

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE KAHOOT* DALAM
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (*TEAM GAME
TURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK DALAM MATERI HAK ASASI MANUSIA DALAM PANCASILA
PADA MATA PELAJARAN PPKN
(Penelitian Tindakan Kelas di XII TKJ C SMKN 1 Padaherang
Tahun Pelajaran 2018/2019)**

Penulis
OO KOSIDIN
Guru SMKN 1 Padaherang
Kota Bandung Jawa Barat
Email: ookosidi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui pemanfaatan media Kahoot dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media Kahoot, (2) mengetahui kerja sama peserta didik dalam proses pembelajaran, dan (3) mengetahui hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan model TGT melalui penggunaan media Kahoot. Jenis penelitian ini penelitian tindakan kelas, subjek penelitiannya Guru dan siswa kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Validitas dilakukan dengan menghitung validitas item dan reliabilitas. Teknik analisis data dilakukan dengan teknik analisis kualitatif untuk mengetahui ada tidaknya aktifitas belajar siswa, dan teknik analisis kuantitatif untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap data hasil observasi dan evaluasi pada siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *online Kahoot* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang dengan peningkatan rata-rata hasil belajar 29% (siklus I 48,73 siklus II 77,56), peningkatan ketuntasan adalah 36,55% (siklus I 19 peserta didik, siklus II 32 peserta didik). Hipotesis kegiatan PTK dengan fokus pada pembelajaran berbasis *e-learning Kahoot!* telah tercapai dengan angka presentase keberhasilan 85%.

**Kata Kunci : *E-Learning* , *Kahoot*, Hak Asasi Manusia dalam Pancasila,
Belajar**

**USE OF KAHOOT ONLINE LEARNING MEDIA IN TGT (TEAM GAME
TURNAMENT) LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENTS '
LEARNING OUTCOMES IN HUMAN RIGHTS MATERIALS IN
PANCASILA IN PPKN LESSONS
(Action Research Class at XII TKJ C SMKN 1 Padaherang
Academic Year 2018/2019)**

Author

OO COSIDINE

Teacher of SMKN 1 Padaherang

City Bandung West Java

Email: ookosidi@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to: (1) find out the use of Kahoot media in the learning process with the TGT learning model by using Kahoot media, (2) find out the cooperation of students in the learning process, and (3) find out the results of student learning in the learning process with TGT models through the use of Kahoot media. This type of research is classroom action research, research subjects, teachers and class XII TKJ C SMKN 1 Padaheran. The method of data collection is done by tests, observations, interviews and documentation. Validity is done by calculating item validity and reliability. The data analysis technique was carried out with qualitative analysis techniques to determine whether there were student learning activities, and quantitative analysis techniques to determine whether or not there was an increase in student learning achievement. *Based on the results of the analysis and discussion of the observational and evaluation data in the first and second cycles, it can be concluded that the Kahoot online learning media can increase the activity and learning outcomes of students in class XII TKJ C SMKN 1 Padaherang with an average increase in learning outcomes of 29% (cycle I 48.73 cycle II 77.56) and in learning mastery was 36.55% (cycle I 19 students, cycle II 32 students). PTK's (classroom action research) hypothesis with a focus on Kahoot has been achieved with 85% success rate.*

Keywords : *E-Learning, Kahoot, Human Rights in Pancasila, Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Menurut Rosenberg dalam G. Gunawan (2009) dalam Sudibyo (2011), dengan berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi maka ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) dari pelatihan ke penampilan, 2) dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja,

3) dari kertas ke *online* atau saluran, 4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, 5) dari waktu siklus ke waktu nyata.

Dalam proses pendidikan, komunikasi dilakukan dengan menggunakan mediamedia komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e- mail, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan peserta didik tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka, tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Dengan adanya teknologi informasi sekarang ini guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik. Demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut *cyber teaching* atau "pengajaran maya", yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *e-learning*, yaitu suatu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi, khususnya internet.

Teknologi informasi dalam pendidikan bisa dipahami sebagai suatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia (Sukadi, 2008) dalam Sudibyo (2011). Sejalan dengan itu, maka lahirnya teknologi informasi dalam pendidikan diawali adanya masalah dalam pendidikan itu sendiri. Permasalahan pendidikan yang mencuat saat ini adalah meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan kualitas/mutu pendidikan, relevansi dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh dunia pendidikan di Indonesia mulai pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi adalah masalah "kualitas/mutu". Untuk itu ada tiga prinsip dasar dalam teknologi pendidikan sebagai acuan untuk pengembangan dan pemanfaatannya,

yaitu: pendekatan sistem, berorientasi pada peserta didik, dan pemanfaatan sumber belajar.

Melalui pemaparan di atas, media *e-learning* memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar secara optimal. Responnya adalah berbagai media pembelajaran interaktif diciptakan. Hal ini merupakan sebuah solusi untuk menyajikan pembelajaran menarik dan inovatif dengan berbasis *e-learning* atau biasa disebut dengan model pembelajaran *online*. Melalui proses pembelajaran *online* menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik tidak terbatas oleh ruang dan waktu, kapanpun dan dimanapun selama ada fasilitas (alat pembelajaran) yang dibutuhkan sehingga belajar lebih mudah. Alat pembelajarannya dapat menggunakan komputer, laptop, *notebook*, bahkan telepon genggam dengan sistem android yang dimilikinya untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Sistem pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *online* dapat dijadikan model pembelajaran baru dengan dikombinasikan model yang sudah ada. Jika dikaitkan dengan pelajaran PPKN diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai keseluruhan kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus. Apabila masih terdapat salah satu kompetensi dasar yang belum dikuasai setelah mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut menunjukkan peserta didik tersebut dinilai kurang berhasil.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKN kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang, terdapat beberapa fasilitas yang menunjang proses pembelajaran seperti laptop, LCD, Proyektor, yang tersedia di tiap guru per mata pelajaran. Sebagian besar guru telah memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia di sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang peserta didik gunakan berbasis teknologi yang sering digunakan adalah *powerpoint*. Media ini digunakan oleh guru sebagai alat bantu guru dalam menyajikan materi dalam bentuk presentasi. Selain *powerpoint*, adapula fasilitas lain yang sering digunakan guru dan peserta didik yaitu jaringan *Wifi*. Guru memperbolehkan peserta didik untuk mencari informasi di internet melau jaringan *wifi*.

Peneliti memberikan saran dalam pemanfaatan jaringan *wifi* yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *online* yang bernama *Kahoot*. Media ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu soal dapat dibuat oleh guru yang bersangkutan. Selain itu, soal yang disajikan memiliki batasan waktu sehingga peserta didik dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan *Kahoot*. Keunggulan lainnya adalah jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat peserta didik akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang ditampilkan.

Dalam media kahoot terdapat 2 (dua) fitur permainan yaitu *classic* dan *team mode*. Pertama, fitur *classic* artinya peserta didik bermain secara individu sedangkan fitur *team mode* berarti peserta didik bermain secara berkelompok. Peneliti memilih fitur *team mode* karena berangkat dari hasil observasi kelas yang dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Agustus 2018 sekaligus melaksanakan kegiatan *Pretest* (hasilnya terlampir). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik masih belum bekerja sama secara optimal dalam kelompoknya. Oleh karena itu, berdasarkan keunggulan media *Kahoot* dan hasil observasi mengenai pembagian kelompok, maka peneliti memilih cara *team mode* dikombinasikan dengan model pembelajaran *kooperatif learning* tipe *Team Game Tournament* dinilai tepat.

Media pembelajaran *online Kahoot* dimungkinkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Proses pembelajaran diselenggarakan secara klasikal di kelas kemudian membagi peserta didik secara berkelompok, lalu melakukan kegiatan evaluasi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *online Kahoot*. Guru menyiapkan instrumen evaluasi dengan menggunakan aplikasi tersebut dengan alat komputer, netbook, ataupun laptop serta jaringan internet. Aplikasi ini memerlukan akses internet dan data seluler yang membutuhkan biaya sehingga jaringan *wifi* berperan penting dalam proses pembelajaran ini. Maka penulis mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Online Kahoot* dalam Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Team Game Turnament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Materi Hak Asasi Manusia dalam Pancasila pada Mata Pelajaran PPKN (Penelitian Tindakan Kelas di XII TKJ C SMKN 1 Padaherang (Tahun Pelajaran 2018/2019)”.

Dengan merujuk dari uraian latar belakang pada penjabaran sebelumnya, pokok masalah dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *online Kahoot* dalam model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Turnament*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Hak Asasi Manusia dalam Pancasila pada Mata Pelajaran PPKN di kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang?
2. Bagaimana kerjasama peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan *Kahoot* berlangsung?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *online Kahoot* dalam model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Turnament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Hak Asasi Manusia dalam Pancasila pada Mata Pelajaran PPKN di kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang?

KAJIAN PUSTAKA

Konsep dasar belajar adalah kegiatan yang menggunakan unsur fundamental pada setiap jenis dan jenjang pendidikannya. Berhasil atau tidaknya pendidikan peserta didik tergantung dari proses belajar dan teori psikologi perkembangan saat berada pada lingkungan sekolah atau di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, konsep dasar belajar sangat dibutuhkan oleh pengajar.

Pengertian belajar menurut Witherington, 1952 menyebutkan bahwa “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai suatu pola-pola respon yang berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, kecakapan atau pemahaman”. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1988), perubahan tingkah laku dalam proses belajar menghasilkan aspek perubahan seperti kemampuan membedakan, konsep kongkrit, konsep terdefinisi, nilai, nilai/aturan tingkat tinggi, strategi kognitif, informasi verbal, sikap, dan keterampilan motorik.

