



## Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Berbasis Media Digital *Blooket* untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Nani Nur'aeni<sup>1,a</sup>, \*Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin<sup>2,b</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Nusantara, Jawa Barat, Indonesia

[naninoer.15@gmail.com](mailto:naninoer.15@gmail.com)<sup>a</sup>, [angga.vengeance77@gmail.com](mailto:angga.vengeance77@gmail.com)<sup>b</sup>

### INFORMASI ARTIKEL

#### Histori Artikel:

Diterima : 23/08/2023

Direvisi : 25/08/2023

Disetujui : 01/09/2023

Diterbitkan : 30/09/2023

#### Keywords:

*Media blooket, team game tournament, learning motivation, learning outcome*

#### Kata Kunci:

*Media blooket, team game tournament, motivasi belajar, hasil belajar*

#### DOI:

<https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>

#### \*Correspondence

##### Author:

[angga.vengeance77@gmail.com](mailto:angga.vengeance77@gmail.com)

### Abstract

Technology-based learning media has an important role in increasing learning motivation and student learning outcomes, one of which is web-based blooket media. Blooket media provides the pleasure of learning while providing learning challenges, activates student learning, and has relevance to the basic values of the independent learning curriculum. This research aims to determine the effect of the blooket media-based team game tournament (TGT) cooperative learning model on motivation and learning outcomes of Pancasila Education. The research used a quasi-experimental design method with a research population of students at Cimanggung State High School and purposive sampling, the experimental class consisted of 31 people and the control class consisted of 31 people. Data analysis to assess learning outcomes uses paired sample t-test by providing learning outcomes tests in the form of pre-test and post-test, while learning motivation uses Likert scale analysis by providing a Motivation Questionnaire. The results of the research show that the TGT cooperative learning model based on digital blooket media has a higher influence on motivation and learning outcomes, compared to non-digital blooket TGT in Pancasila Education. The experimental class learning motivation interval score was 94% (very high) and the class interval score control was 54% (High) for experimental class learning outcomes was 77% (high) and for control class learning outcomes was 63% (Medium). with a t-test p-value <0.05 (0.000), indicating a significant effect.

### Abstrak

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah media blooket berbasis web. Media blooket memberi kesenangan belajar sekaligus memberi tantangan belajar, mengaktifkan belajar peserta didik, dan memiliki relevansi dengan nilai dasar kurikulum merdeka belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif team game tournament (TGT) berbasis media blooket terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen design dengan populasi penelitian peserta didik di SMA Negeri Cimanggung dan purposive sampling, kelas eksperimen berjumlah 31 orang dan kelas kontrol berjumlah 31 orang. Analisis data untuk menilai hasil belajar, menggunakan paired sample t – test dengan memberikan test hasil belajar berupa pre-test dan post-test, sedangkan untuk motivasi belajar menggunakan analisis skala Likert dengan memberikan Angket Motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital blooket memiliki pengaruh lebih tinggi terhadap motivasi dan hasil belajar, dibandingkan dengan TGT non digital blooket dalam Pendidikan Pancasila, Nilai skor interval motivasi belajar kelas

eksperimen sebesar 94 % (sangat tinggi) dan skor interval kelas kontrol sebesar 54% (Tinggi) untuk hasil belajar kelas eksperimen sebesar 77 % (tinggi) dan untuk hasil belajar kelas kontrol sebesar 63 % (Sedang). dengan uji nilai t-test  $\alpha$ -value <0,05 (0,000), menunjukkan pengaruh yang signifikan.

**Cara mensitasi artikel:**

Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model pembelajaran kooperatif team game tournament berbasis media digital blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259-273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah memiliki tujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki sikap, pemikiran, dan tindakan yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Secara kurikuler pada dasarnya Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka Belajar tahun 2022, mengakomodasi isi nilai Pendidikan Pancasila sekaligus juga Pendidikan Kewarganegaraan.

