

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

(SKRIPSI)

OLEH

Novia Irmani Putri

NPM 2213032006



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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.*

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

Oleh

NOVIA IRMANI PUTRI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

: **PENERAPAN MEDIA *BLOOKET* MELALUI
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA PENINGKATAN PENGETAHUAN PPKN
SISWA**

Nama Mahasiswa

: **Novia Irmanni Putri**

NPM

: **2213032006**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

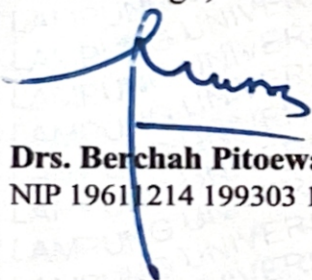
: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Drs. Berchah Pitoewas, M.H.
NIP 19611214 199303 1 001

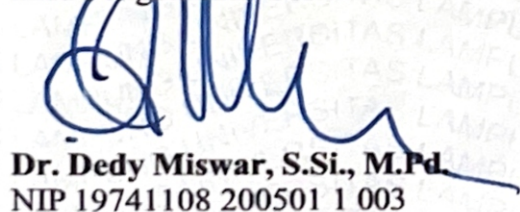


Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930916 201903 2 021

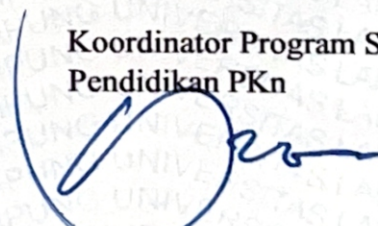
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Koordinator Program Studi
Pendidikan PKn



Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003



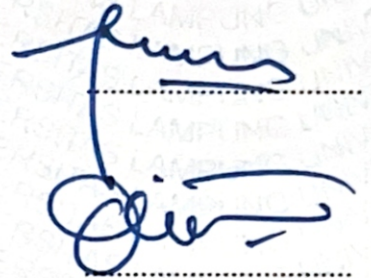
Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Berchah Pitoewas, M.H.



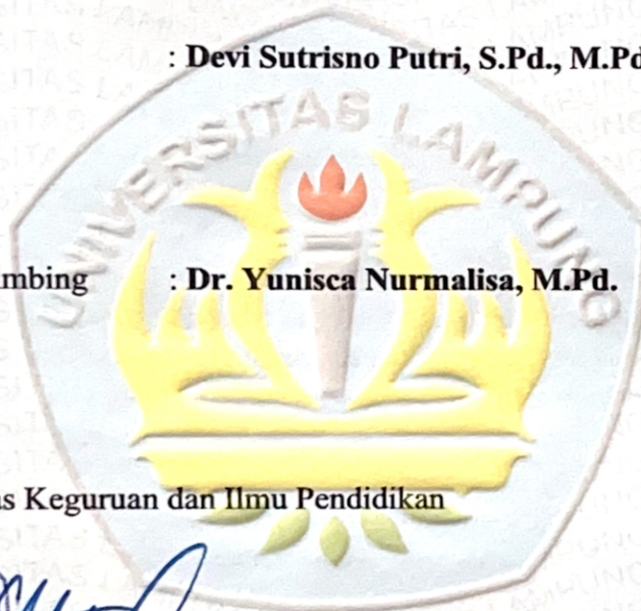
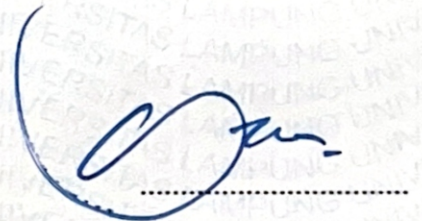
Sekretaris

: Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing

: Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 30 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Novia Irmani Putri
NPM : 2213032006
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Kel. Tanjung Harapan , Kec. Kotabumi Selatan, Kab.
Lampung Utara , Lampung.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Pardar Lampung, 17 Februari 2026



Novia Irmani Putri

NPM 2213032006

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Novia Irmani Putri, dilahirkan di Kotabumi pada tanggal 11 November 2004. Penulis merupakan anak ketiga dari 5 (lima) bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Irwansyah dan Ibu Darmawati. Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Negeri 01 Kotaalam yang diselesaikan pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 01 Kotabumi yang diselesaikan pada tahun 2019.
3. SMA Negeri 03 Kotabumi yang diselesaikan pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Penulis pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantaranya yaitu di Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA).

Pada tahun 2025 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukarame, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 01 Sukarame.

MOTO HIDUP

Segala yang terjadi, sesakit atau seindah apapun, telah digariskan oleh Allah di jalur terbaiknya. Tak satupun meleset dari kehendak-Nya termasuk dirimu, yang sedang berjuang, sedang sabar, yang sedang menunggu.

(Novia Irmani Putri)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

“Kedua orang tua hebatku, Ayah Irwansyah dan Bunda Darmawati yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku sukses di dunia dan juga di akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan di setiap tetes keringat demi keberhasilanku. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu memohon kepada Allah SWT. Agar orang tuaku selalu diberikan kesehatan dan umur panjang agar dapat memahami perjalananku untuk membahagiakan mereka kelak.

Serta

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

SANWANCANA

Puji syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Media *Blooket* Melalui Model Times Game Tournament (TGT) Pada Peningkatan Pengetahuan PPKn Siswa Kelas XI SMAN 1 Kotabumi”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi, serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selawisiku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus selaku Pembahas I. Terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan;
6. Bapak Drs. Berchach Pitoewas M,H selaku Pembimbing I Terimakasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan;

7. Ibu Devi Sustrisno Putri selaku Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai Pembimbing II. Terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan;
8. Ibu Nurhayati S.Pd, M.Pd., selaku Pembahas II Terima kasih banyak atas saran dan masukannya serta motivasi dan semangat yang diberikan;
9. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yang juga selalu diberikan;
10. Terima kasih kepada Kepala Sekolah, Peserta Didik, Guru dan seluruh staf di SMA Negeri 1 Kotabumi, yang telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
11. Teristimewa untuk kedua orangtuaku tercinta, Ayah Irwansyah dan Bunda Darmawati beserta keluarga saya, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberi doa serta dukungan,
12. Terimakasih untuk kakak-kakakku dan adik-adikku tercinta Aghnesia Rahmy, Irfanita Yulia, Muhammad Fauzan Wan Putra, Rani Irwanda Putri, yang selalu memberi doa dan menyanyangi dengan tulus,
13. Terimakasih untuk Muhammad Al Daffa Dzaki Zain yang telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang diberikan mulai dari waktu, dukungan, doa dan support dalam penyusunan skripsi ini,
14. Terima kasih untuk sahabat terbaikku dan sahabat seperjuanganku, Rasti Fathiya Safnir, Shindy Aulia Putri, Erdy Arista Desty, Anggita Aprilia, Nuraini Fitriana, Virda Septiani, Irawati, Aisyah Suci Ningrum, Rifka Silmia Salsha Bella, Azzahra Melani, Bagus Putra Setiawan, Dimas Aldi Pratama, Adi Kurnia, Naufal Daffa, Rizky Naufaldi, yang telah mendukung, menghibur, dan mendengarkan keluh kesah dalam penyusunan skripsi ini,
15. Terima kasih untuk sahabat sahabatku tersayang Wowow Si Gemoy, Shinta Dwi Kartika, Nur Febri Putranto, dan Somad Septian yang telah memberi dukungan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini,
16. Teman-teman program studi PPKn Angkatan 2022 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima

kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih untuk bantuan dalam segala hal selama perkuliahan dan ilmu serta pengalaman yang begitu banyak saya dapatkan;

17. Terima kasih banyak untuk Fordika atas pengalaman dan kesempatan selama kepanitiaan di Fordika;
18. Terima kasih untuk semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 17 Februari 2026

Penulis

Novia Irmani Putri

NPM. 2213032006

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Media *Blooket* melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Peningkatan Pengetahuan PPKn”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan setiap langkah kita dan memberikan kesuksesan dunia dan akhirat, serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 17 Februari 2026

Novia Irmani Putri

NPM.22130320006

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
RIWAYAT HIDUP	iv
MOTO HIDUP	v
PERSEMBAHAN	vi
SANWANCANA.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
A. Manfaat Teoritis	10
B. Manfaat Praktis	10
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	11
A. Ruang Lingkup Ilmu.....	11
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian.....	11
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian	11
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Deskripsi Teori	12
A. Tinjauan Umum Tentang Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	12
B. Tinjauan Umum tentang Media <i>Blooket</i>	16
C. Tinjauan Umum Tentang <i>Civic knowledge</i>	21
C. Tinjauan Umum Tentang Pemelajaran.....	21
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	28
2.3 Kerangka Berfikir.....	31
2.4. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Jenis Penelitian	35