Menurut Sudjana, 1989 Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Akan tetapi, merujuk pendapat Hilgrad dan Bower bahwa belajar memiliki arti, memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, mendapatkan informasi atau menemukan.

Dari berbagai definisi yang dikemukakan oleh para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa konsep belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses dan menghasilkan perubahan seperti kemampuan membedakan, nilai, aturan, dan pengetahuan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Kekeliruan persepsi akan konsep dasar belajar bisa berakibat pada mutu hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik sesuai dengan macam- macam kecerdasan manusia yang beragam. Hindari terlalu menekan peserta didik dengan berlebihan sebab akan menimbulkan gangguan kepribadian

menghindar, ciri-ciri depresi ringan dan gangguan disosiatif yang berbahaya.

Dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang sengaja dilakukan. Dengan demikian, kita bisa membedakan antara perubahan perilaku hasil belajar dengan yang terjadi secara kebetulan. Orang yang secara kebetulan melakukan sesuatu, tentu tidak dapat mengulangi hasil perbuatan itu dengan hasil yang sama. Sedangkan, orang yang melakukan sesuatu karena hasil belajar dapat melakukannya secara berulang dengan hasil yang sama.

Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama juga menuntut interaksi antara beberapa

pihak. Menurut Soerjono Soekanto (2006: 66) kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut sudah jelas mengatakan bahwa kerjasama merupakan bentuk hubungan antara beberapa pihak yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama.

Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa, Miftahul Huda (2011: 24-25) menjelaskan lebih rinci yaitu, ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran, dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan. Hal ini berarti dalam kerjasama, siswa yang lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham.

Anita Lie (2005: 28) mengemukakan bahwa kerjasama merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan dalam kelangsungan hidup manusia. 8

Tanpa adanya kerjasama tidak akan ada keluarga, organisasi, ataupun sekolah, khususnya tidak akan ada proses pembelajaran di sekolah. Lebih jauh pendapat Anita Lie dapat diartikan, bahwa tanpa adanya kerjasama siswa, maka proses pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan baik dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Melihat pentingnya kerjasama siswa dalam pembelajaran di kelas maka sikap ini harus dikembangkan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kerjasama siswa dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang dinamis yaitu, hubungan yang saling menghargai, saling peduli, saling membantu, dan saling memberikan dorongan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi perubahan tingkah laku, penambahan pemahaman, dan penyerapan ilmu pengetahuan.

2) Cara Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik

Untuk meningkatkan kerjasama siswa perlu diajarkan ketrampilan sosial. Hal ini dikarenakan dengan ketrampilan sosial nilai-nilai dalam kerjasama akan terinternalisasi dalam diri siswa dengan cara pembiasaan. Ketrampilan sosial yang harus dimiliki siswa untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa diungkapkan oleh Johnson & Johnson dalam Miftahul Huda (2011:55). Menurut Johnson & Johnson untuk mengoordinasi setiap usaha demi mencapai tujuan kelompok, siswa harus: 1) Saling mengerti dan percaya satu sama lain. 2) Berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu. 3) Saling menerima dan mendukung satu sama lain. 4) Mendamaikan setiap perdebatan yang sekiranya melahirkan konflik.

Cara untuk meningkatkan kerjasama siswa di atas sesuai dengan prinsip metode Firing Line, yaitu metode Firing Line menuntut siswa untuk berkomunikasi secara baik pada sesi bermain peran X dan Y. Saling mendukung, mengerti, dan mendamaikan perdebatan pada saat sesi diskusi.

3) Indikator Kerjasama

Nurul Zuriah (2011: 14) mengemukakan bahwa dalam kerjasama siswa termasuk belajar bersama, diperlukan penyesuaian emosional antara siswa satu dengan yang lain. Sedangkan Syaiful Bahri Djamarah (2000: 7) berpendapat bahwa dalam suatu kerjasama, siswa akan menyadari kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya, saling membantu dengan ikhlas dan tanpa ada rasa minder, serta persaingan yang positif untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Radno Harsanto (2007: 44) memiliki pandangan bahwa kerjasama siswa dapat terlihat dari belajar bersama dalam kelompok.

Belajar bersama dalam kelompok akan memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut mengindikasikan adanya prinsip kerjasama. Manfaat dari adanya belajar bersama dalam kelompok antara lain: 1) Belajar bersama dalam kelompok akan menanamkan pemahaman untuk saling membantu. 2) Belajar bersama akan membentuk kekompakan dan keakraban.

3) Belajar bersama akan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan menyelesaikan konflik. 4) Belajar bersama akan meningkatkan kemampuan akademik dan sikap positif terhadap sekolah. 5) Belajar bersama akan mengurangi aspek negatif kompetisi.

Isjoni (2010: 65) berpendapat bahwa dalam pembelajaran yang menekankan pada prinsip kerjasama siswa harus memiliki ketrampilan ketrampilan khusus. Ketrampilan khusus ini disebut dengan ketrampilan kooperatif. Ketrampilan kooperatif ini berfungsi untuk memperlancar hubungan kerja dan tugas (kerjasama siswa dalam kelompok). Ketrampilan ketrampilan kooperatif tersebut dikemukakan oleh Lungdren dalam Isjoni (2010: 65-66) sebagai berikut: 1) Menyamakan pendapat dalam suatu kelompok sehingga mencapai suatu kesepakatan bersama yang berguna untuk meningkatkan hubungan kerja. 2) Menghargai kontribusi setiap anggota dalam suatu kelompok, sehingga tidak ada anggota yang merasa tidak dianggap. 3) Mengambil giliran dan berbagi tugas. Hal ini berarti setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas atau tanggung jawab tertentu dalam kelompok. 4) Berada dalam kelompok selama kegiatan kelompok berlangsung. 5) Mengerjakan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya agar tugas dapat diselesaikan tepat waktu. 6) Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi terhadap tugas. 7) Meminta orang lain untuk berbicara dan berpartisipasi terhadap tugas, 8) Menyelesaikan tugas tepat waktu. 9) Menghormati

perbedaan individu. Berdasarkan beberapa pendapat yang menjelaskan mengenai ciri-ciri atau indikator kerjasama siswa, maka dapat disimpulkan bahwa indikator kerjasama siswa antara lain: 1) Saling membantu sesama anggota dalam kelompok (mau menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum jelas). 2) Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan. 3) Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok. 4) Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas. 5) Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung. 6) Meneruskan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya. 7) Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok. 8) Menyelesaikan tugas tepat waktu.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Hamalik (2004: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Menurut Hamalik (2004: 49) “mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”. Sedangkan, Winkel (2009) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang”.

Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Menurut “Susanto (2013: 5) perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar”.

Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Sedangkan menurut Sudjana (2009: 3) “mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif,

afektif dan psikomotor”. Lalu dipaparkan oleh Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006 : 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Terlepas dari itu semua, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Munadi dalam Rusman. T (2013: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif PPKn yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif adalah tes.

- a) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007:76-7), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi : faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa implementasi media pembelajaran interaktif *online Kahoot*. Pelaksanaan yang menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran PPKN.

Hak Asasi Manusia (HAM) adalah seperangkat hak yang melekat pada hakikat dan keberadaan manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Kuasa dan merupakan anugerah-Nya yang wajib dihormati, dijunjung tinggi dan dilindungi oleh negara, hukum, Pemerintah dan setiap orang, demi kehormatan serta perlindungan harkat dan martabat manusia (Pasal 1 angka 1 UU No. 39 Tahun 1999 tentang HAM dan UU No. 26 Tahun 2000 tentang Pengadilan HAM).

Secara garis besar hak-hak asasi manusia dapat digolongkan menjadi enam macam sebagai berikut: Hak-hak ekonomi (property right) hak untuk memiliki sesuatu, membeli atau menjual serta memanfaatkannya. Hak-hak asasi untuk mendapatkan perlakuan yang sama dalam hukum dan pemerintahan atau (Right of legal Equality). Hak-hak asasi politik (Political right) yaitu hak untuk ikut serta dalam pemerintahan. Hak-hak asasi sosial dan budaya (social and culture right) misalnya hak untuk memilih pendidikan. Hak-hak asasi untuk mendapatkan perlakuan tata cara peradilan dan perlindungan (procedura rights) peraturannya dalam hal penangkapan.

Kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Aplikasi ini lebih tepatnya adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menantang dan menyenangkan dalam kelas. Dengan bermain Kahoot sebuah proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti. *Kahoot* merupakan media pembelajaran interaktif karena dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk membuat akun *kahoot* adalah memiliki akun surel *gmail* atau akun lainnya (*facebook*, dan lainnya).

Kahoot memiliki empat fitur yaitu *game*, kuis, diskusi, dan survey. Fitur yang peneliti gunakan adalah fitur *game*, guru bisa menyiapkan soal dan menginputnya dengan mudah sekaligus menentukan jawabannya. Menariknya adalah jawaban yang dimunculkan di layar LCD diwakili oleh warna dan gambar bangun datar seperti lingkaran, segitiga, kotak, dan persegi. Peserta *game* diminta untuk memilih salah satu warna atau gambar yang mewakili jawaban paling tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta dituntut dalam kecepatan menjawab tanpa salah kentuk (klik) karena akan mempengaruhi jumlah perolehan nilai.

