

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Inkuiri

a. Definisi Model Pembelajaran Inkuiri

Secara etimologis, inkuiri berasal dari bahasa Inggris yang berarti penyelidikan atau pencarian informasi. Pembelajaran dengan model inkuiri adalah pendekatan yang menekankan upaya anak didik dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui dengan cara berpikir kritis dan tersusun. Anak didik berperan aktif dan membangun pengetahuan melalui bertanya, mengeksplorasi, dan membuat kesimpulan pada saat pembelajaran (Nababan *et al.*, 2023).

Menurut Zulfa *et al* (2025), pembelajaran menggunakan metode inkuiri adalah aktivitas belajar yang melibatkan seluruh kemampuan anak didik dalam mencari dan berpikir secara kritis. Model ini dilandasi teori konstruktivisme yang menjelaskan tentang pengetahuan tidak dapat diberikan secara langsung, melainkan harus dibangun sendiri oleh anak didik melalui pengalaman belajar. Fatmawaty (2024), menjelaskan bahwa pembelajaran dengan metode inkuiri memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena anak didik diajarkan mengamati, merumuskan pertanyaan, menyusun hipotesis, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Inkuiri

Karakteristik metode pembelajaran dengan model inkuiri meliputi:

1) berpusat pada anak didik (*student-centered*); 2) anak didik aktif mencari dan menemukan pengetahuan melalui penyelidikan; 3) menekankan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis; 4) guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing; 5) diawali dengan permasalahan atau fenomena yang menantang; dan 6) pengetahuan diperoleh melalui proses penemuan sehingga pemahaman lebih bermakna (Prasetyo & Rosy, 2021).

Pembelajaran dengan metode inkuiri fokus pada cara belajar, bukan sekedar hasil yang dicapai. Dengan melibatkan anak didik secara aktif dalam proses penelitian, pengalaman belajar menjadi lebih berarti dan mendorong terbentuknya sikap ilmiah. Berdasarkan karakteristik tersebut, pembelajaran menggunakan metode inkuiri memiliki unsur utama berupa aktivitas penyelidikan, keaktifan anak didik, dan proses berpikir kritis (Ilhamdi *et al.*, 2020).

c. Tahapan Model Pembelajaran Inkuiri

Tahapan pembelajaran inkuiri menurut Prasetyo & Rosy (2021), terdiri dari atas beberapa langkah. Tahapan pembelajaran inkuiri dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Langkah Pembelajaran Inkuiri (Bernanthos, 2022).

1) Orientasi

Guru menciptakan kelas belajar yang mendukung dan memberi semangat kepada anak didik. Tahapan ini, guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan mengaitkan materi dengan pengalaman yang dimiliki anak didik.

2) Merumuskan Masalah

Anak didik diarahkan untuk menemukan dan menyusun isu yang akan dianalisis. Isu yang diangkat wajib menarik dan mendorong anak didik untuk berpikir kritis.

3) Merumuskan Hipotesis

Anak didik mengemukakan pendapat terhadap permasalahan yang dikaji berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki.

4) Mengumpulkan Data

Anak didik mengamati dan mencari informasi dari berbagai sumber, baik melalui observasi, diskusi, literatur, dan media pembelajaran.

5) Menguji Hipotesis

Hasil pengamatan anak didik kemudian dianalisis untuk membuktikan kebenaran tentang informasi yang didapatkan.

6) Menarik Kesimpulan

Anak didik merangkum dan menyimpulkan hasil pengamatan disertai data dari literatur. Langkah tersebut dapat membuat anak didik berpikir kritis, dan memberikan kesempatan anak didik untuk mengeksplor pengetahuannya.

d. Kelebihan Model Pembelajaran Inkuiri

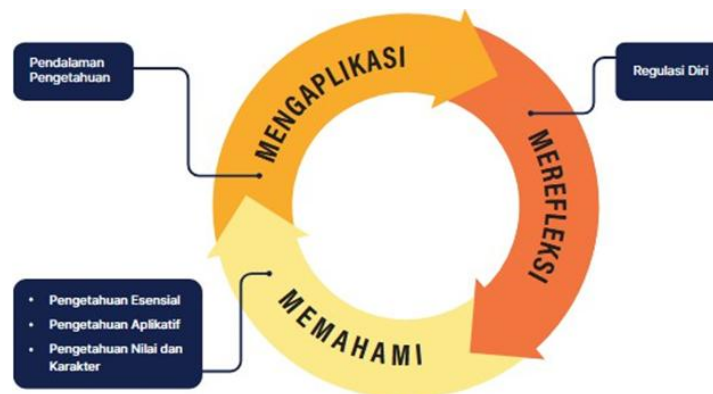
Prasetyo & Rosy (2021), menjelaskan kelebihan model pembelajaran menggunakan inkuiri antara lain :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar anak didik karena proses pembelajaran menggunakan model inkuiri melibatkan anak didik untuk berperan aktif.
- 2) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan analitis
- 3) Membantu anak didik memahami konsep secara mendalam dan bermakna
- 4) Memotivasi anak didik dalam belajar mandiri dan memiliki rasa percaya diri
- 5) Membiasakan anak didik menggunakan literatur dan berbagai sumber belajar lainnya
- 6) Mengembangkan kemampuan komunikasi melalui diskusi dan presentasi