3.2 Populasi & Sampel	35
A. Populasi	35
B. Sampel	35
3.3 Variabel Penelitian	37
3.4 Definisi Konseptual & Operasional.....	37
A. Definisi Konseptual	37
B. Definisi Operasional	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.6 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	42
3.7 Teknik Analisis Data.....	44
3.8 Uji Prasyarat Analisis	46
3.9 Uji Hipotesis.....	46
3.10 Uji N-Gain.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Langkah-langkah Penelitian	49
4.2 Deskripsi Data Uji Coba Instrumen Penelitian	51
4.3 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	56
4.4 Deskripsi Data Penelitian	58
4.5 Pengujian Data Tes	83
4.6 Pengujian Data Angket.....	89
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
DAFTAR LAMPIRAN	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1Jumlah Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Kotabumi.....	36
Tabel 3.2 Sampel Penelitian Kelas Xi Sma Negeri 1 Kotabumi	36
Tabel 3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas	43
Tabel 3.4 Kategori Uji N-Gain.....	48
Tabel 3.5. Uji Validitas Tes Kepada 10 Responden Di Luar Sampel.....	52
Tabel 3.6. Reliabilitas Instrument Tes Kepada 10 Responden	53
Table 3.7. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal.....	54
Tabel 3.8. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	55
Tabel 3.9 Daftar Sarana Dan Prasarana Sma Negeri 1 Kotabumi.....	58
Tabel 3.10 Hasil Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol	62
Tabel 3.11 Hasil Analisis Pretest Kelas Kontrol Dengan Bantuan Spss	63
Tabel 3.12 Hasil Analisis Nilai Posttest Kontrol Dengan Bantuan Spss	64
Tabel 3.13 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 3.14 Hasil Analisis Nilai Pretesst Kelas Eksperimen	66
Tabel 3.15 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 3.16 Hasil Analisis Nilai Pretesst Kelas Eksperimen	68
Tabel 3.17 Distribusi Frekuensi Angket Indikator Kebermanfaatan.....	69
Tabel 3.18 Distribusi Frekuensi Angket Indikator Kemudahan.....	71
Tabel 3.19 Hasil Uji Normalitas Tes Dengan Bantuan Spss	74
Tabel 3.20 Hasil Uji Homogenitas Tes Dengan Bantuan Spss	84
Tabel 3.21 Hasil Uji Independent T-Test Tes Dengan Bantuan Spss	85
Tabel 3.22 Hasil Uji N Gain Score Eksperimen Dengan Bantuan Spss	87
Tabel 3.23 Hasil Uji Normalitas Angket Dengan Bantuan Spss.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Tampilan Kuis <i>Blooket</i>	17
Gambar 2.3 <i>Kerangka Berfikir</i>	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	99
Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	100
Surat Izin Penelitian	101
Surat Balasan Penelitian.....	102
Lampiran 2 Daftar Nilai Siswa Kelas Xi Sman 1 Kotabumi	103
Daftar Nilai Siswa Kelas Xi Sman 1 Kotabumi.....	104
Lampiran 2 Modul Ajar (Rencana Pembelajaran), Kisi-Kisi & Soal Tes	105
Lampiran 3 Kisi-Kisi Dan Instrumen Angket	106
Lampiran 4 Data Validitas, Reliabilitas, Dan Analisis Butir Soal.....	111
Lampiran 5 Data Uji Tes Dan Angket.....	114
Lampiran 6 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X Dan Variabel Y	123
Lampiran 7 Hasil Analisis Data Tes Dan Angket.....	124
Lampiran 8 Dokumentasi.....	125

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengetahuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu komponen fundamental dalam pembentukan kompetensi kewarganegaraan peserta didik melalui jalur pendidikan formal. Menurut Winataputra, pengetahuan PPKn mencakup pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, norma dan hukum, sistem pemerintahan, serta hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pengetahuan PPKn tidak hanya dipahami sebagai penguasaan konsep secara teoritis, melainkan sebagai pemahaman bermakna yang memungkinkan peserta didik menginternalisasi nilai, bersikap rasional, serta bertindak sesuai prinsip-prinsip kewarganegaraan demokratis. Dengan penguasaan pengetahuan PPKn yang baik, peserta didik diharapkan mampu memahami perannya sebagai warga negara yang bertanggung jawab, sadar hukum, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan publik.

Pentingnya pengetahuan PPKn dalam dunia pendidikan telah diakui sebagai fondasi utama dalam membangun karakter dan identitas kewarganegaraan peserta didik. Pemahaman terhadap Pancasila sebagai dasar negara, konstitusi, sistem pemerintahan, serta hak dan kewajiban warga negara menjadi aspek esensial dalam menumbuhkan kesadaran kebangsaan. Pengetahuan PPKn juga berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai persoalan sosial, hukum, dan politik yang berkembang di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn di sekolah perlu

dirancang secara sistematis dan bermakna agar mampu membentuk peserta didik sebagai warga negara yang cerdas, reflektif, dan bertanggung jawab.

Namun demikian, berbagai indikator menunjukkan bahwa penguasaan pengetahuan kewarganegaraan peserta didik masih belum optimal. Data Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih tergolong rendah, khususnya dalam aspek literasi global dan pemecahan masalah. Kondisi ini mencerminkan lemahnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan pengetahuan yang berkaitan dengan isu-isu sosial dan kebangsaan. Rendahnya kemampuan menyelesaikan persoalan kontekstual menunjukkan bahwa pengetahuan yang diperoleh di sekolah belum sepenuhnya terinternalisasi dalam kehidupan nyata. Hal ini menjadi indikator bahwa pembelajaran PPKn masih memerlukan penguatan, terutama pada aspek pengetahuan yang bersifat aplikatif dan kontekstual.

Rendahnya penguasaan pengetahuan PPKn berdampak pada minimnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan sosial dan kemasyarakatan. Peserta didik cenderung pasif dalam menyampaikan pendapat, kurang terlibat dalam diskusi, serta belum menunjukkan kesadaran yang kuat terhadap pentingnya partisipasi dalam kehidupan demokratis. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap peran dan tanggung jawab sebagai warga negara belum berkembang secara optimal. Apabila dibiarkan, rendahnya pengetahuan PPKn dapat menghambat proses pembentukan budaya demokrasi dan kesadaran kewarganegaraan sejak dini.

Permasalahan tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran PPKn, khususnya pada aspek pengetahuan kewarganegaraan, memerlukan strategi yang mampu mengaitkan konsep-konsep normatif dengan realitas kehidupan peserta didik. Guru perlu menghadirkan pembelajaran yang

kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital agar materi PPKn yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih mendalam. Pendekatan pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, serta kesadaran berpartisipasi sebagai warga negara.

Kondisi rendahnya pengetahuan PPKn juga tampak di lingkungan SMA Negeri 1 Kotabumi. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas XI menunjukkan capaian yang masih rendah. Dari 38 siswa, nilai rata-rata ulangan harian pada UH.6 sebesar 42,10 dan pada UH.8 sebesar 51,05. Soal-soal pada ulangan harian tersebut memuat indikator pengetahuan PPKn yang menuntut pemahaman siswa terhadap materi Pancasila sebagai dasar negara, norma dan konstitusi, serta hak dan kewajiban warga negara. Sebagian besar nilai siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), bahkan beberapa siswa memperoleh nilai 45, 50, dan 55. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi PPKn masih tergolong lemah dan proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya efektif.

Rendahnya penguasaan pengetahuan PPKn tersebut tidak terlepas dari strategi dan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara kognitif. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif menyebabkan siswa kesulitan mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Padahal, menurut Winataputra, pembelajaran PPKn seharusnya dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik agar pengetahuan yang diperoleh bersifat bermakna dan fungsional.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan PPKn siswa adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja kelompok dan kompetisi akademik secara sehat. Melalui model TGT, siswa dikelompokkan secara heterogen untuk saling berdiskusi, berbagi pemahaman, dan memperkuat penguasaan materi sebelum mengikuti turnamen berbasis permainan. Model ini tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama, tanggung jawab, dan komunikasi antar siswa.

Agar penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berjalan lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media yang relevan adalah Blooket, yaitu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyajikan kuis interaktif dengan berbagai mode permainan. Penggunaan Blooket memungkinkan materi PPKn disajikan secara menarik, kompetitif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui integrasi media Blooket dalam model TGT, siswa diharapkan lebih aktif, fokus, dan terdorong untuk memahami materi PPKn secara lebih mendalam.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman pengetahuan PPKn siswa.
2. Minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, seperti diskusi kelas dan aktivitas kelompok.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada upaya untuk mengatasi rendahnya pengetahuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa

dalam proses pembelajaran. Upaya tersebut dilakukan melalui penerapan media *Blooket* yang diintegrasikan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Fokus penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *Blooket* melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan PPKn siswa. Penelitian ini tidak mengkaji faktor lain di luar penerapan media *Blooket* melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) dan secara khusus difokuskan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah yang dapat ditentukan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan media *Blooket* melalui metode *Teams games tournament* (TGT) pada peningkatan pengetahuan PPKn siswa kelas XI”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *Blooket* melalui metode *Teams games tournament* (TGT) dalam peningkatan pengetahuan PPKn siswa kelas XI.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi akademik mengenai pengaruh metode *teams games tournament* (TGT) melalui media *Blooket* dalam meningkatkan pengetahuan PPKn siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang pendidikan kewarganegaraan dan inovasi pembelajaran.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Dapat memberikan wawasan baru dalam penggunaan metode *teams games tournament* (TGT) melalui media *Blooket* sebagai alternatif dalam pembelajaran kewarganegaraan dan guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif .

2. Bagi Siswa

Dapat Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran yang lebih menarik dan membantu siswa memahami konsep kewarganegaraan dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.

3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kewarganegaraan melalui media yang lebih modern dan berbasis teknologi.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Pancasila. Karena membahas mengenai pengaruh penggunaan metode *teams games tournament* (TGT) melalui media *Blooket* terhadap peningkatan pengetahuan PPKn siswa kelas XI.

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Penerapan metode *teams games tournament* (TGT) melalui media *Blooket* terhadap peningkatan pengetahuan PPKn siswa kelas XI.