Hal ini tampak dalam isi capaian pembelajaran yang tertuang dalam kebijakan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek No. 033/H/kr/2022, yang menegaskan bahwa karakteristik Pendidikan Pancasila meliputi: 1). Wahana pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan dengan untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia; 2). Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia; 3). Wahana untuk

mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika; 4.) Berorientasi pada menumbuhkembangkan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan; 5). Berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan tujuan di atas, diperlukan beberapa strategi yang efektif dalam pendidikan Pancasila, salah satunya guru harus dapat menggunakan serta mengembangkan model pembelajaran untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif. Salah satu model pembelajaran yang perlu dikembangkan oleh guru yaitu Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

*Model Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan pembelajaran kelompok melalui permainan (Armidi, 2022, p. 215). Model TGT dirancang

untuk meningkatkan pengetahuan konseptual dan hasil belajar peserta didik khususnya sangat cocok digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model TGT merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar kecil yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda.

Model TGT dipandang memungkinkan siswa belajar lebih efektif dan aktif, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya. TGT merupakan jenis pembelajaran yang bersifat kooperatif tetapi memiliki dimensi kegembiraan melalui penggunaan permainan (game) dalam mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah (Slavin, 2005, h.14).

Model TGT ini dapat berkontribusi untuk memecahkan Problematika dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah. Hal tersebut dikarenakan karakteristik materi Pendidikan Pancasila di sekolah cenderung konseptual. Karakteristik tersebut akan sangat rentan membuat peserta didik jenuh dan bosan terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, Model TGT dipandang dapat menjadi solusi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran agar tetap kreatif dan menyenangkan.

Salah satu bentuk pengembangan model TGT adalah dengan menggunakan media aplikasi Blooket. Blooket adalah layanan yang relatif baru yang menyediakan instruktur dengan pilihan trivia dan kuis online (Hadi Nugroho & Romadhon, 2022, p. 154). Blooket adalah versi game baru dengan platform kuis

berbasis web. Blooket menghadirkan mode permainan yang menarik, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Blooket memberi pengalaman belajar dengan berbagai konten yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan melalui penguasaan informasi yang diperoleh tanpa disadarinya. Blooket, mengubah cara siswa belajar, tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sangat efektif, dengan menciptakan pengalaman yang tak terlupakan dengan konten kelas (Thu & Dan, 2023, p. 45). Penerapan media aplikasi Blooket dalam pembelajaran dapat memberi tantangan sekaligus juga membuat kesempatan untuk memperkuat daya ingat. Guru dapat membuat "kumpulan pertanyaan" tentang mata pelajaran apa pun. Selain itu, dapat mencari "set" yang dibuat oleh instruktur lain. (Susilo et al., 2022, p. 501).

Pengembangan model TGT berbasis media aplikasi *Blooket* ini juga sangat menyesuaikan dengan pelaksanaan kebijakan kurikulum merdeka yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan lebih memberikan kebebasan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik (Vhalery et al., 2022, p. 185). Selain itu, pengembangan model TGT ini menguatkan tujuan utama dari kurikulum merdeka untuk menciptakan budaya lembaga pendidikan yang otonom, non-birokrasi, dan sistem pembelajaran yang inovatif berdasarkan kepentingan dan tuntutan dunia modern (Purike, 2021, p. 4). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan memahami model

pembelajaran kooperatif berbasis media digital Blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah, khususnya pada jenjang pendidikan sekolah menengah.

## METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian kuasi eksperimen dan design yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi kesperimen design. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang sistematis, terencana, dan terstruktur seperti yang diutarakan oleh (M.Makhrus Ali, T. H, 2018, p. 2) metode eksperimen. penelitian eksperimen merupakan penelitian memanipulasi stimuli, kondisi eksperimental, kemudian mengobservasi pengaruh akibat perlakuan (Khamilla Andina Sari, H. L. 2017, p. 100). Quasi Eksperimental Design mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Khamilla Andina Sari, H. L. 2017, p. 100).

Pemilihan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen design ini relevan untuk menggali data yang dibutuhkan dalam mengetahui motivasi dan hasil belajar dari subjek penelitian yang relative jumlah besar, dengan menggunakan jenis desain penelitian *the matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*, Penelitian membandingkan dua (2) sampel independen yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan pada kelas eksperimen digunakan model

pembelajaran *team game tournament* berbasis media digital *blooket* sedangkan perlakuan pada kelas kontrol, menggunakan model *team game tournament non blooket*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan menyebarkan angket dan melakukan test hasil belajar.