2. Pendekatan Pemelajaran *Deep learning*

a. Pengertian Pembelajaran *Deep learning*

Pembelajaran dengan pendekatan *deep learning* merupakan metode yang menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, bermakna, dan berkelanjutan. Nurhakim *et al* (2025), menjelaskan bahwa *deep learning* tidak hanya mengutamakan pemahaman informasi atau mengingat. Tetapi pada kemampuan anak didik dalam mengaitkan konsep, menganalisis informasi, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks. *Deep learning* merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan keaktifan anak didik dalam memahami materi pembelajaran. Pengalaman belajar yang mendalam melalui proses memahami, menerapkan, dan merefleksikan. Pengalaman belajar *deep learning* dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2Pengalaman Belajar *Deep learning*
(Sumber : Anggraena *et al.*, 2025).

1) Memahami

Deep learning adalah strategi awal yang penting untuk menumbuhkan kesadaran anak didik terhadap tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan aktif dan konstruktif, anak didik didorong untuk

membangun pengetahuan secara mandiri, memahami konsep dari berbagai sumber, dan menghubungkannya dengan nilai-nilai dan karakter. Pengetahuan yang diperoleh tidak hanya bersifat fundamental tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai situasi yang relevan (Raup *et al.*, 2022).

2) Mengaplikasi

Penerapan pengetahuan merupakan bagian penting dari proses pembelajaran karena memungkinkan anak didik untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari secara efektif. Melalui kegiatan-kegiatan ini, anak didik dilatih untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan bekerja secara mandiri maupun kolaboratif dalam situasi kehidupan nyata. Pendekatan ini mendorong pemikiran kreatif, keterkaitan antar disiplin ilmu, dan menghasilkan pengalaman belajar yang tidak hanya mengembangkan kemampuan akademis tetapi juga keterampilan hidup dan kesadaran sosial (Fitriani & Santiani, 2025).

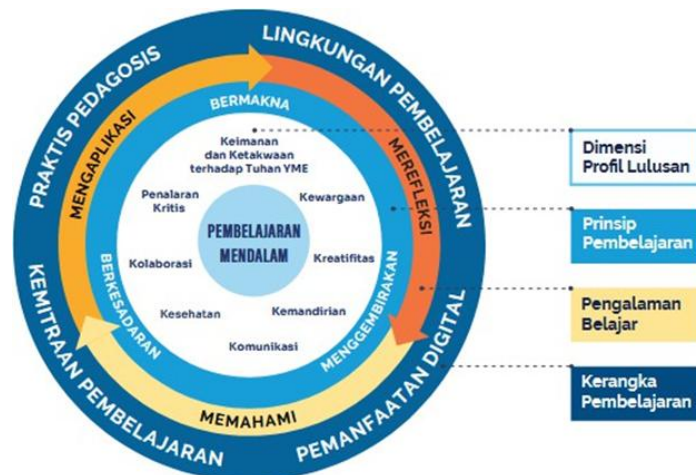
3) Merefleksi

Refleksi adalah proses mengevaluasi metode dan hasil pembelajaran untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Melalui refleksi, anak didik dapat mengidentifikasi kekuatan, hambatan, dan area yang perlu ditingkatkan, sehingga memungkinkan mereka untuk mengelola pembelajaran mereka secara mandiri dan bertanggung jawab. Aktivitas ini juga membantu meningkatkan motivasi,

menerima masukan dari berbagai pihak, dan merencanakan perbaikan di masa mendatang agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan (Nurhakim *et al.*, 2025).

b. Prinsip Pembelajaran Mendalam *Deep learning*

Pembelajaran mendalam didasarkan pada tiga konsep kunci kesadaran penuh, makna mendalam, dan kesenangan. Ketiga konsep ini saling terkait dan penting bagi proses pembelajaran, yang tidak hanya berfokus pada pemahaman materi tapi juga pada penguatan pembelajaran anak didik secara berkelanjutan. Konsep ini membentuk dasar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menghargai anak didik dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Prinsip pembelajaran mendalam *deep learning* dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2. 3 Prinsip Pembelajaran Mendalam *Deep learning* (Rahmawati *et al.*, 2025).

1) Pembelajaran Berkesadaran (*Minful Learning*)

Pembelajaran yang sadar adalah pendekatan dalam pengajaran yang fokus pada keterlibatan anak didik secara pikiran, perasaan, dan

hubungan sosial. Anak didik diharapkan aktif mendengarkan, memahami apa yang mereka pelajari, terbuka terhadap pengalaman baru, dan bisa mengenali pikiran serta perasaan mereka sendiri. Guru berperan sebagai pemandu yang menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung, agar anak didik merasa dihargai dan tidak takut untuk membuat kesalahan. Lingkungan ini mendorong partisipasi aktif, pengungkapan pendapat, dan diskusi kritis. Pembelajaran yang sadar juga memotivasi intrinsik anak didik untuk belajar karena jika mereka memahami tujuan belajar dan pentingnya prosesnya, membuat mereka lebih bertanggung jawab atas pendidikan mereka (Rahmawati *et al.*, 2025).