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kotabumi yang beralas di Jl. Ganesa No. 5A Tanjung Aman, Kota Alam, Kotabumi Sela Lampung Utara, Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

A. Tinjauan Umum Tentang Model *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran kooperatif merupakan model yang berpusat pada siswa dalam pengajaran dan pembelajaran didalam kelas secara berkelompok. Model pembelajaran TGT merupakan model kooperatif yang melibatkan aktivitas semua siswa dalam pembelajaran tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa menjadi tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta mudah diterapkan. Model *Teams Games Tournament* (TGT) memberi peluang kepada siswa untuk belajar dengan santai disamping menumbuhkan kerja sama, persaingan sehat, tanggung jawab, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan terbuka kepada teman atau siswa lain dalam kelompoknya untuk saling membantu dan menghindari kesalahan dalam permainan, maka pengalaman yang tercipta adalah memanfaatkan permainan yang dapat disesuaikan dengan berbagai materi. Dalam satu kelompok misalnya, berisikan siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda akan memiliki peluang bagus untuk berhasil dalam sebuah permainan.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) diterapkan dalam tim yang beranggotakan empat sampai enam siswa dengan tingkat penguasaan materi pelajaran yang berbeda-beda. Tim bermain secara acak, antar kelompok mengumpulkan nilai tambahan, yang kemudian digunakan untuk menentukan poin tim mereka. Tim yang mendapat poin terbanyak pada akhirnya akan diberi penghargaan (Fauziah dan Anugraheni, 2020). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dimana siswa dalam kelompok kecil mendapatkan materi dengan cara berkompetisi secara edukatif.

2. Sintak Model Teams Games Tournament (TGT)

Menurut Amalia (2022), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan sintaksis:

- a) Penyajian informasi Guru memberikan informasi berkenaan dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyajikan penjelasan materi, tujuan pembelajaran, dan tugas siswa dalam bentuk ceramah. Siswa diharapkan fokus pada materi yang dijelaskan oleh guru.
- b) Mengorganisasikan siswa menjadi kelompok kecil
Guru mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 orang yang ditunjukkan oleh tingkat kapasitas siswa. Kelompok yang terbentuk memusatkan perhatian pada lembar kerja yang diberikan oleh guru.
- c) Tournament Permainan ini dimainkan dalam sebuah kompetisi di mana siswa bersaing untuk mengumpulkan poin melalui permainan.
- d) Memberikan penghargaan Guru dan siswa telah melakukan tournament, sehingga guru dapat memilih kelompok yang memenangkan tournament tersebut. Selama tournament, guru memberikan penghargaan dan motivasi kepada kelompok yang

tidak memenangkan permainan dan mengumumkan tim pemenang.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menurut Rusman (2016:225) sebagai berikut:

a) *Presentasi Kelas*

Guru mengirimkan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, mengkomunikasikan kemampuan yang harus dicapai, mendorong siswa untuk belajar.

b) *Teams*

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar yang berbeda-beda.

c) *Games*

Guru mengarahkan siswa untuk menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan permainan.

d) *Tournament*

Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan penilaian untuk menentukan hasil belajar siswa.

e) *Rekondisi Tim*

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang dicapai.

3. Ciri-ciri Model *Teams games tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri adapun sebagai berikut:

a) *Siswa bekerja di dalam kelompok*

Siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 5 siswa yang individunya heterogen dalam hal prestasi atau kemampuannya, jenis kelamin dan identitas yang berbeda. Dalam kelompok tersebut terdapat heterogenitas, maka siswa yang mempunyai kemampuan lebih diharapkan mampu membangkitkan motivasi siswa.

b) Games tournament

Masing-masing kelompok akan bersaing dengan kelompok lain dalam games atau permainan. Disetiap kelompok yang bersaing, ada siswa yang mewakili dalam permainan tournament untuk menang dan mengumpulkan poin di meja tournament

c) Penghargaan Kelompok

Setelah permainan tournament selesai dan poin yang diperoleh ditentukan, maka tim yang mendapat poin tertinggi akan mendapat apresiasi.

Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat penyajian dalam kelas atau menyajikan materi yang berpusat pada materi yang dibahas saja. Para siswa kemudian dibagi menjadi empat hingga lima kelompok berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, suku, dan agama. Pengelompokan ini dimaksudkan untuk menunjukkan kepada siswa bagaimana menyelesaikan tugas bersama-sama. Kemudian, nilai atau skor keseluruhan yang diterima masing-masing kelompok dievaluasi. Lalu, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi.

4. Keunggulan dan Kekurangan Model *Teams games tournament* (TGT)

A. Keunggulan Model *Teams games tournament* (TGT)

- 1) Siswa pada kelas kooperatif bebas berinteraksi dan menyuarakan pendapatnya.
- 2) Siswa akan lebih percaya diri.
- 3) Perilaku siswa yang mengganggu siswa lain berkurang.
- 4) Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.
- 5) Siswa yang pemahamannya meningkat dapat memahami materi pembelajaran.

6) Menumbuhkan toleransi antar siswa dan siswa serta siswa dan guru, memperluas kebaikan budi, dan memperluas daya tanggap.

7) Suasana belajar di kelas menjadi bergairah dan tidak melelahkan karena adanya partisipasi antar siswa dalam menjalin hubungan belajar.

B. Kekurangan Model *Teams games tournament* (TGT)

- 1) Kurangnya waktu untuk proses pembelajaran.
- 2) Sering terjadi dalam aktivitas pembelajaran tidak semua siswa ikut serta dan menyuarakan pendapatnya.
- 3) Jika guru tidak mampu mengendalikan kelas, dapat terjadi kekacauan.

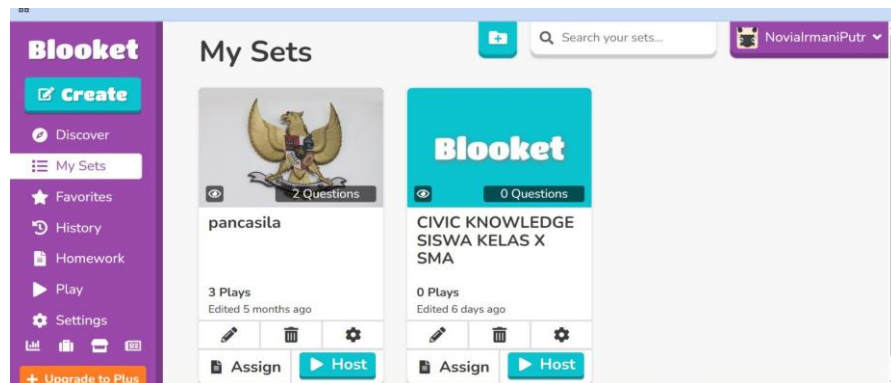
B. Tinjauan Umum tentang Media *Blooket*

1. Pengertian Media *Blooket*

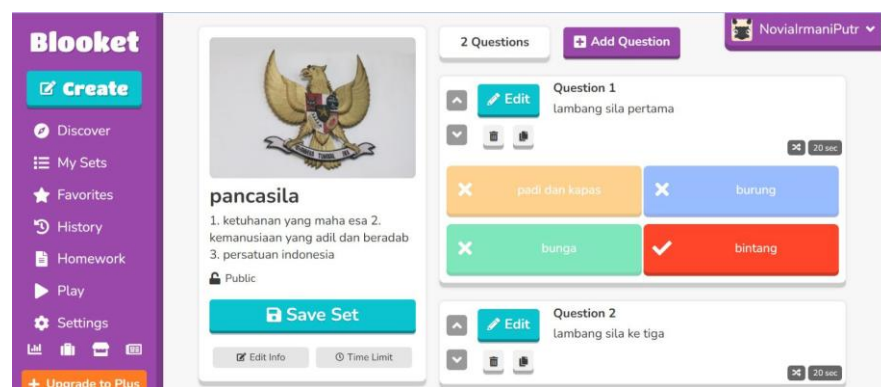
Blooket adalah layanan yang relatif baru yang menyediakan instruktur dengan pilihan trivia dan kuis online. *Blooket* merupakan permainan yang sangat terbaru dalam platform kuis berbasis web yang menyajikan beragam mode permainan menarik. Game ini memberikan sangat banyak opsi permainan yang dapat dinikmati baik secara individu maupun dalam kelompok. Pengalaman belajar yang diberikan oleh *Blooket* sangat amat beragam dan dapat disesuaikan dengan berbagai tujuan pendidikan. Selain menyajikan kesenangan, *Blooket* juga efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa.

Tidak ada pembatasan jumlah pertanyaan dalam kuis *Blooket* ini, dan setiap pertanyaan memiliki opsi untuk menyertakan gambar atau audio terkait. Pilihan jawaban terdiri dari empat opsi, di mana peserta harus memilih salah satu jawaban yang benar dengan memberi tanda centang pada kotak di samping opsi yang dipilih.

Setiap pertanyaan dalam *Blooket* dapat diberi batas waktu yang dapat diatur, mulai dari 1 detik hingga 5 menit. Guru memiliki kemampuan untuk memilih jenis permainan yang ingin dimainkannya selama mengisi kuis. Setelah itu, guru dapat mengatur durasi kuis sesuai kebutuhan. Setelah pengaturan selesai, akan muncul kode otomatis dari *Blooket* yang dapat dibagikan kepada siswa. Kode tersebut memungkinkan siswa untuk bergabung dengan kuis menggunakan perangkat yang telah disiapkan. Dengan fitur-fitur ini, *Blooket* memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menyusun dan menyelenggarakan kuis online sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.