Analisis data untuk menilai hasil belajar, menggunakan *paired sample t – test*, dengan mempertimbangkan data yang diperoleh bersifat interval. Hipotesis yang diajukan, bahwa”ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik antara model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital blooket dengan non blooket dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila” ,  $H_0 = \bar{X}_1 = \bar{X}_2$  dan  $H_i = \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$ .

Pengolahan data kuantitatif menggunakan program software SPSS versi 26 Data yang dianalisis adalah hasil pretest, posttest, dan indeks gain yang akan di uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t (*paired sampel t-test*) dengan menggunakan SPSS versi 26 dengan taraf signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ . Sedangkan analisis data untuk menilai motivasi belajar menggunakan analisis deskriptif skala Likert.

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Inkhasanah Ayu Budi Palupi, D. R, 2021, p. 40) Menurut Sutrisno Hadi (1991: 19) Skala likert merupakan skala yang berisi lima tingkat jawaban mengenai kesetujuan responden terhadap statement atau pernyataan yang dikemukakan mendahului opsi jawaban yang disediakan.

Langkah-langkah dalam menyusun skala Likert mencakup: (1) menyusun pernyataan obyek sikap; (2) melaksanakan uji coba instrumen; (3) menentukan skor untuk masing-masing pernyataan (kisi-kisi instrumen); (4) melakukan analisis item untuk mengetahui keterandalan dan kesahihan instrumen (Mawardi, 2019, p. 296).

Pada penelitian ini pertanyaan yang diajukan kepada responden yaitu sebanyak 15 pertanyaan, dan merujuk dari beberapa pendapat bisa disimpulkan bahwa skala likert merupakan suatu alat untuk mengukur pendapat seseorang dengan memperhatikan beberapa indikator dalam penyusunannya agar hasil yang ingin dicapai terukur dengan baik.

Populasi penelitian adalah peserta didik di SMA Negeri Cimanggung dengan penetapan sampel *purposive sampling*, (Yova Bella, H. S. 2019, p. 131) bahwa, *Sampling Purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. oleh karena itu dengan melihat tujuan penelitian dan juga memperhatikan karakteristik kelas yang ada. Penelitian dilaksanakan di kelas XI MIPA-3 sebagai kelas kontrol dengan sampel 31 orang dan kelas XI MIPA-4 sebagai kelas eksperimen dengan sample 31 orang. Variabel penelitian yang diamati pada kelas eksperimen terdiri dari variabel bebas, model pembelajaran *team game tournament* berbasis media digital *blooket* dan variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam eksperimen penelitian adalah angket motivasi dan tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda pada pokok bahasan

“Menelaah ancaman terhadap Integrasi Nasional”. Tes diberikan pada tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) dengan instrumen yang telah memenuhi kriteria tes yang baik, yaitu memenuhi kriteria valid dan reliabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Motivasi Belajar*

Model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) merupakan model pembelajaran yang bersifat kooperatif. Model pembelajaran ini mengharuskan peserta didik bekerja dalam situasi kelompok yang bersifat heterogin namun dengan jumlah yang relatif kecil. Pengkondisian belajar membangun tantangan dan daya saing belajar dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif menurut Deutsch (Slavin, 2005, h. 34-35), mengandung struktur tujuan: kooperatif, kompetitif dan individualistik. Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, individu memiliki usaha yang berorientasi pada tujuan untuk memberi kontribusi pada anggota yang lain, individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya; dan individu tidak memiliki konsekuensi apapun bagi pencapaian tujuan lainnya.

Satu-satunya tujuan pribadi adalah meraih sukses kelompok, untuk meraih tujuan personal adalah melakukan apapun untuk membuat kelompok berhasil. Berdasarkan orientasi tujuan individu dalam kelompok, pada dasarnya kegiatan belajar dalam kelompok dapat membangun motivasi bagi individu.

Konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan

proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya (Suparlan, 2019, p. 83). Berdasarkan pedapat tersebut bisa dipahami bahwa konstuktivisme yaitu bagaimana mengaktifkan peserta didik dengan cara memberikan ruang untuk memahami apa yang telah mereka pelajari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif TGT memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam belajar Pendidikan Pancasila, baik diamati

melalui kelas instrumen maupun kelas kontrol. Kelas instrumen yang menggunakan model TGT berbantuan media booklet, menunjukkan nilai motivasi sangat tinggi dengan nilai indeks skor 94 %, sedangkan pada kelas kontrol dengan model TGT non booklet menunjukkan nilai motivasi tinggi dengan nilai indeks skor 56 %.

Indikator pernyataan untuk mengukur kadar motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1. Jawaban Tertinggi Pernyataan Motivasi Belajar dengan Model TGT

No	Indikator Pernyataan	% Kls Eksperimen		% Kls Kontrol	
		SS	S	SS	S
1	memberi daya tarik belajar	81%	19%	45%	52%
2	mendorong perhatian berpikir materi yang diajarkan	77%	23%	29%	71%
3	menyenangkan belajar	77%	23%	42%	58%
4	mendorong semangat belajar	77%	23%	45%	52%
5	mendorong kesungguhan belajar	74%	26%	32%	65%
6	memudahkan memahami materi yang diajarkan.	74%	26%	16%	74%
7	mendorong tanggung jawab dalam membangkitkan semangat kelompok untuk menjadi yang terbaik	74%	26%	42%	58%
8	mendorong tanggung jawab dan bersaing untuk segera menemukan jawaban materi	74%	26%	45%	52%
9	mendorong tanggung jawab untuk berprestasi dalam belajar	74%	26%	48%	45%
10	senang belajar karena suasana gembira tetapi sambil belajar materi	74%	23%	48%	52%
11	lebih santai, tidak terbebani dalam mempelajari materi	77%	23%	32%	52%
12	membantu kesulitan dalam belajar,	71%	26%	32%	58%
13	menjadikan materi yang dipelajari mudah dipahami	71%	26%	23%	71%
14	dapat lebih aktif dan akrab dengan teman	74%	26%	48%	52%
15	menarik, sehingga mendorong keaktifan dalam belajar	74%	26%	39%	58%
Mean / Rerata		75 %	24 %	38 %	58 %

Jawaban SS (Sangat Setuju) bobot nilai 4 menunjukkan nilai tertinggi, sedangkan jawaban S (Setuju) bobot nilai

3, menunjukkan nilai tinggi atas respons peserta didik. Tabel tersebut menunjukkan, bahwa mean atau rerata

persentase nilai motivasi kelas eksperimen dengan menggunakan model TGT berbasis blooket sangat tinggi ( 75% pada bobot nilai 4) membangun motivasi belajar peserta didik, lebih tinggi dari motivasi belajar dengan model TGT non blooket ( 58 % pada bobot nilai 3)

Gambaran perhitungan indeks skor nilai yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Pengukuran Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen

Skor (S)	Frekuensi (F)	Nilai (SxF)
4	351	1404
3	114	342
2	0	0
1	0	0
Jumlah	465	1746

Dari tabel di atas diketahui total skor motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen adalah 1746. Pengkategorian ini didasarkan pada rentang skor ideal di mana:

- Jumlah skor maksimal. 4 dikali item pernyataan dikali jumlah responden.  
 $4 \times 15 \times 31 = 1860$
- Jumlah skor minimal. 1 dikali item pernyataan dikali jumlah responden  
 $1 \times 15 \times 31 = 456$
- Rentang Skor = (Skor maksimal- Skor minimal):  $4 = 1746 - 465 : 4 = 320$

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen. Skor motivasi belajar peserta didik sebesar 1746 jika di persentasikan maka mendapatkan hasil  $1746 / 1860 \times 100\% = 94\%$ . Sebelum menginterpretasikan maka diperlukan interval terlebih dahulu.

$$I = 100 / \text{Skor Likert}$$

$$I = 100 / 4$$

$$I = 25$$

Tabel 3. Kategori Penilaian

Interval	Kriteria
0%-24,99	Sangat Rendah
25%-49,99%	Rendah
50%-74,99%	Tinggi
75%-100%	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas MIPA-4 sebagai kelas eksperimen skor motivasi belajar peserta didik dengan model pembelajaran *team game tournament* berbasis *blooket* mendapatkan hasil  $1746 / 1860 \times 100\% = 94\%$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *team game tournament* berada pada kategori **Sangat Tinggi**.

