



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Blooket* Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik

Nuril Hafiza^{1*}, Sukardi², Jepri Utomo³, Ni Made Novi Suryanti⁴, Baiq. Sanikurniati⁵

^{1,2,3,4} Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Mataram

⁵ SMAN 9 Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11808>

Received: 30 Mei 2025

Revised: 13 Juli 2025

Accepted: 18 Juli 2025

Abstract: Students' learning participation is pivotal for the assimilation of knowledge, the cultivation of skills, and the enrichment of learning experiences. This study investigates the influence of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, integrated with the Blooket digital platform, on students' participation in Sociology learning. Blooket was chosen for its interactive, game-based quiz features that enhance student engagement. A quasi-experimental method was applied, using a posttest-only non-equivalent control group design. The population comprised tenth-grade students at SMAN 9 Mataram, and the sample was selected through class matching and simple random sampling—Class X.6 as the experimental group and Class X.1 as the control group. Participation data were collected using structured observation sheets completed by two independent observers. Statistical analysis employed an independent samples t-test after assumptions of normality and homogeneity were met. Results showed that the experimental group ($M = 42.20$), which used the TGT model supported by Blooket, scored significantly higher than the control group ($M = 35.37$), which used the Discovery Learning model, with $p < 0.001$. These findings suggest that the TGT cooperative learning model, when supported by interactive digital tools like Blooket, positively and significantly impacts students' participation in Sociology learning.

Keywords: TGT, Blooket, Learning Participation, Sociology Learning.

Abstrak: Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran sangat penting untuk menunjang penyerapan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Blooket* terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi. *Blooket* dipilih karena menyediakan fitur kuis berbasis permainan yang interaktif dan mampu mendorong keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *Posttest Only with Non-equivalent Control Group*. Populasi terbatas pada satu sekolah yaitu siswa kelas X di SMAN 9 Mataram, oleh karena itu sampel dipilih melalui penyepadanan kelas dan *simple random sampling*, yaitu kelas X.6 sebagai eksperimen dan X.1 sebagai kontrol. Instrumen penelitian berupa lembar observasi partisipasi belajar yang diisi oleh dua observer. Analisis data dilakukan menggunakan uji t dua sampel independen setelah data dinyatakan normal dan homogen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata partisipasi belajar siswa di kelas eksperimen (42,20) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (35,37) dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan model TGT berbantuan media *Blooket* terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi.

Kata kunci: TGT, *blooket*, partisipasi belajar, sosiologi

Pendahuluan

Proses pembelajaran melibatkan partisipasi belajar merupakan komponen esensial dalam pencapaian tujuan pendidikan (Erlina, Sukardi & Wahidah, 2024). Keterlibatan aktif peserta didik tidak hanya mencerminkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga memengaruhi efektivitas pembelajaran dalam menyampaikan pengetahuan, membangun keterampilan, serta membentuk sikap dan nilai (Ginanjari dkk., 2019; Sumarjono, 2020; Barokah & Mulyani, 2021). Sayangnya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa partisipasi belajar di tingkat satuan pendidikan menengah masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari perilaku peserta didik yang kurang disiplin, seperti berbicara saat guru mengajar (Nisa dkk., 2019), bersikap pasif (Saputra dkk., 2019; Hasja dkk., 2023), enggan bertanya atau menjawab pertanyaan (Wardanis, 2016; Habibi & Adnan, 2021), hingga kurang terlibat dalam diskusi dan kerja kelompok (Sari & Fabriani, 2024).

Masalah serupa juga ditemukan di SMAN 9 Mataram. Dalam pelaksanaan pembelajaran Sosiologi, peserta didik kelas X menunjukkan kecenderungan untuk mengobrol saat penyampaian materi, bermain ponsel, tidak aktif dalam kegiatan tanya jawab, serta kurang antusias saat berdiskusi kelompok. Selain itu, beberapa peserta didik juga terlambat dalam menyelesaikan tugas dan menunjukkan sikap pasif dalam berinteraksi di kelas.