Gambar 2.1 Tampilan Media *Blooket*



Gambar 2.2 Tampilan Kuis *Blooket*

Blooket ini dapat diakses melalui Untuk mendaftar akun BI <https://www.Blooket.com> *Blooket* dapat juga didaftarkan melalui akun google pengguna dengan mengisi seluruh data yang diminta. Setelah akun sudah berhasil di buat, pengguna dapat login langsung ke akun yang sudah mereka buat. *Blooket* dapat diakses melalui

berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang terhubung dengan internet. Guru memiliki kemampuan untuk memilih permainan yang ingin dimainkan, menentukan durasi kuis, memberikan kode permainan, dan memulai kuis *Blooket*. Siswa dapat mengikuti kuis dengan cara memasukkan kode yang diberikan dan menjawab pertanyaan yang disajikan Platform ini menyediakan 14 gim yang beragam, termasuk *Monster Brawl*, *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, *Deceptive Dinos*, *Blook Rush*, *Battle Royal*, *Tower Defense*, *Cafe*, *Factory*, *Racing*, *Crazy Kingdom*, *Tower of Doom*, dan *Classic*. Beberapa gim memiliki mode pekerjaan rumah, memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas di rumah.

Sementara itu, mode langsung memungkinkan siswa untuk bersaing secara real-time dengan layar guru yang menampilkan peringkat, item yang digunakan, dan peristiwa yang terjadi dalam gim. Keseluruhan, *Blooket* menyajikan beragam pilihan dan fitur untuk mendukung pengalaman pembelajaran yang sangat interaktif dan menarik. Sebelum mengerjakan soal kuis pada *Blooket* ini, peserta akan bermain permainan yang sudah dipilih oleh guru, jika sudah peserta akan bisa mengisi kuis pertanyaan. Selain itu, karakteristik khusus dari *Blooket* ini adalah *leaderboard*, yang menunjukkan peringkat siswa berdasarkan kinerja mereka masing-masing. Semakin cepat peserta menjawab pertanyaan dengan benar, semakin banyak poin yang mereka akan dapatkan. Poin tersebut akan ditampilkan diantara setiap pertanyaan, dan pemenang utama akan ditampilkan di akhir permainan.

2. Tahap-tahap Penggunaan Media *Blooket*

Untuk menggunakan media pembelajaran *Blooket*, pengguna terlebih dahulu mengakses situs <https://www.blooket.com>, lalu mendaftar menggunakan akun Google atau alamat email aktif. Setelah memiliki akun, guru dapat membuat kuis dengan mengisi pertanyaan dan pilihan

jawaban melalui fitur “*Create*” atau memilih kuis yang sudah tersedia melalui menu “*Discover*”. Adapun langkah-langkah yang ditempuh untuk bermain *Blooket* adalah sebagai berikut:

- a. Guru dan siswa mengakses situs <https://www.blooket.com> untuk membuat atau memainkan permainan. Guru harus login terlebih dahulu menggunakan akun yang telah dibuat sebelumnya.
- b. Guru memilih fitur “*Create*” untuk membuat soal baru atau menggunakan fitur “*Discover*” untuk mencari kuis yang sudah dibuat oleh pengguna lain yang relevan dengan materi pembelajaran.
- c. Setelah memilih atau membuat kuis, guru menentukan mode permainan yang diinginkan, seperti *Gold Quest*, *Tower Defense*, *Factory*, atau *Crypto Hack*, yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakter siswa.
- d. Setelah mode permainan dipilih, sistem akan menghasilkan Game ID (kode permainan) yang kemudian dibagikan kepada siswa. Siswa diminta membuka situs <https://play.blooket.com> dan memasukkan kode tersebut untuk bergabung dalam permainan.
- e. Siswa memasukkan nama panggilan (*nickname*) yang akan muncul dalam *leaderboard* permainan, lalu klik “*Join*” untuk memulai kuis secara langsung melalui perangkat masing-masing.
- f. Siswa akan menjawab soal demi soal yang muncul secara acak, dan sistem *Blooket* akan otomatis memberikan skor berdasarkan jawaban benar dan kecepatan menjawab. *Leaderboard* akan terus diperbarui secara real-time.
- g. Pada akhir sesi permainan, sistem akan menampilkan peringkat siswa berdasarkan total skor yang diperoleh. Guru dapat melihat hasil akhir dan menganalisis ketercapaian belajar siswa melalui laporan yang disediakan oleh *Blooket*.

3. Keunggulan dan Kekurangan Media *Blooket*

a. Keunggulan Media *Blooket*

1) Interaktif dan Menyenangkan

Blooket menghadirkan pembelajaran dalam bentuk permainan (*game-based learning*), sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Elemen seperti *poin*, *avatar*, dan *leaderboard* dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa.

2) Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Fitur kompetisi yang sehat dalam *Blooket* mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sistem skor dan visualisasi game membuat siswa tertantang untuk memberikan jawaban terbaik.

3) Mudah Digunakan

Antarmuka (*interface*) *Blooket* yang sederhana dan intuitif memudahkan guru dan siswa dalam mengoperasikan aplikasi, baik dalam membuat soal maupun dalam mengakses permainan.

4) Dapat Disesuaikan dengan Berbagai Materi

Blooket fleksibel digunakan di berbagai mata pelajaran, termasuk PPKn, Matematika, Bahasa, dan Sains. Guru dapat menyusun soal sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

5) Tersedia Laporan Hasil Pembelajaran

Blooket menyediakan laporan skor dan statistik siswa yang dapat digunakan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

b. Kekurangan Media *Blooket*

1) Ketergantungan pada Koneksi Internet

Blooket hanya dapat diakses secara daring, sehingga memerlukan koneksi internet yang stabil. Hal ini bisa menjadi

kendala di sekolah-sekolah dengan fasilitas teknologi yang terbatas.

2) Belum Tersedia dalam Bahasa Indonesia

Antarmuka *Blooket* masih menggunakan bahasa Inggris, sehingga dapat menyulitkan guru atau siswa yang belum terbiasa menggunakan bahasa asing.

3) Terbatasnya Fitur di Versi Gratis

Beberapa fitur premium hanya bisa diakses jika pengguna berlangganan akun berbayar. Versi gratis memiliki batasan dalam jumlah soal atau akses laporan lanjutan.

4) Fokus pada Aspek Kognitif

Blooket lebih dominan mengukur aspek pengetahuan (kognitif) melalui soal pilihan ganda atau kuis, sehingga aspek afektif dan psikomotorik belum sepenuhnya terakomodasi secara mendalam.

5) Rentan Distraksi

Karena berbasis game, *Blooket* kadang membuat siswa lebih fokus pada persaingan permainan daripada memahami isi materi secara substansial, jika tidak diarahkan dengan baik oleh guru.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan *Blooket* adalah platform kuis berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan, memungkinkan guru menyusun pembelajaran yang fleksibel dan menarik. Dengan berbagai mode permainan dan fitur leaderboard, *Blooket* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Meski masih memiliki kekurangan seperti penggunaan bahasa Inggris dan keterbatasan penyimpanan skor, *Blooket* tetap efektif sebagai media gamifikasi dalam mendukung pembelajaran yang lebih aktif.

C. Tinjauan Umum Tentang Pengetahuan PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, berakarakter, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Udin S. Winataputra, PPKn memiliki tujuan utama untuk mengembangkan kompetensi kewarganegaraan peserta didik yang meliputi pengetahuan PPKn, keterampilan kewarganegaraan, dan sikap kewarganegaraan. Ketiga komponen tersebut saling berkaitan dan menjadi satu kesatuan yang utuh dalam membentuk warga negara yang demokratis dan berkeadaban. Dalam konteks penelitian ini, komponen yang menjadi fokus kajian adalah pengetahuan PPKn, karena pengetahuan tersebut merupakan dasar utama bagi peserta didik untuk memahami peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara.

Pengetahuan PPKn merupakan dimensi kognitif dalam pembelajaran PPKn yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik terhadap nilai, norma, dan sistem kehidupan berbangsa dan bernegara. Winataputra menjelaskan bahwa pengetahuan PPKn mencakup pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, Bhinneka Tunggal Ika, sistem pemerintahan, hukum, demokrasi, serta hak dan kewajiban warga negara. Pengetahuan tersebut harus dimiliki oleh setiap warga negara agar mampu berpartisipasi secara sadar, rasional, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Dalam kaitannya dengan peserta didik, pengetahuan PPKn berfungsi sebagai landasan berpikir dan bertindak dalam menghadapi berbagai persoalan sosial, hukum, dan politik yang berkembang di lingkungan sekitar.

Pengetahuan PPKn tidak hanya dipahami sebagai penguasaan materi secara hafalan, melainkan sebagai pemahaman bermakna yang memungkinkan peserta didik mengaitkan konsep-konsep

kewarganegaraan dengan realitas kehidupan sehari-hari. Menurut Winataputra, pembelajaran PPKn harus mendorong peserta didik untuk memahami alasan keberadaan nilai, norma, dan aturan dalam kehidupan bernegara, serta bagaimana penerapannya secara nyata. Dengan demikian, pengetahuan PPKn berfungsi untuk membentuk kesadaran hukum dan tanggung jawab sosial peserta didik sebagai warga negara.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan PPKn merupakan materi substansi yang harus diketahui dan dipahami oleh setiap warga negara. Secara lebih rinci, pengetahuan PPKn meliputi pemahaman tentang hak dan kewajiban warga negara, hak asasi manusia, prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga-lembaga negara, identitas nasional, sistem pemerintahan berdasarkan hukum (*rule of law*), konstitusi negara, serta nilai-nilai dan norma yang hidup dalam masyarakat. Pengetahuan ini bersifat multidisipliner karena dikembangkan dari berbagai kajian ilmu politik, hukum, sosiologi, dan filsafat moral.

Winataputra juga menegaskan bahwa pengetahuan PPKn harus dikembangkan melalui proses pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Peserta didik perlu diarahkan untuk memahami makna kehidupan kewarganegaraan, politik, dan pemerintahan, termasuk struktur, fungsi, serta dinamika lembaga negara. Selain itu, peserta didik perlu memahami dasar sistem politik Indonesia yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 sebagai sumber nilai dan norma kehidupan berbangsa dan bernegara. Pemahaman tersebut penting agar peserta didik mampu menilai bagaimana sistem pemerintahan Indonesia dijalankan untuk mewujudkan keadilan, kedaulatan rakyat, dan perlindungan hak asasi manusia.