2) Pembelajaran Bermakna (*Meaningful Learning*)

Pembelajaran bermakna adalah proses pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman anak didik, pengetahuan sebelumnya, dan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini menekankan pemahaman mendalam, bukan sekadar hafalan, sehingga materi dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Dengan konteks yang relevan, anak didik didorong untuk berpikir logis, mengevaluasi informasi, dan memahami manfaat pembelajaran bagi kehidupan mereka (Fatmawaty, 2024).

3) Pembelajaran Menggembirakan (*Joyful Learning*)

Pembelajaran yang menyenangkan memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan

memotivasi. Lingkungan yang positif mendorong anak didik untuk aktif, kreatif, dan mau mencoba tanpa takut gagal, sambil tetap memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Melalui berbagai metode seperti diskusi, permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat hubungan antara guru dan anak didik (Fitriani & Santiani, 2025).

c. Dimensi Profil Lulusan Pembelajaran Mendalam *Deep learning*

Metode pembelajaran mendalam *deep learning* menghasilkan delapan dimensi profil lulusan anak didik. Anwar (2025), menjelaskan delapan dimensi prosil lulusan anak didik, antara lain :

1) Keimanan dan Ketakwaan Terhadap Tuhan YME

Keimanan dan ketakwaan menunjukkan anak disdik yakin kepada Tuhan dan melakukan nilai spiritual dalam kehidupan. terlihat dari sikap berakhlak baik, disiplin, juga menjaga hubungan yang baik pada Tuhan, orang laim, juga lingkungan.

2) Kewargaan

Memiliki rasa cinta tanah air, menjunjung nilai Pancasila, menaati norma sosial, serta memiliki kepedulian dan tanggung jawab sosial. Anak didik mampu berkontribusi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peduli terhadap keberlanjutan lingkungan.

3) Penalaran Kritis

Dimensi berpikir kritis menunjukkan anak didik yang dapat berpikir secara logis, analitis, dan reflektif saat memahami serta menilai informasi. Anak didik memiliki keterampilan untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang terstruktur, memperhatikan berbagai perspektif, dan membuat keputusan yang didasarkan pada bukti yang masuk akal.

4) Kreativitas

Dimensi kreativitas menunjukkan bahwa anak didik dapat berpikir dengan cara baru dan adaptif saat merumuskan ide serta menciptakan solusi yang unik dan berguna. Anak didik dapat menganalisis masalah dari berbagai perspektif dan menghasilkan karya atau pemikiran yang berarti bagi komunitas di sekitarnya.

5) Kolaborasi

Dimensi kerja sama menunjukkan kemampuan anak didik untuk berkolaborasi secara efektif guna mencapai tujuan bersama. Dalam proses ini mampu berbagi peran dan tanggung jawab, menghargai perbedaan, dan secara aktif berkontribusi pada kelompok dengan sikap saling mendukung.

6) Kemandirian

Dimensi kemandirian mencerminkan kemampuan anak didik untuk bertanggung jawab atas proses dan hasil pembelajaran. Anak didik mampu mengambil inisiatif, mengelola waktu dan sumber daya, serta

menunjukkan upaya yang konsisten untuk mencapai tujuan mereka sebagai pembelajar sepanjang hayat.

7) Kesehatan

Deskripsi ini menekankan pentingnya keseimbangan antara fisik dan mental sehingga anak didik dapat menjalani hidup yang produktif serta merasakan kesejahteraan jasmani dan rohani.

8) Komunikasi

Dimensi komunikasi menunjukkan kemampuan anak didik untuk menyampaikan ide dan informasi dengan jelas serta berinteraksi secara efektif. Melalui dialog dan penyampaian pendapat, anak didik mampu menghargai beragam perspektif dan membangun pemahaman bersama baik dalam konteks sosial maupun akademik.

d. Keterkaitan Pembelajaran *Deep learning* dengan Pembelajaran Inkuiri dan Pengalaman Belajar Anak didik

Pendekatan Pembelajaran Mendalam memfokuskan pada nilai pengalaman belajar anak didik secara komprehensif, termasuk tahapan memahami, menerapkan, dan merefleksikan. Tiga langkah ini merupakan bagian utama dari pengalaman belajar dalam Pembelajaran Mendalam karena berkesempatan bagi anak didik untuk mewujudkan pengetahuan yang komprehensif, menggunakan pengetahuan konteks yang nyata, dan merenungkan hasil dari pembelajaran yang mereka lakukan. Pembelajaran inkuiri memiliki hubungan yang kuat dengan

Pembelajaran Mendalam secara alami mendukung langkah-langkah pengalaman belajar tersebut pada tahap memahami (Do *et al.*, 2025).

Pembelajaran inkuiri membantu anak didik untuk bertanya, mengamati fenomena, dan mengumpulkan data melalui aktivitas penyelidikan. proses ini mendorong peserta didik membangun pemahaman konsep secara aktif, bukan sekadar menerima informasi dari pengajar. Tahap penerapan terlihat melalui kegiatan penyelidikan, seperti memecahkan masalah, melakukan percobaan, menganalisis data, dan merancang solusi berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh. Pada tahap ini, peserta didik mampu menerapkan teori dalam konteks nyata, yang menjadi ciri utama Pembelajaran Mendalam. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan melalui diskusi, penarikan kesimpulan, serta evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan. Peserta didik diajak merenungkan yang pelajari, bagaimana berjalan proses pembelajaran (Prayoga *et al.*, 2025).

