



## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan *Blooket* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa

Dhea Regina Agustin<sup>1</sup>, Caska<sup>2</sup>, Filma Alia Sari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Riau, Indonesia

E-mail: [dhea.regina0299@student.unri.ac.id](mailto:dhea.regina0299@student.unri.ac.id), [caska@lecturer.unri.ac.id](mailto:caska@lecturer.unri.ac.id), [filma.alia@lecturer.unri.ac.id](mailto:filma.alia@lecturer.unri.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-02	This research is a classroom action research conducted with two cycles. In each cycle there are four stages, namely the planning stage, the action stage, the observation stage and the reflection stage. The subjects of this research were students of class VII-7 SMPN 12 Pekanbaru in the academic year 2023/2024 as many as 32 students. Data collection methods in this study used test and observation methods. The instrument of this research is to use test sheets (pretest and posttest) to measure student learning outcomes and observation sheets to measure student learning activeness. Based on the results of the study, the application of the Teams Games Tournament (TGT) type learning model with the help of a blooket for students in class VII-7 SMPN 12 Pekanbaru in cycle I obtained a percentage of student learning activeness of 57% and a percentage of learning outcomes completeness of 59.4% so that cycle I had not yet reached the desired success indicator of 75% so it was necessary to do cycle II. In cycle II, the percentage of student learning activeness rose to 86% and the percentage of completeness of learning outcomes rose to 100%. Thus, the application of the Teams Games Tournament (TGT) type learning model with the help of a blooket can increase the activeness and learning outcomes of students in class VII-7 SMPN 12 Pekanbaru.
<b>Keywords:</b> <i>TGT Learning Model;</i> <i>Blooket;</i> <i>Activeness;</i> <i>Learning Outcomes.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-02	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus. Pada setiap siklusnya terdapat empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-7 SMPN 12 Pekanbaru Tahun Ajaran 2023/2024 sebanyak 32 siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes dan observasi. Adapun instrumen penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar tes ( <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> ) untuk mengukur hasil belajar siswa dan lembar observasi untuk mengukur keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian Penerapan Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan bantuan <i>blooket</i> pada siswa kelas VII-7 SMPN 12 Pekanbaru pada siklus I mendapatkan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 57% dan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 59,4% sehingga siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu sebesar 75% maka perlu dilakukan siklus II. Pada siklus II persentase keaktifan belajar siswa naik menjadi 86% dan persentase ketuntasan hasil belajar naik menjadi 100%. Dengan demikian Penerapan Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan bantuan <i>blooket</i> dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII-7 SMPN 12 Pekanbaru.
<b>Kata kunci:</b> <i>Model Pembelajaran TGT;</i> <i>Blooket;</i> <i>Keaktifan;</i> <i>Hasil Belajar.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik terdapat proses pembelajaran di dalamnya. Belajar merupakan proses yang dijalankan seseorang untuk memperoleh suatu bentuk suatu perubahan (Tari dkk, 2020). Proses pembelajaran akan dilakukan sepanjang hayat bagi setiap manusia dapat berlaku dimanapun dan kapanpun itu. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya tenaga pendidik memiliki tujuan belajar yang harus dicapai oleh siswa, namun ketercapaiannya tujuan tersebut bagi setiap siswa berbeda-beda. Tujuan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika memenuhi beberapa kriteria di antaranya dalam

keterlaksanaan pembelajaran kompetensi yang dicapai siswa mencapai rata-rata (Rozie, 2018).

