PENGARUH PERSEPSI SISWA DALAM PEGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI *ONLINE BLOOKET* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN PAI KELAS X DKV SMK NEGERI 2 ADIWERNA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Melengkapi Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Pendidikan Agama Islam

Oleh:
Rina Rahma Hendarti
NIM: 2003016111

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina Rahma Hendarti

NIM : 2003016111

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

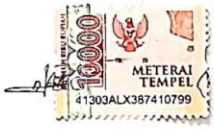
menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH PERSEPSI SISWA DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI ONLINE BLOOKET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN PAI KELAS X DKV SMK NEGERI 2 ADIWERNA

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 16 Juni 2025

Pembuat Pernyataan,



Rina Rahma Hendarti

NIM: 2003016111

NOTA DINAS

Semarang, 24 Juni 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum wr.wb
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Online Blooket Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna
Penulis	: Rina Rahma Hendarti
NIM	: 2003016111
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam sidang Munaqosah.
Wassalamu'alaikum wr.wb

Pembimbing,

Dr. H. Karnadi, M.Pd.
NIP. 196803171994031003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp. 024-7601295
Fax. 024-7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul	: Pengaruh Presepsi Siswa Dalam Peggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Online Blooket Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna
Nama	: Rina Rahma Hendarti
NIM	: 2003016111
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Program Studi	: S1

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Manajemen Pendidikan Islam.

Semarang, 10 Juli 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang,

Dr. Aang Kunaepi, M.Ag.
NIP. 19771226 200501 1009

Sekretaris Sidang,

Atika Dyah Perwita, M.M.
NIP. 19890518 201903 2021

Penguji I,

Dr. Nasirudin, M.Ag.
NIP. 19691012 299603 1002

Penguji II,

Dwi Yunitasari, M.Si.
NIP. 19880619 201903 2016

Dosen Pembimbing,

Dr. Karnadi, M.Pd.
NIP. 19680317 199403 1003

ABSTRAK

Judul : Pengaruh Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket Terhadap Motivasi BelajarMata Pelajaran PAI Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna
Penulis: Rina Rahma Hendarti
NIM : 2003016111

Latar belakang skripsi ini yaitu persepsi siswa mengenai adanya penggunaan *game* edukasi *online* oleh guru dalam pembelajaran untuk mengatasi kurangnya motivasi ketika jam pelajaran yang lama yang menyebabkan siswa menjadi semakin bosan dan tidak bersemangat dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa dalam penggunaan *game* edukasi *online Blooket* dan bagaimana motivasi belajar siswa, serta mengetahui pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan *game* edukasi *online* terhadap motivasi belajar mata pelajaran PAI Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket pertanyaan dengan skala *linkert* dan dokumentasi. Pada penelitian ini dimulai dengan menyebarkan angket pada subjek lalu melakukan analisis data. Analisis dalam penelitian ini, pertama dimulai dari deskripsi data, uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas, dan kemudian dilakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana dan nonlinear kuadratik. Hasilnya di peroleh nilai persepsi siswa dalam penggunaan *game* edukasi *online* yaitu ada di kategori (Baik) dengan rata-rata data (70,44), pada nilai motivasi belajar siswa memiliki kategori (Baik) dengan rata-rata data (69,51). Pada analisis hipotesis yaitu memiliki nilai R^2 pada bentuk linear sederhana 23,2% dan bentuk nonlinear

kuadratik yaitu 32,7%. Untuk nilai uji t pada bentuk regresi linear sederhana yaitu (4,562 > 1,944) dan bentuk nonlinear kuadratik yaitu pada koefisien X^2(-2,549 < -1,944) dan pada koefisien X yaitu (3,111 > 1,944) dengan semua nilai t signifikan. Artinya pada regresi linear sederhana terdapat pengaruh positif signifikan pada persepsi siswa dalam penggunaan *game* edukasi *online Blooket* terhadap motivasi belajar siswa. Dan pada regresi nonlinear kuadratik berarti terdapat pengaruh signifikan berbentuk kuadratik parabola menyerupai huruf U dengan titik balik minimum (58,56). Artinya jika jumlah nilai subjek X<58,56 maka pengaruh X terhadap Y akan menurun (negatif) seiring mendekati nilai titik balik X. Setelah nilai melebihi titik balik X>58,56 maka pengaruh X terhadap Y akan terus meningkat (positif). Terdapat sebanyak 3 siswa dengan nilai dibawah titik balik <58,56. Dan sisanya terdapat 68 siswa memiliki nilai diatas nilai titik balik.

Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket dapat memberikan pengaruh pada motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *online Blooket* merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru untuk memotivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Blooket*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/Untuk1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ż	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	’
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:
ā = a panjang
ī = i panjang
ū = u panjang

Bacaan Diftong:
au = اَوْ
ai = اَيْ
iy = اِيْ

KATA PENGANTAR

Segala puja dan pujii syukur penyusun tunjukan kepada Allah SWT atas segala berkah dan karunia-Nya, sehingga Skripsi dengan judul: "Pengaruh Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna" dapat selesai dan tersusun dengan baik sebagai persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Tidak lupa pula ucapan rasa terima kasih atas segala arahan dan bantuan yang bersifat materiil maupun immateriil pada pihak lainnya, karena berkat bimbingan dan dukungannya penyusun dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar. Maka perlu penyusun sampaikan kepada:

1. Kedua orang tuaku, terutama Ibuku tercinta ibu Suparti, S.Pd, yang telah memberikan segala cinta kasih, doa dan dukungannya. Tak lupa ketiga saudaraku Abdillah, Hasbi Shuada, dan Aghnan Candra Nugraha yang terus memberi dorongan dan semangat.
2. Prof. Dr. H. Nizar, M.Ag., sebagai Rektor UIN Walisongo Semarang.
3. Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

4. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Dr. Fihris, M.Ag., yang telah memberikan izin dalam penelitian.
5. Dr. Karnadi, M.Ag, selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah memberikan berbagai arahan dan masukan yang berharga dalam penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu dosen UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu.
7. Kepala sekolah SMK Negeri 2 Adiwerna, yang berkenan memberikan ijin pada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Pengampu mapel PAI di SMK Negeri 2 Adiwerna yang dengan sabar telah memberikan segala bantuan, informasi, dan kesempatan waktu untuk membantu dalam proses penelitian.
9. Bapak dan Ibu guru serta siswa dan siswi di SMK Negeri 2 Adiwerna yang telah mendukung proses pengambilan data penelitian.
10. Teman-teman KKN MIT 16 posko 68 yang meski baru bertemu pada semester akhir tetapi banyak memberi hiburan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman PAI angkatan 2020 dan seluruh teman-teman PAI C membersamai selama perkuliahan berlangsung.
12. Dan semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Dalam pelaksanakan penelitian ini, penulis tidak dapat memberikan sesuatu apapun kepada pihak yang telah memberikan segala hal selain ucapan terima kasih dan doa kepada Allah Swt. semoga dapat menerima amal baik dan di kemudian hari akan membalasnya dengan sebaik-baiknya balasan. Aamiin.

Semarang, 24 Juni 2025

Peneliti

Rina Rahma Hendarti

NIM. 2003016111

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
ABSTRAK iv
TRANSLITERASI ARAB-LATIN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan Penelitian 10
A. Manfaat Penelitian 10
BAB II KAJIAN TEORI 12
A. Deskripsi Teori 12
1. Media pembelajaran *Game* Edukasi *Online Blooket* 12
2. Pengertian Motivasi Belajar Siswa 25
3. Pendidikan Agama Islam 31
B. Kajian Penelitian Terdahulu 37
C. Kerangka Berpikir dan Hipotesis 42
BAB III METODE PENELITIAN 45
A. Jenis dan Desain Penelitian 45
B. Tempat dan Waktu Penelitian 46

C. Populasi dan Sampel Penelitian 47
D. Variabel Penelitian 50
E. Definisi Konseptual, Operasional, dan Indikator Variabel Penelitian 51
F. Teknik Pengumpulan Data 55
G. Teknik Analisis Data 64
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA 78
A. Deskripsi Data 78
B. Analisis Data Penelitian 88
C. Pembahasan 108
D. Keterbatasan Penelitian 115
BAB V PENUTUP 116
A. Kesimpulan 116
B. Saran 117
C. Penutup 118
DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Kerangka Berpikir 43
Gambar 4. 1 Grafik Bentuk Regresi Linear Sederana.....94
Gambar 4. 2 Grafik Bentuk Regresi N*online*ar Kuadratik.....100

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Penyebaran Populasi 48
Tabel 3. 2 Bobot Pertanyaan Skala Linkert..... 58
Tabel 3. 3 Rangkuman Hasil Uji Validitas 61
Tabel 3. 4 Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas..... 63
Tabel 4. 1 Data Responden Variabel X.....81
Tabel 4. 2 Interval Data Variabel X 82
Tabel 4. 3 Kategori Kualitas Variabel X..... 83
Tabel 4. 4 Data Responden Variabel Y..... 84
Tabel 4. 5 Interval Data Variabel Y 85
Tabel 4. 6 Kategori Kualitas Variabel Y..... 85
Tabel 4. 7 MSI Variabel X..... 86
Tabel 4. 8 MSI Variabel Y 87
Tabel 4. 9 Uji Normalitas Data 88
Tabel 4. 10 Uji Linearitas Data 90
Tabel 4. 11 Hubungan Regresi Linear Sederhana..... 92
Tabel 4. 12 Koefisien Regresi Linear Sederhana..... 93
Tabel 4. 13 Model Summary Regresi Linear Sederhana 95
Tabel 4. 14 ANOVA Regresi Linear Sederhana..... 96
Tabel 4. 15 Koefisien Regresi N*online*ar Kuadratik..... 99
Tabel 4. 16 Model Summary Regresi N*online*ar Kuadratik..... 103
Tabel 4. 17 ANOVA Regresi N*online*ar Kuadratik..... 104
Tabel 4. 18 Perbandingan Hasil Linear dan Kuadratik..... 106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba

Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas Percobaan

Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Pertanyaan Uji Coba

Lampiran 4 Angket Pertanyaan Uji Coba

Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Pertanyaan

Lampiran 6 Angket Penelitian Untuk Siswa

Lampiran 7 Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel (X)

Lampiran 8 Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel (Y)

Lampiran 9 Tabulasi Data Angket Variabel X

Lampiran 10 Tabulasi Data Angket Variabel Y

Lampiran 11 Tabel MSI Variabel X

Lampiran 12 Tabel MSI Variabel Y

Lampiran 13 Uji Prasyarat (Normalitas dan Linearitas)

Lampiran 14 Analisis Hipotesis Regresi Linear Sederhana

Lampiran 15 Analisis Hipotesis Regresi N*online*ar Kuadratik

Lampiran 16 Surat Penunjukan Pembimbing

Lampiran 17 Surat Telah Riset

Lampiran 18 Dokumentasi Proses Penelitian

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses dasar dari pendidikan, dimana dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan bahwa dunia pendidikan bekerja baik atau tidak. Suatu kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku utama yaitu guru dan siswa. Dalam pembelajaran ialah menciptakan suatu proses dan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2002 mengenai Sisdiknas pada Pasal 1 ayat 20 yang berupa, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar."

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka ataupun kegiatan tanpa tatap muka atau tidak secara langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dari hal tersebut, dengan adanya perbedaan interaksi, maka pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai pola pembelajaran. Menurut pendapat Nata, menyebutkan bahwa pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik

dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar. Pada intinya pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik yang pada akhirnya terjadi perubahan perilaku.

Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya sebatas objek belajar yang terbatas akan pengetahuannya, tapi siswa juga memiliki minat, latar belakang, kebutuhan, dan kemampuan yang berbeda-beda yang harus benar-benar di perhatikan oleh guru. Peran guru saat ini bukan hanya sebatas pengajar yang memberikan ilmu, tetapi juga berperan sebagai pelataih, pembimbing, pengembang, dan pengelola dalam kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam pembelajaran yang terlibat yaitu guru dan anak didik yang keduanya saling berinteraksi dan saling mempengaruhi. Guru dalam pembelajaran memiliki tugas melakukan proses pendidikan, pelatihan, dan pengajaran. Dalam hal ini guru harus berupaya memberikan pendidikan pada siswa agar mereka dapat meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup yang baik. Dan di harapkan nantinya para siswa dapat menjalankan dan menjadikan nilai tersebut sebagai pedoman hidupnya. Siswa tidak hanya harus pandai, tetapi siswa harus memiliki moral atau perilaku yang baik. Perilaku guru harus terus di jaga karena akan sangat berpengaruh pada

kepribadian anak, karena anak akan menjadikan guru sebagai teladannya. Selain memberikan pendidikan yang memiliki nilai hidup, tugas guru juga sebagai orang yang dapat memberikan pelatihan kepada peserta didik. Oleh karena itu guru juga harus memiliki berbagai keterampilan dan mampu menerapkannya. Konsep kepelatihan ini merupakan perwujudan dari upaya guru memberikan keterampilan pada peserta didik. Keterampilan yang dimiliki siswa merupakan bekal bagi para siswa kelak hidup di tengah masyarakat. Di sekolah tugas guru harus mampu menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua. Guru harus tetap menunjukkan wibawa tetapi tidak membuat siswa menjadi takut karena wibawa yang diterapkannya. Terakhir guru memiliki konsekuensi sebagai *agent of change* dalam kehidupan bermasyarakat. Guru harus memberikan contoh yang baik di masyarakat dan turut mengemban dan melaksanakan apa yang telah digariskan oleh bangsa dan negara.

Guru sebagai pengajar dalam memberikan pengajaran atau pembelajaran akademis kepada siswa di sekolah harus terampil dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru. Di era kemajuan teknologi ini komponen-komponen dalam pendidikan dan pembelajaran juga harus di sesuaikan dengan kebutuhan siswa dan harus terus mengikuti perkembangan jaman. Salah satu contohnya yaitu dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Penggunaan media

pembelajaran digital dan *online* sudah sangat sering digunakan oleh guru dan siswa. Media pembelajaran digital merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber digital, sehingga informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital. Media pembelajaran digital ini dalam penyajiannya dapat menggunakan layar monitor atau dapat menggunakan ponsel, komputer/laptop, layar dan LCD sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran digital pun dapat berupa berbagai perangkat lunak, perangkat lain, dan *platform* digital dan *online* sebagai alat untuk belajar. Salah satu *platform* pembelajaran yang berbentuk aplikasi diantarinya aplikasi video konferensi (*zoom*), aplikasi kumpulan *Youtube*, aplikasi *game* edukasi *online* (*kahoot*!, *quiziz*, *wordwall, Blooket*), dan masih banyak lagi.

Penggunaan media digital seperti *game* sudah sering menjadi alternatif bagi para guru agar anak didik tidak merasa bosan dan terus merasa termotivasi di kelas. Media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik, dan dapat membuat proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif. Persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran ddigital seperti *game* edukasi *online* sangat penting untuk mengetahui seberapa pemilihan media oleh guru telah tersampaikan tujuan penggunaanya.

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tugas guru tidak hanya mengajarkan pendidikan akademis dengan beragam metode dan media saja, tapi juga memberikan pendidikan sikap yang berisi nilai-nilai moral yang baik agar siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari dan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Juga guru pun memberikan segala pelatihan yang dapat menambah keterampilan siswa untuk di terapkan di kehidupannya.

Selanjutnya pada proses pembelajaran, anak didik juga merupakan salah satu pihak yang terlibat untuk mendapatkan pengajaran dari guru. Siswa sendiri memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Ada juga siswa yang sudah memiliki motivasi belajar yang tinggi dan rendah. Dan dari perbedaan tersebut tentunya memerlukan perlakuan yang berbeda. Motivasi belajar merupakan unsur yang penting dalam diri seseorang yang sedang belajar dan melakukan pembelajaran. Tanpa motivasi siswa akan sulit untuk berprestasi belajar dan serius dalam pembelajaran. Motivasi belajar adalah keseluruhan dorongan atau rangsangan yang berasal dari dalam diri (siswa), dan dari dorongan tersebut dapat menggerakkan atau menimbulkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar dan mencapai tujuan belajarnya.

Menurut Sadirman A.M dalam M. Fathurrohman dan Sulistyorini, mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan suatu daya penggerak yang berasal dari diri siswa yang membuat siswa melakukan kegiatan belajar, dan dari hal tersebut siswa dapat mencapai tujuan belajar yang telah mereka inginkan. Dari hal ini, dapat diketahui bahwa saat melakukan kegiatan belajar, motivasi memang sangat dibutuhkan oleh siswa. Dengan adanya motivasi siswa tidak hanya belajar saja tapi juga akan menikmati pembelajaran yang dilakukannya. Motivasi dalam belajar merupakan suatu hal yang mutlak, dimana dengan adanya motivasi yang optimal maka siswa dapat menghasilkan hasil belajar yang baik.

Guru berperan untuk terus menumbuhkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran. Apabila guru hanya mengajar saja tanpa memperhatikan motivasi siswa, maka pembelajaran tidak akan sepenuhnya berhasil dan tujuan pembelajaran pun akan tidak tercapai. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran guru harus benar-benar memperhatikan kebutuhan dan keadaan siswa. Komponen-komponen pembelajaran harus di sesuaikan dengan siswa, mulai dari metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan perangkat pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang baik dalam pembelajaran di kelas. Perangkat pembelajaran hendaknya

mengikuti perkembangan teknologi, karena siswa cenderung akan merasa terus bersemangat dan termotivasi akan hal-hal atau teknologi baru saat pembelajaran.

Pada observasi yang telah dilakukan pada Hari Selasa, 05 November 2024 sampai Hari Jumat, 08 November 2024, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X Jurusan DKV dan TJKT siswa di kelas tersebut cenderung kurang bersemangat, banyak yang mengobrol dan sibuk sendiri kurang mau melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Saat observasi peneliti melihat bahwa pembelajaran PAI yang berlangsung selama tiga jam itu perlu menggunakan beragam metode dan media, tidak cukup hanya dengan metode ceramah saja tapi juga diikuti dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Salah satu alternatif yang dipilih oleh guru yaitu berupa penggunaan *game* edukasi *online* sebelum dan setelah pemberian materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran seperti *game* edukasi *online* sering di gunakan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, *game* yang di gunakan di antaranya yaitu berupa *game* berbasis web (seperti Wordwall, Kahoot!, dan lainnya).

Menurut wawancara dengan Ibu Bekti sebagai guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan *game* edukasi *online* dapat menjadi salah satu media tambahan untuk membuat siswa tidak bosan dan menumbuhkan rasa semangat

saat pelajaran dikelas. Beliau juga mengatakan bahwa media *game* edukasi *online* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada karakteristiknya pembelajaran PAI di kelas X Jurusan DKV tidak hanya dengan pemberian materi saja tapi juga pembiasaan untuk beribadah *solat sunnah dhuha* oleh para siswa. Pembelajaran materi juga sebaiknya menggunakan strategi, alat atau media yang menarik agar siswa tidak mudah bosan. Maka di pilihlah berbagai alternatif media *game* karena cenderung disukai anak muda di masa kini. Sejalan dengan pendapat Ibu Bekti sebagai guru PAI, menurut pendapat Sujalwo dan Sukirman penggunaan *game* memiliki potensi besar untuk mendukung dan penambah pengalaman pembelajaran siswa. Pembelajaran berbasis *game* (*game-based learning*) dapat memberikan pengalaman berbeda di luar pengajaran kelas tradisional. Terlebih lagi, umpan balik yang secara cepat diperoleh pemain *game* saat menyelesaikan tantangan dapat meningkatkan ketertarikan pemain.

Dari berbagai manfaat dari media pembelajaran *game* edukasi *online* tersebut tentunya ada pertanyaan yang muncul mengenai bagaimana persepsi siswa dalam penggunaan *game* edukasi *online* yang sudah diberikan oleh guru dikelas. Apakah ada pengaruh dari media tersebut terhadap motivasi siswa yang sudah merasakan penggunaan media *game* edukasi *online* itu.

Dari latar belakang yang telah disampaikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu diteliti bagaimana persepsi siswa dalam penggunan media *game* edukasi *online* yang sudah pernah digunakan dalam pembelajaran. Apakah media tersebut bisa membantu memotivasi siswa belajar di kelas atau tidak. Oleh karena itu penelitian ini mengangkat judul Pengaruh Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket pada mata pelajaran PAI di kelas X Jurusan DKV SMK Negeri 2 Adiwerna?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas X Jurusan DKV pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Adiwerna?
3. Apakah terdapat pengaruh persepsi siswa dalam pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket terhadap motivasi belajar mata pelajaran PAI kelas X Jurusan DKV pada di SMK Negeri 2 Adiwerna?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket pada mata pelajaran PAI di kelas X Jurusan DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas X Jurusan DKV pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Adiwerna.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket terhadap motivasi belajar mata pelajaran PAI kelas X Jurusan DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

   Hasil akhir penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi tentang bagaimana persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *online* dan bagaimana motivasi belajar siswa, juga memberikan informasi mengenai pengaruh pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket mata pelajaran PAI di Kelas X Jurusan DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi siswa

1) Siswa dapat mengetahui tingkat pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket saat pembelajaran PAI di kelas.
2) Siswa dapat mengetahui tingkat motivasinya saat pembelajaran PAI di kelas menggunakan bantuan media pembelajaran *game* edukasi *online Blooket*.
3) Memberikan informasi dan pengetahuan bagi siswa bahwa persepsi pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket yang telah dilakukan oleh guru di sekolah apakah memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mereka.

b. Bagi guru di sekolah
1) Guru dapat mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada siswa telah berpengaruh terhadap motivasi belajar di kelas.
2) Guru dapat menjadikan hasil penelitian sebagai pertimbangan mencari alternatif media pembelajaran lain atau menggunakan kembali media pembelajaran *game* edukasi *online Blooket* yang telah digunakan di kelas.

c. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman dan informasi mengenai pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket yang telah dilakukan oleh guru di sekolah dapat memiliki pengaruh atau tidak terhadap motivasi belajar siswa.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media pembelajaran *Game* Edukasi *Online Blooket*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Di dalam pembelajaran, menurut Wina Sanjaya terdapat lima komponen pembelajaran yang substansial yaitu: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Salah satu komponen yaitu media penting untuk di sesuaikan saat di gunakan dalam pembelajaran. Karena jika pemilihan media kurang tepat maka akan memberikan pengaruh pada siswa.

Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin jamak "medium" yang secara literal memiliki arti "perantara" atau "pengantar". Media yaitu suatu alat perantara dalam proses pengiriman pesan dari pengirim ke penerima. Dalam

pembelajaran media, menurut Asosiasi Edukasi Nasional (NEA) diartikan sebagai semua benda yang bisa dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Menurut Rohmat, media pembelajaran adalah instrumen atau peranti terjadinya proses kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan dorongan atau rangsangan sehingga terjadi hubungan belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran tertentu.[1]

Media pembelajaran menurut pandangan Gerlach dan Ely dalam buku Media Komunikasi Pembelajaran karya Wina Sanjaya menyatakan bahwa tidak hanya sekedar alat atau bahan saja tapi dapat berbentuk hal-hal yang dapat membuat siswa memperoleh ilmu pengetahuan dan informasi. Menurut pernyataan mereka, yang memiliki arti bahwa media (pembelajaran) secara umum dapat meliputi orang, bahan, peralatan, atau bisa pula kegiatan atau aktivitas yang melahirkan kondisi yang memungkinkan murid untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam hal ini media pembelajaran tidak hanya berbentuk alat perantara seperti radio, TV, *slide,* dan

[1] Maklonia Meling Moto, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidika*n (Jurnal: 2019), hlm. 23

lainnya tapi bisa saja berupa orang atau individu sebagai sumber belajar atau dapat berbentuk aktivitas seperti diskusi, karya wisata, dan simulasi yang diposisikan untuk memberi tambahan pengetahuan dan informasi, mengubah sikap siswa, dan dapat menabah keterampilan siswa.[2]

Menyetujui pendapat Gerlach dan Ely, menurut Gagne dalam Hiedayat dan Sulistyowati pengertian media pembelajaran adalah berbagai macam elemen dalam lingkungan siswa yang bisa membangkitkan untuk belajar.[3] Hamalik mendefinisikan bahwa media pendidikan adalah suatu instrumen, metode, atau teknik yang kegunaannya dapat mengefektifkan hubungan dan interaksi guru dan murid dalam kegiatan pendidikan dan belajar mengajar di sekolah. Dan ditegaskan kembali oleh Anderson bahwa media pembelajaran yaitu media yang memiliki potensi membentuk hubungan secara langsung antara siswa dengan pengembang mata pelajaran. Kemudian dalam penggunaannya media pembelajaran untuk perorangan, kelompok, atau kelompok besar berdasarkan pendapat Kemp dan Dayton ada tiga yaitu, pertama memberikan

[2] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Penerbit Kencana, 2012), hlm. 59-60

[3] Arda, Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VIII*, *e-Jurnal Mitra Sains*, (Vol. 3 No. 1, 2015), hlm. 69

motivasi kegemaran atau aktivitas, kedua menyajikan atau menampilkan informasi, ketiga memberi arahan atau instruksi.[4]

Dapat di simpulkan pengertian penggunaan media pembelajaran yaitu suatu perbuatan memakai atau menggunakan suatu alat atau prasarana yang menjadi perantara antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah yang dapat memberikan motivasi, menyajikan informasi, dan memberi instruksi kepada siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam bukunya yang berjudul "Media Komunikasi Pembelajaran" oleh Wina Sanjaya, media pembelajaran dapat di klasifikasikan pada berbagai macam tergantung di lihat dari sudut mana, diantaranya yaitu:[5]

1) Di pandang dari sudut sifatnya, media dapat dibagi ke dalam media auditif (audio), media visual, dan media audio visual.
2) Di pandang dari sudut kemampuan yang di jangkaunya, media di antaranya yaitu media yang mempunyai daya jangkau atau liput yang luas dan

[4] Azhar Arsyad, *Pengembangan Media Pembelajaran* ICT 2017: 70

[5] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, …, hlm. 59-60

serentak dan media yang mempunyai daya jangkau atau liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.