3. Media Pembelajaran *Blooket* Berbasis *Game*

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *Game*

Media pembelajaran berbasis *game* adalah alat yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar. Nugroho & Romadhon (2022), membuktikan bahwa media berbasis *game* seperti *Blooket* mampu meningkatkan minat anak didik secara signifikan. Anshori & Bashir (2024), menyatakan bahwa *game* digital memanfaatkan karakteristik yang disukai anak didik untuk menciptakan

pengalaman belajar yang bermakna sekaligus melatih kemampuan berpikir strategis.

b. Pengertian Media Pembelajaran *Blooket*

Blooket adalah platform pendidikan digital yang menggunakan konsep permainan untuk membantu proses belajar melalui kuis interaktif. Dengan menggabungkan pertanyaan pembelajaran dalam berbagai mode permainan yang menarik dan kompetitif, *Blooket* mendorong anak didik berpartisipasi aktif. Pisba & Rahmanto (2025), menyatakan bahwa *Blooket* sebagai media berbasis *game* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Nirmala *et al* (2024), juga menjelaskan bahwa penggunaan *Blooket* secara signifikan meningkatkan keterlibatan anak didik dalam pembelajaran. Logo web *blooket* dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2. 4 Web *Blooket*
<https://share.google/images/hLBoP5r7CYb7gUphD>

c. Karakteristik Media Pembelajaran *Blooket*

Sumber belajar *Blooket* memiliki ciri khas yang menjadikannya berbeda dari sumber belajar digital yang lain. Menurut Athira *et al* (2026), karakteristik *Blooket* antara lain :

- 1) Didukung oleh permainan digital yang interaktif dan bersifat kompetitif

- 2) Memberikan umpan balik secara real-time terhadap respons anak didik
- 3) Menyediakan berbagai variasi mode permainan yang menarik
- 4) Memfasilitasi keterlibatan aktif semua anak didik dalam proses pembelajaran
- 5) Bisa dimanfaatkan sebagai alat untuk mengevaluasi dan memperkuat pemahaman materi

d. Tujuan Penggunaan Media *Blooket* dalam Pembelajaran

Penggunaan *Blooket* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan antusiasme dan partisipasi anak didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Fajar & Surawan (2025), media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar karena materi disampaikan melalui aktivitas yang menyenangkan. Secara khusus, tujuan penggunaan *Blooket* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Mendorong semangat belajar anak didik dengan menciptakan lingkungan belajar yang menggembirakan
- 2) Meningkatkan keterlibatan dan kontribusi anak didik dalam proses belajar.
- 3) Membimbing agar dapat memahami pelajaran dengan lebih baik.
- 4) Bisa menjadi sarana evaluasi pembelajaran yang menarik

e. Kelebihan Media Pembelajaran *Blooket*

Pemanfaatan media edukasi *Blooket* memiliki beberapa keuntungan. Menurut Fajar & Surawan (2025), kelebihan *Blooket* antara lain :

- 1) Meningkatkan semangat dan hasil belajar anak didik karena proses belajar disajikan dalam bentuk permainan
- 2) Menghadirkan suasana belajar lebih menarik dan bervariasi
- 3) Memotivasi partisipasi aktif anak didik dalam proses belajar
- 4) Menyediakan umpan balik segera terhadap anak didik
- 5) Bisa dipakai sebagai alat evaluasi pembelajaran

Selain itu, Athira *et al* (2026), menyatakan bahwa *Blooket* memiliki kemampuan untuk meningkatkan prestasi belajar anak didik, karena mereka termotivasi untuk menguasai materi agar dapat menyelesaikan tantangan dalam permainan.

f. Keterkaitan Media *Blooket* terhadap Prinsip Pembelajaran Mendalam (*Deep learning*)

Blooket adalah alat digital berbasis *game* yang mendukung penerapan prinsip-prinsip *Deep learning*, yang mencakup makna, kesenangan, dan kesadaran. *Blooket* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi tetapi juga sebagai media yang mendorong keterlibatan aktif anak didik dalam proses pembelajaran. *Blooket* mendukung pembelajaran yang bermakna karena materi yang disajikan dan dirancang selaras dengan hasil pembelajaran dan berkaitan dengan peristiwa kehidupan anak didik. Melalui pertanyaan berbasis pemahaman dan pemecahan masalah, *Blooket* juga menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dari pengalaman belajar sebelumnya. Hal ini secara signifikan membantu Anak didik memahami makna pelajaran yang telah mereka pelajari dan meningkatkan pemahaman konseptual. Dalam prinsip

pembelajaran menggembirakan, *Blooket* membangun pembelajaran yang menggembirakan lewat tampilan yang interaktif, persaingan yang baik, serta elemen permainan yang menarik. Sementara itu, penggunaan media *Blooket* juga mendukung pembelajaran reflektif dengan mendorong anak didik untuk tetap fokus, memperhatikan setiap pertanyaan, dan merenungkan jawaban mereka. Hal ini membantu anak didik lebih memahami tujuan pembelajaran dan proses berpikir yang mereka gunakan dalam menjawab setiap pertanyaan. Proses ini meningkatkan keterlibatan mental dan rasa tanggung jawab anak didik terhadap belajar mereka sendiri. Oleh karena itu, pemanfaatan *Blooket* sejalan dengan prinsip Pembelajaran Mendalam karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan penuh kesadaran. Penggunaan *Blooket* yang tepat bisa meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta mendukung pencapaian hasil belajar anak didik secara maksimal (Khairunnisa *et al.*, 2025).