Keaktifan belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran disekolah. Kegiatan yang dimaksud adalah bentuk sikap, pikiran dan perbuatan siswa itu. Dengan sikap aktif yang ditunjukkan oleh siswa maka kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan pembelajaran pun dapat lebih mudah diterima oleh siswa (Suarni, 2017). Keaktifan juga mempengaruhi hasil belajar siswa, tanpa adanya keaktifan yang ditunjukkan oleh siswa selama pembelajaran maka siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran

sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam hal ini peneliti telah melakukan observasi pada tanggal 11 Oktober 2023 saat pelajaran IPS di kelas VII-7 untuk memperoleh data mengenai keaktifan belajar siswa di SMPN 12 Pekanbaru. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap 32 siswa kelas VII-7 pada Tahun Ajaran 2023/2024, sebanyak 11 orang siswa yang aktif mengikuti pelajaran IPS ini diperoleh data sebesar 34,4% dan sebanyak 21 orang siswa tidak aktif mengikuti pelajaran IPS sehingga memperoleh data sebesar 65,6%. Kategori siswa yang aktif menempati indikator siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan guru serta mengikuti kegiatan diskusi sesuai dengan instruksi. Pada observasi awal ini peneliti menemukan permasalahan bahwa selama guru menjelaskan materi pelajaran tidak ada satu siswa yang aktif untuk menjawab atau bertanya kepada guru, sehingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawabnya. Saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung hanya sebagian siswa yang mengikuti diskusi dengan baik, siswa yang tidak ikut berdiskusi cenderung bermain dan bercerita dengan teman sekelompoknya yang tidak ikut bekerja sama dalam kelompok.

Keaktifan siswa menjadi kunci utama untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh siswa secara akademis baik melalui tugas, hasil ujian dan keaktifan belajar yang dapat mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Somayana, 2020). Hasil belajar bagi siswa sangat berarti karena hasil belajar juga merupakan prestasi bagi siswa yang berhasil melewati pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu (Marlina dkk., 2017). Namun tidak semua siswa yang berhasil melewati rumusan atau kriteria untuk tercapaian hasil belajar, bukan tanpa alasan siswa yang belum berhasil tersebut bisa saja memiliki kendala dan hambatan dalam kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hal yang penting untuk diperjuangkan dan dipertahankan.

Hasil belajar merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru dan orang tua (Andriyani dkk., 2017). Menurut Caska dkk., (2013) faktor yang menjadi kendala bagi siswa yaitu faktor internal (sistem pembelajaran guru dan siswa itu sendiri) dan faktor eksternal (sarana dan prasarana dikelas atau disekolah). Keaktifan belajar siswa diikuti oleh hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti memperoleh data

mengenai hasil belajar siswa kelas VII-7 di SMPN 12 Pekanbaru pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1.** Data Observasi Hasil Belajar Siswa

No.	Kelas	< 75	>75	Total
1.	VII-7	25	7	32 orang

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti SMPN 12 Pekanbaru sudah melaksanakan kurikulum Merdeka dimana Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPS di SMPN 12 Pekanbaru adalah 75, namun hanya 7 orang yang mendapat nilai tuntas di atas KKTP dan sebanyak 25 siswa belum memenuhi KKTP. Peneliti melihat bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran bersifat konvensional yaitu ceramah sehingga tidak adanya variasi dalam pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung siswa cenderung mengantuk dan melamun selama belajar yang mengakibatkan siswa tidak paham akan pelajaran yang diberikan. Menurut Caska, dkk (2017) metode ceramah mempunyai kelemahan yaitu materi yang diberikan akan sulit dikuasai siswa, sehingga menimbulkan rasa bosan sehingga menyebabkan terjadinya verbalisme.

Berdasarkan data keaktifan dan hasil belajar siswa di atas proses belajar mengajar disekolah mengharuskan guru atau tenaga pendidik untuk menguasai berbagai macam keterampilan dan kemampuan untuk menguasai kelas sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Menurut Alia Sari dkk (2023) guru merupakan orang yang bertanggung jawab atas pendidikan anak, baik dalam membimbing siswa, menyaring informasi, sikap dan lain-lain. Kondisi kelas juga menjadi hal yang berpengaruh bagi keaktifan dan hasil belajar siswa, hal ini juga menjadi pendorong bagi guru untuk harus kreatif dalam menjalankan kegiatan pembelajaran.