Permasalahan ini muncul karena metode yang digunakan masih belum efektif dalam merangsang partisipasi dinamis peserta didik selama berlangsungnya aktivitas pembelajaran. (Hadi dkk., 2024; Novidianti, Rizal, & Usmeldi, 2021). Selain itu, hasil penelitian Wadi, dkk (2025) menemukan bahwa guru sosiologi jarang menerapkan pola kolaboratif dan aktivitas yang bervariasi dalam pembelajaran, yang menyebabkan siswa kurang termotivasi. Di sisi lain, rendahnya kesadaran peserta didik mengenai pentingnya belajar sebagai bagian dari kebutuhan hidup juga turut memengaruhi (Hikmah, 2020).

Upaya peningkatan partisipasi belajar dapat dilakukan melalui integrasi model pembelajaran yang mampu menggagas atmosfer pembelajaran yang ceria, interaktif, dan kompetitif (Amalia & Hardiansyah, 2024). Salah satu model yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah TGT. Berbagai penelitian telah mengafirmasi bahwa model TGT berpotensi merangsang partisipasi belajar, memupuk motivasi dan mengoptimalkan prestasi akademik (Magfirah, dkk, 2023; Ginting, 2023; Fadila & Sylvia, 2024; Putra & Jani, 2024). Selain mendorong interaksi sosial dan kolaborasi, model ini juga memberikan ruang bagi

peserta didik untuk membangun kepercayaan diri, berpikir kritis, dan mengambil peran aktif dalam proses belajar (Ismah & Ernawati, 2018; Anam, 2023). Meskipun demikian, TGT memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain dalam hal pengelompokan peserta didik yang heterogen dan manajemen waktu diskusi yang relatif panjang (Isjayanti dkk., 2023; Wikanti dkk., 2023).

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, diperlukan dukungan media pembelajaran digital yang mampu memfasilitasi aktivitas pembelajaran yang menarik dan partisipatif. Kemajuan teknologi mendorong pendidikan untuk mengembangkan model dan media pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan variasi dan menghindari pembelajaran yang monoton (Aziza, Sukardi, & Wahidah, 2024; Tansuri, Sukardi, & Wahidah, 2024; Suryanda, Sukardi & Nursapri, 2023). Salah satu media yang cukup populer dan terbukti efektif adalah *Blooket*, yakni platform kuis berbasis permainan yang dikonstruksi dengan tujuan mengoptimalkan partisipasi belajar peserta didik melalui aktivitas belajar yang kompetitif, adaptif, dan menyenangkan (Nugroho & Romadhon, 2022; Bratel dkk., 2021). Kombinasi TGT dengan media *Blooket* terverifikasi secara empiris dapat menstimulasi minat belajar, keaktifan, serta pencapaian hasil belajar peserta didik (Nur'aeni & Hasanudin, 2023; Agustin dkk., 2024; Anggraini, 2024). Hal ini menunjukkan potensi kuat dari integrasi metode dan media pembelajaran yang saling melengkapi.

Namun sepanjang telaah literatur yang telah dihimpun, tidak dijumpai kajian yang mengkombinasikan antara model TGT dengan media *Blooket* untuk mengukur partisipasi belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran sosiologi, berlandaskan hal tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengadopsi model pembelajaran TGT berbantuan media *blooket* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Blooket* terhadap partisipasi belajar peserta didik?

Metode

Pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experimental*) digunakan sebagai pendekatan dalam penelitian ini, karena tidak memungkinkan kontrol penuh terhadap variabel luar. *Posttest only with nonequivalent control group design* menjadi rancangan yang akan diintegrasikan, karena proses randomisasi penuh tidak memungkinkan untuk diterapkan di sekolah dan partisipasi belajar peserta didik dapat diukur selama proses pembelajaran

