


Mengoptimalkan Keaktifan Peserta Didik dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Blooket* di SMPN 6 Malang

Ervira Mayasari¹, Syamsul Bachri², Esthi Wahyu Utami³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur, Kode pos 65145, Indonesia.

E-mail: ervira.mayasari.2431749@students.um.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.3183>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 Maret 2026

Revised: 2 April 2026

Accepted: 21 April 2026

Kata Kunci:

TGT, Blooket, IPS

Keywords

TGT, Blooket, Social Studies.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IX dalam mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media interaktif *Blooket*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Pada siklus I, keaktifan belajar siswa mencapai 69% dan meningkat menjadi 80% pada siklus II. Peningkatan ini mencakup aspek visual, lisan, dan mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT yang didukung *Blooket* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan partisipatif. Dengan media berbasis permainan, siswa lebih antusias, aktif berdiskusi, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis kolaborasi dan teknologi ini layak diterapkan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Teams Games Tournament (TGT) supported by the interactive media Blooket. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles, each including the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. In the first cycle, student engagement reached 69%, which increased to 80% in the second cycle. This improvement covered visual, verbal, and independent aspects of engagement. The results indicate that the TGT model, supported by Blooket, can create a more engaging, competitive, and participatory learning environment. With game-based media, students showed greater enthusiasm, actively participated in discussions, and took responsibility in the learning process. Therefore, this collaborative and technology-based learning approach is considered a viable alternative for improving the quality of education in schools.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Ervira Mayasari et al (2026). Mengoptimalkan Keaktifan Peserta Didik dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Blooket* di SMPN 6 Malang, <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.3183>

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi tidak lagi menjadi suatu hal yang tidak diketahui oleh semua orang. Mengajar merupakan suatu proses yang saling berhubungan yang dimana tidak hanya guru menyampaikan informasi ke peserta didik, melainkan juga mengajar terdiri dari

beberapa kegiatan (Ali, 1984:2). Dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi di beberapa bidang diantaranya yaitu di bidang politik, bidang ekonomi, kebudayaan dan seni bahkan di bidang keilmuan, teknologi mampu mempengaruhi aspek kehidupan manusia di beberapa bidang tersebut. Perkembangan teknologi informasi mampu membawa banyak perubahan sehingga dengan terdukungnya peran teknologi di peradaban yang maju membuat adanya perubahan yang besar bagi kemajuan dunia pendidikan (Nursyam, 2019).

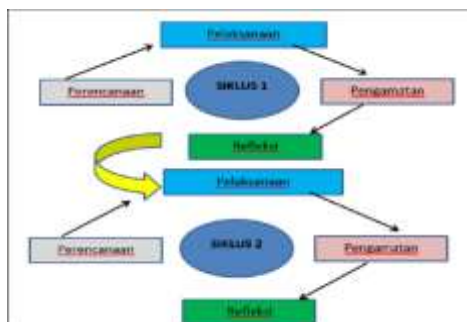
Di dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi berkontribusi dalam memantau serta mengevaluasi suatu proses pembelajaran bagi peserta didik dengan efektif (Nurmaizura et al., 2024). Pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi menawarkan penyajian yang modern, inovatif, menarik dan lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, peserta didik memainkan peran krusial dalam berlangsungnya proses pembelajaran didalam kelas. Partisipasi aktif mereka dalam proses belajar tersebut mampu mendorong terciptanya pembelajaran yang mandiri serta pengalaman belajar yang bermakna.

Peserta didik dalam konteks Pendidikan berperan sebagai subjek yang memiliki potensi fisik dan psikis. Mereka merupakan individu yang sedang berkembang dan memerlukan bimbingan serta perlakuan yang manusiawi. Selain itu, peserta didik juga harus memiliki kemampuan untuk mandiri tanpa memandang usia. (Abd Rahman et al., 2022). Menurut Suarni (2017), keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yang meliputi perilaku, pemikiran, dan aksi mereka, dapat berpengaruh terhadap terciptanya pengalaman belajar yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru. Keaktifan belajar mencakup beberapa aspek diantaranya yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Mata Pelajaran IPS sering mereka anggap membosankan karena mereka harus mendengarkan dengan seksama, menghafal dan berisi teori saja (Lestari et al., 2024). Melihat hal ini, maka penerapan model kooperatif dapat menjadi salah satu cara bagi guru untuk meningkatkan suasana pembelajaran yang baik dan kondusif. Dalam model ini, peserta didik bekerja sama dan saling membantu dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain model pembelajaran, pemilihan media yang menarik juga menjadi salah satu factor keaktifan belajar peserta didik didalam kelas dan hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Nurhayati (2020). Salah satu model kooperatif yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Teams Games Tournament (TGT)*.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan suatu tipe model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik melalui penggunaan permainan. Model pembelajaran TGT yang peneliti lakukan yaitu berbantuan *Blooket*. Menurut Caska dkk (2024), *Blooket* merupakan sebuah platform pembelajaran elektronik yang menyajikan opsi permainan secara individu dan kelompok yang dimana memungkinkan peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang nteraktif dan menyenangkan seperti bermain. *Blooket* ini juga membantu mengimplementasikan model TGT dan tidak membatasi pembelajaran pada ruang kelas fisik serta buku teks.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research* yang dimana dilakukan sebanyak 2 siklus pembelajaran didalam kelas. PTK sendiri dapat dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas 9 mata Pelajaran IPS dengan berbantuan media interaktif berbasis teknologi web *Blooket*. Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan model siklus penelitian Tindakan kelas menurut John Elliot seperti gambar berikut ini:



Gambar 1. Siklus Model Kemmis dan Mc. Taggart

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Fungsi dari pelaksanaan PTK ini sendiri yaitu untuk meningkatkan Subjek sasaran utama dalam penelitian ini adalah peserta didik didalam kelas 9.7 yang berjumlah sebanyak 30 peserta didik terdiri dari 16 peserta didik Perempuan dan 14 peserta didik laki-laki di SMPN 6 Kota Malang. Pada penelitian ini data dapat diambil menggunakan kuesioner, dokumentasi, dan observasi. Ditahap awal, peneliti mengambil data dengan melakukan observasi terkait keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam mata Pelajaran IPS.

Siklus I, peneliti mengimplementasikan media interaktif *Blooket* tersebut dalam proses pembelajaran. Pada pengambilan data awal ini, peneliti membagikan angket kuesioner kepada peserta didik untuk mengukur seberapa antusias mereka dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Tabel 1. Pedoman konversi keaktifan belajar peserta didik

Tingkat Persentase	Kriteria
80%-100%	Sangat Baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
50%-59%	Kurang
0-49%	Sangat Kurang

Pada siklus II, peneliti mengaplikasikan media interaktif web *Blooket* sebagai perbaikan terhadap permasalahan yang muncul ketika siklus I berjalan seperti adanya tambahan peraturan atau perubahan anggota di permainan tersebut. Pengambilan data di siklus II ini dilakukan dengan memberikan angket kuesioner, observasi, dan dokumentasi yang kemudian hasil penelitian dianalisis untuk dievaluasi keefektifannya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran mata Pelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Sebelum Menerapkan TGT Berbantuan *Blooket*

Sebelum dilaksanakannya model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament (TGT) berbantuan *Blooket*, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di kelas 9.7 SMPN 6 Malang. Berdasarkan observasi awal tersebut ditemukan bahwa Sebagian besar siswa menunjukkan Tingkat keaktifan rendah selama kegiatan belajar berlangsung. Pada hasil observasi terhadap 30 siswa, tingkat keaktifan menunjukkan distribusi yang kurang memuaskan: hanya 8 siswa (27%) yang tergolong aktif, 10 siswa (33%) cukup aktif, dan mayoritas, yaitu 12 siswa (40%), berada dalam kategori kurang aktif. Rendahnya partisipasi ini terlihat dari minimnya siswa yang bertanya, menjawab, atau berdiskusi selama proses pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang cenderung pasif dan kurang kondusif untuk interaksi dua arah.

Beberapa faktor penyebab kondisi ini meliputi metode pengajaran yang masih konvensional, kurangnya penggunaan media interaktif, serta minimnya kompetisi yang sehat di dalam kelas. Pembelajaran didominasi oleh ceramah guru dan tugas individu, sehingga siswa kurang terlibat. Dampaknya, beberapa siswa tampak tidak fokus, kurang termotivasi, dan cenderung menjadi pendengar pasif. Oleh karena itu, perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif sangat dibutuhkan untuk memicu motivasi siswa. Menanggapi hal ini, peneliti berencana menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Blooket* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas tersebut.

2. Setelah Menerapkan TGT Berbantuan *Blooket*

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

- 1) Pemilihan topik IPS. Melalui kolaborasi antara guru dan peneliti, materi jalur rempah nusantara ditetapkan sebagai bahasan utama.
- 2) Perancangan modul dan LKPD. Modul ajar dikembangkan secara khusus dengan mengadopsi model TGT dan mengintegrasikan penggunaan *Blooket*.
- 3) Penyediaan sumber daya visual dan interaktif. Materi ajar akan didukung oleh media gambar dan aplikasi permainan *Blooket*.