Apabila siswa menunjukkan sikap kurang tertarik dalam belajar maka itu adalah tugas seorang guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Utama Putra dkk., 2018). Salah satu cara yang dapat membantu guru untuk meningkatkan suasana pembelajaran yang baik dan kondusif adalah menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif. Seorang guru harus mempunyai tanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran dan pengajaran (Indrawati & Caska, 2019). Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam diskusi kelompok sehingga akan terjalin kerja sama dan sikap

saling membantu untuk menyelesaikan tugas yang diperintahkan. Model pembelajaran ini berfokus pada siswa dengan kelompok kecilnya untuk bekerja sama dalam memaksimalkan hasil diskusi untuk mencapai tujuan belajar. Hasanah & Himami (2021) mengatakan tujuan pembelajaran kooperatif ini adalah untuk mengajarkan siswa bagaimana keterampilan kerja sama dan kolaborasi dengan teman sekelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Ini bermanfaat bagi kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi siswa dengan siswa lainnya.

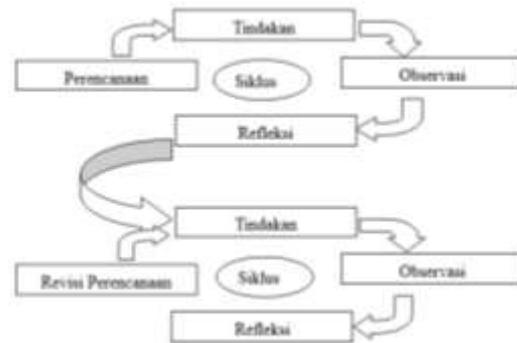
Selain untuk membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran sistem pembelajaran kooperatif ini mampu memberikan kesempatan siswa untuk belajar dengan siswa lainnya secara berkelompok dalam tugas yang terstruktur sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan. Melalui pembelajaran ini pula nantinya seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi siswa lainnya. Pembelajaran kooperatif sangat cocok diterapkan oleh sekolah yang sudah menggunakan Kurikulum Merdeka karena pembelajaran berpusat pada siswa. Salah satu cara yang dapat membantu guru untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran (Caska dkk., 2023). Untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut agar tidak berkelanjutan diperlukan penerapan model pembelajaran yang baik. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dalam unsur permainan yang akan meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa sehingga nantinya akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Aktivitas belajar dengan cara bermain seperti yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa belajar dengan santai namun tetap menumbuhkan semangat, kerja sama tim, persaingan yang sehat, tanggung jawab dan kejujuran serta keterlibatan siswa dalam bermain (Suryani, 2021). Pelaksanaan model pembelajaran TGT umumnya adalah dengan mengadakan kuis sederhana seperti cerdas cermat, namun dalam hal ini peneliti tertarik mengadakan pelaksanaan pembelajaran model TGT dengan menggunakan bantuan *blooket*. Menurut Caska dkk., (2024) pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik dan buku teks, pembelajaran elektronik *Blooket* merupakan sebuah platform yang dapat digunakan untuk membantu

pelaksanaan model pembelajaran TGT karena terdapat 14 macam permainan yang dapat dimainkan secara individu atau berkelompok. Dengan menggunakan *blooket* siswa merasakan belajar sambil bermain di kelas.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan model siklus penelitian tindakan kelas menurut John Elliot yang dapat digambarkan berikut ini:



Gambar 1. Siklus atau Tahapan Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 12 Pekanbaru yang beralamat di Jalan Guru Sulaiman No. 37, Padang Bulan, Kecamatan Senapelan, Kota Pekanbaru, Riau. Pada penelitian ini yang akan dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas VII-7 SMP Negeri 12 Pekanbaru sebanyak 32 siswa.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Sebelum Menerapkan TGT Bantuan *Blooket*