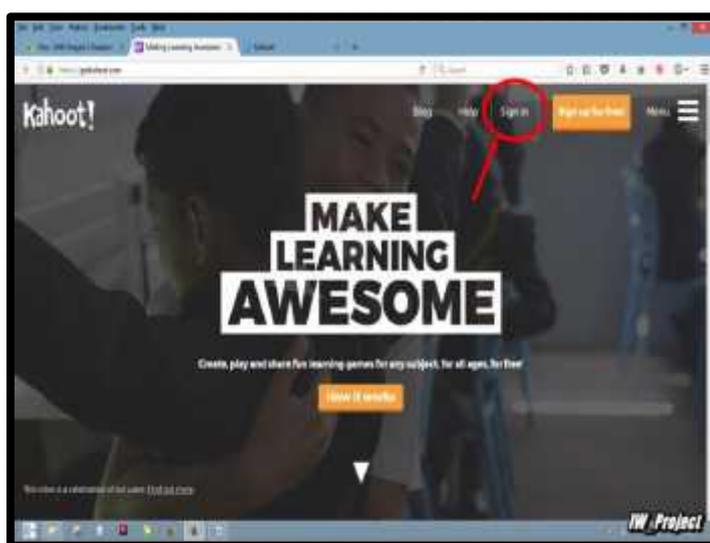
Penting diperhatikan, peralatan yang harus dipersiapkan dalam memainkan *Kahoot* adalah : 1). Laptop Utama, digunakan untuk membuka soal dan kontrol guru. 2). Proyektor, digunakan untuk menampilkan tampilan soal pada laptop ke layar agar mampu dilihat banyak siswa. 3). Perangkat Siswa bisa berupa laptop, ponsel cerdas atau tablet, digunakan untuk menjawab soal pilihan. 4). Jaringan Internet.

2. Cara Mengakses Kahoot

Fitur *Kahoot* untuk ke empat model tersebut akan terdiri dari dua unsur, yaitu peserta dan admin. Maka guru akan menjadi admin sedangkan peserta didik adalah pesertanya.

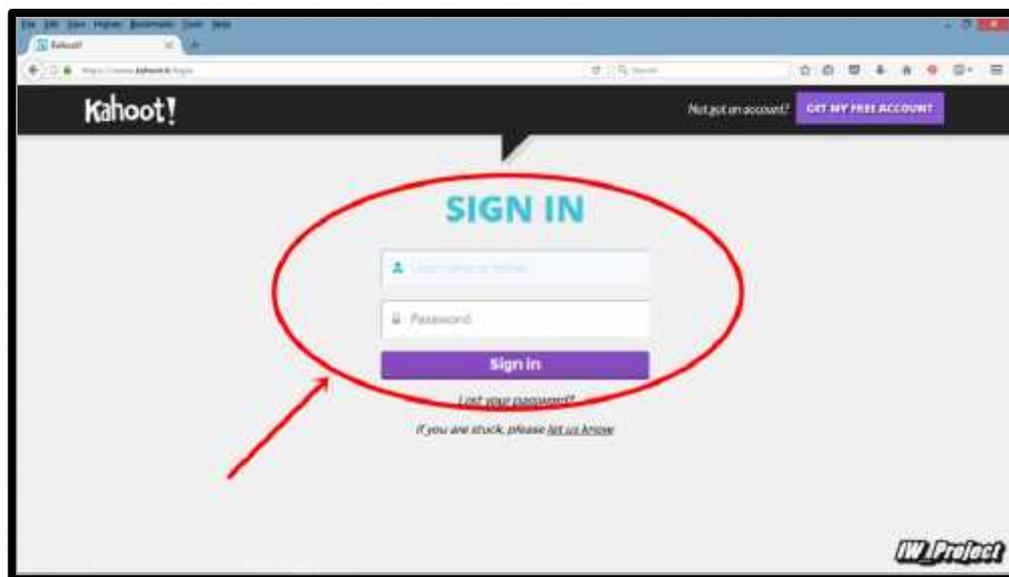
Terdapat dua cara untuk mengakses yaitu untuk mengakses akun admin dan peserta. Admin dapat mengakses *kahoot* melalui <https://createkahoot.com/> dan untuk peserta dapat mengakses <https://kahoot.it>. Berikut adalah penjabaran mengenai cara mengakses *kahoot*, yakni :

- 1) Silahkan masuk pada <https://getkahot.com> dan klik *Sign in* pada menu di kanan atas, lalu kita akan diarahkan pada laman *Sign in*. Langkah ini dapat dilihat pada contoh gambar di bawah ini.



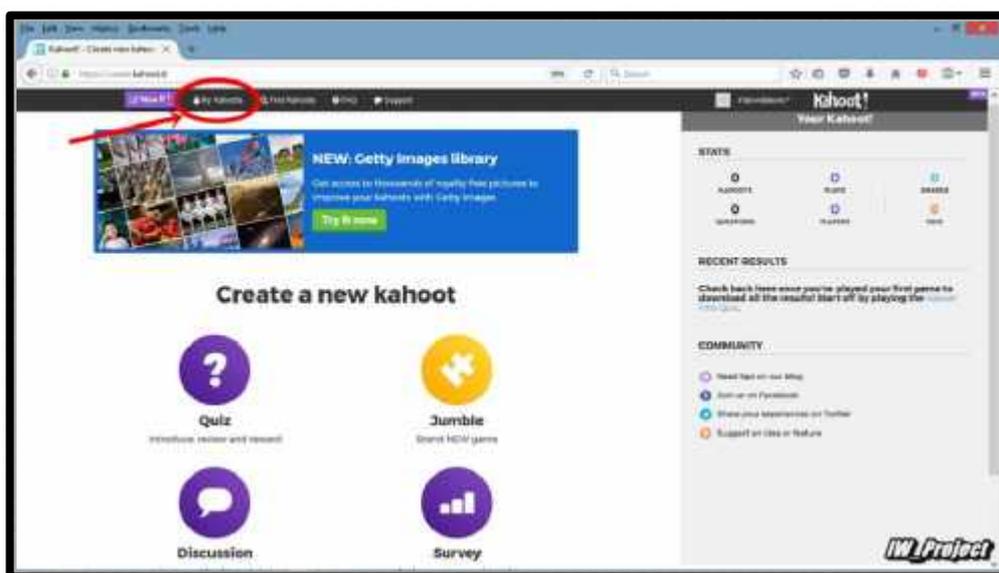
Gambar 2.1 Halaman Awal Website Kahoot

- 2) Langkah kedua adalah masuk menggunakan akun yang telah dibuat dengan memasukkan email dan *password*-nya. Berikut ini adalah gambar dari tampilan *sign in*.



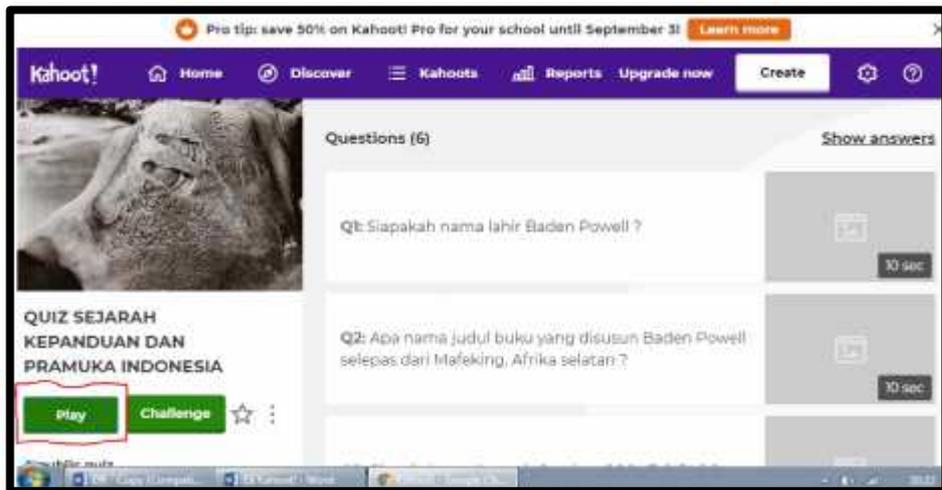
Gambar 2.2 Tampilan halaman *sign in* Kahoot

- 3) Selanjutnya, hal yang harus dilakukan menyentuh atau klik pada menu *My Kahoot* disebelah kiri atas. Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar dibawah ini.



Gambar 2.3 Tampilan halaman untuk mengakses akun yang berhasil dibuat

- 4) Langkah keempat yaitu tampilan laman berikutnya daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol *Play*.