g. Keterbatasan Media Pembelajaran *Blooket*

Menurut Lakoro *et al* (2025), keterbatasan *Blooket* antara lain :

- 1) Membutuhkan akses internet dan Kuota yang stabil
- 2) Bisa membuat anak didik lebih fokus pada permainan dibandingkan materi jika tidak dipantau oleh guru
- 3) Membutuhkan keterampilan pengajar untuk merancang soal pembelajaran

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi untuk belajar adalah alasan yang datang dari dalam diri sendiri atau dari luar yang membuat seseorang semangat untuk belajar, memberi tujuan, dan menjaga anak didik agar terus belajar demi mencapai apa yang ingin dipelajari. Motivasi ini sangat penting karena bisa mempengaruhi seberapa aktif anak didik terlibat dalam KBM. Penelitian Rismayanti *et al* (2023) Motivasi untuk belajar adalah energi yang Membangun anak didik untuk terlibat dalam proses belajar dengan giat, konsisten, dan terus menerus. Rahman *et al* (2024), menyatakan Menunjukkan bahwa semangat belajar sangat berkaitan dengan keinginan anak didik untuk mengerti pelajaran, bukan hanya untuk menyelesaikan pekerjaan. Anak didik yang punya semangat tinggi biasanya lebih tekun, ingin tahu, dan aktif saat belajar.

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Motivasi untuk belajar bisa dibagi jadi dua jenis, yaitu motivasi dari dalam diri dan motivasi dari luar. Menurut Rismayanti *et al* (2023), Motivasi untuk belajar bisa dibagi jadi dua jenis, yaitu motivasi dari dalam diri dan motivasi dari luar. Motivasi dari dalam diri berasal dari keinginan anak didik itu sendiri karena mereka penasaran dan tertarik dengan materi yang diajarkan. Sementara itu, motivasi dari luar muncul karena dorongan dari faktor eksternal seperti hadiah, nilai, atau penghargaan. Dalam konteks pembelajaran berbasis *game* seperti *Blooket*, kedua jenis motivasi tersebut dapat muncul secara bersamaan. Bagian dari permainan dan persaingan bisa meningkatkan motivasi dari

luar, sedangkan tantangan yang membutuhkan pemahaman konsep bisa meningkatkan motivasi dari dalam diri anak didik.

c. Indikator Motivasi Belajar

Penelitian Rismayanti *et al* (2023), indikator motivasi belajar anak didik meliputi:

- 1) Adanya keinginan dan semangat untuk belajar
- 2) Adanya motivasi dalam pembelajaran
- 3) Adanya impian dan harapan untuk masa depan
- 4) Adanya penghargaan terhadap proses belajar
- 5) Adanya aktivitas belajar yang menyenangkan
- 6) Adanya suasana belajar yang mendukung

d. Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Inkuiri Berbantu *Blooket*

Pembelajaran inkuiri mendorong anak didik untuk secara aktif mencari, menemukan, dan membuat kesimpulan tentang pengetahuan dengan cara mereka sendiri. Dengan cara ini, semangat belajar bisa meningkat karena anak didik merasa mereka terlibat langsung dalam proses belajar. Menurut Pisba & Rahmanto (2025), pembelajaran inkuiri bisa membuat anak didik lebih termotivasi untuk belajar karena mereka memiliki kesempatan untuk menemukan konsep pembelajaran secara mandiri.

Penggunaan *Blooket* sebagai media berbasis *game* semakin memperkuat motivasi belajar anak didik. Fajar & Surawan (2025), menyatakan bahwa penggunaan *Blooket* dapat membuat anak didik lebih

termotivasi untuk belajar karena cara belajar ini disajikan seperti permainan yang seru dan ada saingannya. Metode pembelajaran yang dalam ini membuat motivasi yang muncul tidak hanya sementara, tapi juga membantu anak didik untuk mengerti konsep dengan lebih baik.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak didik setelah mereka menjalani proses belajar, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan fisik. Hasil dari pembelajaran meliputi perubahan dalam cara bertindak yang bisa dilihat melalui cara berpikir, sikap, dan keahlian. Penelitian Siregar (2024), mengatakan bahwa hasil dari belajar adalah perubahan dalam kemampuan anak didik yang menunjukkan seberapa baik mereka menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah menjalani proses belajar

b. Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar anak didik mencakup 3 ranah utama, yaitu:

- 1) Bidang kognitif yaitu yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dan memahami konsep.
- 2) Bidang afektif yaitu berkaitan berhubungan dengan sikap, minat, dan nilai-nilai.
- 3) Bidang psikomotor berkaitan yang menghubungkan keterampilan dan tindakan

Dalam penelitian ini, penekanan hasil belajar lebih diarahkan pada area kognitif, terutama dalam memahami konsep melalui metode pembelajaran inkuiri yang dibantu oleh *Blooket*.

c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Siregar (2024), pencapaian belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri dan juga dari luar. Faktor dari dalam mencakup semangat, ketertarikan, dan kemampuan anak didik, sedangkan faktor dari luar meliputi cara mengajar, alat belajar, dan suasana belajar. Semangat untuk belajar sangat berkaitan dengan pencapaian belajar. Rismayanti *et al* (2023), menyatakan anak didik yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya mendapatkan hasil yang lebih baik karena mereka lebih sering berpartisipasi dan aktif dalam proses belajar.