3) Di pandang dari sudut cara atau teknik pemakaiannya, media bisa di bagi menjadi, media yang diproyeksikan dan media yang tidak perlu diproyeksikan.

Kemudian, media juga dapat digolongkan berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya, yaitu:

1) Kelompok satu: Media grafis, bahan cetak dan gambar diam.
2) Kelompok kedua: media proyeksi diam yaitu media visual yang diproyeksikan atau memproyeksikan pesan, di mana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Yang masuk dalam kategori dari media ini yaitu: OHP/OHT, *opaque projector*, *slide* dan film *stripe*.
3) Kelompok ketiga: Media audio. Contoh dari media audio yaitu media alat perekam magnetik/kaset *tape recorder*.
4) Kelompok keempat: media audio visual, di antaranya yaitu media *sound slide* dan *film stripe* bersuara.
5) Kelompok kelima: berupa film (*motion picture*). Terdapat beberapa jenis film, yaitu film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling

bersambungan dan tak membutuhkan penggelapan tempat atau ruangan.

6) Kelompok enam: media televisi. Yang masuk dalam kategori media ini adalah media televisi, televisi terbatas, dan video *cassete recorder*.
7) Kelompok ketujuh: multimedia. Media ini merupakan suatu media yang penyampaiannya dengan memakai berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit. Contoh pada media ini yaitu modul belajar yang berisi bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual.

Pembagian media pembelajaran menurut Kamp dan Dayton, di kelompokan ke dalam delapan jenis, di antaranya yaitu: media cetak, media pajang, *overhead transparency*, rekaman audio *tape*, seri *slide* dan film *stripe*, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, dan komputer. Di era kemajuan teknologi, media pembelajaran pun mulai bertambah. Terdapat beragam media teknologi mutakhir, di antaranya yaitu: (1) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh, (2) dan media berbasis mikroprosesor seperti komputer, media interaktif, *compact disk.*

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kempt dan Dayton dalam *Planning and Producing Instructional Media* terdapat beberapa fungsi dari media pembelajaran di antaranya yaitu:

1) Memberikan motivasi, membangkitkan minat, dan tindakan, hal ini dapat direalisasikan dengan metode drama atau hiburan.
2) Sarana untuk menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat dipakai dalam rangka menyajikan informasi di hadapan siswa saat belajar.
3) Membantu memberi instruksi, dimana informasi yang ada di dalam media pembelajaran seharusnya melibatkan anak didik.

d. Indikator Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut RivaiMdalam jurnal karya Inesa Tri dan Rini Intansari terdapat sejumlah indikator yang dapat dipakai dalam mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu di antaranya:[6]

[6] Inesa Tri dan Rini Intansari, *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 02, No.01, 2018), hlm. 176

1) Relevansi, media pembelajaran yang dipilih yaitu harus relevan dan sesuai dengan tujuan dan dapat mendukung pembelajaran siswa berupa memperjelas materi atau memberikan pemahaman lebih dalam pada siswa.
2) Kemampuan guru, pada hal ini penggunaan media pembelajaran apapun yang paling penting ialah guru dapat menggunakan media tersebut dengan baik dan dapat di pahami oleh siswa.
3) Kemudahan penggunaan, yaitu media pembelajaran harus mudah digunakan dan media mudah dijangkau oleh guru dan peserta didik.
4) Ketersediaan, media pembelajaran perlu digunakan dengan kebutuhan siswa dilihat dari adanya waktu pelaksanaan dan sarana dan prasarana.
5) dan kebermanfaatan, media pembelajaran dipilih berdasarkan adanya kebermanfaatan media bagi siswa.

Dari indikator tersebut, di simpulkan indikator penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *online* yaitu: relevansi media pembelajaran, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran, ketersediaan sarana dalam penggunaan media pembelajaran, dan manfaat media dalam pembelajaran.

e. *Game* Edukasi *Online Blooket*

1. Pengertian Permainan Edukasi *Online*

Permainan (*game*) seringkali mejadi aktivitas yang tidak terlepas dalam kehidupan manusia terutama pada anak-anak. Permainan tidak hanya membawa perasaan senang namun kadang juga dapat membangkitkan sisi kompetitif pada orang yang memainkan permainan. Menurut pendapat Hirumi (2014) dalam jurnal karya Ary Yulianti (2020), permainan adalah suatu aktivitas persaingan yang diciptakan dengan cara artifisial berisi tujuan, suatu ketentuan (aturan), serta memiliki arti atau maksud tertentu yang berada pada latar belakang tertentu. *Game* adalah hal atau sesuatu yang dibuat dan di desain tersendiri oleh pembuat *game*. Dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan aktivitas kompetitif yang diciptakan dan di desain secara tersendiri yang di dalamnya memiliki tujuan dan aturan-aturan tertentu.[7]

Pada konteks pendidikan permainan atau *game* juga sering kali digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Yulianti dan Ekohariadi, dalam

[7] Ary Yulianti, *Jurnal Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*, *Jurnal IT-EDU*, (Vol. 05 No. 01, 2020), hlm. 528

jurnal karya Rosidah berpendapat bahwa suatu *game* yang mempunyai konten pendidikan biasa lebih sering disebut dengan *game* edukasi.[8] *Game* edukasi memiliki tujuan untuk membuat siswa terpancing minat belajarnya saat mendapatkan materi pembelajaran karena dilakukan sambil bermain sehingga siswa dapat merasa senang dan siswa dapat lebih mudah untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan. Ryan Dellos dalam Jurnal karya Rafika Andari menyatakan bahwa suatu kegiatan pembelajaran yang berlandasan permainan adalah alat yang bisa membantu siswa saat menyelesaikan masalah, dapat meningkatkan siswa untuk berpikir kritis dan membuat penilaian dalam kegiatan pembelajaran.[9]

Dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang memiliki cara, aturan, dan petunjuk tertentu yang di buat untuk memenuhi tidak hanya tujuan memberikan rasa senang tapi juga terdapat tujuan tertentu seperti tujuan meningkatkan rasa

[8] Rosidah, *Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD*, Seminar Nasional Paedagoria, (Volume 2, Agustus 2022), pp. 10-16

[9] Rafika Andari, *Pemanfaatan Media Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika*, (Vol. 06 No. 01, 2020) hlm. 136

kompetitif, menumbuhkan pemikiran kritis, dan lainnya.

Di era kemajuan teknologi permainan tidak hanya dilakukan secara tradisional tapi juga sudah bisa digunakan melalui portal digital seperti aplikasi *mobile* atau *game* berbasis web secara *online* atau membutuhkan layanan internet. Beberapa contoh *game* edukasi *online* dalam pembelajaran yaitu Kahoot!, Quiziz, Wordwall, Gimkit, Booklet, dan lain sebagainya

2. Kelebihan dan kekurangan penggunaan *game* dalam pembelajaran.

   Ada berbagai manfaat menggunakan permainan dalam pembelajaran sehingga banyak guru menggunakan permainan dalam pembelajaran di kelasnya. Namun tentu selain manfaat guru perlu mempertimbangkan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan *game* edukasi *online* tersebut dalam pembelajaran. Beberapa kelebihan *game* edukasi *online*, yaitu:[10]

[10]*Digital Game-Based Learning: 13 Pros And Cons* https://helpfulprofessor.com/digital-*game*-based-learning/ di terjemahkan melalui web DeepL, di akses pada Selasa, 19 November 2024

i. Permainan digital dapat memotivasi dan melibatkan peserta didik.
ii. Permainan digital sering membutuhkan kerja tim.
iii. Teknologi edukasi seperti *game* edukasi *online* dapat otomatis memberi umpan balik dan pencatatan kemajuan.
iv. Permainan digital dapat mendorong pemikiran kreatif dan lateral
v. Belajar melalui simulasi misal dalam *game* dapat mendorong eksperimen dan pengambilan risiko.
vi. Komputer dapat memberikan kesempatan untuk personalisasi dan membedakan konten.
vii. Siswa membutuhkan literasi digital untuk pekerjaan di masa depan

Selain kelebihan terdapat kekurangan *game* edukasi *online* dalam pembelajaran, yaitu:

i. Permainan digital dapat menjadi penghalang untuk permainan fisik.
ii. *Game* sering dirancang untuk membuat ketagihan.
iii. *Game* sering tidak dirancang untuk penyelarasan kurikulum.

iv. Biaya peralatan yang tinggi menjadi hambatan masuk dan menyebabkan kesenjangan digital.

Dapat di simpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi *online* semakin di gemari oleh guru dan siswa. *Game* edukasi *online* tidak hanya bersifat menyenangkan tetapi juga memiliki berbagai manfaat saat di terapkan dalam pembelajaran. Namun penggunaan *game* edukasi *online* perlu mempertimbangkan manfaat, kekurangan, dan kelebihannya masing-masing agar bisa tepat dengan kebutuhan siswa sehingga sasaran atau tujuan penggunaan *game* edukasi *online* lebih maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

3. *Blooket*

Blooket adalah media yang bisa dipakai dalam kegiatan pembelajaran di kelas seperti mengerjakan pertanyaan sambil bermain dengan cara belajar dari permainan (*play based learning)*. Ada banyak sekali pilihan tema *game* yang dapat diterapkan saat pembelajaran di *platform Blooket*, sehingga siswa dapat memilih serta menikmati pembelajaran dengan metode yang berbeda dan lebih menyenangkan. Kita dapat memulai *game Blooket* dengan memasuki halaman platform https://www.*Blooket*.com/ dan

nantinya murid saat akan memainkan *game* tersebut bisa memasukkan kode khusus dengan mengunjungi halaman tautan https://play.*Blooket*.com/play. Media ini bisa digunakan untuk memgevaluasi murid secara *online* maupun *offline* bersama di kelas.[11]

2. Pengertian Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi bersumber dari kata motif yang bisa didefinisikan sebagai kekuatan atau daya yang berada dalam diri manusia, yang dapat menyebabkan manusia tersebut melakukan suatu tindakan atau melakukan sesuatu perbuatan. Motif adalah suatu upaya dorongan yang berasal dari dalam badan atau diri individu untuk melakukan kegiatan atau aktivitas tertentu demi meraih tujuan yang telah individu tersebut tentukan.[12]

Motivasi menurut Mc. Donald di terjemahkan dalam Syaiful Bahri Djamarah menjelaskan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.[13] Menurut Hamalik dalam Syaiful Bahri Djamarah motivasi adalah perubahan energi dalam tubuh dan

[11] Nabila dan Didah Nurhamida, *Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan*, (Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 6, No. 1, 2024), hal. 870 – 878

[12] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (2022), hlm. 3

[13] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (2008), hlm. 148

diri seseorang itu berwujud dalam suatu kegiatan konkret berupa aktivitas fisik. Seseorang yang memiliki aktivitas fisik dan memiliki tujuan tertentu di dalamnya, maka akan cenderung memiliki motivasi yang kuat dalam meraih apa yang menjadi tujuannya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan.

Dari pengertian motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan di dalam diri seseorang yang dapat membuat orang tersebut melakukan aktivitas tertentu (usaha) sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Kemudian pengartian belajar menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) yaitu metode individu untuk mendapatkan suatu pengalaman melalui wujud suatu pengetahuan. Menurut W.S Winkel dari buku Ilmu dan Aplikasi Pendidikan berpendapat bahwa belajar ialah sebagai wujud dari perubahan diri individu yang ditampilkan melalui aksi bertingkah laku yang berbeda dari sebelumnya (baru), yang disebabkan oleh adanya pengalaman dan latihan.[14] Motivasi belajar menurut pendapat Clayton Alderfer dalam Nashar memiliki pengertian yaitu suatu kecenderungan siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar yang didorong oleh keinginan

[14] Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasinya*, (Bandung: PT. IMTIMA, 2007), hlm. 328

atau hasrat untuk dapat meraih prestasi atau hasil belajar yang terbaik.[15]

Oleh karena itu motivasi belajar yaitu suatu daya pendorong dari dalam diri individu (siswa) untuk berusaha mencapai tujuan yang telah dibuatnya dalam konteksnya yaitu untuk melakukan kegiatan mendapatkan ilmu dengan tujuan mengubah tingkah lakunya.

b. Macam-macam motivasi belajar

Motivasi memiliki berbagai macam yang dapat di bedakan dari berbagai sudut pandang.

1) Menurut Hamzah B. Uno motif dalam diri seseorang memiliki tiga macam dimana di antaranya yaitu:[16]
   a) Motif biogenesis adalah motif yang bersumber dari kebutuhan makhluk hidup untuk keberlangsungan hidupnya. Yang merupakan motif biogenesis adalah istirahat, makan, minum, dan lainnya.
   b) Motif sosiogenetis yaitu motif yang sumbernya berkembang dari daerah budaya tempat individu tersebut melangsungkan hidupnya. Motif ini tidak hadir dengan sendirinya, tetapi ada karena

[15] Setiawan, Andi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), hlm. 31

[16] Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Tugas Guru dalam Pembelajaran (Aspek yang Mempengaruhi), (*Jakarta : Bumi Aksara, 2016), hlm. 100-101

dipengaruhi lingkungan kebudayaan orang tersebut tinggal. Contoh dari motif ini adalah keinginan menonton film, mendengarkan musik, dan lainnya.

c) Motif teologis adalah motif yang muncul dari seseorang yang memiliki rasa berketuhanan. Contoh motif ini adalah melakukan larangan dan perintah sesuai dengan agama dan Tuhannya.

2) Motivasi digolongkan berdasarkan awal pembentukannya:

a) Motif bawaan merupakan motif yang telah ada dari lahir. Motif ini sudah ada tanpa perlu dipelajari terlebih dahulu. Contohnya keinginan dan dorongan untuk makan, minum, dan lainnya.

b) Motif yang dapat dipelajari yaitu motif yang tercipta karena dipelajari. Dan terbentuk dari isyarat-isyarat di lingkungan sosial tempat manusia hidup. Motif ini dapat timbul akibat kedudukan atau jabatan.[17]

[17] Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Tugas Guru dalam Pembelajaran (Aspek yang Mempengaruhi*), (Jakarta : Bumi Aksara, 2016), hlm. 100-101

3) Motif dilihat dari sumber awal yang menimbulkannya dan sangat penting untuk dikembangkan oleh siswa[18], yaitu:

a) Motivasi internal (motif intrinsik)

Motivasi internal dapat dijelaskan sebagai suatu dorongan atau rangsangan yang bersumber dari dalam diri atau tubuh seseorang. Suatu rangsangan ini timbul karena pengaruh reaksi di dalam diri dan perpaduan antara suatu pemikiran dan ide, pemahaman dan penangkapan, kesadaran dan kehendak untuk mencapai tujuan tertentu yang telah di tentukan dalam diri orang itu sendiri. Dan dari hal ini, seseorang tersebut akan melakukan aktivitas yang sesuai dengan tujuannya dengan mengetahui juga mengantisipasi segala risiko positif maupun negatif dan menghadapinya dengan baik.[19]

b) Motivasi eksternal (motif ekstrinsik)

Motivasi eksternal yaitu suatu dorongan dan rangsangan yang bersumber dari luar diri seseorang. Dalam hal ini seseorang menerima atau

[18] Agoes Dariyo, *Dasar-Dasar Pedagogi Modern*, (Jakarta: Penerbit Indeks, 2013), hlm. 101-102

[19] Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. 2008. hlm. 150-151

mendapat suatu rangsangan dari luar kemudian di proses ke dalam diri untuk dapat melakukan usaha pemenuhan suatu tujuannya sendiri.

Motivasi eksternal dapat berubah menjadi motivasi internal dalam diri seseorang apabila orang tersebut dapat menginternalisasikan rangsangan dari luar tersebut masuk ke dalam dirinya. Motivasi eksternal biasanya melibatkan insentif dari luar berupa hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*).

Penggunaan motivasi eksternal atau ekstrinsik oleh guru dalam pembelajaran dibutuhkan agar anak didik mau belajar. Guru yang sukses dalam mengajar adalah guru yang dapat membangkitkan kemauan dan minat belajar siswanya dengan menggunakan motivasi eksternal/ekstrinsik dalam berbagai hal. Pemakaian motivasi ekstrinsik/eksternal harus disesuaikan kepada peserta didik. Kesalahan pemilihan bentuk motivasi eksternal/ekstrinsik tentu akan merugikan peserta didik.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan dari dalam maupun dari luar diri siswa yang sedang melakukan

kegiatan belajar untuk membuat perubahan perilaku yang didasari atas tujuan siswa itu sendiri. Menurut Hamzah B. Uno motivasi belajar memiliki indikator, dimana indikator dorongan internal tersebut berupa:

1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, yaitu suatu motif berprestasi dimana terdapat rasa ingin berhasil dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Dengan adanya motif ini di tandai dengan melakukan pekerjaan yang terbaik.
2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, ditandai dangan meraskan bahwa belajar itu penting untuk diri sendiri bukan karena orang lain.
3) dan, adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Kemudian indikator dorongan eksternal tersebut di antaranya:

1) adanya penghargaan dalam belajar, motivasi dapat timbul dari penghargaan maupun hukuman dari luar bisa berasal dari guru maupun lingkungan siswa.
2) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
3) dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

3. Pendidikan Agama Islam

a) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam buku Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jelaskan bahwa secara

terminologis pendidikan agama Islam tidak sekedar berorientasi pada ilmu pengetahuan agama yang bersifat Islamologi, tetapi semakin menekankan pada aspek mendidik siswa menuju ke arah pembentukan karakter muslim yang *ta'at*, memiliki ilmu dan senantiasa beramal *shalih* (kebaikan). Dari hal ini, Pendidikan Agama Islam menurut Zuhairini memiliki makna berbagai usaha secara sistematis dan pragmatis dalam menolong siswa untuk hidup sama dengan pada ajaran Islam.[20]

Menurut Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahan, atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.[21]

b) Aspek Pendidikan Agama Islam

1) Hubungan manusia dengan Allah SWT.

[20] Buna'i, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,* (Surabaya: Jakad Media *Publishing*, 2021), hlm. 194

[21] Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas, 2003, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Hubungan antara manusia dengan Tuhannya (Allah SWT) sangat jelas terletak pada Q.S Az-Zariyat/51: 56

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْاِنْسَ اِلَّا لِيَعْبُدُوْنِ

Tidaklah Aku menciptakan jin dan manusia kecuali untuk beribadah kepada-Ku (Q.S Az-Zariyat/51: 56)

Hubungan manusia dengan Allah SWT adalah hubungan tegak lurus antara makhluk (yang di ciptakan) dan Tuhannya (Pencipta). Prioritas utama dalam pendidikan agama Islam yaitu hubungan kepada Allah SWT, karena hal ini merupakan pusat dan pokok dari ajaran Islam.

Pada program pembelajaran pendidikan agama Islam memiliki ruang lingkup di antaranya dari segi iman, Islam, dan ihsan. Keimanan memiliki pokok-pokok seperti rukun iman. Pembelajaran mengenai keislaman memiliki pokok-pokok rukun Islam. Dan pembelajaran ke *ihsan-an* yaitu sebagai hasil perpaduan iman dan Islam yang ditampilkan dalam bentuk perbuatan kebaikan dalam melakukan hubungan diri dengan Allah SWT.[22]

[22] Ani Aryanti, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Edisi Revisi),* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), hlm. 05

2) Hubungan manusia dengan sesama.

Hubungan manusia dengan sesama sesuai dengan perintah Allah SWT pada Q.S Al-Baqarah/2: 30

وَاِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلٰۤىِٕكَةِ اِنِّيْ جَاعِلٌ فِى الْاَرْضِ خَلِيْفَةً ۗ قَالُوْٓا اَتَجْعَلُ فِيْهَا
مَنْ يُّفْسِدُ فِيْهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاۤءَ ۚ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ
قَالَ اِنِّيْٓ اَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُوْنَ

(Ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat, Aku hendak menjadikan khalifah) di bumi. Mereka berkata, 'Apakah Engkau hendak menjadikan orang yang merusak dan menumpahkan darah di sana, sedangkan kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan namaMu? Dia berfirman, 'Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui (Q.S Al-Baqarah/2: 30)

Manusia sebagai khalifah memiliki peran untuk menjaga dan melestarikan bumi. Dengan adanya pengetahuan syariat Allah manusia semestinya bisa menyusun kehidupan yang benar sesuai dengan perintah Allah SWT. Oleh karena itu, pendidikan Islam membekali pemahaman terhadap *tsaqafah* Islam, juga sebagai penguasaan

pengetahuan sains dan teknologi secara imbang. Dalam hal ini hubungan manusia dengan sesama menempati prioritas kedua sebagai hubungan mendatar atau sejajar dalam kehidupan bermasyarakat pada pembelajaran agama Islam. Ruang lingkup pembelajarannya berputar pada aturan mengenai hak, kewajiban, dan larangan dalam berhubungan sesama manusia.[23]

3) Hubungan manusia dengan alam.

Agama Islam banyak memberikan pengajaran tentang alam sekitar. Manusia sebagai pemimpin (*khalifah*) di bumi hendaknya dapat mengolah dan memanfaatkan kekayaan alam yang telah dianugerahkan Allah SWT sesuai dengan kepentingannya tetapi tetap harus berada pada garis-garis yang telah ditentukan agama Islam.[24]

c) Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah

Pendidikan agama Islam mempunyai karakteristik yang berbeda dari pelajaran lainnya, dimana

[23] Ani Aryanti, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Edisi Revisi),* ..., hlm. 08

[24] Ani Aryanti, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Edisi Revisi),* ..., hlm. 09

karakteristiknya menurut Muhaimin dalam jurnal karya Su'dadah sebagai berikut:[25]

1) Berupaya untuk terus memelihara akidah siswa supaya terus kuat dalam keadaan dan kondisi apa pun;
2) Berupaya memelihara ajaran dan poin-poin yang terkandung dalam Al-Quran dan Hadis serta menjaga keaslian keduanya sebagai sumber utama agama Islam;
3) Mengedepankan kesatuan iman, ilmu dan amal dalam kehidupan sehari-hari;
4) Berupaya menciptakan dan mengembangkan kesalehan diri dan kesalehan dalam lingkup sosial;
5) Menjadi dasar etika dan moral mengenai proses berkembangnya iptek, budaya, dan aspek-aspek lainnya;
6) Substansinya terdapat makhluk-makhluk yang bersifat rasional dan supra rasional;
7) Berupaya mencari, mengambil dan mengembangkan hikmah atau *ibrah* dari kejadian sejarah dan kebudayaan (peradaban) Islam;

[25] Su'dadah, *Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Jurnal Kependidikan, Vol. II No. 2, 2014), hlm. 157

8) Di dalamnya terkandung pemahaman dan penafsiran yang bermacam-macam, sehingga diperlukan sikap terbuka, toleran atau mendasari atas semangat persaudaraan Islam (*ukhuwah islamiyah)*.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian pustaka merupakan suatu pencarian hasil-hasil tinjauan pustaka masa lampau dimana tinjauan itu bersifat masih sesuai atau relevan dan memiliki kedekatan pada objek penelitian yang akan dilaksanakan. Kajian pustaka mempunyai tujuan pokok yaitu untuk membentuk fondasi pengetahuan yang sedang dilaksanakan peneliti sehingga bisa mencerminkan pemahaman akan teori si peneliti tersebut. Dalam hal ini, terdapat beberapa kajian atau penelitian terdahulu yang menjadi acuan dari topik penelitian yang akan di bahas, yaitu:

1. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Nurfaizah AP, Andi Amparita Said, dan Nurlaela Latief pada tahun 2022, yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 3 Lemba Kabupaten Soppeng. Pada penelitian ini

pendekatannya ialah menggunakan penelitian kuantitatif yang berjenis Eksperimen dengan desain *True Eksperimental Design.* Teknik analisis data yang dipakai adalah analisis deskriptif yang mendeskripsikan atau menunjukkan nilai data angket motivasi belajar siswa. Kemudian pada jenis penggunaan statistik yaitu statistik parametrik berupa independen sampel t-test yaitu untuk meneliti hipotesis pada penelitian ini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh motivasi belajar siswa di lihat pada nilai perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan melihat nilai dari uji N-Gain dan dihasilkan data N-Gain *Score* kelas eksperimen sejumlah 0,4 berada pada kategori sedang dan data N-Gain *Score* di kelas kontrol sejumlah 0,2 berada pada kategori rendah.

