

ABSTRAK

Betry Handayani Nababan. 2026. *Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantu Blooket Berbasis Game dengan Pendekatan Deep learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Anak Didik Kelas X*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing I: Joko Widiyanto, S.Pd., M.Pd.; Pembimbing II: Dr. Muh. Waskito Ardhi, S.Pd., M.Pd.

Pembelajaran Biologi di kelas X SMAN 2 Mejayan masih didominasi metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga anak didik cenderung pasif dan motivasi serta hasil belajarnya rendah. Hal ini ditunjukkan oleh capaian pada tahap pra siklus dengan rata-rata nilai 65,71 dan ketuntasan klasikal hanya 48,57%. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran inkuiri berbantu *Blooket* berbasis *game* dengan pendekatan *deep learning*, serta mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar anak didik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadaptasi model Kemmis dan McTaggart, dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 35 anak didik kelas X SMAN 2 Mejayan tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket motivasi belajar, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar anak didik pada kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat dari 54,29% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II, dengan rata-rata skor motivasi meningkat dari 59,63 menjadi 74,51. Hasil belajar juga meningkat, ditunjukkan oleh rata-rata nilai dari 65,71 pada pra siklus menjadi 73,14 pada siklus I dan 82,57 pada siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 48,57% menjadi 68,57% dan mencapai 100% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran inkuiri berbantu *Blooket* berbasis *game* dengan pendekatan *deep learning* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar Biologi anak didik kelas X SMAN 2 Mejayan.

Kata Kunci : pembelajaran inkuiri, *Blooket*, *deep learning*, motivasi belajar, hasil belajar

ABSTRACT

Betry Handayani Nababan. 2026. *The Implementation of Blooket Game-Based Inquiry Learning with a Deep learning Approach to Improve the Learning Motivation and Learning Outcomes of Grade X Students*. Undergraduate Thesis. Biology Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas PGRI Madiun. Advisor I: Joko Widiyanto, S.Pd., M.Pd.; Advisor II: Dr. Muh. Waskito Ardhi, S.Pd., M.Pd.

Biology learning in grade X of SMAN 2 Mejayan was still dominated by teacher-centered lecturing, which made students passive and resulted in low learning motivation and outcomes. This was reflected in the pre-cycle stage, with a class average score of 65.71 and a classical mastery of only 48.57%. This study aimed to describe the implementation of *Blooket game*-based inquiry learning with a *deep learning* approach and to examine the improvement in students' learning motivation and outcomes. This study was Classroom Action Research (CAR) adapting the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects were 35 grade X students of SMAN 2 Mejayan in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, a learning motivation questionnaire, learning achievement tests, and documentation, and were then analyzed descriptively. The results showed that students' learning motivation in the high and very high categories increased from 54.29% in cycle I to 85.71% in cycle II, with the average motivation score rising from 59.63 to 74.51. Learning outcomes also improved, as shown by the average score increasing from 65.71 in the pre-cycle to 73.14 in cycle I and 82.57 in cycle II, while classical mastery rose from 48.57% to 68.57% and reached 100% in cycle II. Therefore, it can be concluded that the implementation of *Blooket game*-based inquiry learning with a *deep learning* approach is effective in improving the Biology learning motivation and outcomes of grade X students of SMAN 2 Mejayan.

Keywords: *inquiry learning, Blooket, deep learning, learning motivation, learning outcomes*