6. Materi Perubahan Lingkungan

1) Pengertian

a. Lingkungan dan Komponennya

Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang yang di dalamnya terdapat makhluk hidup, benda tak hidup, serta berbagai faktor yang saling berinteraksi dan memengaruhi kelangsungan kehidupan. Lingkungan tersusun atas dua komponen utama, yaitu komponen biotik dan komponen abiotik. Komponen biotik meliputi manusia, hewan, tumbuhan, dan mikroorganisme, sedangkan komponen abiotik meliputi air, tanah, udara, cahaya matahari, suhu, dan mineral. Interaksi antara komponen biotik dan abiotik membentuk suatu sistem yang disebut ekosistem. Dalam ekosistem, setiap komponen memiliki

peran masing-masing dan saling bergantung satu sama lain. Oleh karena itu, perubahan pada satu komponen dapat memengaruhi keseluruhan sistem ekosistem (Huda, 2020).

b. Keseimbangan Lingkungan

Keseimbangan lingkungan merupakan kondisi ketika komponen biotik dan abiotik berada dalam keadaan stabil dan saling mendukung. Keseimbangan ini memungkinkan lingkungan menjalankan fungsinya secara optimal dalam mendukung kehidupan makhluk hidup. Lingkungan yang seimbang ditandai dengan kemampuan menyediakan kebutuhan hidup, seperti makanan, air, dan ruang hidup, serta kemampuan memulihkan diri setelah mengalami gangguan. Apabila keseimbangan lingkungan terganggu, maka fungsi lingkungan akan menurun dan dapat menimbulkan berbagai permasalahan lingkungan (Huda, 2020).

c. Perubahan Lingkungan

Perubahan lingkungan adalah perubahan kondisi lingkungan yang menyebabkan terganggunya keseimbangan ekosistem. Perubahan lingkungan dapat terjadi secara alami maupun akibat aktivitas manusia. Perubahan ini dapat berupa perubahan fisik, kimia, dan biologis yang memengaruhi kualitas lingkungan. Tidak semua perubahan lingkungan bersifat merugikan. Beberapa perubahan merupakan proses alamiah yang dapat dipulihkan kembali. Namun, perubahan lingkungan dapat menjadi masalah apabila terjadi secara

terus-menerus dan melampaui kemampuan lingkungan untuk menyesuaikan diri (Huda, 2020).

2) Penyebab Perubahan Lingkungan

a. Faktor Alam

Perubahan lingkungan akibat faktor alam terjadi tanpa campur tangan manusia. Faktor alam meliputi peristiwa seperti letusan gunung berapi, gempa bumi, banjir, tanah longsor, dan tsunami. Peristiwa-peristiwa tersebut dapat mengubah kondisi lingkungan secara cepat dan luas. Meskipun dapat menyebabkan kerusakan, perubahan lingkungan akibat faktor alam sering kali merupakan bagian dari siklus alam. Dalam jangka panjang, lingkungan dapat mengalami pemulihan secara alami, tergantung pada daya lenting lingkungan tersebut (Fitriani & Santiani, 2025).

b. Faktor Aktivitas Manusia

Perubahan lingkungan akibat aktivitas manusia merupakan penyebab utama kerusakan lingkungan saat ini. Aktivitas manusia seperti penebangan hutan, pembakaran lahan, penambangan tanpa reklamasi, penggunaan bahan kimia berlebihan, dan pembuangan limbah sembarangan dapat merusak keseimbangan lingkungan. Perubahan lingkungan akibat manusia umumnya berlangsung terus-menerus dan sulit dipulihkan, sehingga menimbulkan dampak jangka panjang bagi ekosistem dan kehidupan manusia (Fitriani & Santiani, 2025).

3) Dampak Perubahan Lingkungan

a. Dampak Terhadap Ekosistem

Perubahan lingkungan dapat mengganggu keseimbangan ekosistem. Kerusakan habitat menyebabkan organisme kehilangan tempat hidup dan sumber makanan. Selain itu, perubahan lingkungan dapat mengganggu rantai makanan dan hubungan antarorganisme. Gangguan ekosistem yang terjadi secara terus-menerus dapat menyebabkan menurunnya keanekaragaman hayati dan berujung pada kepunahan spesies tertentu (Uar *et al.*, 2016).

b. Dampak Terhadap Makhluk Hidup

Makhluk hidup yang tidak mampu beradaptasi terhadap perubahan lingkungan akan mengalami penurunan populasi. Pada manusia, perubahan lingkungan dapat menimbulkan berbagai masalah kesehatan, seperti gangguan pernapasan akibat pencemaran udara dan penyakit akibat air yang tercemar (Uar *et al.*, 2016).

c. Dampak Sosial dan Ekonomi

Perubahan lingkungan juga berdampak pada kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat. Kerusakan lingkungan dapat menurunkan hasil pertanian, merusak mata pencaharian, serta menimbulkan kerugian ekonomi akibat bencana alam (Rahman *et al.*, 2024).