Pada penelitian dari jurnal tersebut dengan penelitian penulis yaitu memiliki perbedaan variabel independen berupa media pembelajaran yang digunakan berupa *Quizizz,* sedangkan pada skripsi ini yaitu menggunakan media *game Blooket*. Kemudian, perbedaan lain yaitu pada metode penelitian yang digunakan berupa eksperimen sedangkan pada skripsi menggunakan metode survei, dan perbedaan lainnya yaitu pada subjek berupa siswa kelas V di Sekolah Dasar, sedangkan pada skripsi ini yaitu pada

SMK. Dan persamaan penelitian jurnal tersebut dengan pada skripsi ini yaitu memiliki variabel dependen yang sama yaitu motivasi belajar.

2. Jurnal penelitian karya Mahwar Alfan Nisa dan Ratnawati Susanto pada tahun 2022 yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Kapuk Muara 03. Desain penelitiannya yaitu menggunakan penelitian kuantitatif metode survei. Populasi dan sampelnya yaitu siswa kelas V beranggota 186 siswa dan memiliki sampel yaitu siswa kelas V sebanyak 31 siswa. Metode pengumpulan datanya ialah memakai angket. Pada penelitian ini untuk menemukan hipotesisnya yaitu memakai uji parsial (uji t). Setelah dianalisis hasil nya berdasarkan pengujian parsial (uji t) yaitu 11.796 (t-hitung) > 2.045 (t-tabel) dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang memiliki makna terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *game* edukasi berbasis wordwall

terhadap motivasi belajar pada pembelajaran matematika murid kelas V C di SDN Kapuk Muara 03.

Pada penelitian dari jurnal tersebut dengan penelitian penulis yaitu memiliki perbedaan variabel independen berupa media pembelajaran yang digunakan yaitu *Wordwall,* sedangkan pada skripsi ini yaitu menggunakan media *game Blooket.* Kemudian, perbedaan lain yaitu pada subjek berupa siswa kelas V di Sekolah Dasar, sedangkan pada skripsi ini yaitu pada SMK. Di samping perbedaan ada persamaan pada jurnal dengan skripsi ini, persamaannya yaitu sama-sama memiliki variabel dependen yang sama yaitu motivasi belajar. Keduanya memiliki metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif survei.

3. Skripsi karya Hana Nur Romadhoni yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta Tahun 2022/2023 dari Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. Terdapat tujuan pada penelitian ini yaitu untuk memperoleh informasi mengenai perbedaan keadaan awal dan keadaan akhir kelas kontrol (media pembelajaran visual) di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022/2023, dan untuk mendapatkan informasi mengenai perbedaan keadaan awal dan keadaan akhir di kelas eksperimen (media

pembelajaran audio visual) di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022/2023, kemudian untuk mendapat informasi mengenai adanya pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA2022/2023. Penelitian ini yaitu berdesain penelitian kuantitatif eksperimen. Sampelnya diambil memakai teknik *cluster random sampling* dengan sampel sejumlah 60 orang siswa di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan kuesioner atau angket dan dokumentasi. Penelitian adalah uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Hasilnya yaitu terdapat pengaruh pada media pembelajaran audio visual yang lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022/2023.

Pada penelitian dari jurnal tersebut dengan penelitian penulis yaitu memiliki perbedaan variabel independen berupa media pembelajaran yang digunakan di jurnal berbeda dengan di skripsi ini. Kemudian, perbedaan lain yaitu pada subjek berupa siswa kelas V di Sekolah Dasar, sedangkan pada skripsi ini yaitu pada SMK. Di samping perbedaan ada persamaan pada jurnal dengan skripsi ini, persamaannya yaitu sama-sama memiliki variabel

dependen yang sama yaitu motivasi belajar. Keduanya memiliki teknik sampling yang sama yaitu *cluster random sampling.*

C. Kerangka Berpikir dan Hipotesis

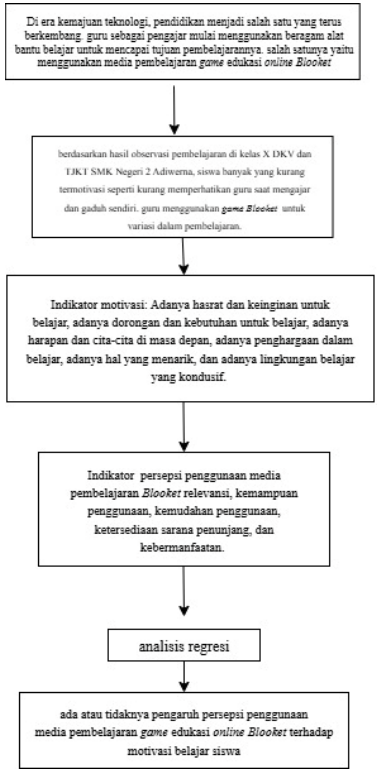
1. Kerangka berpikir

Di era kemajuan teknologi pembelajaran mulai merambah menggunakan berbagai media yang beragam. Penggunaan *game* edukasi *online* sebagai salah satu media dipilih berdasarkan kepribadian siswa yang menyukai sesuatu yang menyenangkan untuk mengurangi rasa bosan dan memotivasi siswa saat pembelajaran. Persepsi siswa di perlukan untuk mengetahui apakah media yang digunakan sudah mencapai tujuan yang diinginkan oleh guru. Salah satu tujuan dari penggunaan media yaitu untuk menumbuhkan motivasi belajar sisaw. Motivasi merupakan hal yang sangat dibutuhkan siswa khususnya saat mereka mengikuti pembelajaran di sekolah. Motivasi berperan agar siswa mau terus belajar dan mengapai prestasi belajar yang di harapkannya. Dalam diri siswa ada yang memang sudah terdapat motivasi belajar tapi ada pula yang tingkat motivasi belajarnya rendah, oleh karena itu dibutuhkah pemantik dari luar (eksternal) yang diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa tersebut. Guru tidak hanya bertugas mengajar di kelas, tapi juga harus berusaha untuk memahami

karakteristik dan tingkat motivasi siswanya di kelas. Guru harus kreatif dan inovatif mengikuti perkembangan jaman dalam mengajar di kelas.

Kerangka berpikir mengenai pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X Jurusan DKV pada SMK Negeri 02 Adiwerna ialah sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Diagram Kerangka Berpikir



2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitiannya yaitu bahwa pada analisis Ho: Tidak terdapat pengaruh antara pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI di kelas X Jurusan DKV pada SMK Negeri 02 Adiwerna.

Ha: Terdapat pengaruh antara pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X Jurusan DKV pada SMK Negeri 02 Adiwerna.

Hipotesis Statistiknya yaitu:

Ho : $\beta 1 \neq 0$, Ha : $\beta 1 = 0$

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif asosiatif. Penelitian kuantitatif menurut Nana Sayaodih Sukmadinata adalah penelitian yang di dasarkan pada filsafat positivisme yang menegaskan pada fenomena atau kejadian yang objektif dan di kaji atau diuji dengan berupa kuantitatif.[26] Menurut Ibrahim N. S dalam M. Makhrus Ali, dkk metode penelitian kuantitatif merupakan suatu metode yang di dalam penelitiannya menggunakan banyak statistik atau angka.[27]

Penelitian asosiatif adalah suatu penelitian atau studi untuk menunjukkan hubungan atau pengaruh antara suatu variabel satu atau lebih. Penelitian asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui hubungan suatu variabel di sebut penelitian korelasi (atau penelitian asosiatif simetris), sedangkan penelitian asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada suatu variabel di sebut penelitian asosiatif kausal.[28]

---

[26] Nana Sayaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 55

[27] M. Makhrus Ali, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya dalam Penelitian*, (Education Journal, Vol. 02(2), 2022)

[28] Bidjaksana Arief F dan Sri Karuniari N, *Teori Dan Praktik Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif,* (Penerbit Anak Hebat Indonesia, 2022), hlm. 58

Kemudian terdapat penelitian asosiatif resiprokal yaitu penelitian asosiatif yang dimana terdapat hubungan interaktif/saling mempengaruhi pada variabelnya.[29]

Penelitian kuantitatif asosiatif yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian asosiatif (hubungan) kausal. Penelitian hubungan kausal merupakan penelitian yang pada variabelnya terdapat variabel sebab/independen dan variabel akibat/dependen.[30] Tujuan memilih metode hubungan kausal yaitu untuk mengetahu adakah hubungan pengaruh sebab dan akibat antara variabel X (pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket) terhadap variabel Y (motivasi belajar pada mata pelajaran PAI).

Dari teknik pengumpulan data yang digunakan, penelitian ini juga dapat disebut penelitian survei dengan menyebarkan angket instrumen penilaian pada subjek.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Pengambilan data pada penelitian ini dilaksanakan pada SMK Negeri 2 Adiwerna yang berlokasi di Jl. Anggrek Po BOX 2 Ds. Ujungrusi, Kec. Adiwerna, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah. Adapun alasan

[29] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*..., (Penerbit Alfabeta, 2019), hlm. 19

[30] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*..., (Penerbit Alfabeta, 2019), hlm. 334

memilih lokasi ini yaitu karena SMK Negeri 2 Adiwerna memiliki berbagai jurusan yang salah satunya jurusan berkaitan dengan desain, komputer, maupun teknologi. Dari hal tersebut maka SMK Negeri 2 Adiwerna akan memiliki guru dan siswa yang memahami penggunaan teknologi yang baik dalam keseharian maupun saat pembelajaran di sekolah.

2. Waktu Penelitian

Dan pengambilan data dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 yaitu selama dua belas hari mulai dari tanggal 09 Desember 2024 sampai tanggal 20 Desember 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam suatu penelitian pasti melibatkan populasi dan sampel. Populasi menurut Arikunto dalam Asep Kurniawan adalah jumlah semua subjek penelitian.[31] Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang berisi suatu subjek/objek yang memiliki karakteristik atau kuantitas tersendiri yang telah ditetapkan peneliti untuk kemudian dipelajari dan akan disimpulkan.[32] Dalam

[31] Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 282

[32] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan...,* (Penerbit Alfabeta, 2019), hlm. 145

penelitian ini, populasinya adalah semua siswa kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 2 Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah sebanyak 107 siswa, dimana terbagi menjadi tiga kelas yaitu seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Penyebaran Populasi

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X DKV 1	36
2.	X DKV 2	36
3.	X DKV 3	35
Jumlah Populasi		107

Sumber: Data Sekunder, 2024.

2. Sampel Penelitian

Sampel yaitu suatu bagian dari jumlah dan karakteristik milik populasi dalam penelitian. Sampel sendiri harus benar-benar mewakili populasi yang sedang di teliti.[33] Dalam penentuan pengambilan sampel terdapat cara-cara tertentu sehingga sampel tersebut dapat mewakili atau merepresentasikan populasi yang sedang di teliti.[34] Jumlah sampel yang digunakan yaitu sebanyak 71 siswa, jumlah ini di dapat dari jumlah anggota siswa pada dua kelas yang telah terpilih melalui teknik pengambilan sampel dengan kluster sampling. Jumlah sampel pada

[33] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*..., (Penerbit Alfabeta, 2019), hlm. 146

[34] Asep Kurniawan*, Metodologi Penelitian Pendidikan*, ..., hlm. 285

penelitian kuantitatif menurut Kerlinger dan Lee (2000) yaitu minimal sebanyak 30 sampel penelitian.

Kemudian seperti yang telah disebutkan, dalam menentukan sampel terdapat suatu teknik sampling yang harus dipilih dalam penelitian. Teknik sampling merupakan suatu rencana yang cermat dan tepat untuk mengambil sampel dari populasi.[35] Dalam mengambil sampel, teknik yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik populasi. Terdapat dua teknik sampling yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling.*

Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik *cluster random sampling. cluster* yaitu suatu metode pengambilan sampel probabilitas yang memilih sub populasi yang dapat disebut kluster, lalu masing-masing anggota yang ada di dalam kluster (kelompok) dipilih sebagai sampel penelitian.[36]

Pada hal ini populasinya yaitu semua siswa kelas X Jurusan DKV yang menggunakan media *game* edukasi *online Blooket* pada pembelajaran PAI di SMK Negeri 2 Adiwerna. Kemudian dalam kelas X Jurusan DKV ini terdapat subkelas yang bisa disebut kluster yaitu kelas X

[35] Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Press, 2017), hlm. 168

[36] Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, ..., hlm. 172

DKV 1, kelas X DKV 2, dan kelas X DKV 3. Dan pada pemilihan sampel dari ketiga kelas tersebut dilakukan pengundian sebanyak dua kali untuk memilih dua kelas yang akan dijadikan sampel. Dan terakhir setelah dipilih dua kelas maka semua anggota atau siswa di dalam kelas yang sudah di pilih akan menjadi sampel penelitian. Pada proses ini dua kelas yang terpilih ialah kelas X DKV 2 dan kelas X DKV 3. Dimana sampel berjumlah 71 siswa.

D. Variabel Penelitian

Variabel menurut Sugiyono adalah setiap suatu hal berbentuk apapun yang ditentukan oleh seorang peneliti untuk di pelajari sehingga akan didapatkan suatu pengetahuan atau informasi tentang hal tersebut (hal yang diteliti).[37] Dalam buku Metodologi Penelitian Kuantitatif Teoritik dan Praktik karya Sinambela dan Sarton, variabel penelitian memiliki arti sesuatu ciri, nilai atau sifat milik suatu objek, individu, atau kegiatan yang bervariasi satu dengan yang lain dan telah ditentukan oleh peneliti untuk diketahui informasi di dalamnya dan kemudian akan ditarik kesimpulannya.[38] Dapat disimpulkan bahwa variabel ialah suatu nilai atau karakteristik pada hal yang akan diteliti yang memiliki berbagai perbedaan satu dengan yang lain yang kemudian akan

[37] Sugiyono, *Kualitatif, R dan D*, (Bandung: Alfabeta, 2006)

[38] Sinambela dan Sarton, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Teoretik dan Praktik*, (Depok: Rajawali Press, 2022)

dipelajari mengenai informasi di dalamnya dan ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu:

a. Variabel Bebas (independen)

   Variabel Bebas adalah variabel yang menjadi suatu penyebab adanya variabel terikat/dependen. Variabel ini juga bisa disebut variabel prediktor, stimulus, atau anteseden. Pada penelitian ini, variabel bebasnya yaitu Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket

b. Variabel Terikat (dependen)

   Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel ini juga dapat disebut variabel konsekuensi, *output*, atau kriteria. Pada penelitian ini, variabel terikatnya yaitu motivasi belajar siswa.

E. Definisi Konseptual, Operasional, dan Indikator Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel Penelitian

   Definisi konseptual adalah unsur penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik suatu masalah yang hendak diteliti.

a. Persepsi Siswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Online Blooket*.

Pada penelitian ini, variabel memiliki definisi konseptual yaitu persepsi atau cara pandang siswa dalam suatu proses atau aktivitas mengambil manfaat (memakai) sesuatu, dalam hal ini ialah mengenai berbagai alat atau bahan yang berfungsi sebagai suatu perantara komunikasi antara pengirim informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa) di kelas. Alat atau bahan itu berupa *game* edukasi *online Blooket*. *Game* edukasi *online* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilandasi oleh kegiatan permainan yang di dalamnya memiliki cara, aturan, dan petunjuk tertentu yang di buat untuk memenuhi tidak hanya tujuan memberikan rasa senang tapi juga terdapat tujuan tertentu seperti tujuan meningkatkan rasa kompetitif, menumbuhkan pemikiran kritis, dan lainnya.

b. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

Definisi konseptual motivasi belajar yaitu suatu dorongan untuk melakukan aktivitas belajar yang sumbernya bisa dari dalam dan luar diri siswa untuk mengapai tujuan yang telah di rencanakan.

2. Definisi Operasional dan Indikator Variabel Penelitian

a. Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket

Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket pada penelitian ini yaitu nilai jawaban yang terlihat dari responden setelah mengisi angket pernyataan pada variabel X. Pada variabel pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket (X) merupakan salah satu bentuk penilaian siswa mengenai persepsi penggunaan media pembelajaran alternatif yang digunakan guru dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini terdapat indikator untuk mengetahui persepsi siswa dalam penggunaan media, yaitu:

1) relevansi,
2) kemampuan penggunaan,
3) kemudahan penggunaan,
4) ketersediaan sarana penunjang,
5) dan kebermanfaatan.

Dengan mempertimbangkan aspek tersebut, dapat diketahui angka persepsi siswa mengenai penggunaan media pembelajaran yang sudah digunakan guru apakah akan mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rencanakan.

b. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

Motivasi merupakan salah satu hal yang penting dalam aktivitas belajar. Motivasi yaitu sebagai daya pendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah di rencanakan. Motivasi belajar cenderung sulit di lihat secara langsung tapi dapat di lihat jika di amati dengan seksama. Pada penelitian ini, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI yaitu nilai dari pilihan jawaban responden terhadap beberapa pernyataan mengenai motivasi belajar yang sesuai dengan keadaan diri responden saat pembelajaran PAI berlangsung.

Motivasi belajar sendiri dapat di identifikasi dengan mengamati perilaku siswa dengan di lihat dari berbagai indikator atau aspek, diantaranya yaitu:

a) Adanya hasrat dan keinginan untuk belajar,
b) adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar,
c) adanya harapan dan cita-cita di masa depan,
d) adanya penghargaan dalam belajar,
e) adanya hal yang menarik,
f) dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Semua aspek tersebut bisa menjadi ciri bawa siswa telah memiliki motivasi belajar saat melakukan kegiatan pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis dan Sumber Data

Dalam mendapatkan data terdapat berbagai sumber yang bisa diperoleh peneliti. Sumber data penelitian menurut Istijanto dapat di kelompokan menjadi dua kelompok besar di antaranya yaitu data primer dan data sekunder.[39]

a) Data Primer

Data primer adalah data utama yang dikumpulkan oleh peneliti sendiri dengan instrumen yang dibuat oleh peneliti sendiri dan hasil penelitian tersebut akan diolah sendiri untuk menghasilkan jawaban dari masalah penelitian yang telah diajukan. Data primer ditinjau dari sifatnya dapat dikategorikan dalam dua macam, yaitu data yang bersifat kuantitatif dan data bersifat kualitatif.

Data kuantitatif adalah data yang didapatkan dalam bentuk angka atau yang telah diangkakan. Data kuantitatif ini dapat diperoleh melalui metode survei, eksperimen, dan observasi. Sedangkan data kualitatif adalah data yang didapatkan dalam bentuk suatu informasi melalui wawancara yang dilakukan pada narasumber yang sudah ditentukan.

[39] Sinambela dan Sarton, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Teoretik dan Praktik*,..., hlm. 185

Dalam penelitian ini, data primernya bersifat kuantitatif yang bersumber dari hasil penyebaran angket secara langsung di Kelas X2 dan X3 Jurusan DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

b) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari kumpulan data dari pihak lain untuk kepentingan tertentu. Jadi, posisi peneliti hanya meminjam data sesuai dengan kebutuhan penelitiannya. Data sekunder pada penelitian ini yaitu menggunakan data internal berupa daftar nama siswa di kelas yang di teliti yaitu siswa Kelas X1, X2, dan X3 Jurusan DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data, di antaranya yaitu:

a) Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner adalah suatu cara atau metode pengumpulan data yang dilakukan secara tak langsung (peneliti tidak melakukan proses tanya jawab secara langsung pada responden atau subjek) dan instrumen datanya berupa angket yang berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden atau subjek penelitian.

Kuesioner atau angket merupakan suatu cara pengumpulan data pada penelitian dengan memberikan responden sejumlah atau seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang bersifat tertulis untuk dijawab. Dalam angket atau kuesioner, tipe pertanyaannya dapat berbentuk pertanyaan terbuka atau tertutup dan jenis pertanyaannya dapat berupa pertanyaan positif atau negatif. Pada setiap pertanyaan yang memiliki jawaban berupa data nominal, data ordinal, atau data interval dan rasio merupakan tipe pertanyaan berbentuk tertutup.[40]

Penelitian ini menggunakan metode angket atau kuesioner untuk mengetahui nilai persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *online* dan nilai motivasi belajar di kelas X DKV pada mata pelajaran PAI. Penggunaan angket atau kuesioner ini akan disebarkan secara langsung pada masing-masing subjek penelitian dan kemudian akan diolah untuk disimpulkan hasilnya. Dan bentuk pertanyaan yang digunakan yaitu pertanyaan tertutup karena yang diharapkan yaitu mendapatkan jawaban berupa data ordinal.

[40] Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018), hlm. 230

Dalam pengambilan data, penelitian kuantitatif membutuhkan instrumen sebagai alat untuk mengukur atau menilai, mengobservasi, dan menghasilkan data variabel yang sedang diteliti. Penggunaan instrumen sebagai alat untuk mengukur variabel membutuhkan skala pengukuran yang sesuai. Skala yang di gunakan yaitu skala Linkert yang berfungsi untuk menilai atau mengukur pendapat, persepsi, atau sikap individu atau sekelompok individu mengenai suatu kejadian sosial yang sudah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti dan akan dijadikan sebagai variabel penelitian.

Pengukuran variabel dengan Skala Linkert nantinya dijabarkan menjadi variabel indikator. Dan dari indikator tersebut maka akan tercipta item-item pertanyaan. Dalam Skala Linkert jawaban setiap pertanyaan memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Dan skala Linkert (untuk mengukur variabel bebas dan variabel terikat) pada penelitian ini yaitu menggunakan rentang bobot nilai 1 – 4 yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Bobot Pertanyaan Skala Linkert

No.	Jenis Pertanyaan	Keterangan	Nilai/ Bobot
1.		Sangat Setuju	4

	Pertanyaan positif	Setuju	3
		Tidak Setuju	2
		Sangat Tidak Setuju	1
2.	Pertanyaan Negatif	Sangat tidak setuju	4
		Tidak setuju	3
		Setuju	2
		Sangat setuju	1

Sumber: Penulis, 2025

Namun, sebelum menyebarkan kuesionar pada subjek penelitian, kuesioner perlu melalui tahap uji coba dan dianalisis validitas maupun uji reliabilitas dahulu. Pada uji ini yaitu memiliki sampel responden berjumlah 36 siswa dengan pertanyaan kuesioner berjumlah 60 butir pertanyaan yang terbagi atas variabel independen (X) memiliki 30 butir pertanyaan dan variabel dependen (Y) sebanyak 30 butir pertanyaan. Untuk lebih jelasnya uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

a) Uji Validitas

Suatu instrumen atau alat penelitian yang valid berarti alat pengukuran tersebut dapat memperoleh data yang bersifat valid atau memiliki alat pengukuran yang dapat mengukur apa yang semestinya diukur dengan tepat.[41] Oleh karena itu, sebelum menyebarkan instrumen penelitian maka

[41] Sugiyono, Metodologi Penelitian Pendidikan, hlm. 206

alat penelitian tersebut diharapkan sudah melalui uji validitas terlebih dahulu. Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment* yang memiliki rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n\{\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y

n : jumlah sampel

$\sum XY$: jumlah perkalian skor item dan skor total

$\sum X$: jumlah skor item

$\sum Y$: jumlah skor total

$\sum X^2$: jumlah masing-masing skor item yang sudah dikuadratkan

$\sum Y^2$: jumlah masing-masing skor item yang sudah skor total dikuadratkan

Item tes akan dikatakan valid jika koefisien korelasi product moment (r-hitung) > r–tabel (α ; n–2).[42] Hasil uji validitas menggunakan SPSS 25 *for Windows* yaitu sebagai berikut:

[42]Siregar, syofian, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 48

Tabel 3. 3 Rangkuman Hasil Uji Validitas

Variabel	R tabel	No	Kriteria	No. Soal	Total
X	0,234	1.	Valid	1, 2, 3, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	24
		2.	Invalid	4, 5, 8, 10, 20, 23	6
Y	0,234	1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 23, 24, 25, 26	22
		2.	Invalid	11, 18, 19, 22, 27, 28, 29, 30	8
Jumlah					60

Sumber: hasil olah data, 2025.

Pada angket penelitian variabel persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *online bbloklooket* (X) terdapat 6 butir soal yang tidak valid dan 24 butir soal yang valid. Sedangkan pada angket penelitian variabel Motivasi Belajar Siswa (Y) terdapat 8 butir soal yang tidak valid dan 22 butir soal yang valid. Untuk lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran 7 dan 8.

b) Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas berfungsi untuk mengetahui apakah alat ukur memiliki hasil pengukuran yang konsisten jika dilakukan proses pengukuran sebanyak dua kali atau lebih terhadap fenomena atau gejala yang ekuivalen dan menggunakan alat ukur atau instrumen yang sama pula.[43] Dalam hal ini uji reliabilitas yang digunakan yaitu Uji *Alpha (Cronbachs)* pada SPSS 25 *for Windows* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)}\left\{1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right\}$$

Keterangan:

r_{11}: koefisien reliabilitas instrumen

n : jumlah sampel

k : jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

Instrumen penelitian yang disebut memiliki reliabilitas buruk yaitu berada di bawah angka 0,6, jadi pada penggunaan metode ini koefisien reliabilitasnya hendaknya memiliki (Alpha Cronbachs > 0,6).

[43] Siregar, syofian, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 55

Hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 25 *for Windows* yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	*Reliability Statistics*	
	Cronbach's Alpha	*N of Items*
X	0,941	24
Y	0,905	22

Sumber: hasil olah data, 2025.