Tabel 4. Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Kelas Kontrol

Skor (S)	Frekuensi (F)	Nilai (SxF)
4	154	161
3	254	762
2	59	118
1	0	0
Jumlah	467	1041

Dari tabel di atas diketahui total skor motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol adalah 1041. Pengkategorian ini didasarkan pada rentang skor ideal di mana:

- Jumlah skor maksimal. 4 dikali item pernyataan dikali jumlah responden.  
 $4 \times 15 \times 31 = 1860$
- Jumlah skor minimal. 1 dikali item pernyataan dikali jumlah responden  
 $1 \times 15 \times 31 = 456$
- Rentang Skor = (Skor maksimal- Skor minimal):  $4 = 1041 - 467 : 4 = 144$

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas kontrol. Skor motivasi belajar

peserta didik sebesar 1041 jika di persentasekan maka mendapatkan hasil  $1041/1860 \times 100\% = 56\%$

Sebelum menginterpretasikan maka diperlukan interval terlebih dahulu.

$$I = 100 / \text{Skor Likert}$$

$$I = 100 / 4$$

$$I = 25$$

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas MIPA-3 sebagai kelas kontrol skor motivasi belajar peserta didik terhadap dalam model pembelajaran *team game tournament* berbasis blooket mendapatkan hasil  $1041/1860 \times 100\% = 56\%$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *team game tournament* berada pada kategori **Tinggi**.

Kesimpulan hasil pengisian angket motivasi belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol terlihat perbedaan yang signifikan antara dua kelas tersebut. Kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan TGT berbasis media digital *blooket*, mendapatkan skor indeks

nilai 94% dengan kategori nilai Sangat Tinggi.

Sedangkan pada kelas kontrol, yang menggunakan model pembelajaran TGT *non blooket*, mendapatkan skor indeks nilai 56% dengan kategori nilai Tinggi .

### **Hasil Belajar**

hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. (Wahyu, H. M, 2014, p. 531) Pendapat lain menyatakan bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. (Qiptiyyah, M, 2020, p. 64).

Berikut ini disajikan data hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif *team game tournament* berbasis *blooket* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN Cimanggung.

Tabel 5. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Blooket

Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Ukuran Sampel	31	31
Nilai Terendah	40	35
Nilai Tertinggi	77	69
Nilai rata-rata	63	51
Median	71	52
Standar Deviasi	8.463	4.848

Tabel 5 menunjukkan nilai rata-rata kelas yang menggunakan media digital *blooket* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang *non blooket*. Hasil ini menggambarkan kemampuan peserta

didik dalam memahami materi ajar yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran melalui soal *pre-test* dan *post-test*. Ringkasan hasil belajar disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Belajar Dengan Menggunakan *Blooket*



Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Persentase	40	63	46	77
	40%	63%	46%	77%
Kategori	Rendah	Sedang	Rendah	Tinggi

Berdasarkan hasil tabel 6, terdapat perbedaan nilai pre-test dan post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran *team game tournament* berbasis blooket. Rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 40 (rendah) menjadi 63 (sedang), sedangkan kelas yang menggunakan blooket mendapatkan nilai pre-test 46 (rendah) dan nilai post-test 77 yang berarti tinggi.

Sebelum melakukan uji hipotesis maka peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu sebagai syarat apakah bisa dilakukannya uji t-test atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel

pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Setiawati. 2021, p 1585).

Dasar dalam pengambilan keputusan uji normalitas adalah apabila nilai signifikan > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal dan apabila signifikan < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk uji normalitas Shapiro – Wilk adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel yang kecil digunakan simulasi data yang tidak lebih dari 50 (Putri Agustin, R. I, 2020, p 179).