Sebelum dilakukan penerapan pembelajaran TGT dengan bantuan *blooket* pada siswa kelas VII-7 dilaksanakan *pretest* untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa sebelum dilaksanakannya siklus I. Adapun perolehan hasil tes awal atau *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Data *Pretest* atau Hasil Tes Awal

No.	Data	Jumlah
1.	Jumlah Siswa Tuntas	10 siswa
2.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	22 siswa
3.	% Ketuntasan hasil belajar	31,2%

## 2. Setelah Menerapkan TGT Bantuan Blooket Siklus I

### a. Tahap Perencanaan

- 1) Memilih materi pembelajaran IPS yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru dan peneliti telah melakukan diskusi sehingga materi yang akan diajarkan adalah Kegiatan Ekonomi.
- 2) Menyusun modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan *blooket* beserta LKPD yang akan digunakan.
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar dan *games blooket*.
- 4) Mempersiapkan sarana pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti laptop, proyektor dan *speaker*.
- 5) Membuat soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa dalam pelaksanaan siklus 1 (soal *posttest*).
- 6) Mempersiapkan lembar observasi keaktifan siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai observer.

### b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Pendahuluan
  - a) Guru membuka dengan salam dan doa bersama peserta didik.
  - b) Guru melakukan apersepsi seperti menanyakan keadaan siswa memberikan motivasi agar siswa bersemangat mengikuti pembelajaran.
  - c) Guru menanyakan kehadiran peserta didik.
  - d) Guru menginformasikan pembelajaran hari ini mengenai kegiatan ekonomi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
  - e) Guru menginformasikan mengenai model pembelajaran TGT yaitu akan diadakan pertandingan antar kelompok.
- 2) Kegiatan Inti
  - a) Tahap orientasi masalah  
Guru menyajikan gambar berupa makanan dan minuman; Guru orientasi masalah dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti bagaimana cara manusia mendapatkan makanan? Apakah

membuat sendiri? Atau membeli makanan jadi? Atau membeli melalui jasa pengiriman seperti gojek atau grab?; Guru membimbing siswa untuk menemukan jawaban sementara; Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok serta memberikan arahan untuk membuat nama kelompok dan menunjuk pemain 1, 2, 3 dan seterusnya; Selanjutnya guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan memberikan penjelasan tentang petunjuk kerja.

#### b) Merumuskan masalah

Guru meminta peserta didik secara berkelompok mengamati dan memahami masalah; Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan yang belum dipahami; Guru memberikan pertanyaan yang dapat mengarahkan siswa untuk mendapatkan jawaban dari LKPD yang diberikan.

#### c) Tahap pengumpulan data

Guru membimbing siswa dalam menemukan jawaban; Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan; Guru meminta siswa untuk menghimpun berbagai konsep terkait pertanyaan yang sudah ditemukan jawabannya dan mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan; Guru mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.

#### d) Evaluasi

Guru meminta setiap kelompok menggunakan 1 *handpone* untuk melakukan pertandingan. Siswa diberikan *link* untuk masuk ke permainan. Setiap pertanyaan akan dijawab oleh 1 siswa perkelompoknya, sehingga kelompok pesera didik akan dilihat dalam kerja samanya; Setelah semua kelompok masuk ke dalam ruang permainan *blooket*, guru akan memulai pertandingan; Guru akan memandu permainan dimana

setiap soal yang muncul guru akan menginformasikan pemain berapa yang akan menjawabnya namun siswa yang lain juga diperbolehkan untuk membantu pemain untuk dapat menjawab pertanyaan. Setelah permainan selesai guru akan menampilkan skor masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi terhadap kelompok yang menang. Guru mengevaluasi jawaban siswa serta melaksanakan tanya jawab berkaitan dengan materi yang disampaikan.

e) Menarik kesimpulan

Guru dan peserta didik secara bersama melakukan kesimpulan mengenai pembelajaran tentang kegiatan ekonomi.