Hasil uji reliabilitas pada variabel Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket (X) yaitu berjumlah 0,941. Nilai ini yaitu lebih tinggi dari kriteria reliabilitas yaitu 0,6 (0,941>0,6). Dan pada nilai tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Sedangkan pada variabel Motivasi Belajar Siswa (Y) reliabilitasnya yaitu berjumlah 0,905. Nilai ini juga lebih tinggi dari kriteria reliabilitas yaitu 0,6 (0,905>0,6). Jadi, pada nilai tersebut juga memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Artinya kedua variabel pada setiap butir pertanyaan dapat digunaan untuk penelitian. Untuk lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran ..

b) Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data yang berkaitan dengan hal-hal dapat berbentuk catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen

rapat, lengger, agenda, dan lainnya.[44] Menurut Sugiyono dalam buku metode penelitian manajemen, teknik dokumentasi dapat berupa tulisan, foto atau gambar, atau karya monumental milik seseorang.

Dokumentasi yang dikumpulkan yaitu berupa dokumen tertulis daftar nama-nama siswa di kelas X jurusan DKV pada SMK Negeri 2 Adiwerna dan dokumentasi foto yang berisi gambar *game* edukasi *online Blooket* yang digunakan oleh guru.

G. Teknik Analisis Data

1. Deskripsi Data

Setelah mengumpulkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, maka data akan disajikan data berbagai macam bentuk. Sebelumnya penyajian data akan dijelaskan secara singkat gambaran subjek penelitan setelah itu akan dilanjutkan deangan penyajian data. Pada penelitian ini bentuk penyajian data yang digunakan yaitu melalui bentuk tabel. Kemudian data di deskripsikan untuk memperoleh gambaran mengenai data yang sedang diukur. Beberapa teknik yang digunakan yaitu:

1) Mencari ukuran pemusatan data, yaitu rata-rata, median, modus.

[44] Sandu Siyoto dan Ali Sodiq, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Sleman: Literasi Media Publighing, 2017), hlm. 77-78

2) Mencari ukuran pemusatan data, yaitu rentang, simpangan baku (standar deviasi), dan varians. Selain itu akan mencari jumlah data, nilai maksimal, dan nilai minimal.

Dalam menemukan interval data dapat dilakukan dengan membuat tabel distribusi frekuensi data. Langkah-langkah dalam membuat tabel distribusi frekuensi yaitu:[45]

a) Menentukan cacah/jumlah kelas dapat dilakukan dengan rumus Kriterium Sturges sebagai berikut:

$$k = 1 + 3{,}322 \times Log\ n$$

Keterangan:

k : cacah/jumlah kelas

n : cacah/jumlah data

b) Menentukan interval kelas yang dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$c = \frac{R\ (rentang)}{k} = \frac{X_{maks} - X_{min}}{k}$$

Keterangan:

X_{maks} : nilai tertinggi

X_{min} : nilai terendah

k : cacah/jumlah kelas

c) Menentukan nilai batas kelas

[45] Kuncoro, Haryono, Stat*istika Deskriptif Untuk Analisis Ekonomi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 55-56

Menentukan nilai batas kelas yaitu diawali dengan menggunakan nilai data yang paling kecil atau bisa menggunakan mundur beberapa nilai ke belakang dari nilai terkecil. Dan menentukan nilai batas kelas terbesar yaitu bisa dengan naik ke atas beberapa poin dari data terbesar. Keduanya di sesuaikan agar data asli dapat tertampung pada interval.

Pada data yang telah diperoleh, data kuesioner berbentuk data ordinal harus di konversikan menjadi data interval/rasio untuk memenuhi syarat pada analisis data menggunakan analisis regresi. Metode *Successive Interval* adalah metode yang berfungsi untuk mengubah data ordinal menjadi data interval. Metode ini memiliki langkah-langkah penggunaan sebagai berikut:[46]

1) Unduh perangkat *Method Successive Interval*
2) Buka hasil data pada perangkat Ms. Excel
3) Tekan *Tab Add-Ins*, lalu tekan *Statistics* dan pilih *Method Successive Interval*. Apabila terdapat pemberitahuan berupa *Merge Styles that have the same names?* Tekan *Yes,*

[46] Qomusuddin, F. Ivan dan Romlah, Siti, *Analisis Data Kuantitatif Dengan Program IBM SPSS Statistic 20.0*, (Yogyakarta: Penerbit Deeppublish, 2022), hlm. 112-115

4) Jendela *Successive Interval* akan muncul. Isi *Data Range* dengan memblok semua data. Lalu isi *Output* dengan memilih *Cel* untuk menempatkan data hasil MSI.
5) Kemudian tekan *Next*. Dan tekan *Select All* untuk memilih semua data. Lalu tekan *Next* lagi, dan isi kolom *Min. Value* dengan angka 1 dan kolom *Max Value* dengan skala maksimal yang digunakan (4).
6) Terakhir tekan Finish untuk mendapatkan hasil. Setelah itu jumlahkan masing-masing data.

2. Analisis Data

a) Uji Prasyarat Analisis (Uji Asumsi Klasik)

Analisis data dengan menggunakan statistika parametrik memiliki tujuan untuk estimasi parameter populasi yang didasarkan pada statistik. Dari hal ini harus ada asumsi-asumsi yang dipenuhi. Asumsi yang arus di penuhi pada metode analisis regresi yaitu:

1) Uji Normalitas

Uji ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahwa data bersumber dari populasi, berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal maka perlu melakukan uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan uji *One Sample*

Kolmogorof-Smirnov dengan SPSS 25.00, dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu data dapat dikatakan berdistribusi normal ketika nilai signifikansi yang lebih dari 0,05.[47]

2) Uji Linearitas

Uji ini berarti menguji korelasi yang linear antara dua sebaran data pada variabel (varaibel dependen dan independen). Linearitas antara dua variabel maksudnya yaitu setiap terdapat perubahan pada satu variabel akan diikuti oleh perubahan dengan besaran yang sejajar pada variabel yang lain.[48]

Uji linearitas diperlukan untuk mengetahui bahwa antara dua variabel linear atau tidak. Uji linearitas merupakan salah satu uji prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Dalam penggunaan uji linearitas pada taraf signifikansi 0,05 yang menggunakan *SPSS 25.00 for Windows* kriteria pengambilan keputusannya yaitu data dapat dikatakan memiliki hubungan linear ketika nilai *sig.*

[47] Duli, Nikolaus, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data SPSS*, (Sleman: Deepublish Publisher, 2019), Hlm. 115

[48]Nurgiantoro, Gunawan, dan Marzuki, *Statistika Terapan*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2017), hlm. 404

Linearity kurang dari 0,05 (nilai *sig. Linearity* < 0,05) dan nilai *sig. Deviation from Linearity* lebih dari 0,05.[49]

b) Uji Hipotesis Penelitian

Setelah melakukan uji prasyarat pada data, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis data penelitian. Pada penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan yaitu menggunakan SPSS 25 *for Windows* dimana penggunaan kurva estimasi digunakan untuk mencari informasi mengenai berbagai model analisis yang dapat digunakan dan dipilih sesuai dengan hasil uji prasyarat analisis data penelitian.

Kurva estimasi adalah suatu pilihan dalam perangkat SPSS yang berfungsi untuk memodelkan suatu korelasi atau hubungan antara dua variabel (baik bentuk linier atau non linier). Terdapat 11 model regresi yang beragam diantaranya yaitu linier, logaritmik, invers, kuadratik, kubik, power, *compound*, S, logistik, *growth*, dan eksponensial.[50]

---

[49] Priyatno, Duwi, *Teknik Dasar untuk Analisis Data Menggunakan SPSS*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2024), hlm.78.

[50] Yamin, Sofyan, *Ebook Statistik Tutorial Statistik SPSS, LISREL, WARPPLS, & JASP (Mudah dan Aplikati),* (PT. Dewangga Energi Internasional: 2021), hlm. 349

Untuk melakukan kurva estimasi di *SPSS 25 or Windows* yaitu: 1. Masukan data pada SPSS, 2. Tekan menu *Analyze-Regression-Curve Estimation*, 3. Masukan variabel dependen dan independen, 4. Beri tanda centang pada *models* pilihan Linear dan Kuadratik.[51]

Pada uji hipotesis penelitian ini didalamnya membahas: a. Uji regresi linear sederhana, b. Uji regresi N*online*ar kuadratik, c. Perbandingan model regresi terbaik. Untuk penjelasannya sebagai berikut:

a) Analisis regresi linear sederhana.

Analisis regresi memiliki arti suatu metode statistika untuk melakukan pemeriksaan dan permodelan korelasi sesama variabel. Pada teknik analisis ini terbentuk dari dua komponen yang dihubungkan, yakni variabel respons dan satu atau beberapa variabel prediktor. Regresi linier sederhana yaitu suatu (model) bentuk dari satu variabel prediktor (x) yang dihubungkan pada satu variabel respons (y) membentuk sebuah garis yang lurus.[52] Pada analisis regresi linear sederhana yaitu:

---

[51] Wardana, *Pengantar Aplikasi SPSS Versi 20*, (Baubau:LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press), hlm. 198

[52] Achmad Efendi, dkk, *Analisis Regresi Teori dan Aplikasi dengan R*, (Malang: UB Press, 2020), hlm. 02

1) Menghitung korelasi antara variabel

Dalam teknik analisis regresi linear sederhana erat kaitannya untuk mengetahui terlebih dahulu korelasi antara variabel dan taraf signifikansi korelasi tersebut. Pada penelitian ini, korelasi yang digunakan yaitu korelasi *bivariate* atau *product moment* dengan SPSS 25.

Kriteria pengambilan keputusannya yaitu apabila nilai P_{value} (n. Sig) > 0,05 maka tidak ada korelasi pada setiap variabel. Dan jika sebaliknya maka ada korelasi pada variabel penelitian. Selain itu juga melihat nilai r-hitung, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka korelasi signifikan dan jika sebaliknya maka korelasi tidak signifikan.[53] Nilai korelasi berada dalam rentang nilai 0 sampai 1, atau nilai 0 sampai -1. Tanda positif dan negataif ini menunjukan arah hubungan korelasi.

Selain itu secara matematis, rumus korelasi *product moment* yaitu*:*

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n\{\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

[53] Armeni, Anna, *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan,* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 77-78

Dengan kriteria signifikansi koefisien korelasi sebagai berikut:[54]

$0{,}00 \leq r_{xy} < 0{,}20$ bernilai koefisien sangat rendah

$0{,}20 \leq r_{xy} < 0{,}40$ bernilai koefisien rendah

$0{,}40 \leq r_{xy} < 0{,}60$ bernilai koefisien sedang

$0{,}60 \leq r_{xy} < 0{,}80$ bernilai koefisien tinggi

$0{,}80 \leq r_{xy} < 1{,}00$ bernilai koefisien sangat tinggi.

2) Pemodelan dan Grafik Regresi Linear Sederhana

Setelah mengetahui bahwa pada variabel independen dan dependen memiliki korelasi, maka dilanjutkan pada tahap pemodelan dan penjelasan grafik regresi linear sederhana. Bentuk pemodelan regresi linear sederhana dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$: Y (variabel kriterium) yang diprediksikan

a : bilangan konstan

b : koefisien prediktor

X : variabel prediktor

[54] Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2003), hlm.228.

3) Evaluasi Hasil Regresi: Nilai Koefisien Determinasi (R^2), Uji F, Uji T (*T-Test*), dan Nilai Kesalahan Standar Estimasi (SEE).

Pertama, koefisien determinasi merupakan suatu koefisien yang menampilkan besarnya variasi yang disebabkan oleh variabel bebas (predictor). Koefisien determinasi di definisikan sebagai kuadrat dari koefisien korelasi (R *Squered*) dikali 100 persen. Kriteria R^2 (uji koefisien determinasi) menurut Chin (1998), akan dikategorikan kuat apabila nilai lebih dari 0,67. Nilai R^2 bernilai moderat apabila lebih dari 0,33 tetapi kurang dari 0,67. Dan dikatakan bernilai lemah jika nilai lebih dari 0,19 tetapi kurang dari 0,33.[55] Rumus mencari koefisien determinasi yaitu:

$$KP = r^2 \times 100$$

Keterangan:

KP: koefisien penentu

r^2: nilai r yang dikuadratkan

[55]Memahamai Koefisien Determinan dalam analisis regresi https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-koefisien-determinasi-dalam-regresi-linear/, diakses 26 Mei 2025.

Kedua, uji-t (*t-test*) ialah salah satu uji statistik yang dipakai untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol (H_0). Uji-t menggunakan nilai t-statistik yang dihitung berdasarkan perbedaan antara rata-rata dua kelompok, serta variabilitas dan ukuran sampel dari masing-masing kelompok. Uji-t adalah salah satu uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (meyakinkan) dari dua *mean* (rata rata) sampel.

Pada penelitian ini, uji-t menggunakan SPSS 25 *for Windows.* Dengan kriteria Uji t yaitu pertama dengan menentukan taraf nyata α = 5% dan dk = n–k. Kemudian membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel}. Pada uji dua arah terdapat ruas arah kanan dan kiri yang memiliki kriteria yaitu sebagai berikut: pada ruas kanan, dimana jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan hipotesis bahwa data tidak memiliki pengaruh (tidak diterima/ditolak). Dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka data varabel tidak memiliki pengaruh.[56] Dan pada

[56] Widarjono, Agus, *Analisis Multivariat Terapan dengan Program SPSS, Amos, SMARTPLS*, (Yogyakaeta: UPP STIM YKPN, 2015), hlm. 22 – 23

ruas arah kiri yaitu jika $t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan hipotesis bahwa data tidak memiliki pengaruh (tidak diterima/ditolak). Dan sebaliknya jika $t_{hitung} > -t_{tabel}$ maka data varabel tidak memiliki pengaruh[57]. Rumus matematis untuk mencari Uji-t yaitu:

$$t = r\sqrt{\frac{N-2}{1-r^2}}$$

Keterangan:

r: nilai korelasi

r^2: nilai r yang dikuadratkan

N: jumlah subjek

Ketiga Kesalahan Standar Estimasi (Standard Error of the Estimate/SEE) adalah ukuran dekatnya suatu data sampel yang berlokasi di sekitar garis regresi dalam analisis regresi. Maksudnya nilai ini menunjukkan rata-rata jarak antara mentah dan nilai yang diprediksi oleh model regresi. Kriterianya yaitu nilai yang lebih rendah menunjukkan bentuk

[57] Setiawan, Santy, dkk, Statistika II Edisi Revisi, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017), hlm. 104-105

regresi yang paling baik dalam memprediksi nilai variabel dependen.[58]

Terakhir, uji F yaitu uji yang digunaan untuk mengukur pengaruh secara keseluruhan variabel independen terhadap dependen.[59] Uji F juga dapat di sebut uji signifikansi model regresi yang dapat dijelaskan memakai analisis varian (ANOVA). Pada uji ini, kriteria signifikansi pada analisis varians regresi yaitu apabila $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel/kritis}}$ (α = 5% dan $df_{\text{numerator}} = (k-1)\ dan\ df_{\text{denominator}} = (n-k)$) maka H_0 ditolak artinya secara bersamaan variabel independen mempengaruhi variabel dependen.[60]

b) Analisis Regresi N*online*ar Kuadratik

Pada asumsi analisis regresi klasik yaitu variabel dependen Y merupakan suatu fungsi linear pada variael X. Namun dalam fenomena sehari-hari asumsi regresi klasik ini tidak selalu terpenuhi.

---

[58] Standar Estimasi Kesalahan, https://ecampusontario.pressbooks.pub/introstats/chapter/13-3-standard-error-of-the-estimate/ di terjemahkan oleh *Google Translate,* diakses 16 Mei 2025

[59] Widarjono, Agus, *Analisis Multivariat Terapan Dengan Program SPSS, Amos, Smartpls*,…, hlm .19

[60] Widarjono, Agus, *Analisis Multivariat Terapan Dengan Program SPSS, Amos, Smartpls*,…, hlm .21

Bentuk lain yang bukan linear dapat terjadi salah satunya yaitu bentuk regresi N*online*ar kuadratik.

Regresi N*online*ar kuadratik merupakan regresi yang mencoba mencari kurva parabola yang paling sesuai dengan data yang ada, jadi dapat digunaan untuk memprediksi variabel dependen melalui variabel independen. Seperti pada analisis regresi linear, pada regresi n*online*ar kuadratik yang dibahas yaitu:

1) Pemodelan Regresi N*online*ar Kuadratik

   Bentuk pemodelan regresi n*online*ar kuadratik yaitu berupa parabola dengan diketahui persamaan rumus sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX + cX^2 + e$$

   Keterangan:

   $\hat{Y}$: Y (variabel kriterium) yang diprediksikan

   a : bilangan konstan

   b : koefisien prediktor

   X : variabel prediktor

   cX^2 : koefisien kuadratik berpangkat dua

2) Evaluasi hasil regresi: nilai koefisien determinasi (R^2), uji F, uji t (*t-test*), dan nilai kesalahan standar estimasi (SEE).

Pada keempat evaluasi hasil regresi, regresi N*online*ar kuadratik memiliki kesamaan dangan regresi linear sederhana. Oleh karena itu pengertian dan kriteria masing-masing evaluasi sama dengan pada regresi linear sederhana.

3) Perbandingan Model Regresi Terbaik.

Pada uji hipotesis yaitu terdapat analisis regresi linear sederhana dan analisis regresi N*online*ar kuadratik. Hasil analisis keduanya dibandingkan untuk mencari model terbaik pada analisis data dengan mempertimbangkan kelayakan model dan hasil evaluasi regresi yang terbaik.

BAB IV
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025

yaitu selama dua belas hari mulai dari tanggal 09 Desember 2024 sampai tanggal 20 Desember 2024.

Lokasi penelitian yaitu berada di SMK Negeri 2 Adiwerna yang berlokasi di Jl. Anggrek Po BOX 2 Ds. Ujungrusi, Kec. Adiwerna, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini merupakan sekolah menengah kejuruan yang didalamnya terdapat beberapa jurusan atau kelas kompetensi keahlian yaitu:

1) Desain Komunikasi Visual
2) Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi
3) Teknik Furnitur
4) Kriya Kreatif Logam dan Perhiasan
5) Kriya Kreatif Kayu dan Rotan
6) Kriya Kreatif Batik dan Tekstil

SMK Negeri 2 Adiwerna sendiri memiliki VISI sekolah yaitu menjadi pusat pendidikan dan pengembangan kompetensi seni, kriya dan teknologi informatika yang berkarakter pancasila, unggul dan berdaya saing global serta berwawasan lingkungan. Untuk itu siswa akan dilatih untuk berteknologi dan memanfaatkannya di lingkungan sekolah maupun pada kehidupan sehari-hari.

Adanya penggunaan teknologi pada pembelajaran di sekolah mendorong untuk mengetahui kualitas penggunaan suatu teknologi tertentu saat digunakan oleh siswa. Oleh karena itu

adanya pengamatan mengenai penggunaan media teknologi di kelas perlu di lakukan melalui observasi dan penelitian.

Penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Adiwerna ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana teknik penelitian yang digunakan yaitu survei dengan menyebar angket penelitian yang hasilnya akan diolah untuk mengetaui seberapa besar pengaruh pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna dan menggunakan teknik dokumentasi. untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya di lapangan penelitian.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu berjumlah 107 siswa pada tiga kelas di kelas X Jurusan DKV. Pada sampel penelitiannya yaitu berjumlah 71 siswa (kelas DKV 2 dan DKV 3) yang dipilih berdasarkan teknik random kluster dengan mengundi tiga kelas untuk dipilih dua kelas sebagai sampel.

Pada penelitian yang telah dilakukan hasil penelitiannya sebagai berikut:

1. **Data Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket**

   Pada pembelajaran di SMK Negeri 2 Adiwerna, permainan (*game edukasi online*) *Blooket* diberkan oleh guru PAI sebagai sarana motivasi serta menguji pemahaman siswa pada materi PAI. Pertanyaan seputar

materi pembelajaran di masukan pada *game* tersebut sehingga siswa dapat mengerjakan tugas sekaligus merasa termotivasi, tertarik dan tidak bosan.

Penggunaan permainan (*game edukasi online*) *Blooket* oleh siswa dapat dinilai berdasarkan hasil angket penelitian dimana dalam perhitungannya yaitu dengan menjumlahkan semua jawaban masing-masing siswa kemudian mengolah data tersebut untuk mengetahui kualitas penggunaan permainan (*game*) berbasis *Web Blooket* oleh siswa. Untuk mengetaui data tersebut dapat diliat melalui tabel berikut:

Tabel 4. 1 Data Responden Variabel X

Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai
S-01	50	S-21	68	S-41	70	S-61	72
S-02	68	S-22	85	S-42	70	S-62	70
S-03	77	S-23	74	S-43	82	S-63	72
S-04	77	S-24	69	S-44	69	S-64	61
S-05	72	S-25	67	S-45	78	S-65	67
S-06	72	S-26	73	S-46	66	S-66	77
Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai
S-07	72	S-27	81	S-47	67	S-67	74
S-08	79	S-28	72	S-48	69	S-68	68
S-09	64	S-29	63	S-49	87	S-69	76
S-10	65	S-30	69	S-50	70	S-70	74
S-11	70	S-31	73	S-51	68	S-71	79
S-12	59	S-32	70	S-52	74		
S-13	73	S-33	70	S-53	74		
S-14	75	S-34	79	S-54	72		
S-15	54	S-35	68	S-55	70		
S-16	74	S-36	71	S-56	63		

S-17	72	S-37	68	S-57	66
S-18	70	S-38	65	S-58	68
S-19	76	S-39	63	S-59	61
S-20	65	S-40	65	S-60	70

Sumber: data primer, 2024

Pada data di atas, setelah melalui perhitungan dan pengolahan dapat diketahui deskripsi data dan tabel distribusi frekuensi variabel X sebagai berikut:

Jumlah Data = 5001 N. Min = 50 Modus = 70

Rata-rata = 70,44 N. Maks = 87

Std. Deviasi = 6,31 Median = 70

Data selanjutnya diolah menjadi bentuk interval seperti pada table interval di bawah ini:

Tabel 4. 2 Interval Data Variabel X

Kelas	Interval	Frekuensi	Presentase
1	50 – 54	2	3%
2	55 – 59	1	1%
3	60 – 64	6	8%
Kelas	Interval	Frekuensi	Presentase
4	65 – 69	20	28%
5	70 – 74	28	39%
6	75 – 79	10	14%
7	80 – 84	2	3%
8	85 – 89	2	3%
Jumlah		71	100%

Sumber: olah data, 2025

Di lihat pada tabel diatas bahwa 3% mempunyai nilai yang bearada pada interval 85 – 89, 3% berada pada interval

80 – 84, dan 14% terletak pada interval 75 – 79. Disimpulkan bahwa terdapat 20% responden sudah mempunyai nilai variabel X di atas rata-rata.

Selanjutnya variabel akan dikategorikan untuk mengetahui kualitas variabel tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Kategori Kualitas Variabel X

Interval	Nilai	Kategori	Frek.	Persen
>79,90	A	Istimewa	3	4%
73,59–79,90	B	Sangat baik	15	21%
67,28–73,59	C	Baik	33	46%
60,97–67,28	D	Cukup	16	23%
<60,97	E	Kurang	4	6%
Jumlah			71	100%

Sumber: olah data, 2025.

Dari pengkategorian pada tabel di atas, responden sebagian besar memiliki nilai (C) dengan kategori (Baik) yaitu sebanyak 33 responden pada interval 67,28 – 73,59. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan rata-rata data (70,44) terletak pada interval dengan nilai frekuensi paling tinggi (67,28 – 73,59).

2. Data Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Motivasi belajar merupakan salah satu variabel yang terdapat pada penelitian ini. Untuk mengetaui hasil penelitian pada variabel motivasi belajar maka dapat diliat melalui tabel berikut:

Tabel 4. 4 Data Responden Variabel Y

Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai
S-01	73	S-21	69	S-41	70	S-61	80
S-02	69	S-22	88	S-42	76	S-62	64
S-03	67	S-23	68	S-43	74	S-63	67
S-04	67	S-24	66	S-44	71	S-64	68
S-05	71	S-25	68	S-45	73	S-65	65
S-06	60	S-26	73	S-46	61	S-66	77
S-07	72	S-27	73	S-47	62	S-67	70
S-08	77	S-28	73	S-48	69	S-68	75
S-09	61	S-29	71	S-49	75	S-69	69
S-10	69	S-30	63	S-50	75	S-70	68
S-11	70	S-31	71	S-51	68	S-71	70
S-12	66	S-32	65	S-52	71		
S-13	70	S-33	65	S-53	75		
S-14	72	S-34	77	S-54	65		
S-15	62	S-35	69	S-55	69		
S-16	74	S-36	70	S-56	69		
S-17	64	S-37	67	S-57	74		
S-18	66	S-38	67	S-58	72		
S-19	67	S-39	70	S-59	61		
S-20	65	S-40	68	S-60	69		

Sumber: data primer, 2024

Pada data di atas, setelah melalui perhitungan dan pengolahan diketahui deskripsi data dan tabel distribusi frekuensi variabel Y sebagai berikut:

Jumlah Data = 4935 N. Min.= 60 Modus = 69

Rata-rata = 69,51 N. Maks. = 88

Std. Deviasi = 4,86 Median = 69

Data selanjutnya diolah menjadi bentuk interval seperti pada table interval di bawah ini:

Tabel 4. 5 Interval Data Variabel Y

Kelas	Interval	Frekuensi	Presentase
1	60 – 64	9	13%
2	65 – 69	29	41%
3	70 – 74	23	32%
4	75 – 79	8	11%
5	80 – 84	1	1%
6	85 – 88	1	1%
Jumlah		71	100%

Sumber: olah data, 2025.