4) Pencemaran Lingkungan

a. Pengertian Pencemaran Lingkungan

Pencemaran lingkungan adalah masuknya makhluk hidup, zat, energi, atau komponen lain ke lingkungan sehingga menurunkan kualitas lingkungan dan menyebabkan lingkungan tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Zat atau bahan penyebab pencemaran disebut polutan. Polutan dapat berasal dari kegiatan industri, rumah tangga, pertanian, dan transportasi (Huda, 2020).

b. Jenis – Jenis Pencemaran

Pencemaran air terjadi akibat masuknya limbah cair ke badan air, sehingga menurunkan kualitas air. Pencemaran udara disebabkan oleh gas dan partikel berbahaya yang mencemari udara. Pencemaran tanah terjadi akibat pembuangan limbah padat dan bahan kimia ke tanah (Huda, 2020).

5) Limbah dan Pengelolaanya

a. Pengertian Limbah

Limbah adalah sisa atau buangan dari suatu kegiatan manusia atau proses alam yang sudah tidak dimanfaatkan. Limbah dapat menjadi sumber pencemaran apabila tidak dikelola dengan baik (Nanda *et al.*, 2024).

b. Jenis – Jenis Limbah

Limbah dibedakan menjadi limbah cair, limbah padat, limbah organik, limbah anorganik, dan limbah bahan berbahaya dan beracun (B3). Limbah B3 memerlukan penanganan khusus karena dapat membahayakan lingkungan dan kesehatan (Nanda *et al.*, 2024).

c. Dampak Limbah Terhadap Lingkungan

Limbah yang tidak dikelola dengan baik dapat mencemari air, tanah, dan udara. Selain itu, limbah dapat menurunkan kualitas lingkungan dan membahayakan makhluk hidup (Nanda *et al.*, 2024).

6) Upaya Mengatasi Perubahan Lingkungan

a. Pengelolaan Lingkungan

Pengelolaan lingkungan bertujuan menjaga keseimbangan lingkungan agar tetap mampu mendukung kehidupan. Upaya ini meliputi pemanfaatan sumber daya alam secara bijaksana dan berkelanjutan (Huda, 2020).

b. Penanggulangan Pencemaran

Penanggulangan pencemaran dilakukan melalui berbagai upaya, seperti pengolahan limbah, penerapan teknologi ramah lingkungan, dan penegakan peraturan lingkungan (Huda, 2020).

c. Peran Manusia dalam Menjaga Lingkungan

Manusia memiliki peran penting dalam menjaga kelestarian lingkungan melalui perilaku peduli lingkungan, pengelolaan limbah, dan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan hidup (Huda, 2020).

7. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut. Pertama, Barokah (2024), dalam penelitiannya berjudul "Upaya Peningkatan Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui

Model Pembelajaran Inkuiri Kolaboratif" yang diterbitkan dalam Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan anak didik. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model inkuiri sebagai variabel tindakan dalam PTK untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Kedua, Wulandari *et al* (2025), dalam "Implementasi Pendekatan Inkuiri dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Anak didik SMP" yang diterbitkan dalam Journal of Biology Creative Education membuktikan bahwa PTK dengan model inkuiri terbimbing meningkatkan hasil belajar kognitif dari 81,6% pada siklus I menjadi 83,5% pada siklus II. Relevansi terletak pada penggunaan desain PTK model Kemmis & McTaggart dan peningkatan hasil belajar biologi melalui inkuiri.

Ketiga, Nugroho & Romadhon (2022), dalam "Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim *Blooket* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia" yang diterbitkan dalam Andragogi: Jurnal Diklat Teknis membuktikan bahwa penggunaan *Blooket* mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak didik dalam pembelajaran. Relevansi terletak pada penggunaan platform *Blooket* sebagai media *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar.

Keempat, Raup *et al* (2022), dalam "*Deep learning* dan Penerapannya dalam Pembelajaran" yang diterbitkan dalam Jurnal Basicedu mengkaji penerapan pendekatan *deep learning* dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran, mencakup tiga pengalaman belajar: memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Relevansi terletak pada penggunaan pendekatan *deep learning* sebagai landasan strategi pembelajaran dalam penelitian ini.