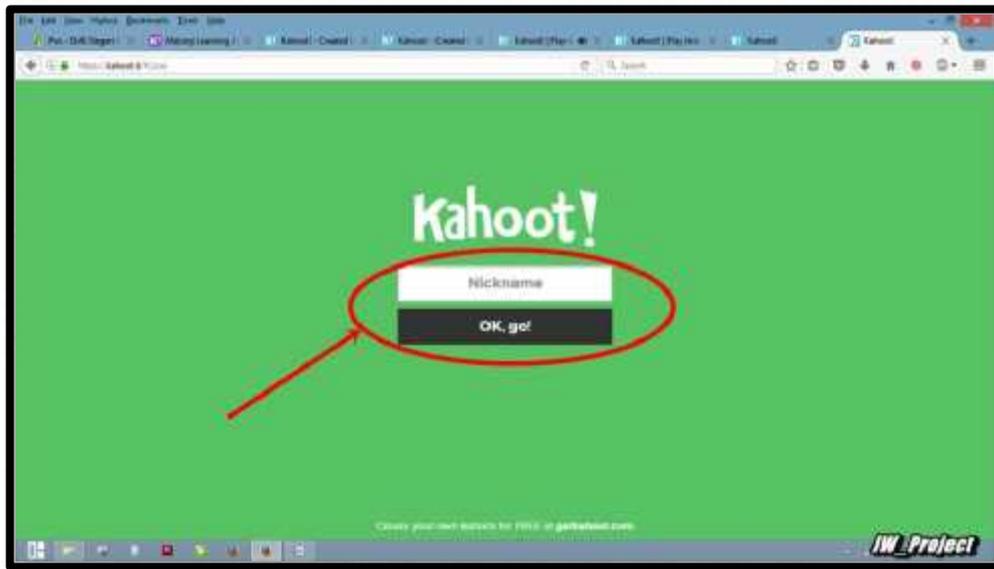
Gambar 2.4 Tampilan Halaman untuk Memulai Kuis

- 5) Tahap kelima, pengguna akan diarahkan pada pilihan cara bermain yaitu *Classic* atau *Team Mode*. Bermain cara *Classic* dipilih jika masing-masing siswa mempunyai perangkat untuk mengakses Kuis. Namun jika tidak semua siswa memiliki perangkat, maka sebaiknya dibuat menjadi beberapa kelompok menyesuaikan dengan jumlah perangkat yang tersedia dan pilih menu *Team Mode*.

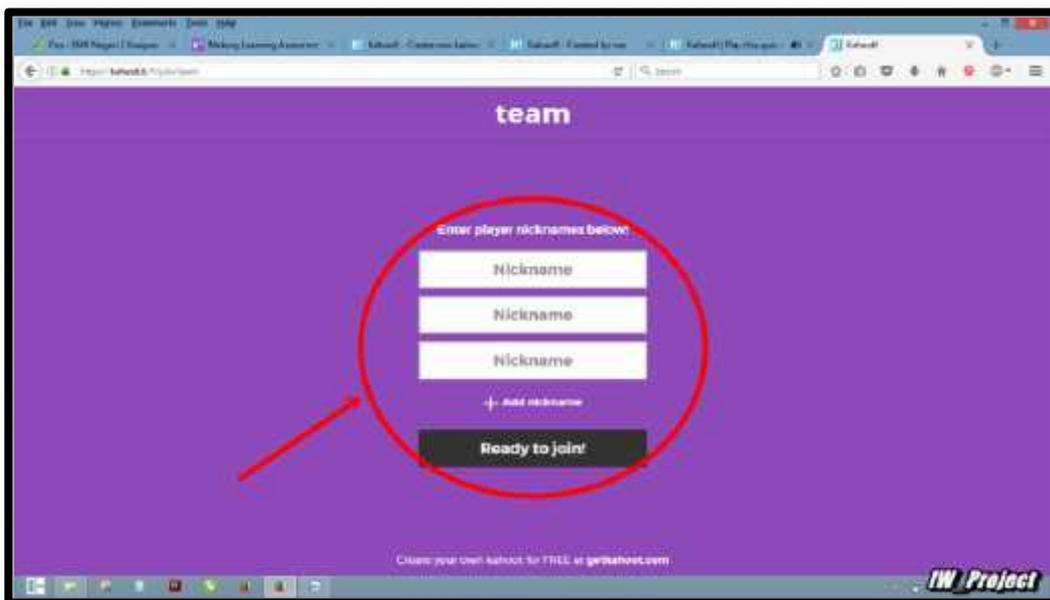


Gambar 2.5 Tampilan Halaman untuk Memilih model Kuis

Jika memilih *Classic* akan muncul satu nama siswa, seperti gambar berikut.

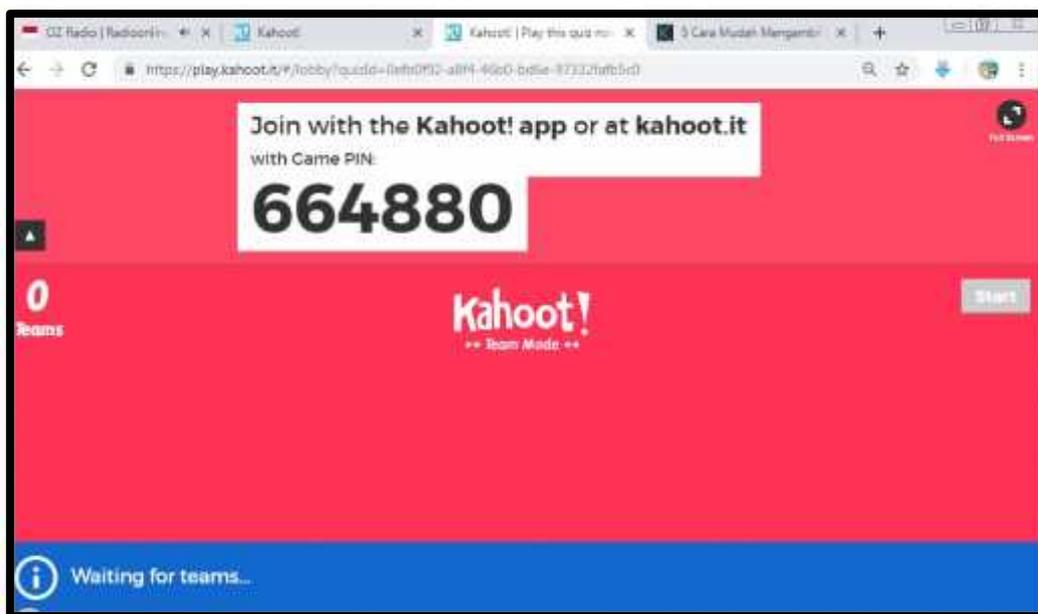


Gambar 2.6 Tampilan Halaman untuk Memilih model Kuis Classic
Untuk pilihan Team Mode silahkan masukkan nama-nama siswa dalam satu kelompok tersebut. Adapun tampilannya akan muncul seperti di bawah ini.



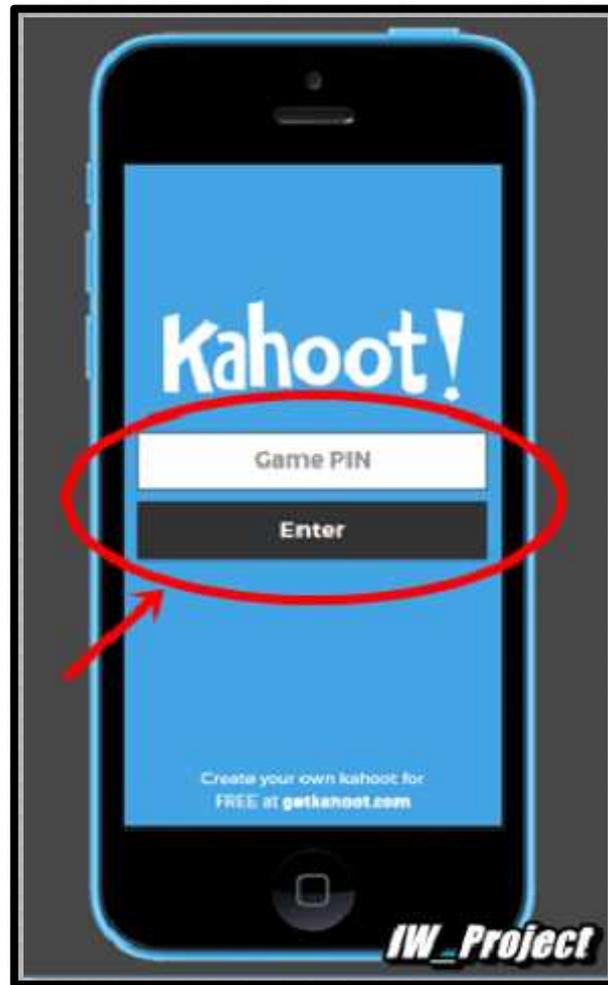
Gambar 2.7 Tampilan Halaman untuk Memilih model Team Mode

- 6) Langkah keenam adalah munculnya PIN sebagai password untuk bisa mengikuti kuis.



Gambar 2.8 Tampilan Halaman PIN untuk Mengakses Kuis

- 7) Tahap ketujuh, melalui perangkat masing-masing siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan masukkan Nomor PIN untuk mengakses permainan kuis ini.



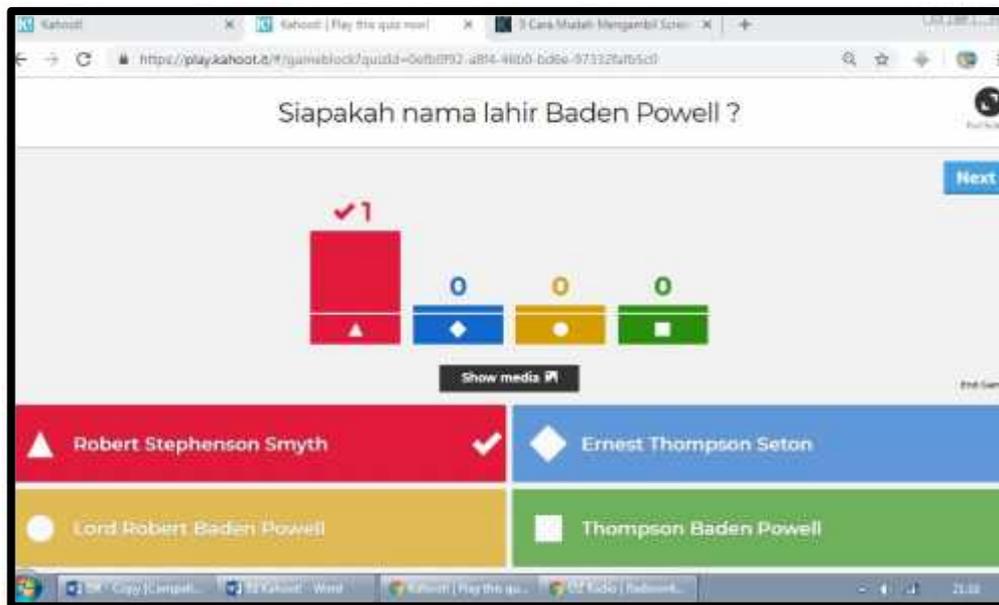
Gambar 2.9 Tampilan Halaman untuk Memasukkan Pin Kuis

- 8) Selanjutnya, langkah kedelapan adalah kesiapan semua peserta didik dan guru untuk memainkan kuisnya. Tampilan laptop milik guru untuk mengontrol jalannya kuis, sedangkan pada perangkat peserta didik hanya akan muncul pilihan jawaban. Pilihan jawaban siswa otomatis akan berganti menyesuaikan dengan soal nomor berapa yang sedang ditampilkan.