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_Pre	.321	31	.126	.817	31	.198
Nilai_Post	.277	31	.187	.831	31	.201

Hasil data di atas menunjukkan nilai uji normalitas dengan Shapiro wilk didapatkan hasil nilai signifikansi > 0,05 yaitu nilai pre 0.198 dan nilai post test 0,201 dapat diartikan uji ini berdistribusi normal.

Tahapan selanjutnya yaitu melakukan uji t yang dilakukan dengan

menggunakan SPSS 26. Tahap berikutnya dilakukan uji t yang di uji dengan menggunakan SPSS 26. Uji hipotesis menggunakan paired sample t-test. Paired sample t-test merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata

sesudah diberikan perlakuan (Stefani Marina Palimbong, O, D, 2022, p 477). Dasar pengambilan keputusan uji hipotesis paired sample test yaitu apabila nilai signifikan (2-tailed) < 0,05 maka adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir. Namun apabila nilai signifikan (2-tailed) > 0,05 maka

menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir sehingga disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang berarti terhadap dilakukannya perbedaan perlakuan yang diberikan. Berikut hasil tabel data analisis uji hipotesis paired sample test menggunakan SPSS 26.

Table 8. Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai_Pre - Nilai_Post	-22.710	9.706	1.743	-26.270	-19.149	-13.027	30	.000

Pada tabel di atas menunjukkan hasil uji paired sample t test didapatkan hasil nilai sign nilai pre test dan post test *p-value* <0,05 (0,000) dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan dari intervensi yang diberikan.

**Analisis**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media *digital blooket*, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Ada dua nilai penting yang sangat berharga dari penggunaan model pembelajaran dalam penelitian ini. *Pertama*, karakter model TGT itu sendiri sebagai bentuk pembelajaran kooperatif yang memberi tantangan, memotivasi, membangun daya juang bersaing berprestasi dan menguatkan kemampuan kognisi dalam proses belajar. *Kedua*,

penggunaan media digital *blooket*, sebagai media pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif TGT menurut Taniredja (2012: 72-73) peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, Rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi, perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi kecil, motivasi belajar bertambah, pemahaman terhadap materi lebih mendalam, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar peserta didik, dan antar peserta didik dengan guru. Sedangkan menurut Hamdani (2011: 92), aktivitas belajar dengan model *cooperative learning* tipe TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif TGT dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edwards dan pertama kali diperkenalkan di Johns Hopkins University. Model TGT berpusat pada peserta didik (student oriented) dan berfokus pada pengetahuan siswa (kognitif). Model pembelajaran kooperatif TGT, merupakan pembelajaran yang bersifat konstruktivistik dan kontekstual. Menurut teori belajar konstruktivisme, pengetahuan untuk disampaikan pada peserta didik harus melalui proses aktif secara mental, membangun struktur pengetahuan peserta didik berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Muijs & Reynolds (2008, h. 96), menegaskan bahwa prinsip dasar yang mendasari filsafat konstruktivistik adalah semua pengetahuan dikonstruksikan (dibangun) dan bukan sekedar dipersepsi secara langsung oleh indra (penciuman, penglihatan, perabaan).

Pembelajaran konstruktivistik adalah aliran teori kognitifistik yang sangat meyakini bahwa otak dan pengalaman yang disadari menjadi hal penting untuk melakukan perubahan perilaku. Aliran kognitifistik menganggap bahwa otak memberi interaksi dinamis terhadap sebuah pemikiran. Dalam kerangka teori kognisi Piaget, struktur fungsi otak diberi nama skema, yakni sistem tindakan atau pikiran yang terorganisasi yang memungkinkan untuk mempresentasikan secara mental berbagai objek atau kejadian. (Woolfoolk, 2009, h. 51). Pandangan konstruktivistik meyakini bahwa peserta didik sebagai individu

memiliki kemampuan untuk menggali pengetahuannya sendiri.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil, peserta didik bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran secara kooperatif ditujukan untuk membangun tanggung jawab secara bersama (kolaboratif) dalam memecahkan masalah. Secara konseptual belajar dalam kegiatan kelompok secara kooperatif memiliki keunggulan (Slavin, 2005, p 36-37.): membangun kegiatan kolaboratif di antara teman sebaya, kegiatan belajar dalam kelompok, memiliki fungsi mental bagi individu, sistem simbol baik tentang perangkat sosial, bahasa, nilai-nilai, peraturan, moralitas, hanya dapat dipelajari melalui interaksi dengan orang lain. Hal lain, bahwa pembelajaran kooperatif, merupakan cara elaborasi paling efektif, karena dapat menjelaskan materinya kepada orang lain.