berlangsung, bukan melalui tes awal. Rancangan ini mengikutsertakan dua himpunan partisipan, yakni kelompok perlakuan dan kelompok pembanding. Keseluruhan peserta didik kelas X di SMAN 9 Mataram yang tersusun dalam 10 kelas mejadi populasi dalam penelitian ini. Proses penyepadan kelas dilakukan berdasarkan kesetaraan jumlah siswa, hasil belajar, guru pengampu, materi pembelajaran dan jadwal pembelajaran yang sama (Sukardi & Handayani, 2022). Setelah itu, diintegrasikan teknik *simple random sampling* pada dua kelas untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Blooket* menjadi variabel bebas dalam penelitian ini, lalu partisipasi belajar peserta didik menjadi variabel terikatnya. Perlakuan berupa integrasi TGT berbantuan media *Blooket* hanya diberlakukan di kelas eksperimen saja, sedangkan model yang biasa digunakan oleh guru disekolah diintegrasikan pada kelas kontrol. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi partisipasi belajar yang disusun berdasarkan lima indikator dengan total 15 item, menggunakan skala penilaian empat kredit yaitu; kredit 1 untuk jawaban sangat rendah; kredit 2 untuk jawaban rendah ; kredit 3 untuk jawaban tinggi; dan kredit 4 untuk jawaban sangat tinggi. Adapun indikator yang menjadi acuan dalam instrumen penelitian ini yaitu; 1) mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan, 2) bekerjasama dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok, 3) memberikan pendapat atau ide dalam upaya pemecahan masalah, 4) menyelesaikan tugas yang diberikan, dan 5) menyimpulkan hasil pembelajaran. Berikut beberapa contoh item-item pada lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Item pertanyaan lembar observasi

		Skor Peserta didik			
No.	Pernyataan				
Mengajukan Pertanyaan dan Memberikan Tanggapan					
1.	Peserta didik memberikan tanggapan yang relevan saat guru menyampaikan materi	4	3	2	1
Bekerjasama dan Terlibat Aktif dalam Diskusi Kelompok					
2.	Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok untuk memahami materi Diferensiasi Sosial Budaya di Masyarakat	4	3	2	1
Memberikan Pendapat aau Ide dalam Upaya Pemecahan Masalah					
3.	Peserta didik membantu memberikan ide dalam upaya mengatur strategi permainan	4	3	2	1
Menyelesaikan Tugas yang Diberikan					

4.	Peserta didik mampu menyelesaikan <i>game</i> dan <i>tournament</i> sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	4	3	2	1
Menyimpulkan Hasil Pembelajaran					
5.	Peserta didik mampu menyampaikan kesimpulan akhir berdasarkan pemahamannya sendiri	4	3	2	1
Jumlah					

Uji validitas yang akan digunakan yaitu uji konten (*content validity*). Uji Konten bergantung pada penilaian ahli. Instrumen dianggap valid jika diterima oleh ahli tanpa perbaikan lebih lanjut, baik dari segi isi maupun format (Yusup, 2018). Sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan *Cronbach Alpha* pada SPSS. Langkah-langkah dalam penelitian ini mencakup penyusunan modul ajar, validasi instrumen, pelaksanaan pembelajaran, observasi, dan analisis data. Statistik deskriptif yang menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari hasil *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, serta standar deviasi untuk melihat sejauh mana hasil data mendekati nilai rata-rata (*mean*) menjadi teknik analisis data yang diintegrasikan dalam riser ini. Uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Levene's Test* pada taraf signifikansi 0,05. Uji *kolmogorov-smirnov* dipilih karena memiliki tingkat sensitivitas yang lebih akurat untuk mengukur jumlah sample >50, sementara Uji *levene* dipilih karena lebih fleksibel, tidak mengharuskan data berdistribusi normal. Selanjutnya, *independent sample t-test* digunakan sebagai alat uji hipotesis. Bila asumsi parametrik tidak terpenuhi, maka digunakan uji non-parametrik *Chi-Square*.