- 4) Pengadaan peralatan teknologi. Laptop, proyektor, dan *speaker* disiapkan sebagai alat bantu pembelajaran.
 - 5) Penyusunan instrumen pengamatan: Lembar observasi untuk memantau keaktifan siswa disiapkan, di mana peneliti akan bertindak sebagai observer.
- b. Tahap Pelaksanaan
- 1) Pendahuluan
 - a) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama serta mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar.
 - b) Peserta didik diberikan motivasi belajar sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran
 - c) Peserta didik menerima penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
 - d) Guru mengecek daftar kehadiran peserta didik
 - e) Guru menyampaikan kesepakatan kelas yang disepakati oleh semua pihak yang ada didalam kelas.
 - f) Peserta didik memperhatikan sesi pembelajaran yang diawali dengan apersepsi dengan melakukan diskusi singkat tentang pengertian Nusantara
 - g) Guru menginformasikan terkait model pembelajaran TGT yaitu mengadakan turnamen melalui *Blooket*.
 - 2) Kegiatan Inti
 - a) Peserta didik diminta memahami materi yang telah disajikan melalui tayangan PPT oleh guru
 - b) Peserta didik menonton dan memahami video yang ditampilkan di layar melalui link *youtube* yang berisikan materi mengenai jalur rempah di Nusantara
 - c) Peserta didik dibagi menjadi 15 kelompok yang dimana setiap kelompoknya terdiri dari 2 anak. Guru membantu peserta didik untuk mengorganisasikan peserta didik berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan
 - d) Peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompok untuk menjawab soal yang ditayangkan melalui *Blooket*. Peserta didik diberikan link untuk masuk ke web *Blooket* yang dimana setiap kelompok diperbolehkan menggunakan dua handphone. Satu handphone untuk masuk di web *Blooket*, satu handphone lagi digunakan untuk mencari jawaban di materi PPT yang telah diberikan guru ketika pembelajaran
 - e) Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan pilihan ganda untuk dijawab siswa secara mandiri
 - f) Jawaban benar bisa dituliskan di buku masing-masing peserta didik secara mandiri
 - g) Guru dan peserta didik memberikan penghargaan berupa apresiasi kepada kelompok yang menang dalam turnamen
 - 3) Penutup
 - a) Guru bersama peserta didik bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi kelompok.
 - b) Peserta didik menyimak arahan penyampaian materi yang akan dipelajari selanjutnya
 - c) Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya. Diharapkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas tersebut di buku masing-masing
 - d) Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran. Peserta didik berdo'a bersama sebelum mengakhiri pembelajaran. Guru memberi salam untuk menutup pembelajaran
- c. Tahap Observasi

Tahap observasi merupakan suatu proses dalam mengumpulkan data melalui pengamatan langsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Instrumen ini juga digunakan untuk mengetahui Tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Indikator keaktifan belajar siklus I

Indikator	Aspek yang diamati
Keaktifan Visual	Siswa aktif dengan memperhatikan materi yang disajikan secara visual (gambar, tulisan dll)
Keaktifan Lisan	Siswa yang aktif akan berbicara, bertanya, dan memberikan jawaban.
Keaktifan Mandiri	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam pembelajaran secara mandiri dan kelompok

d. Tahap refleksi

Pada pelaksanaan siklus I menunjukkan beberapa kekurangan yang signifikan. Pertama, Tingkat keaktifan siswa belum tercapai sesuai target ketuntasan. Kedua, terdapat kendala dalam teknis ketika masuk web Blooket yang Dimana hal tersebut mdapat menghambat jalannya pembelajaran dan waktu pelaksanaan menjadi tersendat. Selain itu, juga terdapat beberapa siswa secara tidak sengaja keluar dari permainan, mengakibatkan kelompoknya tereliminasi dan ketika akan masuk Kembali kedalam Blooket tidak dapat dilakukan.