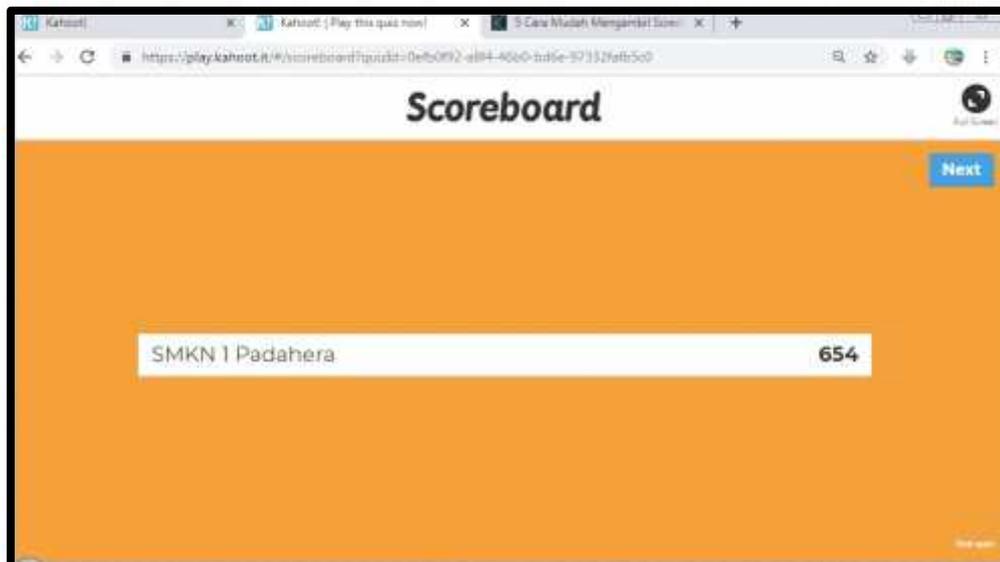
Gambar 2.10 Tampilan Halaman untuk Memulai Kuis

- 9) Langkah kesembilan, Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing pilihan jawaban. Pada sesi Ini juga dapat digunakan untuk langsung membahas jawaban soal tersebut. Pembahasan soal juga dapat dilakukan dengan menanya alasan siswa yang memilih jawaban tidak tepat. Tentu ini akan menjadikan diskusi yang menarik, dan siswa secara tidak langsung akan belajar mengemukakan pendapatnya sesuai dengan pola pikirnya. Guru-pun dapat mengetahui sejauh mana perkembangan pola pikir siswanya. Terbayang bagaimana asyiknya pembelajaran dikelas? Jika sudah maka lanjutkan pada soal nomor berikutnya dengan memilih tombol Next pada pojok kanan atas.



Gambar 2.11 Tampilan Halaman untuk Perolehan Nilai

- Langkah berikutnya sebelum lanjut pada soal yang akan dituju akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat.



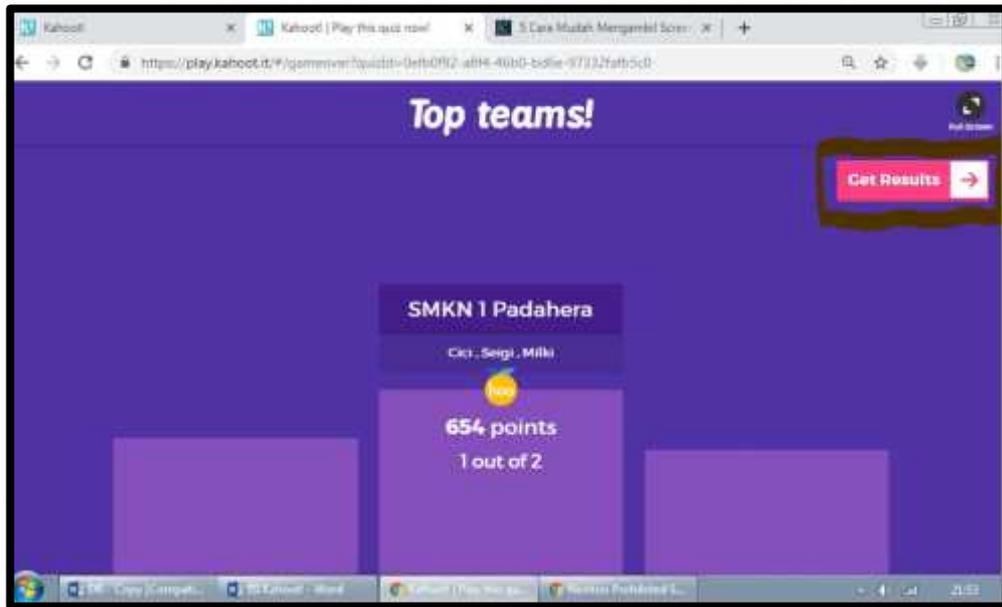
Gambar 2.12 Tampilan Halaman untuk Perolehan Nilai sesuai dengan Peringkat

- 11) Ulangi langkah-langkat tersebut hingga akhir soal. Pada akhir sesi akan muncul nama siswa dengan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab. Untuk analisis pilihan gandanya bisa diklik menu Get Result.



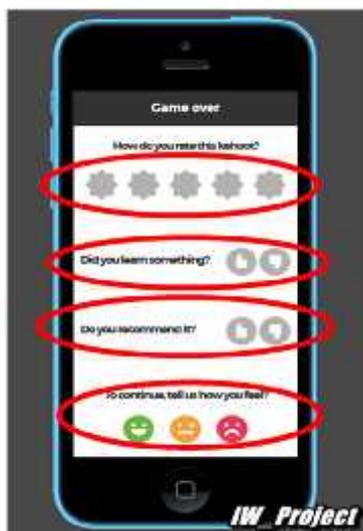
Gambar 2.13 Tampilan Halaman untuk Podium Kemenangan untuk Jumlah Skor yang diraih

- 12) Tahap berikutnya untuk analisis butir soal pilihan gandanya silahkan klik *Save Result*, lalu pilih *Direct Download* dan klik *save to my computer*. File yang didownload berupa excel analisis butir soalnya.



Gambar 2.14 Tampilan Halaman untuk Mendownload data Hasil Kuis beserta Analisis Butir Soal

13)Selanjutnya pada perangkat siswa akan muncul *survey* kepuasan menggunakan pada *Kahoot* seperti gambar dibawah ini. Terdapat pilihan rating bintang, lalu tanda jempol untuk kepuasan pembelajaran dan rekomendasi menggunakan *Kahoot*, terakhir pilihan emoticon untuk terus menggunakan *Kahoot*.



Gambar 2.15 Tampilan Halaman untuk Memberikan Penilaian Penggunaan Kahoot.

Mengadu pada dasar berpikir dan pokok masalah yang telah dirumuskan di atas, dapat dirumuskan sebuah hipotesis tindakan sebagai berikut “Hasil belajar peserta didik pada materi HAM dalam Pancasila di kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *online Kahoot!*”.

METODE

Tahapan selanjutnya dalam kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian. Cakupannya meliputi setting penelitian, persiapan penelitian, siklus penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Setiap langkah yang dilakukan dalam metode penelitian akan dijabarkan ke dalam poin-poin berikut ini.