Terdapat 1% responden yang mempunyai nilai berada pada interval 85 – 88, 1% responden berada pada interval 80 – 84, 11% responden terletak pada interval 70 – 74, dan 32% responden terletak pada interval 70 – 74. Kesimpulannya yaitu setelah dibandingkan dengan rata-rata data terdapat 55% responden sudah mempunyai nilai variabel Y di atas rata-rata.

Selanjutnya variabel akan dikategorikan untuk mengetahui kualitas variabel tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Kategori Kualitas Variabel Y

Interval	Nilai	Kategori	Frek.	Persen
>76,8	A	Istimewa	6	8%
71,94–76,8	B	Sangat baik	17	24%
67,08–71,94	C	Baik	27	38%
62,22– 67,08	D	Cukup	16	23%
<62,22	E	Kurang	5	7%

Jumlah	71	100%

Sumber: olah data, 2025

Dari pengkategorian pada tabel di atas, responden sebagian besar memiliki nilai (C) dengan kategori (Baik) yaitu sebanyak 27 responden pada interval 67,08 – 71,94. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan rata-rata data (69,51) terletak pada interval dengan nilai frekuensi paling tinggi (67,08 – 71,94).

Untuk melanjutkan pada tahap analisis data, data mentah yang berbentuk data ordinal akan melakukan proses konversi menjadi data interval atau rasio. Penggunaan konversi ini sebagai salah satu syarat bahwa dalam menggunakan penelitian analisis regresi dan sebagainnya data harus berupa data interval bukan data ordinal. Penggunaan skala linkert pada penelitian membuktikan bahwa data berbentuk skala ordinal. Oleh karena itu, data penelitian perlu di konversi terlebih dahulu menggunakan metode konversi MSI yaitu sebagai berikut:

a. Data Hasil *Method Successive Interval* (MSI) Variabel Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket

Tabel 4. 7 MSI Variabel X

Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai
S-01	43,283	S-21	70,794	S-41	72,994	S-61	74,091
S-02	69,488	S-22	94,281	S-42	72,146	S-62	71,446

S-03	81,635	S-23	77,516	S-43	88,604	S-63	74,220
S-04	81,635	S-24	70,366	S-44	70,355	S-64	59,006
S-05	74,879	S-25	68,879	S-45	83,742	S-65	67,288
S-06	74,558	S-26	76,551	S-46	65,586	S-66	82,874
S-07	75,106	S-27	87,360	S-47	66,989	S-67	77,400
S-08	86,114	S-28	74,716	S-48	71,083	S-68	70,326
S-09	63,233	S-29	61,703	S-49	96,016	S-69	80,605
S-10	64,191	S-30	70,337	S-50	71,271	S-70	77,387
S-11	71,821	S-31	77,326	S-51	69,523	S-71	83,696
S-12	56,757	S-32	72,208	S-52	77,678		
S-13	76,097	S-33	71,528	S-53	77,136		
S-14	79,064	S-34	86,114	S-54	75,519		
S-15	50,236	S-35	68,901	S-55	72,665		
S-16	77,239	S-36	73,309	S-56	61,945		
S-17	73,962	S-37	68,757	S-57	66,256		
S-18	71,486	S-38	64,912	S-58	68,986		
S-19	80,301	S-39	62,289	S-59	58,933		
S-20	64,664	S-40	64,510	S-60	72,430		

Sumber: olah data, 2025

b. Data *Method Successive Interval* (MSI) Variabel Motivasi Belajar Siswa

Tabel 4. 8 MSI Variabel Y

Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai
S-01	68,515	S-21	63,767	S-41	65,825	S-61	79,095
Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai	Kode	Nilai
S-02	62,220	S-22	91,950	S-42	72,789	S-62	54,467
S-03	59,520	S-23	60,715	S-43	69,559	S-63	59,213
S-04	59,520	S-24	57,476	S-44	66,217	S-64	62,725
S-05	65,051	S-25	63,889	S-45	68,545	S-65	56,410
S-06	49,471	S-26	70,696	S-46	50,130	S-66	75,255
S-07	66,725	S-27	67,951	S-47	51,675	S-67	63,902
S-08	76,505	S-28	68,107	S-48	62,217	S-68	71,419
S-09	50,372	S-29	65,118	S-49	71,127	S-69	61,932
S-10	62,902	S-30	53,146	S-50	71,228	S-70	61,033
S-11	63,739	S-31	64,860	S-51	59,969	S-71	63,546
S-12	57,476	S-32	55,931	S-52	64,969		

S-13	63,551	S-33	55,665	S-53	71,762
S-14	66,931	S-34	76,410	S-54	59,476
S-15	54,048	S-35	62,139	S-55	63,031
S-16	70,034	S-36	63,960	S-56	62,005
S-17	54,595	S-37	59,207	S-57	70,440
S-18	57,511	S-38	59,659	S-58	66,971
S-19	59,520	S-39	63,142	S-59	50,546
S-20	56,052	S-40	59,897	S-60	62,114

Sumber: olah data, 2025

B. Analisis Data Penelitian

1. Uji Prasyarat Penelitian

Analisis data dengan menggunakan statistika parametrik memiliki tujuan untuk estimasi parameter populasi yang didasarkan pada statistik. Dari hal ini harus ada asumsi-asumsi yang dipenuhi.

a. Uji Normalitas

Uji asumsi klasik pertama yaitu melakukan uji normalitas data. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan pada aplikasi *SPSS 25 for Windows* yaitu dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada data residual yang belum terstandar. Untuk hasil uji normalitas yaitu:

Tabel 4. 9 Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual

N		71
Normal Parameters[a,b]	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	6,54362049
Most Extreme Differences	Absolute	0,092
	Positive	0,092
	Negative	-0,055
Test Statistic		0,092
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200[c,d]

Sumber: olah data, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, nilai signifikansi (p-value) *Unstandardized Residual* adalah 0,200. Nilai ini sendiri lebih besar dari 0,05 (0,200 > 0,05) yang dapat di artikan hipotesis residual **berdistribusi normal**[61]. Jadi disimpulkan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi.

b. Uji Linearitas

Setelah melakukan uji normalitas diatas, kemudian melakukan uji asumsi klasik selanjutnya yaitu uji linearitas. Pada penelitian ini, uji linearitas menggunakan aplikasi *SPSS 25 for Windows*. Untuk hasil uji linearitas yaitu sebagai berikut:

[61] Uji normalitas memiliki kriteria pengambilan keputusan yaitu pada α: 0,05 nilai uji normalitas dikatakan signifikan apabila lebih dari 0,05.

Tabel 4. 10 Uji Linearitas Data

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Penggunaan Media Pembelajaran	Between Groups	(Combined)	3901,201	68	57,371	25427,412	0,000
		Linearity	903,877	1	903,877	400610,455	0,000
		Deviation from Linearity	2997,323	67	44,736	19827,665	0,000
	Within Groups		0,005	2	0,002		
	Total		3901,205	70			

Sumber: olah data, 2025

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel di atas, nilai signifikansi (p-value) *Linearity* adalah 0,000. Nilai ini sendiri kurang dari 0,05 (0,000 < 0,05) yang dapat di artikan bahwa **hipotesis data telah linear di terima**. Kemudian untuk hasil pada *Deviation from Linearity* yaitu data memiliki nilai signifikansi (*p-value*) 0,000. Nilai 0,000 ini yaitu kurang dari 0,05 yang berarti **hipotesis *Deviation from Linearity* tidak di terima** (sebagai kriteria *Deviation from Linearity* yaitu data lebih dari 0,05). Jadi disimpulkan bahwa asumsi linearitas pada data ini telah terpenuhi (data linear), sedangkan untuk asumsi *Deviation from Linearity* pada data ini tidaklah terpenuhi karena data memiliki nilai

kurang dari 0,05.[62] Hal ini juga memiliki arti bahwa dalam data penelitian memiliki bentuk lain seperti bentuk nonlinear lainnya.

2. Uji Hipotesis Penelitian.

Setelah melakukan uji asumsi klasik berupa uji normalitas dan linearitas, selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh atau peramalan antara variabel pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

Pada penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan yaitu dengan *Curve Estimation* (Model linear dan kuadratik). Hal ini di pilih karena hasil uji linearitas yang telah dilakukan memiliki hasil berupa bentuk linear dan bentuk N*online*ar. Oleh karena itu, pemilihan model yang tepat perlu dilakukan untuk mendapat hasil keputusan yang sesuai dengan keadaan data.

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Pada analisis regresi linear sederhana yaitu memiliki pembahasan sebagai berikut:

[62] Pengambilan keputusan uji linearitas yaitu data dapat dikatakan memiliki hubungan linear ketika nilai *sig. Linearity* kurang dari 0,05 (nilai *sig. Linearity* < 0,05) dan nilai *sig. Deviation from Linearity* lebih dari 0,05.

1) Menghitung korelasi antara variabel

Pada penelitian ini sebelum melakukan analisis regresi perlu mengetahui adanya korelasi pada variabel, hasilnya yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Hubungan Regresi Linear Sederhana

Correlations			
		Penggunaan Media Belajar	Motivasi Belajar
Penggunaan Media Belajar	Pearson Correlation	1	,481
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	71	71
Media Belajar	Pearson Correlation	,481	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	71	71

Sumber: olah data, 2025.

Pada olah data untuk mendapatkan hubungan variabel X dan Y menggunakan Korelasi Produk Momen di *SPSS 25 for Windows* yaitu bernilai 0,481. Nilai ini berarti jika dikonsultasikan dengan r_{tabel} (α=0,05) yaitu 0,2335. Artinya **terdapat hubungan** pada variabel X dengan Y.

2) Pemodelan dan Grafik Regresi Linear Sederhana

Analisis ini yaitu menggunakan SPSS 25 *for Windows.* Dan untuk hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 12 Koefisien Regresi Linear Sederhana

Coefficients					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
PMP	0,399	0,087	0,481	4,562	0,000
(Constant)	34,389	6,396		5,377	0,000

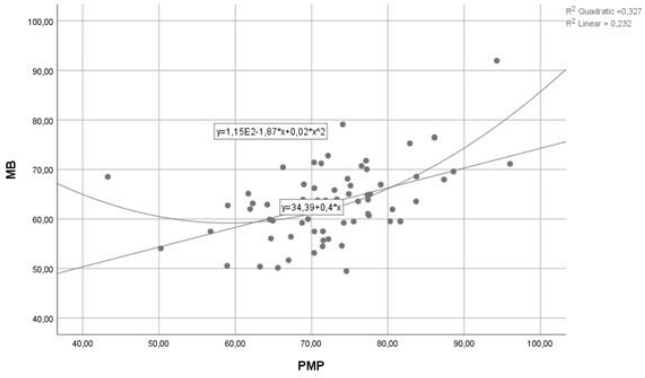
Sumber: olah data, 2025

Pada tabel di atas terdapat dua pemodelan yang di gunakan yaitu model linear dan model kuadratik. Pada model linear, persamaannya yaitu $\hat{Y} = 34{,}389 + 0{,}399X$ yang dapat dijelaskan bahwa pada setiap satu satuan yang ditambahkan dalam variabel X maka variabel Y nilainya akan naik sebesar 0,399. Kemudian untuk arah hubungannya yaitu membentuk garis linear dengan arah positif, yang memiliki arti bahwa semakin tinggi nilai X maka semakin tinggi juga nilai Y. Dan hal ini pun berlaku untuk sebaliknya,

bahwa semakin rendah nilai X, maka nilai Y akan semakin rendah.

Permodelan diatas dapat dilihat juga melalui bentuk grafik pada pada gambar dibawah ini:

Gambar 4. 1 Grafik Bentuk Regresi Linear Sederana



Sumber: olah data, 2025.

Grafik diatas menunjukkan titik sebaran data membentuk linear. Pada bentuk linear nilai variabel pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket sebanding ke arah positif dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna, artinya semakin tinggi nilai pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket maka semakin tinggi juga motivasi belajar siswa

pada mata pelajaran PAI di kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

3) Evaluasi hasil regresi: nilai koefisien determinasi (R^2), uji F, uji t (*t-test*), dan nilai kesalahan standar estimasi (SEE).

Pertama, koefisien determinasi merupakan salah satu bagian uji yang diperlukan untuk mengetahui seberapa baik suatu model menjelaskan variabilitas data. Nilai R^2 berkisar antara 0 sampai 1 dimana semakin data mendekati angka 1 maka semakin baik model menjelaskan variabilitas data.

Tabel 4. 13 Model Summary Regresi Linear Sederhana

Model Summary			
R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,481	0,232	0,221	6,591
The independent variable is PMP.			

Sumber: olah data, 2025.

Nilai R^2 pada bentuk linear yaitu 0,232 (23,2%). Nilai ini termasuk rendah atau bersifat lemah. Artinya kemampuan variabel independen dalam memberi pengaruh atau memprediksi variabel dependen pada bentuk linear hanya sebesar 23,2%, untuk sisanya yaitu sebesar 76,8% (dimana apabila

100% – 23,2%,) merupakan pengaruh dari variabel X lainnya di luar dari penelitian.

Kedua, Uji F memiliki tujuan untuk mengetahui apakah data pada variabel independen secara bersamaan (stimultan) bisa mempengaruhi variabel dependen. Pada uji F, apabila nilai < 0.05 maka memiliki arti bahwa variabel independen secara bersamaan mempengaruhi variabel dependen.

Tabel 4. 14 ANOVA Regresi Linear Sederhana

ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	903,877	1	903,877	20,808	0,000
Residual	2997,328	69	43,440		
Total	3901,205	70			
The independent variable is PMP.					

Sumber: olah data, 2025.

Pada uji F yang ada pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai uji F pada bentuk linear yaitu 20,808 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai F_{hitung} pada bentuk linear jika dibandingkan dengan nilai F_{tabel} (dengan dk: n-k(1) – 1, α=5%) yaitu 20,808 > 3,980 dan kriteria nilai signifikasi 0,000 < 0,05 hal ini menunjukan bahwa **regresi linear berarti/signifikan**. Dan pada variable independen

secara bersama-sama berpengaruh pada variable dependen.

Ketiga, Uji T (t-tes) ialah salah satu uji statistik yang dipakai untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol. Pada pengujian *t-test* terdapat hipotesis berupa:

H_0 : koefisien korelasi tidak signifikan.

H_a: koefisien korelasi signifikan, jika $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ (pada daerah penolakan titik 0 positif) dan $T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$ (pada daerah penolakan titik 0 negatif).

Nilai pada T_{hitung} bentuk linear dilihat pada tabel 4.12 yaitu 4,562 dengan nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05). Nilai ini kemudian dibandingkan dengan T_{tabel} (yaitu: ketika dk = 70 dan taraf signifikansi 5%) maka didapat T_{tabel} = 1,944. Pada nilai dapat disimpulkan bahwa nilai $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ (4,562 > 1,944) maka Ha diterima. Hal ini sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji-t yaitu artinya **terdapat hubungan yang signifikan** antara variabel pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket dengan motivasi belajar siswa pada

mata pelajaran PAI di kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

Keempat, kesalahan standar estimasi (SEE) yaitu untuk mengetahui seberapa akurat data sampel mewakili keseluruhan populasi dan menunjukan keakuratan model dalam membuat prediksi dapat dilihat pada nilai kesalahan standar estimasi. Nilai kesalahan standar estimasi yang lebih rendah menunjukkan bahwa model memiliki kesalahan prediksi yang lebih kecil. Untuk hasil perhitungan kesalahan standar estimasi (SEE) dapat dilihat pada tabel 4.15 *Model Summary* Regresi Linear Sederhana yaitu pada bentuk linear bernilai 6,591.

b. Analisis Regresi N*online*ar Kuadratik

Pada analisis regresi N*online*ar kuadratik yaitu memiliki pembahasan sebagai berikut:

1) Pemodelan dan Grafik *Scatterplot* Regresi N*online*ar Kuadratik

Analisis ini yaitu menggunakan SPSS 25 *for Windows.* Dan untuk hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 15 Koefisien Regresi N*online*ar Kuadratik

Coefficients					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
PMP	-1,874	0,735	-2,262	-2,549	0,013
PMP ** 2	0,016	0,005	2,761	3,111	0,003
(Constant)	114,551	26,462		4,329	0,000

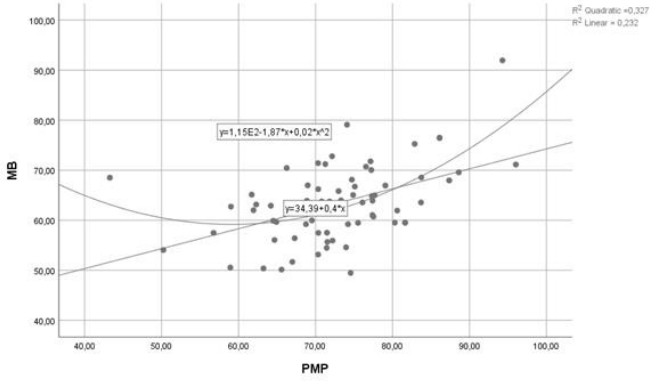
Sumber: olah data, 2025.

Pemodelan kuadratik memiliki persamaan $\hat{Y} = 114{,}551 - 1{,}874X + 0{,}016X^2$ yang memiliki arti bahwa model kuadratik adalah berarti dan dapat diinterpretasikan model kuadratik membentuk grafik seperti huruf U dimana pada koefisien X^2 (yaitu: 0,016) yang positif menunjukkan bahwa semakin besar nilai X, maka nilai Y akan meningkat dengan laju yang semakin cepat. Pada koefisien X (yaitu: -1,874), memiliki koefisien negatif menunjukkan bahwa pada awalnya, peningkatan X akan menyebabkan penurunan nilai Y. Namun, karena koefisien X^2 positif, maka pada titik tertentu, peningkatan X akan menyebabkan peningkatan nilai Y. Dan pada konstanta (yaitu: 114,551)

menunjukkan bahwa apabila X = 0 maka Y = 114,551.

Selanjutnya, pemodelan diatas dapat dilihat juga melalui bentuk grafik pada pada gambar dibawah ini:

Gambar 4. 2 Grafik Bentuk Regresi N*onlinea*r Kuadratik



Sumber: olah data, 2025.

Grafik diatas menunjukkan titik sebaran data membentuk kuadratik yang berbentuk U, artinya pada grafik ini awalnya terdapat data yang memiliki nilai variabel X rendah tetapi nilai variabel Y yang tinggi dan membentuk grafik menurun pada data selanjutnya. Penemuan data ini disebabkan adanya siswa yang sudah memiliki motivasi dalam dirinya dengan melihat nilai motivasi yang lebih tinggi dari

nilai pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket. Oleh karena itu tanpa media *Blooket* siswa tersebut tetap memiliki motivasi belajar di pelajaran PAI.

Kemudian motivasi belajar siswa terus menurun salah satu faktornya yaitu media *Blooket* tidak cukup mampu untuk meningkatkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa rintangan yang dilihat melalui jumlah nilai dari pertanyaan angket persepsi siswa dalam penggunaan media Blooket yang paling rendah yaitu kesulitan penggunaan (jumlah nilai: 163), kekurangan waktu karena tidak stabilnya jaringan internet (jumlah nilai: 167), dan ponsel siswa tidak berfungsi dengan baik saat menggunakan *Blooket* (jumlah nilai: 186).

Namun meski beberapa siswa motivasinya turun, adanya titik balik yang menyebabkan motivasi siswa meningkat pada grafik mengindikasikan terdapat siswa yang cocok dalam penggunaan media *Blooket* yang berpengaruh pada motivasi belajarnya. Titik balik ini ditandai dengan naiknya grafik secara perlahan dari yang semula menurun dan secara perlahan naik. Bentuk titik

balik ini disebut juga titik balik minumum yang membentuk seperti huruf U. Nilai titik balik pada variabel penggunaan media pembelajaran (X) yaitu senilai 58,56. Artinya jika jumlah nilai subjek X<58,56 maka pengaruh X terhadap Y akan menurun (negatif) seiring mendekati nilai titik balik X. Setelah nilai melebihi titik balik X>58,56 maka pengaruh X terhadap Y akan terus meningkat (positif). Terdapat sebanyak 3 siswa dengan nilai dibawah titik balik <58,56. Dan sisanya terdapat 68 siswa memiliki nilai diatas nilai titik balik.

2) Evaluasi hasil regresi: nilai koefisien determinasi (R^2), uji F, uji t (*t-test*), dan nilai kesalahan standar estimasi (SEE).

Pertama, koefisien determinasi merupakan salah satu bagian uji yang diperlukan untuk mengetahui seberapa baik suatu model menjelaskan variabilitas data. Koefisien determinasi pada analisis dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 16 Model Summary Regresi N*online*ar Kuadratik

Model Summary			
R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,572	0,327	0,308	6,212
The independent variable is PMP.			

Sumber: olah data, 2025.

Nilai R^2 pada bentuk kuadratik 0,327 (32,7%). Pada bentuk kuadratik yang berjumlah 32,7%, sisanya yaitu sebesar 67,3% (dimana apabila 100%–32,7%,) merupakan pengaruh dari variabel X lainnya di luar dari penelitian.

Kedua, Uji F memiliki tujuan untuk mengetahui apakah data pada variabel independen secara bersamaan (stimultan) bisa mempengaruhi variabel dependen. Pada uji F, apabila nilai < 0.05 maka memiliki arti bahwa variabel independen secara bersamaan mempengaruhi variabel dependen. Hasil uji F pada analisis dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 17 ANOVA Regresi N*onlinea*r Kuadratik

ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1277,350	2	638,675	16,552	0,000
Residual	2623,855	68	38,586		
Total	3901,205	70			
The independent variable is PMP.					

Sumber: olah data, 2025.

Pada uji F yang ada pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai uji F pada bentuk kuadratik yaitu 16,552 dengan nilai signifikansi 0,000.nilai F_{hitung} pada bentuk kuadratik jika dibandingkan dengan nilai F_{tabel} (dengan dk: n-k(2)-1, α=5%) yaitu 16,552 > 3,132 dengan kriteria nilai signifikasi yaitu 0,000 < 0,05 yaitu menunjukan bahwa **regresi N*onlinea*r kuadratik berarti.** Dan pada variabel independen secara bersama-sama berpengaruh pada variable dependen.

Ketiga, Uji T (t-tes) ialah salah satu uji statistik yang dipakai untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol. Pada pengujian *t-test* terdapat hipotesis berupa:

H_0 : koefisien korelasi tidak signifikan.

H_a: koefisien korelasi signifikan, jika $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ (pada daerah penolakan titik 0 positif) dan

$T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$ (pada daerah penolakan titik 0 negatif).

Nilai T_{hitung} pada bentuk kuadratik dapat dilihat pada tabel 4.15 yaitu koefisien X memiliki T_{hitung} sebesar −2,549 (dengan taraf signifikansi 0,013) dan pada koefisien X^2 sebesar 3,111 (dengan taraf signifikansi 0,003). Nilai ini kemudian dibandingkan dengan T_{tabel} pada sisi negatif/negatif (yaitu: ketika dk = 70 dan taraf signifikansi 5%) maka didapat $T_{\text{tabel}} = -1{,}944$.

Pada nilai koefisien X dapat disimpulkan bahwa nilai $T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$ $(-2{,}549 < -1{,}944)$ maka Ha diterima. Untuk koefisien X^2 dibandingkan dengan T_{tabel} pada sisi positif (yaitu: ketika dk = 70 dan taraf signifikansi 5%) maka didapat T_{tabel}= 1,944. Dapat disimpulkan bahwa nilai $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ $(3{,}111 > 1{,}944)$ maka Ha diterima.

Jadi nilai t-tes model kuadratik dapat memperlihatkan **adanya hubungan yang signiikan** pada variabel pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket dengan motivasi belajar siswa pada

mata pelajaran PAI di kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

Keempat, kesalahan standar estimasi (SEE) yaitu untuk mengetahui seberapa akurat data sampel mewakili keseluruhan populasi dan menunjukan keakuratan model dalam membuat prediksi dapat dilihat pada nilai kesalahan standar estimasi. Nilai kesalahan standar estimasi yang lebih rendah menunjukkan bahwa model memiliki kesalahan prediksi yang lebih kecil. Untuk hasil perhitungan kesalahan standar estimasi (SEE) dapat dilihat pada tabel 4.15 *Model Summary* Regresi N*online*ar Kuadratik yaitu pada bentuk kuadratik yaitu 6,212.

c. Perbandingan Hasil Linear dan Kuadratik

Dari pengolahan data yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa bentuk kuadratik merupakan bentuk yang lebih baik daripada bentuk linear. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel perbandingan berikut:

Tabel 4. 18 Perbandingan Hasil Linear dan Kuadratik

Aspek		Linear	Kuadratik
Model		$\hat{Y} = 34{,}389 + 0{,}399X$	$\hat{Y} = 114{,}551 - 1{,}874X + 0{,}016X^2$
T-tes	Nilai	4,562 > 1,944 (t-tabel)	$-2{,}549 < -1{,}944$ (t-tabel)
			$3{,}111 > 1{,}944$ (t-tabel)
	Sig	0,000	0,013

			0,003
R^2		0,232	0,327
Std. Error of the Estimate		6,59087	6,212
F	Nilai	20,808>3,980	16,552>3,132
	Sig.	0,000	0,000

Sumber: olah data, 2025.