Pengetahuan PPKn juga mencakup pemahaman peserta didik terhadap posisi Indonesia dalam pergaulan internasional serta sikap bangsa Indonesia dalam menyikapi isu-isu global. Peserta didik diharapkan mampu memahami peran warga negara dalam menjaga keutuhan bangsa, menghargai keberagaman, serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan demokrasi. Dengan pengetahuan PPKn yang baik, peserta didik tidak hanya mengetahui hak-haknya sebagai warga negara, tetapi juga menyadari kewajiban dan tanggung jawab sosial yang harus dijalankan.

Adapun ruang lingkup materi pengetahuan PPKn yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Standar Isi PPKn (BSNP, 2006), yang meliputi:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta tanah air, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, serta sikap positif terhadap persatuan nasional.
2. Norma, hukum, dan peraturan, meliputi tata tertib dalam kehidupan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
3. Hak asasi manusia, meliputi hak dan kewajiban warga negara, kebebasan berpendapat, serta tanggung jawab sosial.
4. Konstitusi negara, meliputi Proklamasi Kemerdekaan, sejarah konstitusi Indonesia, dan hubungan antara dasar negara dengan konstitusi.
5. Kekuasaan dan politik, meliputi sistem pemerintahan, otonomi daerah, demokrasi, dan budaya politik.
6. Pancasila, meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, serta pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
7. Globalisasi, meliputi dampak globalisasi, hubungan internasional, dan peran Indonesia di dunia internasional.

Penguasaan pengetahuan PPKn yang baik akan membentuk warga negara yang terinformasi, bersikap analitis, serta mampu melaksanakan nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat. Warga negara yang terinformasi memiliki pengetahuan dan kecakapan dalam memahami serta memecahkan berbagai persoalan publik. Warga negara yang bersikap analitis mampu mengambil keputusan secara rasional terhadap perubahan sosial dan politik yang terjadi. Sementara itu, warga negara yang mampu melaksanakan nilai-nilai demokrasi diharapkan aktif berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, menjunjung tinggi persamaan dan kebebasan, serta menumbuhkan rasa nasionalisme dan tanggung jawab sosial.

Pengetahuan PPKn juga berkaitan erat dengan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai dasar filsafat negara. Menurut Kaelan dan Zubaidi, Pancasila merupakan suatu sistem nilai yang bersifat integral dan saling berkaitan antar sila. Setiap sila mengandung nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial yang harus dipahami dan diinternalisasi oleh setiap warga negara. Pemahaman terhadap nilai-nilai tersebut menjadi bagian penting dari pengetahuan PPKn karena menjadi pedoman dalam bersikap dan bertindak dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pengetahuan PPKn yang berhasil akan tercermin dalam sikap dan perilaku peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki semangat nasionalisme, sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kepentingan bangsa dan negara. Dengan demikian, pengetahuan PPKn berfungsi sebagai fondasi utama dalam membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan PPKn merupakan pemahaman peserta didik terhadap nilai, norma, dan sistem kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. Pengetahuan ini sangat penting untuk membekali peserta didik agar mampu berpikir kritis, bersikap demokratis, serta berperilaku sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan. Oleh karena itu, peningkatan pengetahuan PPKn melalui pembelajaran yang inovatif dan kontekstual menjadi kebutuhan penting dalam pendidikan abad ke-21.

D. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan perilaku tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Slameto (2015) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Hamalik (2016) menjelaskan bahwa belajar bukan sekadar menghafal, melainkan suatu proses aktif yang melibatkan pengalaman, pengamatan, dan pemahaman yang bermakna. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak bersifat sementara, tetapi bermakna dan berkelanjutan.

2. Teori Behavioristik

Teori behavioristik memandang belajar sebagai perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai akibat dari hubungan stimulus dan respons. Tokoh utama dalam teori ini antara lain Thorndike, Pavlov, dan Skinner. Menurut Skinner (dalam Schunk, 2012), belajar terjadi apabila suatu perilaku diperkuat melalui reinforcement atau penguatan.

Dalam pembelajaran, teori behavioristik menekankan pentingnya latihan, pengulangan, dan pemberian penghargaan. Pemberian reward dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka terdorong untuk mengulangi perilaku belajar yang positif. Teori ini relevan dengan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), karena adanya skor, poin, dan penghargaan yang berfungsi sebagai penguatan eksternal.

Penerapan media Blooket melalui model Teams Games Tournament (TGT) selaras dengan prinsip behavioristik, karena siswa memperoleh penguatan berupa poin dan penghargaan kelompok ketika berhasil menjawab soal dengan benar. Penguatan tersebut dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn.

3. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme menekankan bahwa belajar merupakan proses mental internal yang melibatkan aktivitas berpikir, memahami, dan mengolah informasi. Menurut Piaget (dalam Slavin, 2018), belajar terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi, yaitu ketika individu menyesuaikan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki.

Dalam pandangan kognitivisme, peserta didik dipandang sebagai individu yang aktif membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu merangsang proses berpikir, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep secara mendalam. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok dan permainan edukatif dapat membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan secara lebih bermakna.

Pembelajaran PPKn melalui model TGT yang dipadukan dengan media Blooket memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, memahami konsep kewarganegaraan, serta mengaitkan materi dengan situasi nyata. Hal ini mendukung peningkatan pengetahuan PPKn siswa secara kognitif.

4. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Vygotsky (dalam Santrock, 2019) menekankan pentingnya interaksi sosial dan kerja sama dalam proses belajar, khususnya melalui konsep zona perkembangan proksimal (Zone of Proximal Development).

Dalam pembelajaran konstruktivistik, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri.

Pembelajaran kooperatif, seperti Teams Games Tournament (TGT), sangat sesuai dengan pendekatan konstruktivisme karena menekankan kerja kelompok, diskusi, dan kolaborasi antar siswa.

Penggunaan media Blooket dalam model TGT menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berdiskusi, saling membantu, dan menguji pemahamannya melalui permainan. Dengan demikian, pengetahuan PPKn yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini diperkuat oleh berbagai kajian sebelumnya yang membahas penggunaan metode *Teams games tournament* (TGT) melalui media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital, khususnya penggunaan *Blooket* sebagai media yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dari berbagai aspek. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Blooket* tidak hanya efektif untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mampu membangun suasana belajar yang partisipatif, memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, serta meningkatkan pemahaman konsep secara bermakna. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pendekatan seperti ini menjadi sangat relevan, mengingat materi kewarganegaraan sering kali dianggap abstrak, teoritis, dan kurang menarik jika disampaikan secara

konvensional. Oleh karena itu, kajian-kajian berikut dijadikan sebagai rujukan penting dalam mengembangkan penelitian ini.

Penelitian oleh Nabila dan Nurhamidah (2024) yang berjudul “*Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan*” mengkaji efektivitas penggunaan *Blooket* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan dilakukan terhadap siswa kelas XII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 100% siswa menyatakan bahwa *Blooket* sangat mudah digunakan, 96,3% merasa media ini bermanfaat dalam pembelajaran, dan 85,2% siswa menilai *Blooket* efektif untuk mendukung pemahaman materi. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa kehadiran elemen permainan seperti avatar, skor, papan peringkat, dan desain visual yang menarik meningkatkan semangat belajar mereka.

Penelitian ini menekankan bahwa pembelajaran berbasis gim mampu mengubah persepsi siswa terhadap proses belajar-mengajar yang semula dianggap membosankan menjadi menyenangkan. Relevansi penelitian ini terhadap skripsi yang sedang dikembangkan terletak pada kesamaan pendekatan interaktif dalam penyampaian materi. Walaupun penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karakteristik manfaat *Blooket* yang diuraikan seperti meningkatkan atensi, konsentrasi, dan minat belajar siswa sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn, terutama untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi kewarganegaraan yang membutuhkan keterlibatan aktif.

Penelitian serupa dilakukan oleh Thalita, Fitriyani, dan Nuryani (2019) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan melibatkan siswa sekolah dasar. Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk bekerja sama memecahkan permasalahan, kemudian mengikuti turnamen

akademik yang dirancang untuk menumbuhkan partisipasi aktif setiap anggota kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, serta keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, siswa juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, tanggung jawab, komunikasi, dan sportivitas melalui kompetisi sehat yang dihadirkan. Temuan ini menegaskan bahwa TGT tidak hanya relevan dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Kedua penelitian di atas memberikan gambaran bahwa penerapan model TGT dan media digital seperti Blooket memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan memberdayakan siswa secara aktif. Model TGT terbukti efektif menumbuhkan kerjasama, keaktifan, dan keterampilan sosial, sedangkan Blooket mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif, kompetitif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Dalam konteks pengetahuan PPKn, siswa perlu memahami konsep-konsep dasar kewarganegaraan, seperti nilai-nilai Pancasila, prinsip demokrasi, konstitusi, hak dan kewajiban warga negara, serta pentingnya partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Pengetahuan ini tidak cukup ditanamkan melalui pendekatan ceramah, tetapi membutuhkan model pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Oleh karena itu, kombinasi model TGT sebagai pembelajaran kooperatif berbasis kompetisi sehat dengan Blooket sebagai media gamifikasi diyakini mampu menjawab tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di era digital, sekaligus membekali siswa untuk menjadi warga negara yang kritis, aktif, dan bertanggung jawab.