3) Penutup

Guru membagikan soal *posttest* dan memberi waktu dalam menjawabnya. Selanjutnya guru menindak lanjutkan hal yang akan dilakukan peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut dengan memberikan tugas. Guru melakukan refleksi. Doa dan penutup.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi adalah kegiatan untuk melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Lembar observasi dalam penelitian ini berguna untuk melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam belajar. Adapun data keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Keaktifan Siswa Siklus I

Indikator	Aspek yang diamati	Persentase	
Keaktifan Visual	1 Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar berlangsung ataupun belajar dalam kelompok	65,6	62,8
	2 Siswa membaca buku Pelajaran IPS dari guru	59,4	
Keaktifan Lisan	1 Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru	26,6	53,1
	2 Siswa memberikan jawaban, saran dan pendapat kepada guru atau teman saat pembelajaran	51,6	
Keaktifan Mendengar	3 Siswa melakukan diskusi kelompok	81,2	66,4
	4 Siswa mendengarkan penjelasan guru saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran	71,9	
Keaktifan Menulis	1 Siswa mendengarkan temannya baik secara kelompok ataupun saat mengajukan pertanyaan kepada guru	60,9	46,1
	2 Siswa mencatat materi yang diberikan guru	39,1	
	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran dan kegiatan kelompok	53,1	
Persentase Keaktifan			57

Selanjutnya peneliti juga memperoleh data hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di berikut ini.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Keterangan	Jumlah
1.	Jumlah Siswa Yang Mengikuti <i>Posttest</i> 1	32 siswa
2.	Jumlah Siswa Tuntas (nilai <75)	19 siswa
3.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas (nilai >75)	13 siswa
4.	Persentase Siswa Tuntas	59,4%
5.	Persentase Siswa Tidak Tuntas	40,6%

d. Tahap Refleksi

Terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan siklus I ini di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil perolehan data keaktifan dan hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan yang diinginkan.
- 2) Terdapat kesulitan siswa dalam mengakses web *blooket* sehingga memperlambat waktu pelajaran.
- 3) Terdapat beberapa kesalahan yang dilakukan siswa saat permainan sudah dimulai dengan menekan tombol keluar sehingga membuat kelompoknya keluar dari permainan.
- 4) Sikap antusias siswa terhadap pembelajaran dan permainan hanya dapat dilihat dari 3 kelompok yang duduk di depan kelas, sehingga 3 kelompok yang di belakang kelas tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Siklus II

a. Tahap Perencanaan

- 1) Memilih materi pembelajaran IPS yang akan diajarkan. Setelah diskusi akhirnya guru dan peneliti sepakat bahwa materi yang akan diajarkan adalah Pelaku Ekonomi.
- 2) Menyusun modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan *blooket* beserta LKPD yang akan digunakan.
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar dan *games blooket*.

- 4) Mempersiapkan sarana pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti laptop, proyektor dan speaker.
- 5) Membuat soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa dalam pelaksanaan siklus II (soal *posttest*).
- 6) Mempersiapkan lembar observasi keaktifan siswa.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

##### 1) Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka dengan salam dan doa bersama peserta didik. Guru melakukan apersepsi seperti menanyakan keadaan siswa memberikan motivasi agar siswa bersemangat mengikuti pembelajaran. Guru menanyakan kehadiran peserta didik. Guru menginformasikan pembelajaran hari ini mengenai pelaku ekonomi dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru melakukan kilas balik mengenai pembelajaran sebelumnya tentang kegiatan ekonomi. Guru menginformasikan mengenai model pembelajaran TGT serta langkah-langkah yang akan dilakukan. Guru menginformasikan bahwa dalam pembelajaran akan menggunakan kelompok sebelumnya pada materi kegiatan ekonomi. Guru melakukan rotasi tempat duduk kelompok, kelompok belakang pindah ke depan dan begitu juga sebaliknya.

##### 2) Kegiatan Inti

###### a) Tahap menyajikan masalah

Guru menampilkan gambar yang berkaitan dengan materi pelaku ekonomi. Guru melakukan orientasi masalah dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti siapa yang berperan sebagai pelaku ekonomi? Bagaimana peran mereka dalam perekonomian bagi suatu negara?