Pada tabel di atas, model persamaan linear dan kuadratik keduanya memiliki perbedaan arah pengaruh antara variabel X dengan Y. Model linear yaitu berbentuk garis lurus ke atas (positif), sedangkan model kuadratik berbentuk seperti huruf U (non-linear).

Pada nilai t-tes, kedua bentuk linear dan kuadratik sama-sama signifikan yang memiliki arti bahwa hipotesis adanya hubungan pada variabel X dengan Y berarti. Untuk nilai R^2, nilai pada bentuk kuadratik lebih tinggi dari bentuk linear artinya bentuk kuadratik menunjukan nilai pengaruh variabel X terhadap Y lebih tinggi. Kemudian dalam hasil nilai kesalahan standar estimasi, nilai pada bentuk kuadratik lebih rendah dari bentuk linear, untuk membandingkan kedua bentuk, yang paling baik yaitu bentuk dengan nilai estimasi standar kesalahan paling kecil dibanding yang lain. Dan terakir pada nilai F, kedua bentuk linear dan kuadratik sama-sama signifikan yang memiliki arti bahwa arah hubungan pada setiap model berarti.

Dari setiap perbandingan diatas maka model kuadratik nonlinear lebih dapat menunjukan adanya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y,

C. Pembahasan

Pada penelitian yang dilakukan pada 71 subjek mengenai "Pengaruh Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna" yang telah dilakukan, hasilnya yaitu menunjukan bahwa pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket memiliki pengaruh pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

Pada hasil angket mengenai persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Blooket* di kelas X DKV yang digunakan pada mata pelajaran PAI yaitu menunjukan bahwa hasil penelitian berada pada kategori (Baik) yaitu dengan rata-rata data (70,44) terletak pada interval dengan nilai frekuensi paling tinggi (67,28 – 73,59). Sedangkan pada hasil angket mengenai motivasi belajar siswa di kelas X DKV pada mata pelajaran PAI berada pada kategori (Baik) yaitu dengan rata-rata data (69,51) terletak pada interval dengan nilai frekuensi paling tinggi (67,08 – 71,94).

Kemudian hasil olah data selanjutnya yaitu setelah melakukan uji apakah data memiliki model linear atau tidak yang memiliki hasil bahwa arah hubungan pada data, di dapati bahwa tidak hanya arah hubungan variabel X terhadap Y berbentuk linear tetapi juga terdapat arah hubungan berbentuk N*online*ar dengan persamaan kuadratik seperti huruf U. Maka, penggunaan metode kurva estimasi dipilih untuk menentukan model terbaik pada analisis ini untuk melanjutkan proses analisis berikutnya.

Setelah melakukan langkah menggunaka kurva estimasi, hasilnya yaitu pada bentuk linear $\widehat{Y} = 34{,}389 + 0{,}399X$ nilai variabel pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket sebanding ke arah positif dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna, artinya semakin tinggi nilai pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket maka semakin tinggi juga motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna. Sedangkan pada bentuk kuadratik huruf U, $\widehat{Y} = 114{,}551 - 1{,}874X + 0{,}016X^2$ memiliki arti bahwa awalnya terdapat data yang memiliki nilai variabel X rendah tetapi nilai variabel Y yang tinggi dan hal ini membentuk suatu fenomena bahwa terdapat siswa yang memiliki motivasi yang tinggi tetapi nilai persepsi penggunaan media *game Blooket* yang rendah. Kemudian nilai motivasi terus mengalami

penurunan pada data selanjutnya. Penemuan data ini berarti menurut persepsi siswa dalam penggunaan media *game Blooket* tidak cukup mampu membangkitkan motivasi siswa. Hal ini disebabkan oleh suatu faktor seperti saat penggunaan media *game Blooket* terdapat rintangan seperti jaringan internet yang kurang stabil yang mempengaruhi waktu penggunaan yang kurang dan siswa jadi kesulitan saat menggunakan *game* tersebut. Selain itu motivasi yang rendah juga bisa dipengaruhi faktor lain seperti siswa merasa kurang mampu mengikuti pelajaran, memiliki masalah pribadi seperti kusulitan ekonomi dan masalah keluarga, dan faktor lainnya.[63] Akibatnya dari berbagai faktor tersebut motivasi siswa dapat menurun. Pada grafik selanjutnya, terdapat titik balik dengan titik 58,56 pada data yang menimbulkan naiknya data dan menunjukan adanya peningkatan motivasi belajar. Artinya beberapa siswa memiliki persepsi bahwa media *game Blooket* berpengaruh positif pada motivasi mereka.

Pada nilai t-tes, T_{hitung} bentuk linear yaitu 4,562 dengan nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05). Nilai ini kemudian dibandingkan dengan T_{tabel} (yaitu: ketika dk = 70 dan taraf signifikansi 5%) sebesar 1,944. Hal ini menunjukan bahwa nilai $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ (4,562 > 1,944). Sedangkan nilai T_{hitung} pada bentuk kuadratik pada koefisien X memiliki T_{hitung} sebesar

[63] Arifianti, Ika dan Astuti. W, Riskiana, *Strategi Belajar Mengajar*, (Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery, 2023), hlm. 85

−2,549 (dengan taraf signifikansi 0,013) dan pada koefisien X^2 sebesar 3,111 (dengan taraf signifikansi 0,003). Nilai ini kemudian dibandingkan dengan T_{tabel} pada sisi negatif (yaitu: ketika dk = 70 dan taraf signifikansi 5%) maka didapat T_{tabel} = -1,944. Pada nilai koefisien X hal ini berarti nilai $T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$ (-2,549 < -1,944).

Untuk koefisien X^2, dibandingkan dengan T_{tabel} pada sisi positif (yaitu: ketika dk = 70 dan taraf signifikansi 5%) maka didapat T_{tabel} = 1,944. Pada koefisien X^2, yaitu $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ (3,111 > 1,944). Artinya kedua bentuk linear dan kuadratik sama-sama signifikan yang memiliki arti bahwa hipotesis adanya hubungan pada variabel X dengan Y berarti.

Kemudian dalam hasil nilai kesalahan standar estimasi, nilai pada bentuk kuadratik (6,212) lebih rendah dari bentuk linear (6,59080) untuk membandingkan kedua bentuk, yang paling baik yaitu bentuk dengan nilai estimasi standar kesalahan paling kecil dibanding yang lain.

Hasil uji F pada bentuk linear yaitu 20,808 dengan nilai signifikansi 0,000. Sedangkan pada nilai uji F pada bentuk kuadratik yaitu 16,552 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai F-hitung pada bentuk linear jika dibandingkan dengan nilai F-tabel (dengan dk: n–k(2)–1, α: 5%) yaitu 20,808 > 3,980 dan kriteria nilai signifikasi 0,000<0,05 yaitu menunjukan bahwa **regresi linear berarti.** Kemudaian nilai F-hitung pada bentuk kuadratik

jika dibandingkan dengan nilai F-tabel (dengan dk: n–k(2)–1, α: 5%) yaitu 16,552 > 3,132 dengan kriteria nilai signifikasi yaitu 0,000 < 0,05 yaitu menunjukan bahwa **regresi nonlinear kuadratik berarti.** Hal ini berarti bahwa kedua bentuk linear maupun kuadratik pada variabel independen secara bersamaan mempengaruhi variabel dependen.

Untuk nilai R^2 pada bentuk linear yaitu 0,232 (23,2%) dan kuadratik 0,327 (32,7%). Nilai ini termasuk rendah atau bersifat lemah. Artinya kemampuan variabel independen dalam memberi pengaruh atau memprediksi variabel dependen pada bentuk linear hanya sebesar 23,2%, untuk sisanya yaitu sebesar 76,8% (dimana apabila 100% – 23,2%,) merupakan pengaruh dari variabel X lainnya di luar dari penelitian. Sedangkan pada bentuk kuadratik yang berjumlah 32,7%, sisanya yaitu sebesar 67,3% (dimana apabila 100%–32,7%,) merupakan pengaruh dari variabel X lainnya di luar dari penelitian. Dari nilai tersebut, melihat hasil yang tertera maka model kuadratik nonlinear lebih dapat menunjukan adanya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y.

Melihat nilai R^2 menunjukan adanya pengaruh yaitu pada bentuk linear yaitu 23,2% dan pada bentuk kuadratik yaitu 32,7% jika setiap R^2 pada masing-masing bentuk di hitung untuk menuju 100% maka terdapat 76,8% dan 67,3% sisanya yang berarti terdapat faktor atau cara lain selain penggunaan media

pembelajaran *game* edukasi *online Blooket* saat mata pelajaran PAI sebagai faktor yang dapat memotivasi siswa.

Hal ini sangat sesuai dengan pendapat Agoes Dariyo pada buku *Dasar-Dasar Pedagogi Modern*, bahwa motivasi belajar pada siswa berasal dari dua sumber, sumber dari internal dapat dijelaskan sebagai suatu dorongan atau rangsangan yang bersumber dari dalam diri atau tubuh seseorang. Dan sumber dari eksternal yaitu suatu dorongan dan rangsangan yang bersumber dari luar diri seseorang. Dalam hal ini seseorang menerima atau mendapat suatu rangsangan dari luar kemudian di proses ke dalam diri untuk dapat melakukan usaha pemenuhan suatu tujuannya sendiri.

Siswa yang sudah memiliki motivasi internal di dirinya cenderung tidak mudah hilang fokus saat belajar dan akan mendapatkan hasil belajar yang tetap baik meski tanpa motivasi eksternal, sedangkan siswa yang belum memiliki motivasi internal pada dirinya cenderung sulit fokus dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu suatu motivasi eksternal yaitu guru dengan melalui berbagai cara seperti adanya hukuman dan hadiah, atau berasal dari perbedaan metode ajar atau media ajar baru yang memotivasi siswa.

Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *online* seperti *Blooket* saat pembelajaran PAI di kelas. Pada usia ini, siswa sangat tertarik dengan *game*. Untuk itu,

metode mengajar seperti ceramah oleh guru perlu terus dikembangkan bisa dengan mengkolaborasikan metode ceramah dengan evaluasi pengetahuan siswa menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online*. Pemilihan penggunaan *Game* yang tepat jika akan di gunakan dalam proses pembelajaran sangat penting karen *game* edukasi yang tepat dengan siswa dapat membuat siswa terpancing minat belajarnya saat mendapatkan materi pembelajaran karena dilakukan sambil bermain sehingga siswa dapat merasa senang dan siswa dapat lebih mudah untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan.

Selain Motivasi berasal dari Penggunaan media *game Blooket* seperti pada contoh di atas, menurut Oemar Hamalik dalam Wina Sanjaya terdapat berbagai faktor untuk menghadirkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik pada siswa yaitu dengan menghadirkan kesadaran siswa untuk belajar dengan rangsangan dari guru bisa melalui berbagai komponen pendidikan lain tidak hanya media pembelajaran seperti *game* diatas tapi juga media lainnya yang harus di kreasikan oleh guru, serta perlunya mengkoordinasi kelompok siswa dan suasana kelas yang tepat yang akan memberikan dampak motivasi belajar siswa.[64]

[64] Miftahussaadah & Subiyantoro, Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa, Islamika : Jurnal Keislamandan Ilmu PendidikanVolume 3, Nomor 1, Januari 2021; 97-107

D. Keterbatasan Penelitian

Penulis sangat memahami bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan ini pasti terdapat suatu keterbatasan. Adapun keterbatasan-keterbatasan yang penulis alami yaitu sebagai berikut :

1) Keterbatasan waktu penelitian

   Penelitian ini dilakukan secara singkat dan terasa tergesa-gesa ketika pelaksanannya yaitu saat dilakukan pra-penelitian, kemudian mengambil data yang berkaitan dengan siswa dan saat melakukan olah data. Meskipun demikian penelitian ini tetap dapat memenuhi syarat dalam penelitian ilmiah.

2) Keterbatasan kemampuan

   Dalam penelitian ini, penulis menyadari keterbatasan kemampuan khususnya dalam pengetahuan untuk menulis penelitian ilmiah dan mengolah data penelitian. Meskipun demikian penulis sudah berusaha sebaik mungkin dengan banyak membaca sumber penekitian serta melaksanakan bimbingan dari dosen pembimbing untuk mencapai penelitian yang baik.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan yaitu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian mengenai pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket yaitu memiliki nilai dengan kategori (Baik) dengan rata-rata data (70,44) terletak pada interval dengan nilai frekuensi paling tinggi (67,28 – 73,59).
2. Hasil dari penelitian mengenai motivasi belajar mata pelajaran PAI kelas X DKV yaitu memiliki nilai dengan kategori (Baik) dengan rata-rata data (69,51) terletak pada interval dengan nilai frekuensi paling tinggi (67,08 – 71,94).
3. Pada penelitian ini terdapat pengaruh yang lemah antara pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna. Hal ini dapat dilihat dengan menggunakan analisis kurva estimasi yang menghasilkan bahwa data berbentuk linear ($\hat{Y} = 34{,}389 + 0{,}399X$) dan N*online*ar kuadratik ($\hat{Y} = 114{,}551 - 1{,}874X + 0{,}016X^2$) berbentuk menyerupai

huruf U. Untuk nilai R^2 atau besarnya nilai pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu pada bentuk linear 0,232 (23,2%) dan bentuk kuadratik 0,327 (32,7%). Nilai ini termasuk rendah atau bersifat lemah. Dari setiap perbandingan yang sudah dilakukan, model kuadratik nonlinear lebih dapat menunjukan adanya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian dapat disimpulkan beberapa saran, antara lain:

1. Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket masih belum maksimal karena terdapat kendala seperti jaringan internet yang kurang satabil yang membuat waktu penggunaan serta penggunaan media *game Blooket* sedikit terganggu bagi beberapa siswa. Penggunaan *game* edukasi *online* seperti *Blooket* sangat membutuhkan jaringan internet dan perangkat seluler seperti laptop, komputer, dan ponsel. Apabila sarana kurang terpenuhi maka akan kurang sempurna penggunaan media ini.
2. Pada hambatan berupa sarana seperti jaringan internet yang kurang stabil saat penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *online Blooket* dapat di cari

penyelesaiannya berupa aktivitas secara berkelompok sesama siswa lain untuk mengatasi apabila ada siswa yang perangkat ponsel atau kuota internet memiliki hambatan.

C. Penutup

Segala puji bagi Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan semoga nantinya mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa penelitian ini tidaklah sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran terbuka untuk di sampaikan pada penulis. Dan semoga skripsi ini sedikit banyak dapat membantu dan memberikan informasi kepada para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Efendi, dkk. (2020). *Analisis Regresi Teori dan Aplikasi dengan R*, (Malang: UB Press)

Agoes Dariyo. (2013). *Dasar-Dasar Pedagogi Modern*. (Jakarta: Penerbit Indeks)

Ani Aryanti. (2023). Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Edisi Revisi). (Jakarta: Bumi Aksara)

Arda, Dkk. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VIII*. e-Jurnal Mitra Sains. (Vol. 3 No. 1)

Arifianti, Ika dan Astuti. W, Riskiana. 2023. *Strategi Belajar Mengajar*, (Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery)

Ary Yulianti. (2020). *Jurnal Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*. (Jurnal IT-EDU, Vol. 05 No. 01)

Asep Kurniawan. (2018). Metodologi Penelitian Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosdakarya)

Azhar Arsyad. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran ICT*

Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Bidjaksana Arief F dan Sri Karuniari N. (2022). *Teori Dan Praktik Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. (Penerbit Anak Hebat Indonesia)

Buna'i. (2021). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.* (Surabaya: Jakad Media Publishing)

Duli, Nikolaus. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data SPSS*. (Sleman: Deepublish Publisher)

Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca)

Hamzah B. Uno. (2022). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di bidang Pendididkan*. (Jakarta: Bumiaksara)

Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. (2016). *Tugas Guru dalam Pembelajaran (Aspek yang Mempengaruhi).* (Jakarta : Bumi Aksara)

Inesa Tri dan Rini Intansari. (2018). *Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*. (Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 02, No.01)

Kuncoro, Haryono. (2018). *Statistika Deskriptif Untuk Analisis Ekonomi*. (Jakarta: Bumi Aksara)

Lynne Schrum. (2013). *Teknologi Pendidikan bagi Para Pemimpin Sekolah*, Terj. Frida Dwiyanti Widjaya. (Jakarta: Penerbit Indeks)

M. Makhrus Ali, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya dalam Penelitian*. (Education Journal, Vol. 02(2))

Maklonia Meling Moto. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan.*

Miftahussaadah & Subiyantoro. (2021). *Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa.* (Islamika : Jurnal Keislamandan Ilmu PendidikanVolume 3, Nomor 1)

Mika Agus Widiyanto. (2013). *Statistika Terapan*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo)

Nabila dan Didah Nurhamida. (2024). *Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan*. (Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 6, No. 1)

Nana Sayaodih Sukmadinata, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya)

Nurgiantoro, Gunawan, dan Marzuki. (2017). *Statistika Terapan*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press)

Priyatno, Duwi. (2024). *Teknik Dasar untuk Analisis Data Menggunakan SPSS*. (Yogyakarta: Penerbit Andi).

Qomusuddin, F. Ivan dan Romlah, Siti. (2022). *Analisis Data Kuantitatif Dengan Program IBM SPSS Statistic 20.0*. (Yogyakarta: Penerbit Deeppublish)

Rafika Andari. (2020). *Pemanfaatan Media Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika*. (Vol. 06 No. 01)

Riduwan. (2003). *Dasar-Dasar Statistika*. (Bandung: Alfabeta)

Rita Arni. (2021). *Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Solusi PJJ yang Menyenangkan*. (Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang III Universitas Negeri Padang)

Rosidah, *Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD*, Seminar Nasional Paedagoria, (Volume 2, Agustus 2022), pp. 10-16

Sandu Siyoto dan Ali Sodiq. (2017). *Dasar Metodologi Penelitian*. (Sleman: Literasi Media Publighing)

Setiawan, Andi. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia)

Setiawan, Santy, dkk. (2017). *Statistika II Edisi Revisi*. (Yogyakarta: Penerbit Andi)

Sinambela, N.J.M Pardomuan, dkk, *Teori Belajar dan Aliran-Aliran Pendidikan.* (Banten: Sada Kurnia Pustaka)

Sinambela dan Sarton. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Teoretik dan Praktik*. (Depok: Rajawali Press, 2022), hlm. 185

Siregar, Syofian. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Prenada Media Group)

Sudaryono, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Rajawali Press, 2017)

Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Penerbit Alfabeta, 2019)

Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018)

Syaiful Bahri Djamarah, (2008). *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta)

Su'dadah. (2014). *Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. (Jurnal Kependidikan, Vol. II No. 2)

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan. (2007). *Ilmu dan Aplikasinya*. (Bandung: PT. IMTIMA)

Wardana. *Pengantar Aplikasi SPSS Versi 20*. (Baubau: LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press)

Widarjono, Agus. (2015). *Analisis Multivariat Terapan dengan program SPSS, Amos, SMARTPLS*. (Yogyakaeta: UPP STIM YKPN)

Wina Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Penerbit Kencana)

Yamin, Sofyan. (2021). *Ebook Statistik Tutorial Statistik SPSS,LISREL, WARPPLS, & JASP (Mudah dan Aplikatif)*. (PT. Dewangga Energi Internasional)

Digital Game-Based Learning: 13 Pros And Cons. https://helpfulprofessor.com/digital-*game*-based-learning/ di terjemahkan melalui web DeepL, di akses pada Selasa, 19 November 2024

Memahamai Koefisien Determinan Dalam Analisis Regresi. https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-koefisien-determinasi-dalam-regresi-linear/, diakses 26 Mei 2025.

Standard Estimation Error (Standar Estimasi Kesalahan). https://ecampusontario.pressbooks.pub/introstats/chapter/13-3-

standard-error-of-the-estimate/ di terjemahkan oleh *Google* Translate, diakses 16 Mei 2025

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba

No.	Nama Siswa	No.	Nama Siswa
1.	Adzra Nafis Putri Diyan	19.	Khabibatul Zazila
2.	Afi Bunga Lestari	20.	Linda Inayatun Nisa
3.	Ainuzzahra Maulidah	21.	Maelina
4.	Akhmad Aprili Zaman	22.	M. Reffnu Anggara
5.	Anaasiyah Tiyara	23.	M. Husnul Aqib
6.	Aulia Quinsha Puspasari	24.	M. Firdaus Keyno Saputro
7.	Auliya Sapitri	25.	Nur Azizah Aprilia
8.	Azka Naufal As-Shidiqi	26.	Putri Rachmawati
9.	Cinta Safitri	27.	Septi Ramadani
10.	Deni Yansyah	28.	Silmi Chusnul Hawa
11.	Diva Dea Dzulhijah	29.	Siti Eva Nur Laela
12.	Dizza Anaya	30.	Syahrotu Shita Ramadhani
13.	Dwi Agustin	31.	Syifa Lyana
14.	Eva Rokhman Nurul Isra	32.	Talitha Shafhah Irawan
15.	Evi Rokhman Nurul Isra	33.	Wiwit Ayu Wulandari
16.	Hana' Fairuzysalma	34.	Zahra Nur Isya Ramadhanu
17.	Hanumatul Imdah	35.	Zahran Eza Putra
18.	Inayatul Rofiqoh	36.	Zafran Sabian Amira

Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas Percobaan

No.	Nama Siswa	No.	Nama Siswa
1.	Achmad Harun	38.	Alifah Khairunnisa
2.	Adelia Alma Yunita	39.	Amalia Firzahyani
3.	Ahmad Fathin Rozin	40.	Amelia Ananda Saputri
4.	Alwi Nurhidayat	41.	Andika Ramadhany
5.	Andhika Rahmasta Wijaya	42.	Anisa Mutia Rahmah
6.	Aprilia Mutoharoh	43.	Azzahra Putri Afrilia
7.	Deswita Kanaya Dewi	44.	Candra Winata Hasani
8.	Diana Tri Astuti	45.	Deya Mardika
9.	Gigih Citra Puspita	46.	Dhiya Khayatu Salma
10.	Ika Sintia Wulandari	47.	Dinda Rahmawati
11.	Keziah Pradipa Hartona	48.	Putri Agustina
12.	Kirani Ulfayatuzzahro	49.	Fairuz Rizqi Aulia
13.	Lisa Laeli Fadillah	50.	Fazri Agustian
14.	M. Wisnu Mauludin	51.	Firmansyah
15.	Manda Putri Aryani	52.	Jatina Hayatunufus
16.	Miladiya Safitri	53.	Jihan Rahma Syahira
17.	Moh. Ilham Putra Ardi	54.	Muhammad Abdul Jafar
18.	Mohammad Hafidh Endru Pratama	55.	Nabila Ayu Safika
19.	Muhammad Ali Hafidh	56.	Naura Tsabita
20.	Murtiningsih	57.	Nibras Azhar Karin
21.	Najwa Safanabila	58.	Nur Kuraeni Istigharoh
22.	Nazwa Annida Al Laely	59.	Nurul Karomah
23.	Nindi Avril Risqi	60.	Prana Shakti Hendrawan

24.	Nur Faizzah	61.	Puji Tasya Rahmawati
25.	Oktavian Husni Mubarok	62.	Putri Zherinda Zabdiel
26.	Puji Handayani	63.	Rackhen Frizzi Hasti Revalliza
27.	Rahma Aulia Putri	64.	Rizka Alifa Aulia
28.	Rania Wulandari	65.	Sandy Alif Budiman
29.	Sava Nur Levina	66.	Sherly Khoerunisa
30.	Septi Ramadani	67.	Shifa Ramadhani
31.	Shofiatun Nur Azaroh	68.	Siti Nur Aeni
32.	Siti Zulfa Salsabil	69.	Soraya Ayuni Asri
33.	Syifa Namira	70.	Syafa'atun Mahmudah
34.	Tri Melina	71.	Zahra Aruna Syasya
35.	Tri Fadilah Risma Ayu		
36.	Winda Afrilia		

Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Pertanyaan Uji Coba

KISI-KISI ANGKET PERTANYAAN UJI COBA

Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket (X)

No	Indikator Variabel	No. Butir Positif dan Negatif		Total Soal
		Positif	Negatif	
1.	Relevansi	1,2,4,5	3	5
2.	Kemampuan Penggunaan	6,8,9	7,10	5
3.	Kemudahan Penggunaan	12,14,15	11,13,16,17	7
4.	Ketersediaan sarana penunjang	18,19,23	20,21,22	6
5.	Kebermanfaatan	24, 25, 26, 28, 29, 30	27	7
Total				30

Kisi-Kisi Angket Uji Coba Pertanyaan

Motivasi Belajar Siswa (Y)

No	Indikator	No. Butir Positif dan Negatif		Total soal
		Positif	Negatif	
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk belajar	1,2,3	4,5	5
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar	6,7,8,10	9	5
3.	Adanya harapan dan cita-cita di masa depan	11,12,13,14, 15	16	6
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	17,18,20	19	4
5.	Adanya hal yang menarik	21,22,23,24	25	5
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	26,27,28,29	30	5
Total				30

Lampiran 4 Angket Pertanyaan Uji Coba

ANGKET UJI COBA PENELITIAN UNTUK SISWA

Kepada:
Yth. Siswa-siswi kelas X
Program Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 2 Adiwerna
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Perkenankan saya Rina Rahma Hendarti, mengharapkan kerja sama dan keikhlasan adik semua yang tengah sibuk dalam belajar untuk meluangkan waktunya dalam mengisi angket uji coba penelitian ini. Angket ini merupakan salah satu langkah saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengaruh Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

Angket ini bukanlah sebuah bentuk tes yang bentuk jawabannya mutlak salah atau benar. Jawaban yang terbaik adalah jawaban yang sesuai dengan keyakinan dan keadaan diri sendiri. Jadi di harapkan kejujuran adik-adik dalam memberikan jawaban pada pengisian angket ini. Jawaban pernyataan yang telah diberikan **tidak akan mempengaruhi nilai di sekolah**. Dan untuk masalah identitas, nantinya hanya digunakan untuk mempermudah pengolahan data saja. Sekian atas bantuan dan kerjasamanya, saya ucapkan banyak terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Hormat Saya

Rina Rahma Hendarti

ANGKET UJI COBA PENELITIAN UNTUK SISWA

Nama :
No. Absen :
Kelas :

Sebelum melakukan pengisian angket uji coba, bacalah petunjuk pengisian angket secara seksama:

1. Isi identitas (nama, no. Absen, kelas) terlebih dahulu.
2. Bacalah masing-masing pernyataan dengan cermat.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat Anda, dengan cara memberi tanda (V) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:
   SS = Sangat Setuju
   S = Setuju
   TS = Tidak setuju
   TST = Sangat Tidak setuju
4. Jika Anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut Anda coret dengan memberi tanda 2 garis (=), dan kemudian beri tanda (V) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda.
5. Jika ada pernyatan yang tidak jelas bisa tanya pada peneliti.