A. Setting dan Subjek Penelitian

Setting penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

- 1) Lokasi Penelitian : SMKN 1 Padaherang, Pangandaran
- 2) Subyek Penelitian (*sample*) : XII TKJ C
- 3) Materi Pelajaran : Hak Asasi Manusia dalam Pancasila
- 4) Semester/Tahun Pelajaran : 5 / 2018 - 2019
- 5) Kemampuan siswa : sedang
- 6) Motivasi belajar siswa : rendah
- 7) Nama Peneliti : Guru Mata Pelajaran PPKn
(Dr. Oo Kosidin, S.Pd,
M.M)
- 9) Mitra Peneliti : Seigi Laras Rezni, S.Pd
- 10) Jadwal/waktu kegiatan : Terlampir

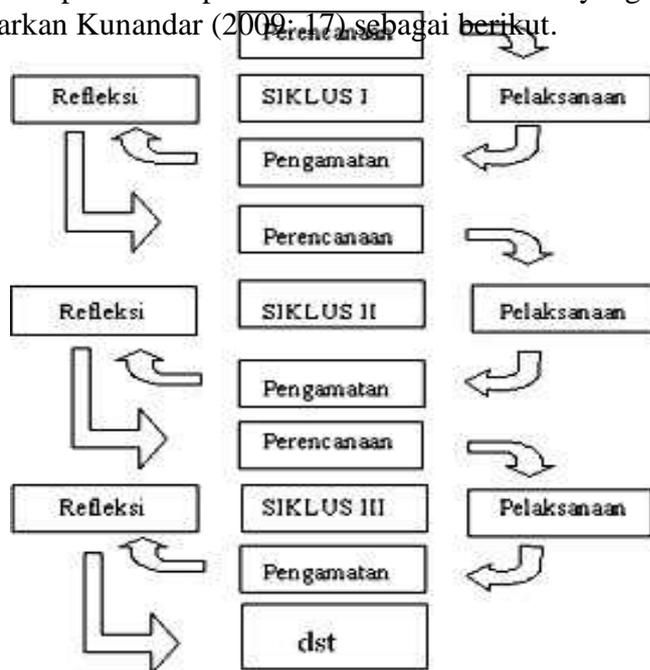
B. Prosedur/Siklus Pelaksanaan Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu. Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2010 : 6)

Agar kegiatan PTK ini berjalan dengan lancar maka disusunlah desain penelitaian. Berdasarkan desain tersebut, ada empat tahapan yang harus ditempuh dalam setiap siklus penelitian tindakan kelas, yakni: (1) menyusun rencana tindakan, (2) melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana, (3) mengamati pelaksanaan tindakan, dan (4) merefleksi proses dan hasil tindakan. Siklus penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan, direncanakan dalam dua siklus.

Pada awalnya, jumlah siklus dalam PTK ini tidak ditentukan sejak awal, tetapi sangat dipengaruhi oleh data yang diperoleh dan hasil analisisnya. Apabila data yang diperoleh sudah memuaskan untuk menjawab permasalahan penelitian, maka siklus penelitian dianggap selesai. Akan tetapi setelah tindakan ini dilaksanakan jumlahnya menjadi 2 (dua) siklus.

Setiap siklus penelitian tindakan kelas yang direncanakan itu digambarkan Kunandar (2009: 17), sebagai berikut.



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

C. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam melaksanakan penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, antara lain : *Studi pendahuluan, Studi literatur, Lembar panduan observasi, Observasi langsung, Dokumentasi,*

D. Metode Analisis Data

Data yang dikumpulkan melalui teknik dan instrumen pengumpulan data dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran materi HAM dalam Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran *online Kahoot!*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

B. Hasil Penelitian

Pelaksanaan PTK siklus 1, yakni pada hari Rabu tanggal 3 dan 10 Oktober 2018, yang bertempat di kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang. Adapun gambaran mengenai penelitian tindakan kelas pada siklus 1 ini, yakni sebagai berikut.

1. Pelaksanaan Siklus I

1) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1

a. Perencanaan tindakan (*planning*)

Perencanaan tindakan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi ajar HAM dalam Pancasila melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* pada siklus 1 pertemuan 1, telah diupayakan secara kolaborasi antara guru pelaksana tindakan sekaligus penulis dengan guru mitra (pengamat). Apa yang dihasilkan melalui upaya ini, diantaranya rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai instrumen utama bagi guru pelaksana tindakan dalam rangka mengelola kegiatan belajar mengajar (KBM). Selain itu, diperoleh juga instrumen lainnya, seperti lembar evaluasi, dan lembar observasi,

Di antara instrumen tersebut, perencanaan dinilai paling penting, baik bagi guru pelaksana tindakan maupun bagi peserta didik. Atas dasar itu, pendeskripsian mengenai tahap awal ini hanya akan mengupas lebih jauh mengenai bentuk perencanaan tersebut. Dokumen perencanaan tersebut terlampir di lampiran.

b. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Telah disebutkan di atas bahwa pelaksanaan tindakan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi HAM dalam Pancasila melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Oktober 2018 tepatnya pada jam ke 5 ke 6 di kelas XII TKJ C SMK Negeri 1 Padaherang. Untuk mengetahui jalannya kegiatan inti tersebut, penulis dan guru teman mitra tindakan telah melakukan pengamatan secara langsung, yang hasilnya dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Mengawali kegiatan, guru mengondisikan lebih dulu keadaan siswa, agar memiliki kesiapan fisik dan mental, yang sangat diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung. Seluruh peserta didik, tampak mengikuti pesan guru. Kesempatan yang baik ini dimanfaatkan guru untuk menjelaskan proses pembelajaran yang akan berlangsung. Seperti berikut ini cuplikannya “Pada hari ini, Bapak mengajak kepada semua untuk belajar kembali guna memperbaiki hal-hal yang kurang baik, sehingga kemampuan kalian dalam materi Hak Asasi Manusia dalam Pancasila melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* dapat meningkat. Tentunya, untuk itu memerlukan langkah-langkah yang tepat dan mudah dilakukan”. Tidak seorang pun di antara peserta didik yang kurang memperhatikan ajakan gurunya ini. Dengan melihat kondisi seperti itu, guru merasa yakin akan adanya peningkatan dalam perilaku peserta didik ketika mengikuti proses belajar HAM dalam Pancasila.

Agar suasana di awal pembelajaran ini terkesan lebih bermakna bagi peserta didik, guru berusaha memotivasi peserta didik dengan cara akan memberikan hadiah kepada siapa saja yang berhasil mencapai tingkatan kemampuan baik, yakni berupa bingkisan kecil yang di dalamnya berisi pesan-pesan motivasi dan 1 buah tempat pensil dengan harga yang cukup bagi ukuran peserta didik. Sementara itu, kepada peserta didik yang tidak berhasil mencapai kemampuan minimal akan diberikan sanksi, yaitu berupa tugas untuk membuat artikel mengenai HAM, agar dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya (Pertemuan 2 Siklus 1). Seluruh peserta didik tampak termotivasi.

Mengakhiri kegiatan awal ini, guru mengajak peserta didik untuk berdoa lebih dulu, agar Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan kemudahan selama proses belajar sedang berlangsung. Serangkaian kegiatan tersebut dapat diselesaikan selama 10 menit.

2) Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti, guru mengawali kegiatan pembelajaran dari tahapan eksplorasi, yang meliputi penjelasan materi ajar tentang HAM dalam Pancasila. Untuk setiap materi tersebut, diberikan contoh, dengan tujuan agar peserta didik memperoleh pemahaman lebih. Selama kegiatan ini berlangsung, pusat perhatian peserta didik pada penjelasan guru.

Selesai penyajian materi ajar, guru berusaha mengungkap kemampuan peserta didik dalam memenuhi setiap tuntutan pembelajaran melalui tahapan elaborasi. Upaya yang dilakukan guru dalam rangka itu, yakni dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan.

Setelah upaya itu dilakukan, langkah selanjutnya guru mulai mempersiapkan laptop dan layar proyekturnya. Kemudian mengakses situs *www.kahoot.com*, lalu menampilkan PIN GAME untuk bisa diakses oleh peserta didik. Setelah itu, barulah guru menyuruh anak untuk mempersiapkan telepon seluler pintar mereka masing-masing, “Ayo anak-anak, sekarang mulai akses alamat situs *www.kahoot.it*, lalu masukkan *PIN GAME* yang muncul. Kemudian buka aplikasi tersebut.” Lalu guru bertanya kembali, “sudah siap? Kalian harus memilih jawaban dengan cara meng-klik jawaban

dalam bentuk gambar bangun datar seperti lingkaran, segitiga, serta warnanya pun tidak boleh diabaikan. INGAT ! tidak hanya ketepatan jawaban, tapi kecepatan menjawab pertanyaan akan menambah perolehan nilai. Jawaban yang paling benar hanya satu, lalu ikuti petunjuk selanjutnya. Setiap soal akan memunculkan hasil nilai dan peringkatnya. Podium peringkat akan muncul saat kalian membereskan semua soalnya. Nilai ketuntasannya adalah 8000 yaaaa. Nah loh? Ko besar banget ya? Setiap soal bernilai 1000 poin. Semoga berhasiiiiiiii!!!” dijawab dengan teriakan, “siap, pak!!!”

Guru tampak terkesan dengan jawaban peserta didik yang penuh semangat. Untuk memantau aktivitas peserta didik, guru berkeliling melihat proses pengerjaan soal latihan yang sebanyak 10 soal. Guru memberikan bahan tindak lanjut dengan cara mengulangi penjelasan hingga seluruh peserta didik mendapatkan suatu catatan penting. Kegiatan inti, berakhir hingga di sini, yang memakan waktu selama 45 menit.

3) Kegiatan Akhir

Selesai melaksanakan kegiatan inti, guru dan peserta didik menempuh kegiatan akhir, yang terdiri atas langkah-langkah berikut. Guru dan peserta didik berusaha menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Ada di antara siswa yang mencatat simpulan tersebut. Kegiatan ini dapat berlangsung dengan tertib. Dalam kegiatan akhir ini tidak dilakukan post test, karena sudah terwakili melalui latihan soal sebanyak 10 soal dalam kegiatan inti. Kemudian guru dan siswa mengakhiri rangkaian kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan 1 dengan membaca do'a.