Pembelajaran konstruktif dan kontekstual relevan dengan kerangka kurikulum dan capaian pembelajaran merdeka belajar. Teori konstruktivisme menekankan pentingnya proses pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku aktif pembelajaran (*students as agents*), bukan sebagai penerima informasi secara pasif dari guru mereka (*students as recipients*). Menurut teori belajar konstruktivisme (*constructivist learning theory*), pengetahuan bukanlah kumpulan atau seperangkat fakta-fakta, konsep, atau

kaidah untuk diingat. “Memahami” dalam konstruktivisme adalah proses mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata (BSKAP, 20222, p 43)

Keterkaitan Model pembelajaran TGT berbasis blooket terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu terdapat dalam proses pembelajarannya. 1). mendorong pembelajaran mandiri, kolaboratif dan juga aktif 2). Membuat pembelajaran menjadi menyenangkan 3). Pembelajaran dengan menggunakan blooket mampu menarik minat belajar peserta didik karena mereka dihadapkan dengan permainan yang menantang dan mengharuskan mereka menjadi yang terbaik. Maka dari itu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbasis blooket ini memiliki perbedaan baik dari segi motivasi dan juga hasil belajar peserta didik dengan yang menggunakan TGT non blooket.

## SIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif *team game tournament* (TGT) berbasis media digital *blooket*, merupakan model pembelajaran yang berbasis pada pembelajaran yang mengaktifkan belajar dalam kegiatan proses, membangun tanggung jawab belajar secara mandiri dan kelompok, memberi tantangan belajar, dan mengembangkan pembelajaran berbasis pada pembelajaran secara konstruktif dan kontekstual, dalam suasana belajar yang menyenangkan karena belajar melalui game.

Model pembelajaran ini relevan dengan tuntutan kurikulum merdeka belajar, yang mengembangkan pembelajaran berpusat pada peserta didik, fokus pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik dengan tetap berpijak pada sistem nilai perubahan global yang berbasis pada tantangan teknologi yang memberi ruang belajar sangat terbuka dan luas. Dengan demikian secara konseptual dan pedagogis, model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital *blooket*, memberi dukungan terhadap pembentukan karakter peserta didik untuk membangun profil pelajar Pancasila, khususnya pada pembentukan kemandirian, bernalar kritis, dan berkebhinekaan global serta gotong royong.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *TGT* berbasis media digital *blooket* memiliki pengaruh lebih tinggi terhadap motivasi dan hasil belajar, dibandingkan dengan *TGT* non digital *blooket* dalam Pendidikan Pancasila. Nilai skor interval motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 94% (sangat tinggi) sedangkan kelas kontrol skor intervalnya sebesar 56 % (Tinggi) dan skor hasil belajar sebelum adanya intervensi pada kelas eksperimen adalah 46% (Rendah) dan kelas kontrol 40% (Rendah) lalu setelah dilakukannya intervensi kelas eksperimen mendapatkan skor 77 % (tinggi) dan kelas kontrol mendapatkan skor 63% (Sedang) dengan uji nilai t-test *p-value* <0,05 (0,000), perlakuan pada kelas yang menggunakan

*blooket*, berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hipotesis yang diajukan bahwa “ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik antara model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital blooket dengan *non blooket* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila”, maka  $H_0 = \bar{X}_1 = \bar{X}_2$ , ditolak dan  $H_1 = \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$ , diterima, terbukti dengan dukungan signifikansi t-test dan nilai indeks skor interval pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital blooket.