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

1. Angket Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TP	STP
1.	Guru menggunakan latihan soal di media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* sesuai dengan materi pembelajaran PAI.				
2.	Guru menggunakan media *game* edukasi *online* *Blooket* setiap kali pembelajaran PAI.				
3.	Saya merasa waktu untuk menggunakan media *game* edukasi *online* *Blooket* setiap kali pembelajaran PAI kurang.				
4.	Guru memberikan kesempatan membaca materi pelajaran saat menggunakan media *game* edukasi *online* *Blooket* setiap kali pembelajaran PAI.				
5.	Saya merasa bosan jika tidak menggunakan *game* edukasi *online* *Blooket* saat pemberian materi PAI.				
6.	Guru PAI menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* dengan lancar.				
.7.	Guru PAI menggunakan media *game* edukasi *online* secara tergesa-gesa.				
8.	Guru PAI memberikan bimbingan saat saya mengalami kesulitan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				

9.	Guru PAI memberikan instruksi yang jelas sebelum menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
10.	Saya bertanya kepada teman karena instruksi guru kurang jelas.				
11.	Saya mengalami kendala kendala saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
12.	Saya menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* dengan mudah.				
13.	Saya mengalami kesulitan sehingga meminta bantuan teman yang sudah mengerti dalam menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*				
14.	Saya dengan mudah menjawab pertanyaan yang ada dalam media *game* edukasi *online* *Blooket*.				
15.	Saya menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* dengan lancar dari awal hingga akhir.				
16.	Saya terlambat masuk ke dalam *game* edukasi *online* *Blooket* karena *game* sulit dimainkan.				
17.	Media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* sangat membingungkan saat dimainkan.				

18.	Perangkat ponsel saya dapat di gunakan dengan baik saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
19.	Internet saya sudah tersedia saat menggunakan media *game* edukasi *online* *Blooket*.				
20.	Saya tidak menggunakan media *game* edukasi *online* *Blooket* karena ada kendala pada ponsel saya.				
21.	Saya kekurangan waktu saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* karena jaringan internet yang tidak stabil.				
22.	Saya merasa tegang karena perangkat ponsel saya tidak berungsi dengan baik saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
23.	Guru memiliki perangkat (laptop, LCD) yang lengkap saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
24.	Saya merasa termotivasi untuk membaca buku pelajaran karena guru menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
25.	Media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* membuat saya berusaha untuk mendapat nilai yang tinggi.				

26.	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
27.	Saya merasa media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* membuat saya tidak memahami materi pembelajaran.				
28.	Saya merasakan manfaat saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
29.	Saya merasa senang belajar saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*				
30.	Saya merasa antusias belajar saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				

2. Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya membaca buku dengan serius sebelum pembelajaran PAI berlangsung.				
2.	Saya mempunyai keinginan membaca materi PAI di rumah, sebelum materi tersebut diajarkan guru di sekolah.				
3.	Saya mendengarkan dengan baik guru yang sedang mengajar di depan kelas.				

4.	Saya lebih banyak berbincang dengan teman saat guru menjelaskan pelajaran di kelas.				
5.	Saya merasa mengantuk dan bosan saat guru menjelaskan pelajaran di kelas.				
6.	Saya masuk kelas dengan tepat waktu.				
.7.	Saya selalu membawa buku pelajaran dan alat tulis saat pelajaran PAI.				
8.	Saya mengerjakan sendiri semua tugas yang telah di berikan guru.				
9.	Saya sering izin ke kamar mandi ketika pelajaran sedang berlangsung				
10.	Saya mempersiapkan tempat duduk dengan bersih dan rapi sebelum pembelajaran PAI di mulai.				
11.	Saya bertanya pada guru apabila ada materi atau perintah yang belum jelas.				
12.	Saya belajar PAI di kelas dengan serius agar mendapat nilai yang bagus				
13.	Saya memanfaatkan waktu luang untuk belajar di sekolah				
14.	Saya terus mengulang materi agar lebih paham dalam belajar PAI				
15.	Saya mempraktikkan apa yang sudah dipelajari pada pelajaran PAI di rumah				
16.	Saya merasa pembelajaran PAI tidak di butuhkan di kehidupan sehari-hari.				
17.	Guru memberikan pujian kepada siswa di kelas saat pembelajaran PAI.				

18.	Saya sering mendapat pujian dari guru saat pembelajaran PAI				
19.	Saya sering mendapat teguran ketika berperilaku yang tidak baik dan tidak mematui perintah guru di kelas.				
20.	Saya sering mendapatkan pujian dari orang tua ketika berperilaku sesuai dengan pembelajran PAI yang sudah di dapatkan.				
21.	Guru menjelaskan materi dengan lantang dan mudah di dengar dan di pahami.				
22.	Guru memberikan permainan atau hal yang menarik yang membuat saya tidak bosan.				
23.	Guru memberikan banyak kegiatan baru saat pembelajaran PAI.				
24.	Guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode yang menyenangkan				
25.	Tugas dari guru terasa sulit dikerjakan dan tidak menarik.				
26.	Saya merasa nyaman saat mengunakan ruang kelas saat pelajaran PAI				
27.	Guru menegur siswa untuk merapikan ruang kelas sebelum pembelajaran berlangsung.				
28.	Guru menegur siswa yang berisik saat pembelajaran PAI berlangsung.				
29.	Saya merasa memiliki teman-teman yang membantu saat belajar.				
30.	Saya merasa terganggu dengan suasana kelas lain yang berisik.				

Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Pertanyaan

Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket (X)

No	Indikator Variabel	No. Butir Positif dan Negatif		Total Soal
		Positif	Negatif	
1.	Relevansi	1, 2	3	3
2.	Kemampuan Penggunaan	4, 6	5	3
3.	Kemudahan Penggunaan	8, 11, 12	7, 9, 13, 14	7
4.	Ketersediaan sarana penunjang	15, 16	17, 18	4
5.	Kebermanfaatan	19, 20, 21, 22, 23, 24	22	7
Total				24

Motivasi Belajar Siswa (Y)

No	Indikator	No. Butir Positif dan Negatif		Total soal
		Positif	Negatif	
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk belajar	1,2,3	4,5	5
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar	6,7,8,9	10	5
3.	Adanya harapan dan cita-cita di masa depan	11,12,13,14	15	5
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	16,17	-	2
5.	Adanya hal yang menarik	18,19,20	21	4
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	22	-	1
Total				22

Lampiran 6 Angket Penelitian Untuk Siswa

ANGKET PENELITIAN UNTUK SISWA

Kepada:
Yth. Siswa-siswi kelas X
Program Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 2 Adiwerna
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Perkenankan saya Rina Rahma Hendarti, mengharapkan kerja sama dan keikhlasan adik semua yang tengah sibuk dalam belajar untuk meluangkan waktunya dalam mengisi angket penelitian ini. Angket ini merupakan salah satu langkah saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengaruh Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna.

Angket ini bukanlah sebuah bentuk tes yang bentuk jawabannya mutlak salah atau benar. Jawaban yang terbaik adalah jawaban yang sesuai dengan keyakinan dan keadaan diri sendiri. Jadi di harapkan kejujuran adik-adik dalam memberikan jawaban pada pengisian angket ini. Jawaban pernyataan yang telah diberikan **tidak akan mempengaruhi nilai di sekolah**. Dan untuk masalah identitas, nantinya hanya digunakan untuk mempermudah pengolahan data saja. Sekian atas bantuan dan kerjasamanya, saya ucapkan banyak terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Hormat Saya

Rina Rahma Hendarti

ANGKET PENELITIAN UNTUK SISWA

Nama :
No. Absen :
Kelas :

Sebelum melakukan pengisian angket penelitian, bacalah petunjuk pengisian angket secara seksama:

1. Isi identitas (nama, no. Absen, kelas) terlebih dahulu.
2. Bacalah masing-masing pernyataan dengan cermat.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat Anda, dengan cara memberi tanda (V) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:
   SS = Sangat Setuju
   S = Setuju
   TS = Tidak setuju
   TST = Sangat Tidak setuju
4. Jika Anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut Anda coret dengan memberi tanda 2 garis (=), dan kemudian beri tanda (V) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda.
5. Jika ada pernyatan yang tidak jelas bisa tanya pada peneliti.

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

1. Angket Pengaruh persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi online Blooket

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TP	STP

1.	Guru menggunakan latihan soal di media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* sesuai dengan materi pembelajaran PAI.				
2.	Guru menggunakan media *game* edukasi *online* *Blooket* setiap kali pembelajaran PAI.				
3.	Saya merasa waktu untuk menggunakan media *game* edukasi *online* *Blooket* setiap kali pembelajaran PAI kurang.				
4.	Guru PAI menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* dengan lancar.				
5.	Guru PAI menggunakan media *game* edukasi *online* secara tergesa-gesa.				
6.	Guru PAI memberikan instruksi yang jelas sebelum menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
7.	Saya mengalami kendala kendala saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
8.	Saya menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* dengan mudah.				
9.	Saya mengalami kesulitan sehingga meminta bantuan teman yang sudah				

	mengerti dalam menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*				
10.	Saya dengan mudah menjawab pertanyaan yang ada dalam media *game* edukasi *online* *Blooket*.				
11.	Saya menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* dengan lancar dari awal hingga akhir.				
12.	Saya terlambat masuk ke dalam *game* edukasi *online* *Blooket* karena *game* sulit dimainkan.				
13.	Media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* sangat membingungkan saat dimainkan.				
14.	Perangkat ponsel saya dapat di gunakan dengan baik saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
15.	Internet saya sudah tersedia saat menggunakan media *game* edukasi *online* *Blooket*.				
16.	Saya kekurangan waktu saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* karena jaringan internet yang tidak stabil.				

17.	Saya merasa tegang karena perangkat ponsel saya tidak berungsi dengan baik saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
18.	Saya merasa termotivasi untuk membaca buku pelajaran karena guru menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
19.	Media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* membuat saya berusaha untuk mendapat nilai yang tinggi.				
20.	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
21.	Saya merasa media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket* membuat saya tidak memahami materi pembelajaran.				
22.	Saya merasakan manfaat saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				
23.	Saya merasa senang belajar saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*				
24.	Saya merasa antusias belajar saat menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *online* *Blooket*.				

2. Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya membaca buku dengan serius sebelum pembelajaran PAI berlangsung.				
2.	Saya mempunyai keinginan membaca materi PAI di rumah, sebelum materi tersebut diajarkan guru di sekolah.				
3.	Saya mendengarkan dengan baik guru yang sedang mengajar di depan kelas.				
4.	Saya lebih banyak berbincang dengan teman saat guru menjelaskan pelajaran di kelas.				
5.	Saya merasa mengantuk dan bosan saat guru menjelaskan pelajaran di kelas.				
6.	Saya masuk kelas dengan tepat waktu.				
7.	Saya selalu membawa buku pelajaran dan alat tulis saat pelajaran PAI.				
8.	Saya mengerjakan sendiri semua tugas yang telah di berikan guru.				
9.	Saya sering izin ke kamar mandi ketika pelajaran sedang berlangsung				
10.	Saya mempersiapkan tempat duduk dengan bersih dan rapi sebelum pembelajaran PAI di mulai.				
11.	Saya belajar PAI di kelas dengan serius agar mendapat nilai yang bagus				

12.	Saya memanfaatkan waktu luang untuk belajar di sekolah				
13.	Saya terus mengulang materi agar lebih paham dalam belajar PAI				
14.	Saya mempraktikkan apa yang sudah dipelajari pada pelajaran PAI di rumah				
15.	Saya merasa pembelajaran PAI tidak di butuhkan di kehidupan sehari-hari.				
16.	Guru memberikan pujian kepada siswa di kelas saat pembelajaran PAI.				
17.	Saya sering mendapatkan pujian dari orang tua ketika berperilaku sesuai dengan pembelajran PAI yang sudah di dapatkan.				
18.	Guru menjelaskan materi dengan lantang dan mudah di dengar dan di pahami.				
19.	Guru memberikan banyak kegiatan baru saat pembelajaran PAI.				
20.	Guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode yang menyenangkan				
21.	Tugas dari guru terasa sulit dikerjakan dan tidak menarik.				
22.	Saya merasa nyaman saat mengunakan ruang kelas saat pelajaran PAI				

Lampiran 7 Lampiran 7 Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel (X)

Uji Validitas danReliabilitas Persepsi Siswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Online* (X)

Validitas					Reliabilitas	
No	r-hitung	r-tabel	n. sig	Ket.	C. Alpha	Nilai
1.	0,624	0,234	0,000	Valid	0,941	Reliabel
2.	0,403	0,234	0,015	Valid		
3.	0,408	0,234	0,014	Valid		
4.	0,075	0,234	0,665	Invalid		
5.	-0,016	0,234	0,924	Invalid		
6.	0,797	0,234	0,000	Valid		
7.	0,540	0,234	0,001	Valid		
8.	0,127	0,234	0,459	Invalid		
9.	0,347	0,234	0,038	Valid		
10.	0,327	0,234	0,052	Invalid		
11.	0,580	0,234	0,000	Valid		
12.	0,819	0,234	0,000	Valid		
13.	0,479	0,234	0,003	Valid		
14.	0,694	0,234	0,000	Valid		
15.	0,648	0,234	0,000	Valid		
16.	0,671	0,234	0,000	Valid		
17.	0,768	0,234	0,000	Valid		
18.	0,579	0,234	0,000	Valid		

19.	0,724	0,234	0,000	Valid		
20.	0,318	0,234	0,059	Invalid		
21.	0,706	0,234	0,000	Valid		
22.	0,834	0,234	0,000	Valid		
23.	0,313	0,234	0,063	Invalid		
24.	0,642	0,234	0,000	Valid		
25.	0,370	0,234	0,026	Valid		
26.	0,754	0,234	0,000	Valid		
27.	0,765	0,234	0,000	Valid		
28.	0,696	0,234	0,000	Valid		
29.	0,697	0,234	0,000	Valid		
30.	0,711	0,234	0,000	Valid		

Angket yang berjumlah 30 butir pertanyaan, terdapat 6 butir soal yang tidak valid. Untuk itu, 6 butir soal yang tidak valid tidak akan di sertakan pada angket penelitian. Kemudian pada 24 butir soal yang valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas pada variabel X yaitu berjumlah 0,941. Nilai ini yaitu lebih tinggi dari kriteria reliabilitas yaitu 0,6 (0,941 > 0,6). Disimpulkan memiliki reliabilitas yang tinggi.

Lampiran 8 Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel (Y)

Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel (Y)

Validitas					Reliabilitas	
No	r-hitung	r-tabel	n. sig	Ket.	C. Alpha	Nilai
1.	0,371	0,234	0,026	Valid	0,905	Reliabel
2.	0,462	0,234	0,005	Valid		
3.	0,649	0,234	0,000	Valid		
4.	0,656	0,234	0,000	Valid		
5.	0,734	0,234	0,000	Valid		
6.	0,663	0,234	0,000	Valid		
7.	0,753	0,234	0,000	Valid		
8.	0,65	0,234	0,000	Valid		
9.	0,723	0,234	0,000	Valid		
10.	0,551	0,234	0,000	Valid		
11.	-0,232	0,234	0,173	Invalid		
12.	0,721	0,234	0,000	Valid		
13.	0,506	0,234	0,002	Valid		
14.	0,549	0,234	0,001	Valid		
15.	0,474	0,234	0,003	Valid		
16.	0,58	0,234	0,000	Valid		
17.	0,464	0,234	0,004	Valid		
18.	0,205	0,234	0,231	Invalid		
19.	0,086	0,234	0,620	Invalid		
20.	0,355	0,234	0,034	Valid		
21.	0,621	0,234	0,000	Valid		
22.	0,261	0,234	0,125	Invalid		

23.	0,488	0,234	0,003	Valid		
24.	0,689	0,234	0,000	Valid		
25.	0,368	0,234	0,027	Valid		
26.	0,415	0,234	0,012	Valid		
27.	-0,073	0,234	0,671	Invalid		
28.	0,292	0,234	0,084	Invalid		
29.	0,304	0,234	0,072	Invalid		
30.	0,143	0,234	0,407	Invalid		

Angket yang berjumlah 30 butir pertanyaan, terdapat 8 butir soal yang tidak valid. Untuk itu, 8 butir soal yang tidak valid tidak akan di sertakan pada angket penelitian. Kemudian pada 22 butir soal yang valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas pada variabel Y yaitu berjumlah 0,905. Nilai ini yaitu lebih tinggi dari kriteria reliabilitas yaitu 0,905 (0,905>0,6). Disimpulkan memiliki reliabilitas yang tinggi.

Lampiran 9 Tabulasi Data Angket Variabel X

Tabulasi Data Angket Variabel X

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Total
S-01	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	50
S-02	3	2	1	3	3	4	2	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	4	4	4	68
S-03	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	3	2	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	77
S-04	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	3	2	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	77
S-05	3	3	1	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	72
S-06	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	72
S-07	4	3	2	3	2	4	2	3	1	3	3	3	2	4	4	2	3	4	4	3	2	4	3	4	72
S-08	3	4	3	4	4	4	1	4	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	4	4	1	3	4	4	79
S-09	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	64
S-10	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	65
S-11	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	70
S-12	3	2	2	3	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	59
S-13	3	3	2	4	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	73
S-14	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	75
S-15	3	1	2	3	3	3	2	3	1	3	3	1	1	3	4	3	2	2	2	2	3	2	1	1	54
S-16	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	74
S-17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
S-18	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	70
S-19	4	4	2	4	3	4	2	3	2	2	3	2	2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	76
S-20	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	65
S-21	3	3	2	4	3	4	2	4	2	3	4	2	2	3	3	1	1	4	4	3	1	3	4	3	68
S-22	3	3	2	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	85
S-23	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	74
S-24	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	69
S-25	3	3	2	3	2	3	2	4	2	3	4	2	1	3	4	2	2	4	3	3	1	3	4	4	67
S-26	3	3	2	3	2	4	2	4	2	3	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	2	3	4	4	73
S-27	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	81
S-28	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	4	1	2	3	4	4	3	3	3	4	72
S-29	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	63
S-30	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	69
S-31	4	3	2	3	3	4	2	4	2	3	3	2	1	4	4	2	2	3	4	4	3	4	4	3	73
S-32	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	70
S-33	3	2	3	4	3	4	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	70
S-34	3	4	3	4	4	4	1	4	3	4	4	3	1	4	4	2	4	3	4	4	1	3	4	4	79
S-35	3	2	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	68
S-36	3	3	2	3	3	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	71
S-37	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	68
S-38	3	3	2	3	2	4	2	4	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	65
S-39	3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	2	4	3	2	2	63
S-40	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	65
S-41	3	3	2	4	3	4	2	4	1	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	1	3	3	3	70
S-42	3	3	3	3	3	3	2	4	1	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	70
S-43	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	82
S-44	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	1	4	4	3	3	3	3	3	69
S-45	4	2	1	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	78
S-46	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
S-47	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
S-48	4	4	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	69
S-49	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	87
S-50	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Total
S-51	3	3	2	4	3	3	2	4	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	68
S-52	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	74
S-53	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	74
S-54	4	4	2	3	2	3	2	3	2	4	4	2	2	4	4	1	2	4	4	3	2	3	4	4	72
S-55	4	3	1	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	4	1	4	4	3	2	1	4	4	3	70
S-56	3	3	2	4	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	63
S-57	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	3	4	3	3	3	4	4	66
S-58	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	68
S-59	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	61
S-60	4	3	2	4	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	70
S-61	3	2	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	72
S-62	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	70
S-63	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	72
S-64	4	2	4	3	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	61
S-65	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
S-66	4	3	2	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	4	4	77
S-67	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	4	3	3	3	74
S-68	3	3	3	3	4	3	2	3	1	3	3	3	3	3	4	1	2	3	3	3	1	4	4	3	68
S-69	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	76
S-70	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74
S-71	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	4	79

Deskripsi data pada hasil penelitian untuk variabel X yaitu memiliki jumlah (total) nilai 5001. Dengan rata-rata data berjumlah 70,44, nilai standar deviasi bernilai 6,31, median data yaitu 70, modus data yaitu 70, dan nilai maksimal dan minimal yaitu 87 dan 50.

Lampiran 10 Tabulasi Data Angket Variabel Y

Tabulasi Data Angket Variabel Y

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	Total
S-01	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	4	73
S-02	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	69
S-03	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	67
S-04	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	67
S-05	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	71
S-06	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	60
S-07	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	72
S-08	4	4	3	2	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	1	4	77
S-09	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	61
S-10	3	2	3	4	2	4	4	2	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	1	4	3	4	69
S-11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	70
S-12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
S-13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	70
S-14	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	72
S-15	2	2	3	3	1	4	4	4	4	4	3	1	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	62
S-16	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	74
S-17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	64
S-18	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	66
S-19	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	67
S-20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	65
S-21	4	4	3	2	2	4	4	3	3	3	3	4	4	1	2	4	3	4	4	3	2	3	69
S-22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
S-23	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	68
S-24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
S-25	3	4	4	2	1	4	4	3	2	3	4	3	4	3	1	3	3	4	3	4	2	4	68
S-26	3	3	4	2	1	4	4	3	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	73
S-27	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	73
S-28	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	73
S-29	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	71
S-30	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	63
S-31	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	71
S-32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	65
S-33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	65
S-34	4	4	3	2	3	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	77
S-35	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	69
S-36	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	70
S-37	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	67
S-38	3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	67
S-39	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	70
S-40	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	2	3	3	3	3	68

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	Total
S-41	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	70
S-42	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	76
S-43	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	74
S-44	3	3	3	3	1	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	71
S-45	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	73
S-46	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	61
S-47	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
S-48	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	69
S-49	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	75
S-50	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	75
S-51	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	68
S-52	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	71
S-53	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	75
S-54	3	3	3	1	1	4	4	3	2	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	4	1	4	65
S-55	3	3	3	2	2	4	4	3	2	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	1	3	69
S-56	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	69
S-57	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	2	4	4	4	3	4	74
S-58	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	72
S-59	2	2	3	3	1	3	4	2	3	3	3	3	2	2	4	3	3	4	2	3	3	3	61
S-60	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	69
S-61	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	80
S-62	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	2	2	4	4	4	3	3	64
S-63	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
S-64	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	1	3	3	3	2	2	4	4	68
S-65	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	65
S-66	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	77
S-67	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	70
S-68	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	75
S-69	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	69
S-70	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	68
S-71	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	70

Deskripsi data pada hasil penelitian untuk variabel Y yaitu memiliki jumlah (total) nilai 4935. Dengan rata-rata data berjumlah 69,51, nilai standar deviasi bernilai 4,86, median data yaitu 69, modus data yaitu 69, dan nilai maksimal dan minimal yaitu 88 dan 60.