Siklus II

a. Tahap Perencanaan

- 1) Pada proses perencanaan diawali dengan pemilihan materi IPS. Ketika guru dan peneliti berdiskusi untuk memutuskan materi yang akan diajarkan saat pelaksanaan, guru dan peneliti sepakat untuk menggunakan materi jalur rempah Nusantara. Selain itu, peneliti Menyusun dan merancang modul ajar yang mengintegrasikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Blooket, juga Menyusun lembar LKPD. Sebagai pelengkap dalam pelaksanaan, peneliti merancang media pembelajaran visual (gambar) yaitu *powerpoint* dan media interaktif *game Blooket*.
- 2) Persiapan sarana pembelajaran dilakukan peneliti dengan mempersiapkan alat seperti laptop, proyektor, LCD, speaker, dan alat pendukung lainnya.
- 3) Peneliti membuat soal pilihan ganda sebagai bahan evaluasi ketika proses pelaksanaan pembelajaran berbantuan *Blooket* di siklus II dilaksanakan.

a. Tahap Pelaksanaan

1) Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan salah satu anak diminta untuk memimpin do'a untuk mengawali pembelajaran. Guru peserta didik diberikan motivasi belajar agar peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran. peserta didik menerima penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui *powerpoint*. Guru memberi pertanyaan pemantik terkait apa yang diketahui tentang perang dunia.

2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik diminta memahami materi yang telah disajikan melalui tayangan PPT oleh guru
- b) Peserta didik menonton dan memahami video yang ditampilkan di layar melalui link youtube
- c) Peserta didik dibagi menjadi 15 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 anak
- d) Peserta didik diminta untuk berkumpul sesuai kelompok yang sudah dibagi oleh guru
- e) Peserta didik diarahkan untuk masuk pada website Blooket.
- f) Guru mengarahkan dan memandu kelompok
- g) Peserta didik melakukan evaluasi dengan menjawab soal evaluasi dari guru
- h) Peserta didik menerima masukan dari guru dan rekan sejawat untuk memperbaiki pemahaman mereka terhadap permasalahan
- i) Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang telah memenangkan game berupa apresiasi

3. Penutup

Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil diskusi kelompok secara bersama-sama. Peserta didik menyimak arahan penyampaian materi yang akan dipelajari selanjutnya. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya. Diharapkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas tersebut melalui buku masing-masing. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan guru.

b. Tahap Observasi

Tahap observasi siklus II dengan siklus I tidak jauh berbeda. Tahap observasi ini juga menggunakan lembar kuesioner atau angket. Indikator yang digunakan peneliti terdiri dari 3 indikator yaitu keaktifan visual, keaktifan lisan dan keaktifan mandiri.

c. Tahap Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) yang didukung Blooket diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas 9.7 smpn 6 Malang

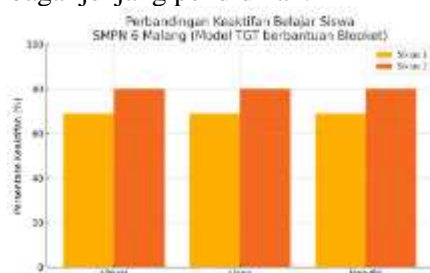
Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Blooket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan keaktifan belajar siswa kelas 9 di SMPN 6 Malang. Model TGT menekankan pada kerja sama dalam kelompok dan kompetisi sehat antar kelompok, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan partisipatif. Sementara itu, penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran berbasis game interaktif memberikan stimulus visual dan kognitif yang kuat kepada siswa. Melalui penggabungan dua pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan siswa dari siklus pertama ke siklus kedua, yang mencerminkan efektivitas metode ini dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung partisipasi aktif.

Data hasil observasi yang diperoleh melalui angket keaktifan belajar menunjukkan bahwa pada siklus pertama tingkat keaktifan siswa mencapai 69%. Angka ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa sudah menunjukkan partisipasi dalam pembelajaran, namun masih terdapat sejumlah siswa yang pasif, baik secara visual, lisan, maupun dalam hal kemandirian. Keaktifan visual siswa masih terbatas pada memperhatikan media pembelajaran tanpa diiringi dengan eksplorasi lebih lanjut. Begitu pula pada aspek lisan, hanya sebagian siswa yang terlibat aktif dalam bertanya atau menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap peran siswa dalam kerja kelompok atau rasa malu untuk tampil di depan kelas. Pada siklus ini, pemanfaatan Blooket belum maksimal karena sebagian siswa masih dalam tahap adaptasi dengan media tersebut, sehingga belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif.