Hasil dan Pembahasan

Penyepadan kelas eksperimen dan kelas kontrol

Penyepadan berdasarkan jumlah siswa, kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki jumlah siswa setara yaitu 35 orang, guru pengampu yang sama, alokasi waktu dan jadwal pembelajaran yang sama yaitu pukul 10.00-12.00 atau 3JP, kesamaan materi pembelajaran yaitu pada materi diferensiasi sosial budaya dan hasil belajar dengan rerata yang relatif serupa yaitu 71 untuk kelas kontrol dan 70,43 untuk kelas eksperimen.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas instrumen menggunakan validitas isi (*content validity*) oleh ahli pembelajaran yang menunjukkan hasil penilaian sebesar 85 pada kategori valid dilakukan sebelum proses analisis data dilakukan. Selanjutnya setelah dilakukan uji validitas, dilakukan juga uji reliabilitas melalui hasil kolerasi antara dua orang observer atau penilai pada kelas uji

coba. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,822 mengacu pada nilai *probability* di bawah 0.05, maka, instrumen lembar observasi

partisipasi belajar peserta didik ditegaskan reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas

Instrumen	Kelas	Penilai	Mean	Sd.	Nilai r	Sig.	Simpulan
Lembar Observasi belajar peserta didik	Uji Coba	1	33.58	6.88	0.822	<0.001	Reliabel
		2	31.17	6.61			

Sumber: Pengolahan data primer (2025)

Berdasarkan Tabel 1, nilai koefisien korelasi menunjukkan angka 0.822 dengan nilai *probability* di bawah 0.05. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh butir pernyataan yang telah divalidasi dapat dianggap reliabel dan termasuk kategori sangat reliabel. Dengan demikian, instrumen lembar observasi yang terdiri atas

15 butir pernyataan ini layak digunakan untuk mengukur partisipasi belajar sosiologi peserta didik.

Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji normalitas menggunakan *kolmogorov smirnov* menunjukkan data berdistribusi normal ($\text{sig} > 0,05$). Uji Homogenitas menggunakan Levene's Test dengan perolehan hasil $0.678 > 0,05$. maka data dapat dikatakan homogen Hasil uji persyaratan analisis sebagai berikut:

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

	Kelompok	Kolmogorov Smirnov			Keterangan
		Statistic	df	Sig.	
Partisipasi Belajar	Kontrol	0.127	35	0.167	Berdistribusi Normal
	Eksperimen	0.100	35	0.200	

Sumber: Pengolahan data primer (2025)

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

	Levene's Test for Equality of Variances		Keterangan
	F	Sig.	
Partisipasi Belajar	Equal Variances Assumed	0.174	Data Homogen
	Equal Variances Not Assumed		

Sumber: Pengolahan data primer (2025)

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil uji disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

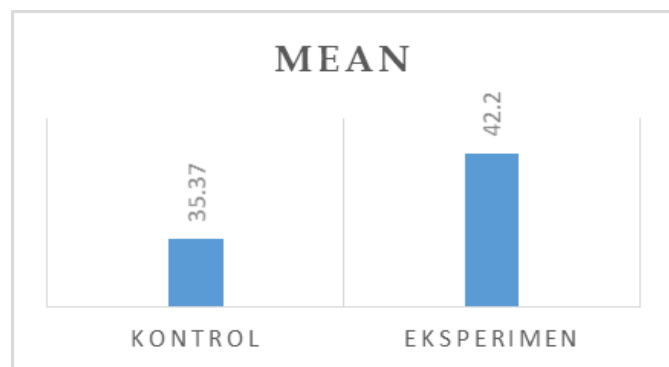
Variabel	Kelompok	N	Mean	df	Mean Difference	T	Sig. (2-tailed)
Partisipasi Belajar	Kontrol	35	35,37	68	1,33151	-5,128	< 0.001
	Eksperimen	35	42,20				

Sumber: Pengolahan data primer (2025)

Berdasarkan Tabel 5 yang telah disajikan, $p < 0,001$ menjadi nilai yang diperoleh dari hasil uji T dengan signifikansi (2-tailed), yang berada di bawah ambang

probabilitas 0,05. Mengindikasikan bahwa (H_0) ditolak, sementara (H_a) diterima. Selain itu, pengaruh TGT berbantuan media *Blooket* terhadap partisipasi belajar peserta didik juga tercermin dalam perbandingan nilai

rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, secara rinci dapat diamati pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Mean Partisipasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05 menjadi hasil yang diperoleh melalui uji *Independent Samples T-test*. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Blooket* terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 9 Mataram, khususnya materi Diferensiasi Sosial Budaya.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu, seperti Zulfikar dan Budiana (2019) serta Prabawati (2025), yang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan partisipasi belajar melalui aktivitas permainan kelompok yang mendorong kerja sama dan motivasi. Fadila dan Sylvia (2024) juga menekankan peran penting guru dan unsur permainan yang menarik dalam meningkatkan keberanian peserta didik untuk bertanya dan berpendapat. Selain itu, TGT turut berkontribusi pada peningkatan keterampilan kolaborasi (Fauziah et al., 2024; Ginting, 2023; Nurhayati et al., 2022), hasil belajar, dan motivasi belajar (Amalia & Hardiansyah, 2024; Sari, 2023).