Lampiran 11 Tabel MSI Variabel X

Tabel MSI Variabel X

	Succesive Interval																												
Nama	P1	P2	P3	P6	P7	P9	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P21	P22	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	TOT
S-01	1,000	2,459	1,000	2,459	1,000	4,246	2,409	4,351	2,488	1,000	2,536	3,903	2,037	1,000	2,390	2,248	3,592	2,426	1,000	2,661	1,000	1,816	1,000	1,789	1,000	43,268
S-02	2,328	3,703	1,000	2,897	2,782	4,246	2,409	4,351	2,488	2,536	2,492	3,903	2,037	2,328	2,390	2,248	3,592	2,661	1,000	1,970	3,036	4,453	4,685	4,522	4,522	69,488
S-03	4,810	5,245	5,144	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	1,000	2,492	2,390	2,037	3,666	2,350	3,504	4,719	2,661	2,506	4,844	3,036	2,782	4,685	4,522	4,522	81,635
S-04	4,810	5,245	5,144	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	1,000	2,492	2,390	2,037	3,666	2,350	3,504	4,719	2,661	2,506	4,844	3,036	2,782	4,685	4,522	4,522	81,635
S-05	3,159	3,703	1,000	2,897	4,453	2,700	3,969	4,351	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	2,426	2,661	2,506	3,970	4,844	3,036	2,782	3,195	3,047	74,879
S-06	3,159	3,703	3,703	4,491	2,782	2,700	3,969	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	3,666	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	1,816	2,782	3,195	3,047	74,558
S-07	4,810	3,703	2,459	2,897	1,000	4,246	2,409	2,635	2,488	1,000	2,536	2,492	3,903	3,237	2,390	2,248	3,592	4,212	3,970	3,363	3,036	4,677	2,782	3,195	1,743	79,106
S-08	3,159	5,245	3,703	4,491	4,453	4,246	1,000	4,351	3,753	4,131	3,983	3,903	1,000	3,666	3,701	2,248	4,719	2,661	3,970	4,844	1,000	2,782	4,685	4,522	4,522	86,114
S-09	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	2,700	2,409	2,635	2,488	1,000	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	69,252
S-10	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	2,700	2,409	2,635	3,753	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	69,252
S-11	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,879
S-12	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,879
S-13	3,159	3,703	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	3,970	3,363	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	76,097
S-14	3,159	3,703	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	1,000	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	4,677	2,782	3,195	1,743	79,004
S-15	3,159	1,000	2,459	2,897	2,782	2,700	3,969	2,635	1,000	2,536	2,492	1,000	1,000	2,330	3,701	3,504	2,428	1,000	1,000	1,970	3,036	1,003	1,000	1,000	3,047	50,236
S-16	3,159	3,703	2,459	4,491	2,782	2,700	3,969	2,635	3,753	2,536	2,492	3,903	3,237	3,666	2,350	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	4,453	3,195	3,047	3,047	77,239
S-17	3,159	3,703	3,703	2,897	2,782	2,700	3,969	2,635	3,753	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,350	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	73,962
S-18	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	2,700	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	2,037	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	71,486
S-19	4,810	5,245	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	1,000	2,492	2,390	2,037	2,330	3,666	2,248	3,592	2,661	2,506	4,844	3,036	2,782	4,685	4,522	4,522	80,301
S-20	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	1,000	2,492	3,903	2,037	2,330	3,666	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	64,644
S-21	3,159	3,703	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	3,983	3,903	3,237	3,666	3,701	2,248	3,592	4,212	3,970	4,844	3,036	2,782	4,685	4,522	4,522	94,294
S-22	3,159	3,703	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	77,326
S-23	3,159	3,703	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	3,983	3,903	3,237	3,666	3,701	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	77,326
S-24	4,810	2,328	2,459	2,897	2,782	2,700	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	2,492	2,037	2,330	2,390	2,248	2,428	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	72,208
S-25	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	2,700	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	73,716
S-26	3,159	3,703	2,459	2,897	1,000	4,246	2,409	4,351	2,488	2,536	3,983	2,390	2,037	3,666	3,701	2,248	3,592	4,212	3,970	4,844	3,036	2,782	4,685	4,522	4,522	86,114
S-27	4,810	3,703	3,703	2,897	2,782	4,246	2,409	4,351	2,488	2,536	3,983	3,903	4,677	3,666	3,701	3,504	3,592	2,661	3,970	4,844	3,036	2,782	4,685	4,522	4,522	87,360
S-28	3,159	3,703	3,703	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	3,753	2,536	2,492	2,390	3,237	2,330	3,701	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	4,522	4,522	74,716
S-29	3,159	2,328	3,703	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	3,753	4,131	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	71,703
S-30	3,159	2,328	3,703	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	3,666	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	70,357
S-31	4,810	3,703	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	4,351	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	3,666	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	72,208
S-32	3,159	3,703	3,703	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	3,666	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	73,716
S-33	3,159	3,703	2,459	2,897	4,453	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,879
S-34	3,159	2,328	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	68,901
S-35	3,159	2,328	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	68,901
S-36	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	4,351	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	73,309
S-37	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	2,700	2,409	4,351	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	68,757
S-38	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	2,700	2,409	4,351	2,488	2,536	2,492	2,390	2,037	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	68,491
S-39	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	2,700	3,969	2,635	2,488	1,000	2,492	3,903	3,237	1,000	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	1,743	62,289
S-40	4,810	3,703	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	3,666	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,879
S-41	3,159	3,703	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,879
S-42	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	4,351	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,879
S-43	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	4,246	3,969	4,351	4,846	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	3,666	3,504	3,592	4,212	2,506	4,844	4,677	4,453	4,685	4,522	4,522	88,604
S-44	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,879
S-45	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,879
S-46	3,159	2,328	3,703	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	1,000	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	65,586
S-47	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	2,700	3,969	2,635	2,488	1,000	2,492	3,903	3,237	1,000	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	66,989
S-48	4,810	5,245	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	71,083
S-49	4,810	2,328	3,703	4,491	2,782	4,246	2,409	4,351	4,846	2,536	3,983	5,839	4,677	3,666	3,701	3,504	3,592	2,661	3,970	4,844	3,036	2,782	4,685	4,522	4,522	96,016
S-50	3,159	3,703	3,703	2,897	2,782	2,700	2,409	2,635	3,753	2,536	2,492	3,903	3,237	1,000	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	71,271
S-51	3,159	3,703	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	4,351	2,488	2,536	2,492	3,903	2,037	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	4,844	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	69,523
S-52	3,159	2,328	2,459	2,897	2,782	2,700	3,969	2,635	3,753	2,536	2,492	3,903	4,677	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	77,678
S-53	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	2,700	3,969	4,351	3,753	2,536	3,983	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	77,136
S-54	4,810	5,245	2,459	2,897	1,000	2,700	2,409	2,635	2,488	2,536	3,983	2,390	2,037	2,330	3,666	3,504	3,592	4,212	3,970	3,363	3,036	2,782	4,685	4,522	4,522	79,219
S-55	4,810	3,703	3,703	1,000	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,879
S-56	3,159	3,703	2,459	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	3,666	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,879
S-57	3,159	3,703	3,703	1,000	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	3,666	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	68,986
S-58	3,159	2,328	2,459	2,897	2,782	2,700	2,409	2,635	3,753	2,536	2,492	2,390	3,237	3,666	2,350	2,248	2,428	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	68,986
S-59	3,159	2,328	2,459	2,897	2,782	2,700	2,409	2,635	2,488	1,000	2,492	2,492	3,237	1,000	2,390	2,248	2,428	2,661	1,000	3,363	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	58,953
S-60	4,810	3,703	2,459	4,491	2,782	2,700	2,409	2,635	2,488	4,131	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	72,430
S-61	3,159	2,328	3,703	2,897	2,782	4,246	3,969	4,351	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,051
S-62	3,159	3,703	3,703	2,897	2,782	2,700	3,969	2,635	3,753	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	71,446
S-63	4,810	3,703	2,459	2,897	2,782	2,700	3,969	2,635	3,753	2,536	2,492	3,903	2,037	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,220
S-64	4,810	2,328	3,144	2,897	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	2,037	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	74,220
S-65	3,159	3,703	3,703	2,897	2,782	2,700	2,409	2,635	2,488	2,536	1,000	3,903	2,037	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	59,006
S-66	4,810	3,703	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	4,351	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	67,288
S-67	3,159	3,703	2,459	4,491	2,782	4,246	2,409	4,351	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	72,208
S-68	3,159	3,703	3,703	4,491	2,782	4,246	2,409	2,635	2,488	2,536	2,492	3,903	3,237	2,330	2,390	2,248	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	70,356
S-69	4,810	2,328	3,703	4,491	2,782	4,246	2,409	4,351	3,753	2,536	2,492	3,903	3,237	3,666	3,701	3,504	3,592	2,661	3,970	4,844	3,036	2,782	4,685	4,522	4,522	80,605
S-70	3,159	3,703	3,703	4,491	2,782	4,246	3,969	2,635	3,753	4,131	3,983	3,903	2,037	2,330	2,390	3,504	3,592	2,661	2,506	3,970	3,036	2,782	3,195	3,047	3,047	77,387
S-71	3,159	5,245	3,703	2,897	2,782	2,700	2,409	2,635	4,846	2,536	2,492	3,903	4,677	3,666	3,701	2,248	4,719	4,212	3,970	3,363	3,036	2,782	3,195	4,522	4,522	83,690

Lampiran 12 Tabel MSI Variabel Y

Tabel MSI Variabel Y

	Succesive Interval																					
Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P20	P21	P23	P24	P25	P26	Total
S-01	4,048	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	4,204	2,655	3,251	3,220	1,000	4,715	2,477	3,612	3,875	4,212	2,227	4,214	3,321	4,294	3,171	2,753	68,515
S-02	2,537	2,576	2,607	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	3,251	4,916	2,611	4,715	2,477	3,612	2,521	1,000	3,469	2,688	1,916	1,000	3,171	1,000	62,220
S-03	1,000	1,000	2,607	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	3,251	3,220	2,611	4,715	1,000	2,067	2,521	4,212	2,227	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	59,520
S-04	1,000	1,000	2,607	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	3,251	3,220	2,611	4,715	1,000	2,067	2,521	4,212	2,227	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	59,520
S-05	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	4,204	2,655	4,784	3,220	2,611	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	3,469	4,214	3,321	2,758	3,171	1,000	65,051
S-06	1,000	2,576	1,000	2,151	1,932	1,000	2,653	2,655	1,882	3,220	1,000	3,215	3,945	3,612	1,648	1,000	3,469	2,688	3,321	2,758	1,746	1,000	49,471
S-07	2,537	4,189	2,607	3,527	3,166	1,000	4,204	2,655	3,251	3,220	2,611	3,215	2,477	3,612	2,521	2,661	4,810	4,214	3,321	2,758	3,171	1,000	66,725
S-08	4,048	4,189	1,000	2,151	4,749	2,601	4,204	4,285	1,000	4,916	2,611	4,715	3,945	3,612	3,875	4,212	4,810	4,214	3,321	4,294	1,000	2,753	76,505
S-09	2,537	2,576	1,000	3,527	1,932	1,000	2,653	1,000	3,251	3,220	1,000	1,789	1,000	3,612	3,875	2,661	2,227	2,688	3,321	2,758	1,746	1,000	50,372
S-10	2,537	1,000	1,000	4,995	1,932	2,601	4,204	1,000	4,784	3,220	1,000	3,215	1,000	3,612	3,875	4,212	4,810	2,688	1,000	4,294	3,171	2,753	62,902
S-11	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	5,309	2,521	4,212	3,469	4,214	4,810	2,758	3,171	1,000	63,739
S-12	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	2,521	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	57,476
S-13	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	5,309	3,875	2,661	3,469	2,688	4,810	4,294	3,171	1,000	63,551
S-14	2,537	2,576	2,607	4,995	4,749	2,601	4,204	2,655	4,784	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	2,227	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	66,931
S-15	1,000	1,000	1,000	3,527	1,000	2,601	4,204	4,285	4,784	4,916	1,000	1,000	1,000	3,612	2,521	2,661	1,000	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	54,048
S-16	2,537	2,576	2,607	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	3,251	4,916	1,000	3,215	2,477	3,612	2,521	4,212	3,469	4,214	4,810	4,294	3,171	1,000	70,034
S-17	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	1,000	3,612	2,521	2,661	3,469	2,688	1,916	2,758	3,171	1,000	54,595
S-18	2,537	2,576	1,000	3,527	1,932	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	1,789	2,477	3,612	3,875	2,661	4,810	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	57,511
S-19	1,000	1,000	2,607	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	3,251	3,220	2,611	4,715	1,000	2,067	2,521	4,212	2,227	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	59,520
S-20	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	2,521	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	1,746	1,000	56,052
S-21	4,048	4,189	1,000	2,151	1,932	2,601	4,204	2,655	3,251	3,220	1,000	4,715	3,945	1,000	1,648	4,212	3,469	4,214	4,810	2,758	1,746	1,000	63,767
S-22	4,048	4,189	2,607	4,995	4,749	2,601	4,204	4,285	4,784	4,916	2,611	4,715	3,945	5,309	3,875	4,212	4,810	4,214	4,810	4,294	5,025	2,753	91,950
S-23	2,537	1,000	2,607	3,527	1,932	1,000	4,204	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	1,000	3,612	3,875	2,661	3,469	4,214	4,810	2,758	3,171	1,000	60,715
S-24	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	2,521	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	57,476
S-25	2,537	4,189	2,607	2,151	1,000	2,601	4,204	2,655	1,882	3,220	2,611	3,215	3,945	3,612	1,000	2,661	3,469	4,214	3,321	4,294	1,746	2,753	63,889
S-26	2,537	2,576	2,607	2,151	1,000	2,601	4,204	2,655	1,882	4,916	2,611	3,215	3,945	5,309	1,648	4,212	4,810	4,214	4,810	4,294	1,746	2,753	70,696
S-27	2,537	2,576	2,607	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	2,611	4,715	2,477	3,612	3,875	2,661	4,810	4,214	3,321	4,294	3,171	1,000	67,951
S-28	2,537	2,576	2,607	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	3,945	3,612	2,521	2,661	4,810	4,214	3,321	4,294	3,171	1,000	68,107
S-29	4,048	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	2,611	4,715	3,945	3,612	2,521	4,212	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	65,118
S-30	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	4,204	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	2,067	2,521	2,661	2,227	1,000	1,916	2,758	3,171	1,000	53,146
S-31	2,537	4,189	1,000	3,527	3,166	1,000	4,204	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	4,810	4,214	3,321	2,758	3,171	1,000	64,860
S-32	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	2,067	2,521	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	55,931
S-33	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	1,000	3,612	3,875	2,661	3,469	1,000	3,321	2,758	3,171	1,000	55,665
S-34	4,048	4,189	1,000	2,151	3,166	2,601	4,204	4,285	1,000	4,916	2,611	4,715	3,945	3,612	3,875	4,212	4,810	4,214	4,810	4,294	1,000	2,753	76,410
S-35	4,048	2,576	1,000	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	2,521	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	62,139
S-36	4,048	2,576	2,607	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	2,611	3,215	2,477	3,612	2,521	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	2,753	63,960
S-37	2,537	2,576	1,000	3,527	1,932	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	2,611	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	59,207
S-38	2,537	2,576	1,000	2,151	1,932	1,000	2,653	2,655	1,882	4,916	2,611	4,715	2,477	3,612	3,875	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	59,659
S-39	2,537	2,576	2,607	4,995	3,166	1,000	4,204	1,000	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	4,810	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	63,142
S-40	2,537	2,576	2,607	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	3,945	3,612	3,875	1,000	4,810	1,000	3,321	2,758	3,171	1,000	59,897
S-41	4,048	2,576	2,607	3,527	1,932	2,601	4,204	2,655	3,251	4,916	2,611	3,215	2,477	3,612	1,000	2,661	3,469	4,214	3,321	2,758	3,171	1,000	65,825
S-42	2,537	4,189	2,607	4,995	3,166	2,601	2,653	4,285	3,251	3,220	2,611	3,215	2,477	3,612	3,875	4,212	4,810	2,688	3,321	4,294	3,171	1,000	72,789
S-43	2,537	2,576	1,000	4,995	4,749	2,601	4,204	2,655	3,251	3,220	1,000	4,715	2,477	3,612	3,875	2,661	3,469	2,688	4,810	4,294	3,171	1,000	69,559
S-44	2,537	2,576	1,000	3,527	1,000	2,601	4,204	2,655	3,251	3,220	2,611	4,715	2,477	3,612	3,875	2,661	3,469	2,688	3,321	4,294	3,171	2,753	66,217
S-45	2,537	2,576	2,607	4,995	1,932	2,601	4,204	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	5,309	3,875	2,661	3,469	2,688	4,810	4,294	3,171	1,000	68,545
S-46	1,000	2,576	1,000	2,151	1,932	1,000	2,653	1,000	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	2,067	2,521	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	50,130
S-47	1,000	2,576	1,000	2,151	1,932	1,000	2,653	1,000	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	2,521	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	51,675
S-48	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	2,653	2,655	4,784	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	5,025	1,000	62,217
S-49	2,537	2,576	2,607	4,995	3,166	2,601	4,204	2,655	4,784	4,916	1,000	4,715	2,477	3,612	3,875	2,661	4,810	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	71,127
S-50	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	4,784	3,220	2,611	3,215	2,477	3,612	3,875	4,212	4,810	4,214	4,810	4,294	3,171	1,000	73,228
S-51	2,537	2,576	1,000	3,527	1,932	2,601	2,653	2,655	3,251	1,000	1,000	3,215	3,945	3,612	2,521	2,661	4,810	2,688	3,321	4,294	3,171	1,000	59,969
S-52	2,537	2,576	1,000	4,995	3,166	2,601	2,653	2,655	4,784	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	3,469	2,688	3,321	4,294	3,171	1,000	64,969
S-53	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	1,000	4,204	4,285	3,251	4,916	2,611	3,215	3,945	5,309	3,875	2,661	3,469	4,214	3,321	2,758	3,171	2,753	71,762
S-54	2,537	2,576	1,000	1,000	1,000	2,601	4,204	2,655	1,882	3,220	2,611	4,715	2,477	3,612	1,648	4,212	3,469	2,688	3,321	4,294	1,000	2,753	59,476
S-55	2,537	2,576	1,000	2,151	1,932	2,601	4,204	2,655	1,882	3,220	1,000	4,715	3,945	3,612	3,875	1,000	4,810	4,214	4,810	4,294	1,000	1,000	63,031
S-56	2,537	1,000	2,607	3,527	3,166	2,601	2,653	1,000	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	2,521	2,661	3,469	4,214	4,810	4,294	3,171	1,000	62,005
S-57	1,000	1,000	2,607	4,995	3,166	2,601	4,204	4,285	4,784	4,916	1,000	1,789	2,477	3,612	3,875	2,661	2,227	4,214	4,810	4,294	3,171	2,753	70,440
S-58	4,048	2,576	2,607	4,995	3,166	2,601	4,204	2,655	1,882	3,220	1,000	4,715	2,477	5,309	3,875	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	1,746	1,000	66,971
S-59	1,000	1,000	1,000	3,527	1,000	1,000	4,204	1,000	3,251	3,220	1,000	3,215	1,000	2,067	3,875	2,661	3,469	4,214	1,916	2,758	3,171	1,000	50,546
S-60	2,537	2,576	1,000	4,995	4,749	2,601	2,653	2,655	1,882	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	62,114
S-61	4,048	2,576	2,607	3,527	3,166	2,601	4,204	4,285	3,251	4,916	2,611	4,715	3,945	3,612	2,521	4,212	4,810	4,214	4,810	4,294	3,171	1,000	79,095
S-62	2,537	1,000	1,000	3,527	1,932	1,000	2,653	1,000	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	2,067	3,875	1,000	2,227	4,214	4,810	4,294	3,171	1,000	54,467
S-63	4,048	2,576	1,000	2,151	3,166	2,601	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	2,521	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	59,213
S-64	2,537	2,576	2,607	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	3,251	3,220	2,611	4,715	2,477	2,067	1,000	2,661	3,469	2,688	1,916	1,000	5,025	2,753	62,725
S-65	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	2,601	2,653	2,655	3,251	3,220	1,000	1,789	2,477	3,612	2,521	2,661	2,227	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	56,410
S-66	2,537	2,576	2,607	4,995	3,166	2,601	4,204	2,655	3,251	4,916	2,611	4,715	2,477	3,612	3,875	2,661	2,227	2,688	4,810	4,294	5,025	2,753	75,255
S-67	2,537	2,576	1,000	3,527	3,166	2,601	4,204	4,285	4,784	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	2,227	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	63,902
S-68	4,048	2,576	2,607	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	3,251	4,916	2,611	3,215	2,477	3,612	2,521	2,661	4,810	2,688	4,810	4,294	3,171	1,000	71,419
S-69	2,537	2,576	2,607	3,527	3,166	1,000	1,000	2,655	3,251	3,220	2,611	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	3,469	2,688	3,321	4,294	3,171	1,000	61,932
S-70	4,048	1,000	1,000	3,527	3,166	2,601	4,204	4,285	3,251	3,220	2,611	3,215	1,000	3,612	3,875	2,661	2,227	2,688	1,916	2,758	3,171	1,000	61,033
S-71	2,537	1,000	2,607	3,527	3,166	2,601	4,204	2,655	4,784	3,220	1,000	3,215	2,477	3,612	3,875	2,661	3,469	2,688	3,321	2,758	3,171	1,000	63,546

Lampiran 13 Uji Prasyarat (Normalitas dan Linearitas)

Lampiran Uji Prasyarat (Normalitas dan Linearitas)

a) Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		71
Normal Parameters	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	6,54362049
Most Extreme Differences	Absolute	0,092
	Positive	0,092
	Negative	-0,055
Test Statistic		0,092
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200

Hipotesis:

Kriteria (α: 5%):

n. sig > 0,05 data berdistribusi normal

Hasil: 0,200 > 0,05 artinya hipotesis H0 diterima

b) Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Penggunaan Media Pembelajaran	Between Groups	(Combined)	3901,201	68	57,371	25427,412	0,000
		Linearity	903,877	1	903,877	400610,455	0,000
		Deviation from Linearity	2997,323	67	44,736	19827,665	0,000
	Within Groups		0,005	2	0,002		
	Total		3901,205	70			

Kriteria: *sig. Linearity* < 0,05 dan *sig. Deviation from Linearity* > 0,05. Data memiliki bentuk linear dan N*online*ar karena bentuk linear ada bias.

Lampiran 14 Analisis Hipotesis Regresi Linear Sederhana

Analisis Hipotesis Regresi Linear Sederhana

Model Summary			
R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,481	0,232	0,221	6,591
The independent variable is PMP.			

ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	903,877	1	903,877	20,808	0,000
Residual	2997,328	69	43,440		
Total	3901,205	70			
The independent variable is PMP.					

Coefficients					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
PMP	0,399	0,087	0,481	4,562	0,000
(Constant)	34,389	6,396		5,377	0,000

Lampiran 15 Analisis Hipotesis Regresi N*online*ar Kuadratik

Analisis Hipotesis Regresi N*online*ar Kuadratik

Model Summary			
R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,572	0,327	0,308	6,212
The independent variable is PMP.			

ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1277,350	2	638,675	16,552	0,000
Residual	2623,855	68	38,586		
Total	3901,205	70			
The independent variable is PMP.					

Coefficients					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
PMP	-1,874	0,735	-2,262	-2,549	0,013
PMP ** 2	0,016	0,005	2,761	3,111	0,003
(Constant)	114,551	26,462		4,329	0,000

Mencari titik balik pada regresi kuadratik (X=58,56 Y=59,68)

$x = \frac{-b}{2c}$ $x = \frac{-(-1{,}874)}{2(0{,}016)} = 58{,}56$	$y = a + bx + cx^2$ $y = 114{,}551 + (-1{,}874)(58{,}56) + (0{,}016)(58{,}56)^2 = 59{,}68$

Lampiran 16 Surat Penunjukan Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Prof. Hamka (Kampus 2), Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia

Phone : +62 24 7601295
Fax. : +62 24 7615387
Email : s1.pa@walisongo.ac.id
Website: http://fitk.walisongo.ac.id/

Nomor : B-1070/Un. 10.3/J.1/PP.00.9/03/2024. 3/19/2024
Lamp. :
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

Kepada
Yth. Bpk. Dr. Karnadi, M. Pd
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.
Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Rina Rahma Hendarti
2. NIM : 2003016111
3. Semester ke- : 8
4. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
5. Judul : *Penggaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajaran SKI Di MTs Ar-Rois Cendekia Semarang*

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.
Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum wr.wb.

A.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Dr. Fihris, M.Ag.

Lampiran 17 Surat Telah Riset

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
ADIWERNA
Jl. Anggrek Ujungrusi PO Box 2 Adiwerna ☎ (0283) 442192 Fax. 445052 Kab. Tegal 52194
Home Page: www.smkn2adiwerna.sch.id, email : smk2adw@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
Nomor: 422/932/2024

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: JOKO PRAMONO, S.Pd., M.Ds.
NIP.	: 19690317 199802 1 004
Pangkat / Golongan	: Pembina Utama Muda / IV.c
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMK Negeri 2 Adiwerna

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: RINA RAHMA HENDARTI
NIM	: 2003016111
Prodi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas asal	: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Online terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna

Saudara tersebut di atas telah selesai melaksanakan Kegiatan Penelitian di Kelas X DKV SMK Negeri 2 Adiwerna, pada tanggal 09 Desember sampai dengan 20 Desember 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Adiwerna, 16 Desember 2024
Kepala Sekolah,

Joko Pramono, S.Pd., M.Ds.
NIP. 19690317 199802 1 004

Lampiran 18 Dokumentasi Proses Penelitian










DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Rina Rahma Hendarti
2. Tgl. Lahir : Tegal, 25 Maret 2002
3. Alamat Rumah : Dk. Pesalakan, RT 001/RW 002, Ds. Adiwerna, Kec. Adiwerna, Kab. Tegal, Jawa Tengah

   HP : -

   E-mail : rinarahmahendarti@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:
   a. TK Islam Pelangi
   b. SD Islam Pelangi
   c. SMP IT Nurul Islam Tengaran
   d. SMA Negeri 1 Slawi
2. Pendidikan Non-Formal:
   a. TPQ Darul Khasanah Ujungrusi

Semarang, 24 Juni 2025

Rina Rahma Hendarti
NIM. 2003016111