Meskipun hasil-hasil penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa *Blooket* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA, sejauh ini belum ditemukan penelitian yang

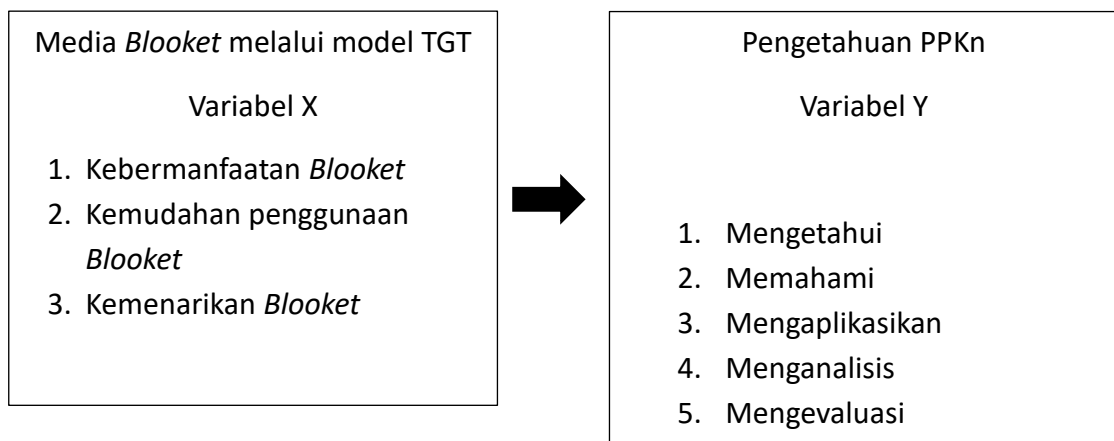
secara khusus mengkaji dampak penggunaan Media *Blooket* melalui model *times games tournament* (TGT) terhadap peningkatan pengetahuan PPKn siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi. Padahal, pada tahap ini siswa mulai memasuki masa perkembangan kognitif dan afektif yang lebih kompleks, serta menghadapi berbagai isu kewarganegaraan yang menuntut mereka memiliki pemahaman yang kritis dan reflektif. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya inovatif dalam mengintegrasikan media *Blooket* melalui metode *Teams games tournament* (TGT) ke dalam peningkatan *civic* pengetahuan PPKn siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kotabumi. Penelitian ini diharapkan mampu mengisi celah kajian yang belum banyak disentuh, serta memberikan kontribusi dalam peningkatan media pembelajaran PPKn yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan berdampak jangka panjang terhadap kesadaran berbangsa dan bernegara siswa.

2.3 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dijelaskan sebelumnya, kerangka pikir dalam penelitian ini diawali dari permasalahan utama yang sering ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya pada pengetahuan PPKn siswa. Materi pada pengetahuan PPKn cenderung bersifat abstrak, teoritis, dan sarat konsep, sehingga menyulitkan siswa untuk memahaminya secara mendalam. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, dan masih berfokus pada metode ceramah atau hafalan turut memperparah kondisi tersebut. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah, partisipasi dalam kegiatan pembelajaran menurun, dan hasil belajar yang dicapai pun belum optimal. Untuk menjawab permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Salah satu model yang relevan dan terbukti efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Teams games tournament* (TGT).

Model *Teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok heterogen dengan kompetisi akademik dalam bentuk turnamen. Melalui tahapan presentasi kelas, kerja tim, turnamen, dan penghargaan kelompok, siswa tidak hanya terdorong untuk memahami materi, tetapi juga untuk saling bekerjasama, berkompetisi secara sehat, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, tanggung jawab, dan sportivitas. Namun demikian, agar penerapan model *Teams games tournament* (TGT) lebih optimal dan sesuai dengan karakteristik generasi digital, dibutuhkan media yang dapat menghadirkan suasana belajar interaktif berbasis teknologi. Dalam hal ini, Blooket hadir sebagai platform digital yang mendukung penerapan model *Teams games tournament* (TGT) melalui pendekatan gamifikasi secara lebih variatif dan menyenangkan. Blooket memungkinkan guru menyusun kuis interaktif yang dikemas dalam berbagai mode permainan, baik dimainkan secara individu maupun kelompok, sehingga sejalan dengan mekanisme turnamen pada model *Teams games tournament* (TGT). Fitur-fitur seperti sistem poin, tantangan, avatar, serta leaderboard membuat siswa terdorong untuk lebih aktif dan kompetitif dalam mengikuti pembelajaran. Integrasi model *Teams games tournament* (TGT) dengan media Blooket tidak hanya berperan dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *civic knowledge* secara kontekstual dan aplikatif.

Dengan demikian, penerapan model TGT yang dipadukan dengan media Blooket diharapkan mampu menarik minat siswa, meningkatkan keterlibatan mereka secara kolaboratif, sekaligus memperkuat pemahaman konseptual terhadap materi Pendidikan Kewarganegaraan. Pada akhirnya, metode ini berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, serta berdampak positif terhadap peningkatan pengetahuan PPKn siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial.



Gambar 2.3 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara yang dirumuskan untuk menjawab suatu permasalahan. Dalam pengujian hipotesis, hasilnya hanya akan menghasilkan dua kemungkinan: hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai signifikansi $t < 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti ada pengaruh signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $t > 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak ada pengaruh signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir terkait permasalahan yang diteliti. Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Adanya pengaruh penerapan media *Blooket* melalui metode *teams games tournament* (TGT) me terhadap peningkatan Pengetahuan PPKn siswa kelas X di SMAN 1 Kotabumi.

Variabel X Metode *Teams games tournament* (TGT) melalui Media *Blooket*

Variabel Y Peningkatan Pengetahuan PPKn

2. Tidak adanya pengaruh penggunaan media *Blooket* melalui metode *teams games tournament* (TGT) me terhadap peningkatan Pengetahuan PPKn siswa kelas X di SMAN 1 Kotabumi.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut (Arikunto, 2000) mengartikan penelitian eksperimen sebagai sebuah penelitian yang bertujuan untuk menentukan efek dari perlakuan terhadap subjek yang diteliti. Untuk mengidentifikasi hal tersebut, dilakukan perbandingan antara satu atau lebih kelompok eksperimen yang menerima treatment dengan satu kelompok kontrol yang tidak menerima treatment.

Pada penelitian ini, siswa dikelompokkan menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Blooket* melalui metode pembelajaran *Teams games tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol menggunakan metode *Teams games tournament* (TGT) melalui media *Quiziz*.

3.2 Populasi & Sampel

A. Populasi

Menurut Sugiyono (2018) populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi yang dimaksud adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan, bahwa populasi dalam penelitian berisikan segala sesuatu yang hendak dijadikan objek dan subjek oleh seorang peneliti. Adapun jumlah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kotabumi tahun ajaran 2024/2025 adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi

No	Kelas	Total
1	XI1	38
2	XI2	38
3	XI3	38
4	XI4	38
5	XI5	38
6	XI6	38
7	XI7	37
8	XI8	37

Sumber: Data Siswa di Kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi

A. Sampel

Menurut pendapat Sugiyono (2018) sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi ialah bagian terkecil dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling* yaitu mengambil dua kelas sebagai sampel secara acak dari beberapa kelompok tertentu. Hal ini dilakukan karena tidak adanya kelas unggulan pada kelas XI di SMA Negeri 1 Kotabumi, sehingga dapat dipilih sampel secara acak dari populasi tersebut. Diambil dua sampel kelas dengan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *Blooket* dan satu kelas sebagai kelas control yang menggunakan media *Quiziz*. Terpilihlah dua kelas secara acak yaitu kelas XI6 dengan 38 siswa sebagai kelas control dan kelas XI8 dengan 37 siswa sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian Kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Kelas	Jumlah	Perlakuan
1	XI6	38	kontrol
2	XI8	37	eksperimen

Sumber: Data Siswa di Kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) variabel penelitian adalah karakteristik, atribut, atau nilai yang ada pada individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi yang ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, peneliti membedakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (diberi simbol x) yang berperan sebagai faktor yang memengaruhi, dan variabel terikat (diberi simbol y) yang merupakan variabel yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut, yaitu:

A. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media *Blooket*.

B. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variable terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Pengetahuan PPKn siswa.

3.4 Definisi Konseptual & Operasional

A. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual merupakan suatu pemaknaan dari masing-masing variabel yang nantinya akan digunakan dalam penelitian guna membentuk indikator-indikator yang dapat memudahkan peneliti dalam mengoperasikan konsep di lapangan. Berikut definisi konseptual dari variabel penelitian ini:

1. Pengetahuan PPKn

Pengetahuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bagian dari pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang mencakup pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, norma dan hukum, sistem pemerintahan, demokrasi, serta hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pengetahuan PPKn tidak hanya dipahami sebagai penguasaan materi secara hafalan, tetapi sebagai pemahaman konseptual dan kritis yang memungkinkan peserta didik mengaitkan konsep-konsep kewarganegaraan dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks penelitian ini, pengetahuan PPKn diartikan sebagai tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang mencerminkan kemampuan berpikir rasional, analitis, dan kritis dalam menyikapi berbagai persoalan sosial, hukum, dan politik. Pengetahuan PPKn tersebut menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami peran, hak, dan kewajibannya sebagai warga negara yang aktif, sadar hukum, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan prinsip-prinsip demokrasi.

2. **Model *Teams games tournament* (TGT)**

Model *Teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok heterogen serta kompetisi akademik dalam bentuk turnamen. Model ini terdiri atas beberapa tahap, yaitu penyajian materi, kerja tim, pelaksanaan turnamen akademik, dan pemberian penghargaan kelompok. TGT bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi, menumbuhkan semangat kerjasama, membangun motivasi belajar melalui kompetisi sehat, serta mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti sportivitas, tanggung jawab, dan komunikasi. Dalam penelitian ini, TGT dipadukan dengan media Blooket untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik generasi digital.