###### b) Merumuskan masalah

Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Di dalam LKPD tersebut siswa diminta untuk mengidentifikasi pelaku ekonomi, peran pelaku ekonomi dan tujuannya. Guru menjelaskan petunjuk pengisian LKPD dan

siswa dipersilahkan untuk mengajukan pertanyaan yang belum dipahami.

###### c) Membimbing kelompok belajar dalam bekerja

Guru membimbing kelompok belajar saat mereka mengerjakan tugas terutama ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerjakan soal yang diberikan. Guru menyiapkan perangkat untuk persiapan melakukan pertandingan antar kelompok.

###### d) Evaluasi

Guru meminta setiap kelompok menggunakan 1 *handpone* untuk melakukan pertandingan. Siswa diberikan *link* untuk masuk ke permainan. Setiap pertanyaan akan dijawab oleh 1 siswa perkelompoknya, sehingga kekompakan peserta didik akan dilihat dalam kerja samanya. Guru menginformasikan siswa untuk masuk ke dalam web permainan dengan menggunakan *chrome*. Sebelum permainan dimulai guru menyampaikan peraturan bahwa setelah permainan dimulai jika terdapat kelompok yang keluar selama permainan dilaksanakan maka kelompok tersebut diskualifikasi. Setelah semua kelompok masuk ke dalam ruang permainan *blooket*, guru akan memulai pertandingan. Guru akan memandu permainan dimana setiap soal yang muncul guru akan menginformasikan pemain berapa yang akan menjawabnya namun siswa yang lain juga diperbolehkan untuk membantu pemain untuk dapat menjawab pertanyaan. Setelah permainan selesai guru akan menampilkan skor masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi dan juga hadiah terhadap kelompok yang menang. Guru mengevaluasi jawaban siswa serta melaksanakan tanya jawab berkaitan dengan materi yang disampaikan.

- 3) Penutup
  - a) Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran melalui beberapa pertanyaan sederhana.
  - b) Guru memberikan soal *posttest* yang akan dikerjakan oleh siswa
  - c) Selanjutnya guru menindak lanjutkan hal yang akan dilakukan peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut dengan memberikan tugas
  - d) Guru melakukan refleksi
  - e) Doa dan penutup.

belajar pada siswa kelas VII-7 SMPN 12 Pekanbaru tahun ajaran 2023/2024.

## B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan atas latar belakang rendahnya keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas VII-7 SMPN 12 Pekanbaru. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini yaitu diharapkan dengan menerapkan pembelajaran TGT dengan bantuan *blooket* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Untuk dapat melihat perkembangan keaktifan belajar siswa peneliti dalam hal ini menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 4 indikator yaitu keaktifan visual, lisan, mendengar dan menulis dengan total 9 aspek. Sedangkan untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa peneliti menggunakan soal *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir).

### c. Tahap Observasi

Tahap observasi siklus II dengan siklus I tidak berbeda. Tahap observasi tetap menggunakan lembar observasi keaktifan siswa dan soal *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa.

**Tabel 5. Data Keaktifan Belajar Siswa Siklus II**

Indikator	Aspek yang diamati	Persentase
Keaktifan Visual	1 Siswa memperhatikan penjelasan guru teman atau teman belajar dalam kelompok	95,8
	2 Siswa membaca buku Pelajaran IPS dari guru	85,9
Keaktifan Lisan	1 Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru	67,2
	2 Siswa memberikan jawaban, saran dan pendapat kepada guru atau teman saat pembelajaran	82,8
	3 Siswa melakukan diskusi kelompok	92,2
Keaktifan Mendengar	1 Siswa mendengarkan penjelasan guru saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran	93,8
	2 Siswa mendengarkan temannya baik secara kelompok atau saat mengajukan pertanyaan kepada guru	90,6
Keaktifan Menulis	1 Siswa mencatat materi yang diberikan guru	67,2
	2 Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran dan kegiatan kelompok	96,9
Persentase Keaktifan		86