TGT pada penelitian terdahulu lebih terfokus pada peningkatan motivasi belajar, kolaborasi siswa keberanian dan hasil belajar, namun dalam penelitian ini TGT difokuskan untuk mendorong dan meningkatkan partisipasi belajar peserta didik yang merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran.

TGT ini memiliki beberapa kelemahan seperti kendala manajemen waktu, suasana kelas yang kurang kondusif, dan kebutuhan persiapan yang kompleks. Namun, kelemahan ini dapat diminimalisir melalui integrasi media digital seperti *Blooket* (Aziza et al., 2024; Suryanda et al., 2023).

Blooket menyediakan fitur pengaturan waktu yang dapat digunakan untuk mengurangi kelemahan manajemen waktu dalam penerapan TGT, mode

permainan variatif dapat mengurangi kelemahan TGT dalam mengatur kelas agar lebih kondusif yaitu dengan memanfaatkan fitur permainan seperti *Fishing Frenzy* dan *Gold Quest* yang membantu menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus mengurangi tekanan kompetitif, sehingga peserta didik fokus dalam menyelesaikan permainan sehingga kelas dapat lebih kondusif. Kepraktisan penggunaan *Blooket* juga mengurangi hambatan TGT yang seringkali membutuhkan persiapan yang kompleks.

Dari hasil observasi diperoleh gambaran bahwa keterlibatan aktif peserta didik di kelas eksperimen lebih dominan pada setiap sesi pembelajaran, yang ditunjukkan melalui nilai rata-rata partisipasi sebesar 42,20; lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol yang mencatatkan angka 35,37.

Keberhasilan peningkatan partisipasi belajar pada kelas eksperimen tercermin dari pencapaian beberapa indikator utama yaitu: (1) kemampuan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan mengalami peningkatan berkat suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui mode permainan dalam *Blooket*. Fadila dan Sylvia (2024) menyatakan bahwa elemen permainan yang menarik serta peran guru dalam memotivasi siswa dapat mendorong keberanian mereka untuk aktif bertanya dan berpendapat; (2) kemampuan bekerja sama dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok terfasilitasi melalui tahapan belajar kelompok dan turnamen dalam model TGT, yang menekankan kolaborasi dan dukungan antaranggota kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan Fauziah, Maharani, dan Hendrawati (2024) yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan kolaborasi peserta didik saat penerapan TGT; (3) kemampuan menyampaikan pendapat atau ide dalam pemecahan masalah berkembang melalui diskusi kelompok dan aktivitas permainan berbasis soal, sebagaimana dikemukakan oleh Ginting (2023), bahwa model TGT mampu membentuk tanggung jawab individu dan kelompok dalam menyampaikan gagasan; (4) kemampuan menyelesaikan tugas dengan baik terbantu oleh fitur pengaturan waktu dalam *Blooket*, yang memungkinkan guru mengatur jalannya pembelajaran secara efisien dan terstruktur. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Aziza, Sukardi, dan Wahidah (2024), yang menyatakan bahwa integrasi media digital mampu meminimalisasi kelemahan TGT, khususnya dalam hal manajemen waktu dan kesiapan alat; dan (5) kemampuan dalam menyimpulkan materi tampak dari keterlibatan peserta didik dalam menyampaikan hasil diskusi dan penarikan kesimpulan kelompok di akhir sesi pembelajaran. Proses ini memperkuat pemahaman melalui refleksi dan interaksi sosial, sebagaimana

ditegaskan oleh Islamiati (2017) serta Eggen dan Kauchak (2014), bahwa model TGT yang berlandaskan konstruktivisme efektif dalam mendorong peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan diskusi kelompok.