3. **Media Blooket**

Blooket adalah platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif dengan berbagai mode permainan, seperti Gold Quest, Tower Defense, Café Mode, dan lain-lain. Fitur seperti poin, leaderboard, avatar, serta tantangan membuat siswa lebih termotivasi, kompetitif, dan aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, Blooket digunakan sebagai media pendukung penerapan TGT untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi

kelompok maupun turnamen akademik, sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap pengetahuan PPKn siswa.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional berkaitan dengan langkah-langkah konkret yang diperlukan untuk mengukur atau mengamati suatu konsep yang melibatkan transformasi konsep abstrak menjadi variabel yang dapat diukur secara empiris. Definisi operasional sering kali menggunakan indikator atau skala pengukuran yang memungkinkan pengumpulan data yang objektif.

1. Media *Blooket* melalui Metode *Teams games tournament* (TGT)

Media *Blooket* merupakan bentuk media pembelajaran berbasis digital yang menggunakan pendekatan gamifikasi, di mana siswa mengikuti kuis dalam format permainan interaktif yang dilengkapi dengan fitur seperti *poin*, *leaderboard*, *avatar*, dan tantangan. Media ini digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara kompetitif dan menyenangkan, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn).

Untuk mengukur penerapan penggunaan metode *Teams games tournament* (TGT) melalui media *Blooket*, ditetapkan tiga indikator sebagai berikut:

- a) Kebermanfaatan *Blooket*, yaitu sejauh mana media ini membantu siswa memahami materi dan meningkatkan minat belajar.
- b) Kemudahan penggunaan *Blooket*, yaitu persepsi siswa tentang aksesibilitas, navigasi, dan kenyamanan saat menggunakan platform.
- c) Kemenarikan *Blooket*, yaitu sejauh mana tampilan, fitur permainan, dan elemen visual dalam *Blooket* menarik perhatian dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Pengetahuan PPKn

Pengetahuan PPKn merupakan pemahaman siswa terhadap konsep, nilai, dan prinsip kewarganegaraan yang bersumber dari Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta norma dan aturan yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pengetahuan PPKn mencakup penguasaan siswa terhadap nilai persatuan, toleransi, keadilan, serta tanggung jawab sosial sebagai warga negara dalam kehidupan yang majemuk. Melalui pengetahuan PPKn, siswa diharapkan mampu memahami realitas sosial yang beragam dan bersikap bijaksana dalam menyikapi perbedaan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Pengetahuan PPKn tidak hanya terbatas pada kemampuan mengingat konsep atau aturan, tetapi juga melibatkan pemahaman makna, penerapan nilai, serta kemampuan berpikir kritis dalam menilai berbagai persoalan kewarganegaraan. Dengan demikian, pengetahuan PPKn berperan penting dalam membentuk warga negara yang memiliki kesadaran hukum, sikap toleran, serta komitmen terhadap persatuan dan kesatuan bangsa.

Dalam penelitian ini, pengetahuan PPKn siswa diukur berdasarkan indikator kemampuan kognitif yang mengacu pada Taksonomi Bloom Revisi, sebagai berikut:

- a) Mengetahui, yaitu kemampuan siswa mengenali dan menyebutkan konsep dasar terkait makna keberagaman masyarakat Indonesia, bentuk-bentuk keberagaman, serta nilai-nilai Pancasila yang mendasari kehidupan harmonis dalam perbedaan.
- b) Memahami, yaitu kemampuan siswa menjelaskan makna harmoni dalam keberagaman, faktor penyebab munculnya konflik sosial, serta pentingnya sikap toleransi dan saling menghormati dalam kehidupan bermasyarakat.
- c) Mengaplikasikan, yaitu kemampuan siswa menggunakan nilai-nilai Pancasila, prinsip persatuan, dan norma sosial untuk merespons atau menyelesaikan permasalahan sederhana terkait keberagaman yang terjadi di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

- d) Menganalisis, yaitu kemampuan siswa menguraikan hubungan antara keberagaman dan potensi konflik sosial, serta menganalisis peran individu, masyarakat, dan negara dalam menjaga harmoni sosial berdasarkan nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika.
- e) Mengevaluasi, yaitu kemampuan siswa menilai sikap, perilaku, atau kebijakan tertentu dalam kehidupan sosial berdasarkan prinsip keadilan, toleransi, persatuan, dan nilai-nilai Pancasila dalam konteks keberagaman masyarakat Indonesia.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan dalam pengumpulan data dan penelitian. Dalam pengumpulan data tersebut diperlukan teknik-teknik tertentu, sehingga data yang diharapkan dapat terkumpul. Alat ukur dalam sebuah penelitian dinamakan dengan instrumen penelitian. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Tes

Tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek perilaku siswa (Arifin, 2016). Tes pada penelitian ini disajikan dalam bentuk pertanyaan, tes disusun sesuai dengan materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan kepada siswa untuk melihat penguasaannya terhadap materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan. Peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum pengajaran dimulai dan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran. Sedangkan tes

akhir (*post-test*) yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir proses pembelajaran dengan sudah menggunakan media pembelajaran. Tes ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai penguasaan atau pengetahuan siswa mengenai materi Pendidikan Pancasila. Melalui tes ini akan didapatkan skor atau data hasil belajar siswa yang dapat diketahui peneliti apakah siswa tersebut dapat memahami atau tidak terkait cakupan materi Pendidikan Pancasila SMA.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dalam rangka melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Jenis wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur yang di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang sebelumnya sudah tersusun secara sistematis, tetapi hanya dengan menggunakan topik garis-garis besarnya saja (Sugiyono, 2018). Tujuan wawancara juga dilakukan oleh peneliti bertujuan mengetahui kondisi awal pada saat penelitian pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang akan diteliti, dan untuk menentukan kelas mana yang dapat dijadikan, sampel penelitian. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti berkaitan dengan permasalahan yang diteliti seputar penggunaan media belajar dan pemahaman siswa. Pertanyaan tersebut untuk melihat seberapa besar penerapan dari media *Blooket* melalui *metode Teams games tournament* (TGT) terhadap peningkatan pengetahuan PPKn siswa di SMA Negeri 1 Kotabumi.

3. Angket

Angket atau kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data tambahan untuk mengetahui persepsi, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media *Blooket* melalui model *teams games tournament* (TGT). Menurut Sugiyono (2018), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dalam penelitian ini

berbentuk skala Likert yang mencakup aspek motivasi belajar, keaktifan siswa, serta respon terhadap penggunaan media *Blooket*. Hasil angket diharapkan dapat memperkuat data yang diperoleh dari tes dan wawancara, sehingga gambaran mengenai efektivitas penerapan media *Blooket* melalui model *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan pengetahuan PPKn siswa dapat diperoleh secara lebih komprehensif.

3.6 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validasi adalah pengujian yang digunakan untuk mengukur tingkat kinerja suatu alat pengujian atau untuk mengukur kegunaan data. Seringkali digunakan untuk mengukur seberapa berguna suatu kuisioner dalam memperoleh informasi, terutama untuk pertanyaan yang diajukan dalam survei. Dalam statistik, selain menguji apakah data berdistribusi normal, kita juga perlu mengevaluasi apakah data tersebut dapat diandalkan dan stabil ketika dilakukan pengukuran berulang, uji validitas ini biasanya menggunakan SPSS (Janna, 2021).

Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masingmasing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi pearson product moment. Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan *valid*.

Kriteria diterima atau tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS (Prayitno, 2012). Berdasarkan nilai korelasi:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan *valid*.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak *valid*.

Berdasarkan signifikansi:

- a. Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan tidak *valid*.
- b. Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan *valid*.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010), alat ukur yang valid berarti mempunyai validitas yang tinggi dan alat ukur yang nol berarti mempunyai validitas yang rendah. Instrumen yang valid dapat mengukur hasil yang diinginkan dan mengungkapkan informasi dari variabel yang telah dipelajari dengan baik. Pengujian ini dilakukan untuk memeriksa kualitas dan efisiensi alat yang digunakan. Pengujian ini dilakukan untuk memeriksa kualitas dan efisiensi instrumen yang digunakan. Reliabilitas jika kurang dari 0,6 berarti tidak baik, 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 baik. Beberapa peneliti memiliki pengalaman. Para ahli merekomendasikan untuk membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien di bawah ini:

Tabel 3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas

No	Nilai Interval	Kriteria
1	$<0,20$	Sangat Rendah
2	0,20-0,40	Rendah
3	0,40-0,60	Cukup
4	0,60-0,80	Tinggi
5	0,80-1,00	Sangat Tinggi
6	Nilai Interval	Kriteria

Sumber: Guildford (Amelia & Erita, 2024)

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach' alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai *r* tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, *N* adalah banyak sampel dan *k* adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu:

- a. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabeldf}$ maka butir pertanyaan atau pertanyaan tersebut reliabel.
- b. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabeldf}$ maka butir pertanyaan atau pertanyaan tersebut tidak ada reliabel.

