buana Malang
 3. MTs Nurul Ulum Malang
 4. MA Nurul Ulum Malan
 5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim
 Malang