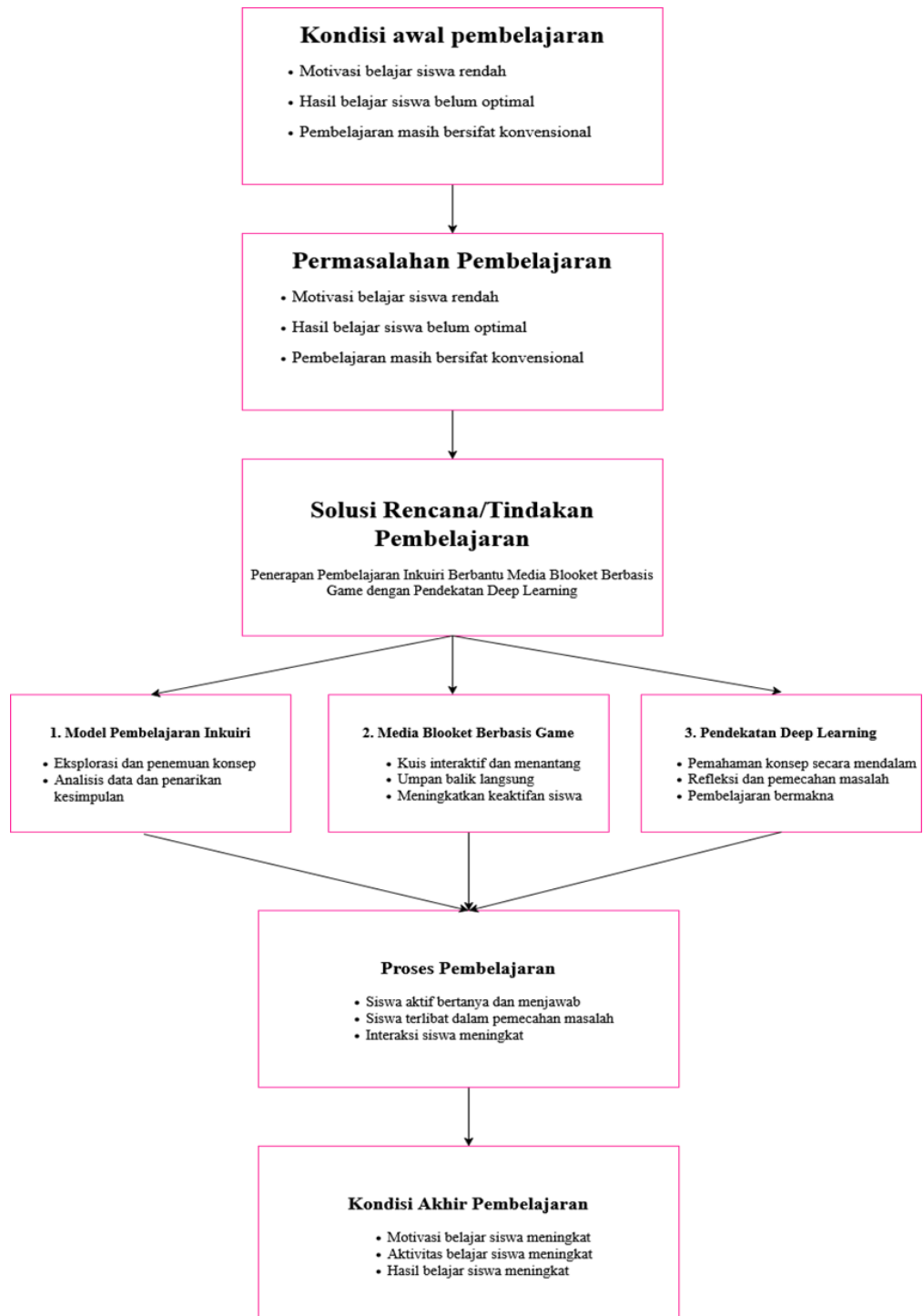
Kelima, Harefa *et al* (2022), dalam "Deskripsi Minat dan Motivasi Belajar Anak didik pada Pembelajaran Biologi" yang diterbitkan dalam *Educativo: Jurnal Pendidikan* mendeskripsikan bahwa motivasi belajar anak didik pada mata pelajaran biologi masih tergolong rendah dan dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan. Relevansi terletak pada landasan empiris rendahnya motivasi belajar biologi yang menjadi latar belakang penelitian ini.

Keenam, Ardhi *et al* (2024), dalam "Eksplorasi Professional Learning Community (PLC) pada Dimensi Supportive and Leadership di Sekolah Dasar Program Khusus" yang diterbitkan dalam *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* mengeksplorasi pengalaman guru dalam komunitas belajar profesional, dengan fokus pada dimensi kepemimpinan yang mendukung dan berbagi. Penelitian menggunakan pendekatan studi kasus dengan 15 guru di dua sekolah dasar program khusus di Boyolali. Hasil penelitian menemukan 11 tema PLC, di antaranya dukungan pimpinan, strategi kepemimpinan, kolaborasi guru, dan peran pimpinan. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada pentingnya dukungan kepala sekolah dan kolaborasi guru dalam mendukung penerapan inovasi

pembelajaran di sekolah, yang menjadi konteks pendukung keberhasilan penelitian tindakan kelas ini.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan di atas, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa kombinasi tiga komponen yang belum pernah diteliti secara bersamaan, yaitu model pembelajaran inkuiri, media *Blooket* berbasis *game*, dan pendekatan *deep learning*, yang diterapkan dalam format PTK untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi materi keanekaragaman hayati di kelas X SMAN 2 Mejayan.

B. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dilakukan peneliti tindakan kelas ini dirumuskan berdasarkan dugaan sementara bahwa penerapan suatu tindakan pembelajaran tertentu akan membawa perubahan positif terhadap proses dan hasil belajar anak didik. Jika pada saat pembelajaran Biologi diterapkan model pembelajaran inkuiri berbantu media *Blooket* berbasis *game* dengan pendekatan *deep learning*, maka motivasi dan hasil belajar anak didik kelas X akan meningkat.