**Tabel 6. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No.	Keterangan	Jumlah
1.	Jumlah Siswa Yang Mengikuti <i>Posttest 2</i>	32 siswa
2.	Jumlah Siswa Tuntas (nilai <75)	32 siswa
3.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas (nilai >75)	0 siswa
4.	Persentase Siswa Tuntas	100%
5.	Persentase Siswa Tidak Tuntas	0 %

### d. Tahap Refleksi

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan *blooket* dapat mencapai tujuan yaitu meningkatkan keaktifan serta hasil

belajar siswa yang berhasil mencapai KKTP sebanyak 10 orang dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 21,9%. Sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT dengan bantuan *blooket* siswa yang berhasil mencapai KKTP sebanyak 7 orang dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 21,9%. Pelaksanaan siklus I sesuai dengan rencana awal yang sudah di diskusikan bersama guru. Seperti pembelajaran biasanya, pembelajaran dimulai dengan berdoa, pengarahannya, penyampaian materi, belajar kelompok dan pelaksanaan permainan berjalan sesuai dengan rencana. Selama pelaksanaan siklus I peneliti melihat berapa kendala yang dihadapi oleh siswa yaitu a) Hasil perolehan data keaktifan dan hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan yang diinginkan, b) Siswa belum mengenal apa itu model pembelajaran TGT dan apa itu *blooket* sehingga sikap antusias siswa terhadap pembelajaran dan permainan hanya dapat dilihat dari 3 kelompok yang duduk di depan kelas, sehingga 3 kelompok yang di belakang kelas tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran, c) siswa kesulitan dalam mengakses web *blooket* sehingga memperlambat waktu pelajaran, d) terdapat beberapa kesalahan yang dilakukan siswa saat permainan sudah dimulai dengan menekan tombol keluar sehingga membuat kelompoknya keluar dari permainan. Dengan adanya beberapa kendala tersebut keaktifan dan hasil belajar siswa belum mencapai persentase dan nilai yang diinginkan (di bawah 75), maka dari itu peneliti menindaklanjuti dengan melakukan siklus II.

Peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

**Tabel 7.** Perbandingan Persentase Data Keaktifan Belajar Siswa

Indikator	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Keaktifan Visual	1 Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman baik saat kegiatan belajar berlangsung ataupun belajar dalam kelompok	65,6	93,8	28,2
	2 Siswa membaca buku Pelajaran IPS dari guru	59,4	85,9	26,5
Keaktifan Lisan	1 Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru	26,6	67,2	40,6
	2 Siswa memberikan jawaban, saran dan pendapat kepada guru atau teman saat pembelajaran	51,6	82,8	31,2
	3 Siswa melakukan diskusi kelompok	81,2	92,2	11
Keaktifan Mendengar	1 Siswa mendengarkan penjelasan guru saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran	71,9	93,8	21,9
	2 Siswa mendengarkan temannya baik secara kelompok ataupun saat mengajukan pertanyaan kepada guru	60,9	90,6	29,7
Keaktifan Menulis	1 Siswa mencatat materi yang diberikan guru	39,1	67,2	28,1
	2 Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran dan kegiatan kelompok	53,1	96,9	43,8
<b>Rata-rata Persentase</b>		<b>57</b>	<b>86</b>	<b>29</b>

Peningkatan tidak hanya terjadi pada keaktifan belajar saja namun hasil belajar siswa dalam siklus II juga mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari tabel 8 dibawah ini.