2) Siklus I Pertemuan 2

a. Perencanaan tindakan (planning)

Perencanaan tindakan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam HAM dalam Pancasila melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* pada siklus 1 pertemuan 2, mengacu pada pertemuan sebelumnya.

b. Pelaksanaan tindakan (acting)

Pelaksanaan tindakan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam HAM dalam Pancasila melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Oktober 2018,

tepatnya pada jam ke 5-6 di kelas XII TKJ C SMK Negeri 1 Padaherang. Untuk mengetahui jalannya kegiatan inti tersebut, penulis dan guru teman sejawat dari guru pelaksana tindakan telah melakukan pengamatan secara langsung, yang hasilnya dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan 2 siklus I ini masih sama dengan pertemuan sebelumnya. Yaitu mengawali kegiatan, guru mengondisikan lebih dulu keadaan peserta didik, agar memiliki kesiapan fisik dan mental yang sangat diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung. Seluruh peserta didik, tampak mengikuti pesan guru. Kesempatan yang baik ini dimanfaatkan guru untuk menjelaskan proses pembelajaran yang akan berlangsung. Tidak seorang pun di antara peserta didik yang kurang memperhatikan ajakan gurunya ini. Dengan melihat kondisi seperti itu, guru merasa yakin akan adanya peningkatan dalam perilaku peserta didik ketika mengikuti proses HAM dalam Pancasila melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*.

Mengakhiri kegiatan awal ini, guru mengajak siswa untuk berdoa lebih dulu, agar Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan kemudahan selama proses belajar sedang berlangsung. Serangkaian kegiatan tersebut dapat diselesaikan selama 10 menit.

2) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, guru memberi penjelasan materi ajar tentang konsep integrasi nasional menurut para ahli. Untuk setiap materi tersebut, diberikan contoh, dengan tujuan agar siswa memperoleh pemahaman lebih. Selama kegiatan ini berlangsung, pusat perhatian peserta didik pada penjelasan guru. Selesai penyajian materi ajar, guru berusaha mengungkap kemampuan peserta didik dalam memenuhi setiap tuntutan pembelajaran melalui tahapan elaborasi. Upaya yang dilakukan guru dalam rangka itu, yakni dengan cara mengajukan menugaskan anak untuk membuat laporan hasil bacaan selama 20 menit.

Setelah upaya itu dilakukan, langkah selanjutnya guru mulai menyuruh anak untuk mempersiapkan laptop yang ada di meja belajarnya. “Anak-anak, sekarang mulai masuk ke situs *www.kahoot.it*. Hasil *Kahoot!* kemarin tidak memenuhi standar kelulusan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75. Silahkan mulai dikerjakan. Lalu kerjakan kembali 10 soal yang sudah bapak tugaskan. Pasti bisaaa!!!” dijawab dengan teriakan, “siap, pak!!!” Kegiatan inti, berakhir hingga di sini, yang memakan waktu selama 45 menit.

3) Kegiatan Akhir

Selesai melaksanakan kegiatan inti, guru dan peserta didik menempuh kegiatan akhir. Kegiatan ini dapat berlangsung dengan tertib. Dalam kegiatan akhir ini tidak dilakukan post test, karena sudah terwakili melalui latihan soal sebanyak 10 soal *kahoot!* dalam kegiatan inti. Kemudian guru dan peserta didik mengakhiri rangkaian kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan 2 dengan membaca do’a.

c. Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan (*observing*) Siklus I

Untuk mengetahui jalannya pelaksanaan tindakan siklus 1, pelaksana tindakan, dalam hal ini penulis dan guru mitra sebagai pengamat tindakan melakukan pengamatan berdasarkan ketentuan dalam lembar observasi. Melalui tahap ini, dapat diketahui aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Terhadap setiap aktivitas guru dan siswa, para pengamat memberikan penilaian dan menuliskan beberapa catatan penting untuk dijadikan bahan diskusi pada saat merefleksi proses dan hasil tindakan siklus 1. Melalui upaya ini diperoleh catatan sebagai berikut.

a. Hasil observasi keterampilan guru

Hasil observasi keterampilan guru pada pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* tersaji pada tabel berikut ini.

No	Indikator	Deskriptor Yang Tampak				Skor
		a	b	c	D	
1	Melaksanakan prapembelajaran	v	v	v	V	4
2	Melakukan apersepsi	v	-	v	V	3
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	v	V	-	-	2
4	Menyampaikan materi pokok pembelajaran	v	v	v	-	3
5	Menunjukkan media pembelajaran	v	v	v	V	4
6	Membimbing diskusi kelompok	v	v	v	V	4
7	Memberikan penghargaan pada siswa	-	v	v	-	2
8	Memberi kesempatan pada peserta didik untuk bertanya	v	-	-	v	2
9	Membimbing peserta didik menyimpulkan dan mengarahkan kuis dalam iSpring	v	v	-	v	3
10	Melaksanakan evaluasi pembelajaran melalui kuis interaktif <i>offline iSpring</i>	v	v	-	v	3
Jumlah						30
Rata-rata						3,0
Kriteria						Baik
Keterangan Kriteria Penilaian: 32 Skor 40: sangat baik; 25 Skor < 32: baik; 17 Skor < 25: cukup; 10 Skor < 17: kurang.						

Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Berdasarkan tabel 4.2, diketahui bahwa jumlah skor keterampilan guru pada siklus I pertemuan I adalah sebesar 30. Rata-rata skor setiap indikator adalah 3,0 dengan kriteria baik.

- 1) Aktivitas guru dan peserta didik pada tahap kegiatan awal, tampak ada kesan kaku, yang disebabkan oleh belum terbiasa memulai kegiatan pembelajaran seperti itu.
- 2) Motivasi yang dilakukan guru, cukup menyentuh perasaan peserta didik, yang tampak dari semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran HAM dalam Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*.
- 3) Sebagian besar waktu pada kegiatan inti, lebih banyak digunakan guru untuk menyajikan materi, dan sisanya digunakan untuk belajar *online Kahoot!*.
- 4) Sebagian besar peserta didik kurang aktif dalam bertanya jawab, baik dengan guru maupun peserta didik.
- 5) Tugas guru, baik sebagai mediator maupun fasilitator bagi peserta didik, dinilai masih kurang. Hal ini karena pembelajaran lebih mengutamakan tersampainya materi ajar kepada peserta didik. Hal ini telah berdampak kurang baik terhadap aktivitas belajar peserta didik, baik pada saat mengerjakan evaluasi kuis interaktif.

- 6) Dalam menghadapi situasi tersebut, tidak ada upaya yang dilakukan guru, sehingga sampai pada akhir kegiatan inti peserta didik tampak masih menghadapi masalah dalam memahami materi HAM dalam Pancasila dan mengerjakan soal kuis di *media pembelajaran online Kahoot!*.

Guna melengkapi catatan hasil pengamatan di atas, berikut ini disertakan penilaian para pengamat terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran materi HAM, yang tertuang pada lembar observasi PTK siklus 1. Hasil penilaian tersebut, dapat dilihat pada tabel di bagian lampiran 2.

Selain memberikan penilaian terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran materi HAM dalam Pancasila pada PTK siklus 1, para pengamat pun menilai kemampuan peserta didik dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran, baik dilihat dari minat, perhatian, partisipasi, maupun motivasi, seperti tertuang pada lembar observasi PTK siklus 1.

b. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Hasil observasi aktivitas peserta didik dalam materi HAM dalam Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* tersaji pada tabel berikut ini.

No	Indikator	Jumlah Siswa yang Mencapai Skor				Jml	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1	Antusias dalam mengikuti pembelajaran		16	12	4	82	2,62
2	Menanggapi pertanyaan guru dalam apersepsi		15	15	2	83	2,59
3	Memperhatikan penjelasan guru	2	15	12	3	80	2,5
4	Mengamati media gambar yang ditunjukkan oleh guru		12	18	2	86	2,69
5	Tertib dalam pembentukan kelompok		18	14		78	2,44
6	Aktif mengerjakan tugas dalam Kelompok	2	16	12	2	78	2,44
7	Aktif mengerjakan tugas individu		18	12	2	80	2,5
8	Mempresentasikan dan menanggapi hasil pekerjaan	5	15	12		71	2,22
9	Mengerjakan kuis interaktif <i>offline iSpring</i>	7	10	14	1	73	2,28
10	Menyimpulkan materi yang telah Dipelajari	1	15	14	2	81	2,5
Jumlah Skor						794	2,81
Kriteria							Baik
Keterangan Kriteria Penilaian: 32 Skor 40: sangat baik; 25 Skor < 32: baik; 17 Skor < 25: cukup; 10 Skor < 17: kurang.							

2. Pelaksanaan Siklus 2

PTK siklus 2, dilaksanakan pada hari Rabu, 24 dan 31 Oktober 2019. Sama halnya dengan tahapan PTK siklus 1, pada PTK siklus 2 pun menempuh empat tahapan berikut: (1) perencanaan tindakan (*planning*); (2) pelaksanaan tindakan (*acting*); (3) pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan (*observing*); dan (4) refleksi terhadap proses dan hasil tindakan (*reflecting*). Dalam setiap langkah tersebut, semua terlibat, sesuai dengan tugas pokok dan fungsi masing-masing. Untuk lebih jelasnya mengenai keempat tahapan tersebut, dapat dideskripsikan sebagai berikut.

a. Perencanaan tindakan (*planning*)

Perencanaan tindakan siklus 2, dibuat berdasarkan ketentuan hasil refleksi PTK siklus 1. PTK siklus 2 terdiri dari 2 kali pertemuan. Dalam rangka itu, guru pelaksana tindakan dan penulis serta guru teman sejawat dari guru pelaksana tindakan berkolaborasi mempersiapkan segala sesuatunya, agar PTK siklus 2 selain dapat berlangsung lebih baik, juga hasilnya melebihi hasil PTK siklus 1. Hal-hal yang diperoleh dari tahap-tahap tersebut, antara lain:

- 1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara tertulis yang akan dijadikan pedoman oleh guru pelaksana tindakan dalam mengelola pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *Online Kahoot!* pada siklus 2;
- 2) instrumen untuk evaluasi pembelajaran HAM dalam Pancasila pada siklus 2;
- 3) instrumen untuk pengamatan aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran HAM dalam Pancasila pada siklus 2;
- 4) instrumen untuk wawancara dengan guru dan peserta didik sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran HAM dalam Pancasila pada siklus 2;
- 5) instrumen untuk kegiatan refleksi terhadap proses dan hasil tindakan siklus 2

.b. Pelaksanaan tindakan (acting)

1) Siklus 2 Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan siklus 2 pertemuan 1, berlangsung selama 90 menit. Selama itu, guru dan peserta didik terlibat secara aktif dalam tiga kegiatan yang telah direncanakan, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Seperti apa aktivitas guru dan peserta didik dalam tiga kegiatan tersebut, dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

Aktivitas guru dan peserta didik dalam kegiatan kegiatan awal, berlangsung selama 10 menit. Selama itu, guru dan peserta didik melaksanakan tugasnya, sebagai berikut.

