

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA *BLOOKET* MELALUI MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA PENINGKATAN PENGETAHUAN PPKn SISWA KELAS XI SMAN 1 KOTABUMI

OLEH

NOVIA IRMANI PUTRI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *Blooket* melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pengetahuan PPKn peserta didik di SMANegeri 1 Kotabumi. Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif kompetitif dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa serta berdampak pada peningkatan pengetahuan kewarganegaraan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Sampel penelitian berjumlah 76 siswa yang terdiri atas 38 siswa kelas eksperimen dan 38 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk mengukur pengetahuan PPKn siswa serta angket untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan uji N-Gain Score.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan PPKn siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori cukup efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Blooket* melalui model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami konsep kewarganegaraan secara lebih baik. Dengan demikian, integrasi media gamifikasi dan model pembelajaran kooperatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan PPKn siswa.

Kata Kunci: *Blooket*, *Teams Games Tournament*, Pengetahuan PPKn, Gamifikasi.

ABSTRAC

THE IMPLEMENTATION OF BLOOKET MEDIA THROUGH THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL TO IMPROVE CIVIC EDUCATION KNOWLEDGE OF GRADE XI STUDENTS AT SMA NEGERI 1 KOTABUMI.

BY

NOVIA IRMANI PUTRI

This study aims to determine the effectiveness of implementing the learning media Blooket through the Teams Games Tournament (TGT) model in improving students' Civic Education knowledge at SMA Negeri 1 Kotabumi. The study is based on the assumption that the use of gamification-based learning media combined with a competitive cooperative learning model can increase student engagement and consequently enhance their civic knowledge. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method. The sample consisted of 76 students, including 38 students in the experimental class and 38 students in the control class. Data collection techniques included tests to measure students' Civic Education knowledge and questionnaires to examine students' responses toward the learning process. Data were analyzed using the N-Gain Score test. The results indicated that the improvement of students' Civic Education knowledge in the experimental class fell into the moderately effective category. These findings suggest that learning through Blooket using the TGT model is capable of creating an active, collaborative, and enjoyable learning environment, which helps students better understand civic concepts. Therefore, the integration of gamification media and cooperative learning models can serve as an effective alternative instructional strategy for improving students' Civic Education knowledge.

Keywords: *Blooket, Teams Games Tournament, Civic Education Knowledge, Gamification.*