Sebaliknya, pada kelas X.1 yang mengadopsi pendekatan *Discovery Learning*, suasana kelas cenderung monoton dan minim daya tarik, sehingga partisipasi belajar peserta didik menjadi lebih rendah dan sebagian indikator partisipasi belajar tidak tercapai secara optimal.

Merujuk pada analisa temuan tersebut, dapat ditarik inferensi bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media Blooket terbukti efektif dalam akselerasi partisipasi belajar peserta didik. Sinergi antara keduanya mampu membentuk atmosfer pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kondusif, sekaligus memperkuat kompetensi kolaboratif serta keterlibatan sosial siswa dalam dinamika pembelajaran.

Kesimpulan

Kombinasi TGT dan Blooket terbukti berpengaruh dalam mengoptimalkan partisipasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang tercermin melalui perolehan rerata nilai peserta didik kelas eksperimen sebesar 42,2, sementara nilai rerata peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih rendah. Hasil uji *Independent Samples T-test* juga memperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05. Maka dapat dibuat inferensi adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Blooket terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 9 Mataram, khususnya materi Diferensiasi Sosial Budaya.

Referensi

- Abdiyah, L. (2021). Penerapan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 5(2), 127-136.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Agustin, D. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9942-9950.
- Amalia, S., Lindawati, Y. I., & Hardiansyah, M. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Caringin. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 8942-8949.
- Anam, K. (2023). Pengaruh Penerapan Metode TGT (Team Games Tournament) Terhadap Keterampilan Berpendapat Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Anggraini, A. V. pengaruh media Blooket terhadap hasil belajar ips peserta didik kelas v pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan indonesia di sdn jatisampurna x kota bekasi (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Armin, R., & Astuti. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*. Vol. 7, No. 2.
- Aziza, N. F., Sukardi, S., & Wahidah, A. (2024). Perpaduan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) dengan Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1988-1995.
- Barokah, Fitri., dan Mulyani, Dewi. 2021. Analisis terhadap Partisipasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Garut. *Jurnal: Riset Pendidikan Agama Islam*. Vol. 1, No. 1.
- Bratel, O., Kostiuk, M., Bratel, S., & Okhrimenko, I. (2021). Student-Centered Online Assesment in Foreign Language Classes. *Linguistics and Culture Review*, 5(S3), 926-941.
- Eggen, P., dan Kauchak, D. (2014). Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: indeks.
- Erlina, A., Sukardi, S., & Wahidah, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran FGD (Focus Group Discussion) Berbantuan Poster Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2428-2435.
- Fadila, Sesil Anisa., dan Sylvia Ike. 2024. Upaya Peningkatan Partisipasi Peserta didik pada Pembelajaran Sosiologi Fase E melalui Media Teka-Teki Silang dan Model Pembelajaran TGT di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik. *Jurnal: Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, Vol. 3 No. 3.
- Fauziah, N., Maharani, E. T., & Hendrawati, T. (2024). Pengaruh Model Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Xii-C2 Di Sma Negeri 11 Semarang Pada Materi Reaksi Reduksi Dan Oksidas. *Journal of Lesson Study in Teacher Education*, 3(2), 24-31.