**Tabel 8.** Perbandingan Persentase Data Hasil Belajar Siswa

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Persentase siswa tuntas	59,4%	100%	40,6%
2.	Jumlah siswa yang tuntas	19 siswa	32 siswa	13 siswa

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan *Blooket* terbukti dapat meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa kelas VII-7 SMPN 12 Pekanbaru.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian serta pembahasan pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *blooket* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS

Siswa Kelas VII-7 SMPN 12 Pekanbaru Tahun Ajaran 2023/2024. Hal ini dapat dibuktikan dengan proses jalannya siklus I indikator keberhasilan penelitian keaktifan dan hasil belajar belum mencapai yang diinginkan yaitu dikategorikan cukup sehingga perlu dilakukan siklus II. Pada siklus II keaktifan dan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan sehingga dapat dikategorikan dengan baik.

##### B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMPN 12 Pekanbaru pada siswa kelas VII-7, maka peneliti dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Diharapkan guru mampu menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa seperti menerapkan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) atau dengan model pembelajaran lainnya sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas.
2. Diharapkan guru mampu menambahkan media pembelajaran digital yang dapat membantu siswa aktif dan mampu menunjang hasil belajarnya seperti dengan bantuan *blooket* (permainan akademik) atau media digital lainnya.
3. Diharapkan kepada siswa SMPN 12 Pekanbaru setelah mengikuti pembelajaran TGT dapat termotivasi untuk lebih dapat meningkatkan kemampuan diri agar dapat memperoleh nilai lebih dari KKTP yang telah ditentukan sekolah.
4. Hasil penelitian ini sekiranya dapat bermanfaat bagi peneliti yang akan datang dengan menambah dan memperluas wawasan. Perlu diadakan penelitian lanjutan untuk menyempurnakan model pembelajaran TGT dengan bantuan *blooket* karena masih minim penelitian mengenai *blooket*.

##### DAFTAR RUJUKAN

- Aida, Caska, & Gimin. (2013). Use of Animated Video Learning Mediato Increase Learning Interest. *Journal of Educational Sciences*, 1(2), 157-175.
- Alia Sari, F., Gimin, & Ramaberto, N. (2023). Pengaruh Gaya Mengajar Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Teluk Kuantan. *Journal of Education Research*, 4(4), 2408-

2419.

- Andriyani, S., Caska, & Haryana, G. (2017). Pengaruh Pendapatan Orang Tua Dan Ketersediaan Sarana Belajar Terhadap Motivasi Belajar Dan Dampaknya Pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sman 1 Koto Kampar Hulu. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 019(2), 1–11.
- Caska, C., Indrawati, H., & Gimin, G. (2023). *The Impact of Skills and Knowledge on the Success of Systems for Learning on the Cloud in the Covid-19 Pandemic Era. March 2020*.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Indrawati, H., & Caska. (2019). Analysis of economic learning success. *International Journal of E-Collaboration*, 15(4), 18–30.
- Manurung, M. R., Caska, & Sari, F. A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(1), 140–149.
- Marlina, L., Caska, & Mahdum. (2017). Hubungan Minat Baca Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru. *Pekbis Jurnal*, 9(1), 33–47.
- Masduki, L. R., Pakaja, J. A., Wibowo, M., Arifin, Y., Khairunnisa, D., Caska, Tuasikal, M. A., & Mustari, M. (2024). Investigating the effects of e-learning, digital transformation, and digital innovation on school performance in the digital era. *International Journal of Data and Network Science*, 8(3), 1567–1576.
- Ramadhona, S. F., Caska, & Trisnawati, F. (2017). The Influence of the Use of Learning Media Animation of Interest and the Results of Student Learning on Economic Subjects in Class X Majoring in Social Studies Sma Negeri 1 Kundur Pelajaran Ekonomi Di Kelas X Jurusan Ips Sma. *Pendidikan*, 1(1), 1–11.
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 468–470.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34.
- Tari, H. D., Suwirta, U., & Dedeh, D. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Man 2 Kota Tasikmalaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 1(2), 19–26.
- Utama Putra, B., Gusnardi, & Allia Sari, F. (2018). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekomomi Siswa Kelas XI IPS SMA 6 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FKIP*, 5(1), 1–15.