Pada siklus kedua, terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa menjadi 80%, yang menunjukkan bahwa perbaikan dalam strategi pembelajaran dan optimalisasi penggunaan media berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Peningkatan ini terlihat dalam ketiga indikator keaktifan. Pada aspek visual, siswa tampak lebih fokus dan tertarik pada tampilan game interaktif yang disajikan melalui Blooket. Mereka lebih sering memperhatikan soal, mengamati ilustrasi, dan menunjukkan antusiasme saat permainan dimulai. Dalam aspek lisan, siswa lebih banyak berdiskusi dalam kelompok, bertanya kepada guru, serta menjawab pertanyaan secara sukarela. Lingkungan pembelajaran yang kompetitif namun menyenangkan ini mendorong siswa untuk mengemukakan pendapatnya tanpa rasa takut. Selain itu, keaktifan mandiri juga menunjukkan perkembangan yang baik, dengan lebih banyak siswa yang menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa bergantung pada teman atau guru. Hal ini menunjukkan bahwa TGT berbantuan Blooket mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam belajar.

Peningkatan keaktifan belajar siswa yang terjadi dalam penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa diberi ruang untuk aktif, berkolaborasi, dan menikmati proses belajar. Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam tim, belajar dari teman sejawat, serta mengasah keterampilan sosial. Ketika strategi ini dipadukan dengan teknologi pembelajaran seperti Blooket, suasana belajar menjadi lebih hidup dan merangsang berbagai gaya belajar siswa baik visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi interaktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam meningkatkan keaktifan belajar tidak hanya ditentukan oleh materi dan metode, tetapi juga oleh bagaimana guru menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran inovatif berbasis kolaborasi dan teknologi seperti ini layak dikembangkan lebih lanjut di berbagai jenjang pendidikan.



Gambar 2. Perbandingan keaktifan siswa siklus I dan Siklus II

Pada data diatas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan dukungan Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 9.7 SMPN 06 Malang. Meskipun pada siklus awal keaktifan siswa belum optimal, penyesuaian pada siklus II berhasil membawa peningkatan signifikan, sehingga keaktifan siswa mencapai kategori "sangat baik" dan memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 9.7 di SMPN 6 Malang. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari dua siklus pembelajaran, terlihat adanya peningkatan partisipasi siswa dalam berbagai aspek, termasuk keaktifan visual, lisan, dan kemandirian belajar. Siklus pertama menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih tergolong cukup, namun penerapan strategi perbaikan pada siklus kedua berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kolaboratif. Integrasi teknologi Blooket dalam model TGT mampu memberikan stimulus visual dan kognitif yang efektif, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Media pembelajaran berbasis permainan ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa, tetapi juga memfasilitasi kerjasama dan komunikasi yang baik antar anggota kelompok. Strategi pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan partisipatif ini juga membantu siswa dalam memahami materi ajar dengan lebih baik dan mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar mereka.

Selain itu, keberhasilan pendekatan ini memperkuat pemahaman bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu, penggunaan metode inovatif seperti TGT berbantuan Blooket sangat disarankan untuk diterapkan secara luas dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Blooket tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kolaboratif, dan mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini menjadi solusi potensial untuk menjawab tantangan pembelajaran konvensional dan dapat diadaptasi sebagai strategi pembelajaran di berbagai tingkatan dan mata pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada diri saya dan juga orangtua yang selalu memberikan dukungan atas terselesaikannya artikel ini. Ucapan terimakasih juga saya ucapkan kepada PPG Prajabatan Universitas Negeri Malang tahun 2024 yang telah mendanai kegiatan ini.

REFERENSI

- Abd Rahman, A., Nurhayati, & Sutrisno, S. (2022). *Peran peserta didik dalam pembelajaran aktif*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(1), 45–56.
- Ali, M. (1984). *Guru dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Caska, D., Ramadhani, A., & Putri, N. (2024). *Blooket sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan*. Jurnal Inovasi Pendidikan Digital, 3(2), 15–24.
- Lestari, S., Wahyuni, D., & Fadilah, R. (2024). *Strategi meningkatkan minat belajar IPS melalui pembelajaran berbasis permainan*. Jurnal Pendidikan Sosial, 12(1), 101–112.
- Nurhayati. (2020). *Media pembelajaran sebagai penunjang keaktifan siswa*. Jurnal Teknologi dan Inovasi Pembelajaran, 5(3), 67–75.
- Nurmaizura, R., Syahril, M., & Aulia, D. (2024). *Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran efektif di era digital*. Jurnal EduTech, 8(1), 34–41.
- Nursyam, M. (2019). *Transformasi teknologi dalam pendidikan modern*. Surabaya: Lembaga Penerbitan Universitas Negeri Surabaya.

Mengoptimalkan Keaktifan Peserta Didik dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Blooket di SMPN 6 Malang, Ervira Mayasari, Syamsul Bachri, Esthi Wahyu Utami 24273

Suarni, N. (2017). *Keaktifan belajar peserta didik ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6(2), 123–130.