- Ginanjari, Eggi G., Darmawan, Bambang., dan Sriyono. 2019. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik SMK*. Jurnal: Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. Vol. 6, No. 2.
- Ginting, F. E. B. (2023, December). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Kelas 10 SMK PGRI Turen: Persepsi Peserta didik*. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* (Vol. 3, No. 4).
- Habibi, Yuwardita., dan Adnan, M Fachri. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar*. Jurnal: Basicedu. Vol. 5 No. 5.
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). *Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153-162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). *Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik*. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hasja, Nurul, F.B., Rahman, Sukmawanty., dan Hamka, L. 2023. *Peningkatan Partisipasi Aktif Peserta didik dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Collaborative Learning*. Jurnal: *Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 5, No. 3.
- Hikmah, M. (2020). *Penerapan model project based learning untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar pemrograman dasar peserta didik*. *Jurnal teknodik*, 27-38.
- Isjayanti, M. D., & Ismaya, E. A. (2023). *Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Roda Putar Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd N Pati Wetan 03*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1612-1620.
- Islamiati, A.S. 2017. *Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Melalui Pembelajaran Secara Tematik Integratif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Bermakna*. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Ismah, Z., & Ernawati, T. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas VIII SMP Ditinjau dari Kerjasama Peserta didik*. Jurnal: *Pijar MIPA*. Vol. 13, No. 1.
- Magfirah, A. D., Sukardi, S., Wahidah, A., & Suryanti, N. M. N. (2023). *Penerapan model teams games tournament berbantuan kahoot untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4936-4948
- Nisa, K., Nurul, W., & Nasution, A. (2019). *Pelatihan Peningkatan Keterampilan Berbicara Peserta didik Melalui Perlombaan Debat*. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 18-22.
- Novidianti, N., Rizal, F., & Usmeldi, U. (2021). *Pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya dan motivasi terhadap hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi peserta didik*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 76-84.
- Nugroho, F.H., & Romadhon, S. 2022. *Minat Peserta Didik Mtsn 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* Vol. 10, No 2.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila*. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259-273.
- Nurhayati, N., Egok, A. S., dkk. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- Saadjad, D.Y. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Peserta didik MTS Negeri 1 Luwuk*. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 5, No. 1.
- Saputra., dkk. 2019. *Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Metode Diskusi Kelompok pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 19 Padang*. *Jurnal: Pakar Pendidikan*. Vol. 17 No.1.
- Sari, Lia Purnama. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Kalor SMA Negeri 1 Angkola Timur*. *Jurnal PhysEdu Pendidikan Fisika IPTS*, Vol. 5, No.3.
- Sari, Nabila Wirda., dan Febriani, Eka Asih. 2024. *Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI SMAN 1 Baso*. *Jurnal: Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*. Vol. 3, No.4.
- Sukardi, & Handayani, N. (2022). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur Evaluasi)*. Mataram: CV
- Sukardi, S. (2017). *Efektivitas model prakarya dan kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif berdimensi industri keunggulan lokal terhadap keinovatifan peserta didik*. *Cakrawala Pendidikan*, (2), 96061.
- Sumarjono. 2020. *Peningkatan Partisipasi Belajar Peserta didik Kelas X SMAN 1 Balai Riam Menggunakan Model Number Head Together pada Pembelajaran*

- Sosiologi. Jurnal: Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan.*
Vol. 7, No. 1.
- Suryanda, I., Sukardi, S., Nursaptini, N., & Suryanti, N. M. N. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMAN 7 Mataram.* *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1745-1752.
- Tansuri, A., Sukardi, S., & Wahidah, A. (2024). *Kolaborasi Model OLO (Olympiad-Oriented) Task dengan Media YouTube Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.* *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 551-558.
- Thu, T. T. M., & Dan, T. C. (2023). *Students' Perceptions on English Vocabulary Teaching and Learning By Using Blooket.* *European Journal of Applied Linguistics Studies*, 6(1), 45-98.
- Utami, L., Ilahi, D. P., & Ratih, A. (2024). *Analisis Indeks Aiken untuk mengetahui Validitas Isi Instrumen Scinetific Habbit of Mind.* *Journal of Research and Education*
- Wadi, H., Sukardi, S., Malik, I., & Nida, H. (2025). *Analisis Kolaborasi Siswa Penerapan Talking Stick Model Pemanfaatan Brosur Materi Sosiologi.* *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 810-816.
- Wardanis, Eva. 2016. *Peningkatan Partisipasi Belajar Peserta didik Kelas VIPada Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Guided Teaching Di SDN 17 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.* *Jurnal: Konseling dan Pendidikan.* Vol. 4 No. 2.
- Wikanti, W. A., Liana, D. D., Alifa, A. N., & Haryono, H. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif TGT Sebagai Inovasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Pamarayan.* *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(2), 1043-1052.
- Yusup, F. (2018). *Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif.* *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). 17-23
- Zulfikar, M.L., dan Budiana, D. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta didik.* *Jurnal: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School.* 2.