Temuan hasil penelitian juga menunjukkan bahwa, model pembelajaran kooperatif TGT berbasis digital *blooket*, lebih tinggi pengaruhnya terhadap motivasi belajar (skor indeks 94%) dibandingkan terhadap hasil belajar (skor indeks 77%). Dengan demikian model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital *blooket* dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila. Untuk itu model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital *blooket* bisa menjadi alternatif yang layak dikembangkan karena 1). Membuat pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran dengan menggunakan blooket membuat waktu belajar bisa lebih efektif karena guru bisa mengontrol waktu pembelajaran sesuai dengan keinginan yang diharapkan 2). Mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif 3). Guru dapat mengontrol belajar peserta didik berdasarkan aktifitas partisipannya dalam proses belajar.

## REFERENSI

- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.  
<https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Salinan-SK-Kabupaten-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran*. [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/033\\_H\\_KR\\_2022](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/033_H_KR_2022).
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Kemdikbud Ristek RI.
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162.  
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Cv Pustaka Setia. Bandung.
- Inkhasanah Ayu Budi Palupi, D. R. (2021). Penerapan E-Learning

- Berbasis Learning Management System Menggunakan Easycass. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 39-41 Vol 38 No 1 DOI: <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.31223>.
- Khamilla Andina Sari, H. L. (2017). Perbedaan hasil belajar dengan menggunakan strategi pemanfaatan perpustakaan sekolah sebagai sumber belajar siswa sdn kota bengkulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 99-106 Vol 10 No 2.
- M.Makhrus Ali, T. H. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *Education Journal*, 1-6 vol 2 (2).
- Mawardi. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa . *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 292-304 Vol. 9 No. 3.
- Muijs, Daniel & David Reynolds, 2008. *Effective Teaching*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar
- Purike, E. (2021). Political Communications of The Ministry of Education and Culture about “Merdeka Belajar, Kampus Merdeka (*Independent Learning, Independent Campus*)” Policy: *Effective? EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduli>
- ne361
- Putri Agustin, R. I. (2020). Pengaruh pendidikan dan kompensasi terhadap kinerja divisi new product development (npd) pada pt. mayora indah tbk. *Jurnal Ilmiah M Progres*, 174-184 Vol 10 No 2.
- Qiptiyyah, M. (2020). Peningkatan hasil belajar pkn materi kedudukan dan fungsi pancasila melalui metode jigsaw kelas VIII F MTS Negeri 5 DEMAK. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 62-68 Vol. 5 No. 1
- Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp1-12>
- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2022). Using Blooket To Improve Chinese Vocabulary Study for 11 Th Grade Students in High School. *ICCD (International Conference on Community Development)*, 4(1), 501–506.
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 79-88 Vol 1 No 2.
- Setiawati.(2021). Analisis pengaruh kebijakan deviden terhadap nilai perusahaan pada perusahaan

- farmasi di BEI. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 1581-1590 Vol 1 No 8.* <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Stefani Marina Palimbong, O. D.(2022). Pengaruh penerapan surat pemberitahuan elektronik (e-spt) masa pajak pertambahan nilai (ppn) terhadap kepatuhan wajib pajak. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan, 475-481 Vol 2 No 19* DOI: 10.29264/jakt.v19i2.11169.
- Slavin, Robert. E. .(2005). *Cooperative Learning , Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Sutrisno, H. (1991). *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Thu, T. T. M., & Dan, T. C. (2023). Students' Perceptions on English Vocabulary Teaching and Learning By Using Blooket: a Case Study / NHẬN THỨC CỦA SINH VIÊN VỀ VIỆC DẠY VÀ HỌC TỪ VỰNG TIẾNG ANH BẰNG BLOOKET: MỘT NGHIÊN CỨU TÌNH HUỐNG. *European Journal of Applied Linguistics Studies, 6(1), 45–98.* <https://doi.org/10.46827/ejals.v6i1.321>
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta. Bandung.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education, 8(1), 185.*
- Wahyu, H. M. (2014). Hubungan penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar PKN pada siswa kelas x dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 530-536 Volume 4 Nomor 7.*
- Woolfolk, Anita. (2009) *Educational Psychology, Active Learning Edition*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yova Bella, H. S. (2019). Peranan Metode Pembelajaran The Power Of Two Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Mercumatika. Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 3(2), 129-135.* <https://dx.doi.org/10.26486/jm.v3i2.821>.