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan atau pertanyaan, dalam hal ini skor total tidak disertakan.
- b. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scalereliability analysis*.
- c. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel}

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data mempunyai dua tujuan: (1) untuk mengambil berbagai keputusan ketika mengumpulkan data dan (2) untuk mengidentifikasi tren dan pola (Sutriani, 2019). Langkah-langkah untuk mengidentifikasi data dan kemudian mengolah data tersebut. Sedangkan kelas informasi menggunakan rentang sebagai berikut:

1. Analisis Distribusi Frekuensi

Menurut Arikunto (2013), distribusi frekuensi adalah suatu metode dalam statistik untuk menyajikan data yang telah diklasifikasikan ke dalam kelompok atau kelas, disertai dengan frekuensi kemunculannya masing-masing. Distribusi frekuensi memudahkan dalam melihat pola atau tren dari data yang diperoleh. Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket penggunaan media *Blooket* melalui metode *teams games tournament* (TGT) sebagai media interaktif dan angket partisipasi siswa dalam pembelajaran. Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat pengaruh penggunaan media *Blooket* melalui metode *teams games tournament* (TGT) sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan pancasila dalam peningkatan pengetahuan PPKn.

Teknik analisis data menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi dalam (Saputro et al., 2013) yaitu:

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan :

I = Interval
 NT = Nilai Rendah
 NR = Nilai Terendah
 K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya presentase yang diperoleh digunakan kriteria Suharsimi Arikunto (1986:196) dalam (Saputro et al., 2013) sebagai berikut:

76%-100%	= Baik
56%-75%	= Cukup
40%-55%	= Kurang Baik
0-39%	= Tidak Baik

3.8 Uji Prasyarat Analisis

Tujuan dari uji prasyarat analisis adalah untuk memastikan bahwa data yang akan dianalisis memenuhi asumsi dasar yang diperlukan sehingga hasil analisis statistik dapat diterima dan dapat diandalkan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang digunakan disajikan secara normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 untuk mengetahui koefisien signifikansi. Tes yang digunakan adalah tes Kolmogorov Smirnov. Dasar pengambilan keputusan mengenai hasil tes yang dibakukan adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama. Pengujian dilakukan menggunakan *Levene's Test*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian, dapat dilanjutkan ke tahap uji-t untuk menguji hipotesis perbedaan partisipasi siswa antara dua kelompok tersebut.

- a. Jika Sig. $> 0,05 \rightarrow$ varians data antar kelompok tidak berbeda signifikan $\rightarrow$ data homogen
- b. Jika Sig. $\leq 0,05 \rightarrow$ varians data antar kelompok berbeda signifikan $\rightarrow$ data tidak homogen.

3.9 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat digunakan jika data penelitian telah dianalisis dan telah memenuhi uji prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t dua sampel independen (*independent sample t-test*)

untuk mengetahui perbedaan rata-rata tingkat partisipasi siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Blooket* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode *Quiziz*. Uji-t ini dipilih karena sesuai dengan desain penelitian eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok berbeda dan data yang dihasilkan bersifat kuantitatif.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS versi 27. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t dua sampel independen (*independent sample t-test*) karena:

- a. Data berasal dari dua kelompok berbeda (eksperimen dan kontrol)
- b. Data berskala interval (dari angket/observasi partisipasi siswa)
- c. Syarat distribusi normal dan homogen telah dipenuhi melalui uji normalitas dan homogenitas

Berikut ini merupakan kriteria pengambilan keputusan, Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig./p-value):

- a. Jika $\text{Sig.} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima $\rightarrow$ artinya ada perbedaan yang signifikan
- b. Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak $\rightarrow$ artinya tidak ada perbedaan signifikan.

3.10 Uji N-Gain

Uji N-Gain skor bertujuan untuk mengetahui dampak atau efektivitas penggunaan suatu media atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian eksperimen dengan *pretest dan posttest*. Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest dan posttest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dengan menghitung selisih antara nilai *pretest dan posttest*, maka akan didapatkan apakah perlakuan yang telah diberikan memiliki dampak yang signifikan atau tidak.

Uji N-Gain dengan bantuan SPSS 27 dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Klik menu *Transform* lalu *compute variable*
2. Ketikkan nama variabel
3. Klik *Analyze* lalu klik *descriptive statistics* lalu *explore*
4. Masukkan variabel yang ingin dihitung
5. Klik OK

Adapun pembagian kategori perolehan N-Gian dalam bentuk (%) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kategori Uji N-Gain

No	Nilai N-Gain (%)	Kriteria
1	<40	Tidak Efektif
2	40-55	Kurang Efektif
3	56-75	Cukup Efektif
4	>76	Efektif
5	Nilai N-Gain (%)	Kriteria

Sumber: Arifin, 2012

V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) melalui media Blooket memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan civic knowledge siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi dibandingkan dengan pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan media Quizizz. Hal ini dibuktikan melalui hasil pretest dan posttest, angket respon siswa, serta analisis statistik yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Nilai rata-rata posttest civic knowledge siswa pada kelas eksperimen mencapai 81,58, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 67,76. Selain itu, hasil N-Gain Score menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori cukup efektif (58%), sedangkan kelas kontrol berada pada kategori tidak efektif (34%). Hasil uji independent sample t-test dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas.

Hasil angket juga menunjukkan respon positif siswa terhadap pembelajaran menggunakan model TGT melalui media Blooket, terutama pada aspek kebermanfaatan, kemudahan, dan kemenarikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) melalui media Blooket berpengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan civic knowledge siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi pendidikan, khususnya media pembelajaran berbasis digital seperti Blooket. Dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung pembelajaran, diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menunjang peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya generasi digital. Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) melalui media Blooket dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan civic knowledge siswa. Selain itu, pendidik diharapkan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, dan motivasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dan antusias dalam mer proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Dengan keterlibatan yang aktif, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran digital secara positif untuk menunjang proses belajar dan meningkatkan civic knowledge sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegar

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M. 2019. Civic engagement dan pendidikan kewarganegaraan dalam masyarakat multikultural. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), 101–110.
- Adha, M. M., Budimansyah, D., & Sapriya. 2020. Penguatan identitas kebangsaan melalui pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 143–152.
- Adiningsih, K. R., & Sulur. 2024. *Efektivitas penerapan permainan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran IPA pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Malang*. .
- Adnan, M. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Teori dan Praktik Demokrasi*. RajaGrafindo Persada.
- Adnan. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Demokrasi*. Prenada Media.
- Adnan. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Global*. Prenada Media.
- Amelia, R., & Rohman, A. 2020. *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan pemahaman konsep demokrasi*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 102–112.
- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2000. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Bakry. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Konsep dan Aplikasinya*. Bumi Aksara.
- Bakry. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Pembangunan Karakter Bangsa*. Bumi Aksara.
- Bakry. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Membangun Karakter Bangsa*. Remaja Rosdakarya.

- Branson, M. S. 1998. *The role of civic education*. Calabasas, CA: Center for Civic Education.
- Center for Civic Education. 1991. *Civic Education: Promoting Civic Competence and Responsibility*. Center for Civic Education.
- Damayanti, D., & Yusuf, M. 2021. *Perbandingan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media Blooket dan Quizizz pada materi wawasan kebangsaan*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(1), 22–30.
- Dwiyono, A. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mahasiswa*. Deepublish.
- Dwiyono. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik*. Ombak.
- Fitriani, A., & Kurniawan, H. 2022. *Pengaruh game-based learning terhadap Civic knowledge siswa SMP*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 4(1), 55–64.
- Hakim, L. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan: Mewujudkan Generasi Bangsa yang Berkarakter*. Alfabeta.
- Hamzah, M. I., & Widiastuti, D. 2021. *Gamifikasi dalam pembelajaran: Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Interaktif, 7(2), 78–85.
- Hidayat, R., & Lestari, S. 2022. *Efektivitas gamifikasi terhadap kognisi dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn*. Jurnal Civics, 14(1), 91–103.
- Hosnan, M. 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Janna, M. 2021. *Panduan Praktis SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas*. Andi Publisher.
- Kaelan, & Zubaidi. 2010. *Pendidikan Pancasila*. Paradigma.
- Margaret, B. 1999. *The Role of Civic knowledge in Democracy*. ERIC Digest.
- Margaret, S. 1999. *Citizenship Education in the Classroom: Principles and Practice*. David Fulton Publishers.
- Maulana, R., & Sari, D. 2021. *Efektivitas media Blooket dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 9(3), 88–96.
- Nabila, & Nurhamidah, D. 2024. *Penerapan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(1), 870–878.

- Nurfadilah. 2022. *Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan partisipasi siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1), 40–50.
- Nurmalisa, Y. 2019. Penguatan karakter kewarganegaraan melalui pembelajaran PPKn di sekolah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 115–124.
- Nurmalisa, Y. 2020. Peran pembelajaran PPKn dalam membentuk sikap demokratis peserta didik. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(1), 45–53.
- Nurmalisa, Y., & Mentari, A. 2021. Implementasi nilai kewarganegaraan dalam pembelajaran berbasis partisipasi siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 77–86.
- Prasetyo, A. 2023. *Gamifikasi dalam pendidikan: Studi meta-analisis pengaruhnya terhadap hasil belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 144–158.
- Prayitno. 2012. *Panduan Analisis Data Menggunakan SPSS*. Mitra Wacana Media.
- Santoso, T., Kurniawan, F., & Dewi, S. 2022. *Pengaruh media gamifikasi terhadap daya ingat dan keterampilan berpikir kritis siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 13(1), 70–79.
- Sari, N. 2022. *Gamifikasi dalam Pembelajaran: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa Melalui Elemen Permainan*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 10(1), 23–31.
- Setiawan, H. 2023. *Inovasi pembelajaran PPKn dengan strategi gamifikasi di era digital*. Civic Education Journal, 5(1), 25–34.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Susanti, N. 2020. *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan Civic knowledge siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 11(2), 112–121.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. 2019. Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Widodo, R. 2021. *Penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Digital, 3(1), 33–41.
- Widodo, S. 2021. *Media Interaktif Berbasis Gamifikasi: Kajian Teoritis dan Implementasi dalam Pembelajaran Digital*. Pustaka Belajar.