Guru berusaha memberikan pemahaman kepada peserta didik sehubungan dengan langkah-langkah pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*. Seluruh siswa tampak kelihatan memberikan respon yang baik terhadap penjelasan dan motivasi yang dilakukan guru. Hal ini ditunjukkan oleh semangat yang tinggi dan kesiapan untuk mengikuti kegiatan selanjutnya.

2) Kegiatan Inti

Aktivitas guru dan peserta didik dalam kegiatan inti, berlangsung selama 45 menit. Baik guru maupun peserta didik, tampak berusaha untuk berlaku seperti pada ilustrasi rangkaian kegiatan berikut.

Mengawali kegiatan inti, guru lebih dulu melaksanakan kegiatan eksplorasi dengan cara menjelaskan materi pembelajaran HAM dalam Pancasila yang diakhiri dengan contoh untuk masing-masing. Saat kegiatan itu berlangsung, peserta didik tampak memperhatikan dengan seksama, agar tidak terjadi kesalahpahaman, seperti yang dialami pada kegiatan sebelumnya.

Langkah selanjutnya guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan elaborasi dan konfirmasi. Kedua kegiatan ini diisi dengan kegiatan mengerjakan latihan sebanyak 10 soal pada media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*. Tentunya guru memberikan pengarahan terlebih dahulu hingga peserta didik tersebut mendapatkan pemahaman yang diharapkan.

Kegiatan inti pembelajaran seperti pada cuplikan di atas, dapat dipenuhi guru dan peserta didik dengan baik. Baik guru maupun peserta didik tampaknya memperoleh kesan berbeda dengan waktu kegiatan inti pada siklus sebelumnya.

3) Kegiatan akhir

Pasca kegiatan inti siklus 2 pertemuan 1, diisi oleh kegiatan evaluasi, yang ditujukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memenuhi setiap tuntutan pembelajaran HAM dalam Pancasila. Dalam rangka itu, guru dan peserta didik terlibat di kegiatan berikut. Guru mengondisikan peserta didik agar memiliki kesiapan yang lebih baik untuk mengikuti jalannya uji kompetensi. Peserta didik melaksanakan uji kemampuan di bawah pengawasan guru. Guru dan peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan tertib.

2) Siklus 2 Pertemuan 2

Pelaksanaan tindakan siklus 2 pertemuan 2, berlangsung selama 90 menit. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 31 Oktober 2018. Pertemuan ini tidak jauh berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Selama itu, guru dan peserta didik terlibat secara aktif dalam tiga kegiatan yang telah direncanakan, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1) Kegiatan Awal

Aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan kegiatan awal, berlangsung selama 10 menit. Selama itu, guru dan peserta didik melaksanakan tugasnya, sebagai berikut.

Guru langsung menyuruh peserta didik untuk mengerjakan membaca dan menyimak kembali materi HAM dalam Pancasila dalam waktu 25 menit. Seluruh peserta didik tampak kelihatan memberikan respon yang baik terhadap tugas yang diberikan guru. Hal ini ditunjukkan oleh semangat yang tinggi dan kesiapan untuk mengikuti kegiatan selanjutnya.

2) Kegiatan Inti

Aktivitas guru dan peserta didik dalam kegiatan inti, berlangsung selama 50 menit. Mengawali kegiatan inti, guru lebih dulu melaksanakan kegiatan eksplorasi dengan cara menjelaskan materi pembelajaran HAM dalam pancasila. Saat kegiatan itu berlangsung, peserta didik tampak memperhatikan dengan seksama dan langsung bersiap menggunakan komputer mereka masing-masing untuk memulai kegiatan pembelajaran interaktif *online Kahoot!*.

Langkah selanjutnya guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan elaborasi dan konfirmasi. Kedua kegiatan ini diisi dengan kegiatan mengerjakan latihan sebanyak 10 soal pada media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*. Tentunya guru memberikan pengarahan terlebih dahulu hingga peserta didik tersebut mendapatkan pemahaman yang diharapkan.

Kegiatan inti pembelajaran seperti pada cuplikan di atas, dapat dipenuhi guru dan peserta didik dengan baik. Baik guru maupun peserta didik tampaknya memperoleh kesan berbeda dengan waktu kegiatan inti pada siklus sebelumnya.

3) Kegiatan akhir

Pasca kegiatan inti siklus 2 pertemuan 2, guru dan peserta didik terlibat di kegiatan berikut. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyimpulkan materi dan menyampaikan hasil nilai tes dari aplikasi *online Kahoot!* dari pertemuan 1 Siklus I hingga pertemuan 1 siklus 2. Akhirnya Guru dan peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan tertib.

c. Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan (*observing*) Siklus 2

Untuk mengetahui jalannya pelaksanaan tindakan siklus 2, pengamat, dalam hal ini penulis dan teman sejawat dari guru pelaksana tindakan melakukan pengamatan berdasarkan ketentuan dalam lembar observasi.

Melalui tahap ini, dapat diketahui aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Terhadap setiap aktivitas guru dan peserta didik para pengamat memberikan penilaian dan menuliskan beberapa catatan penting untuk dijadikan bahan diskusi pada saat merefleksi proses dan hasil tindakan siklus 2. Melalui upaya ini diperoleh catatan sebagai berikut.

- 1) Aktivitas guru dan pesertadidik pada tahap kegiatan awal, mulai terbiasa dengan langkah-langkah prapembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*. Guru dan peserta didik sudah tidak kaku lagi, sehingga kegiatan awal dapat berlangsung cukup baik dari sebelumnya (kegiatan awal pada PTK siklus 1).
- 2) Guru cukup berhasil memotivasi peserta didik, dengan cara akan memberikan penghargaan (*reward*) bagi siapa saja di antara peserta didiknya yang berhasil mencapai hasil belajar lebih baik. Melalui upaya tersebut, ada peningkatan pada sikap peserta didik yang ditunjukkan oleh partisipasi, perhatian, minat, dan motivasi belajarnya pada tahap pratindakan.
- 3) Pada kegiatan inti siklus 2, peran guru dan peserta didik sudah mengenai sasaran. Guru tidak lagi menghabiskan waktu untuk menyajikan materi, melainkan lebih banyak membimbing dan mengarahkan peserta didik pada proses belajar yang sebenarnya dalam memenuhi tuntutan pembelajaran HAM dalam Pancasila. Demikian pun dengan proses belajar peserta didik, tampak lebih baik dari sebelumnya, yang ditunjukkan oleh partisipasi masing-masing, perhatian terhadap penjelasan guru dan tugas, minat dan motivasi mengikuti proses pembelajaran. Tidak diketahui lagi adanya peserta didik yang kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari yang sebelumnya segan untuk bertanya kepada guru, pada siklus 2 sudah mulai banyak peserta didik yang berani bertanya kepada guru, terutama tentang cara-cara memenuhi tuntutan pembelajaran.
- 4) Terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memenuhi setiap tuntutan pembelajaran, guru memberikan jalan keluar dengan cara memahamkan peserta didik pada tuntutan tersebut. Sebelum peserta didik tersebut dapat keluar dari kesulitannya, guru belum beranjak dari tempat duduk peserta didik yang bersangkutan. Tindakan ini, disambut dengan baik oleh peserta didik, dan karena itu pula yang bersangkutan dapat belajar lebih baik dalam suasana yang menyenangkan.
- 5) Guru sudah mampu menebar pandangan kepada seluruh peserta didik, yang ditunjukkan oleh perhatiannya pada siapa saja yang menghadapi kesulitan dalam memenuhi tuntutan pembelajaran, maka segeralah ia membantu mencari jalan keluarnya hingga lepas dari kesulitan tersebut.

- 6) Saat peserta didik sedang memenuhi tuntutan pembelajaran, guru berusaha memfasilitasi apa yang dibutuhkan peserta didik. Oleh karena itu, proses belajar peserta didik tampak lebih menyenangkan daripada sebelumnya.

Melengkapi catatan hasil pengamatan di atas, berikut ini disertakan penilaian para pengamat terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* di siklus 2, seperti tertuang pada tabel yang dicantumkan pada lampiran 2.

Bukan saja guru yang dinilai kemampuannya, tetapi juga peserta didik dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran, baik dilihat dari minat, perhatian, partisipasi, maupun motivasi, seperti tertuang pada lembar observasi PTK siklus 2. Adapun hasil penilaian tersebut, dituangkan pada tabel yang tercantum pada lampiran 2.

d. Refleksi terhadap proses dan hasil tindakan (reflecting) Siklus 2

Merefleksi proses dan hasil tindakan siklus 2, merupakan bagian penting dari siklus ini. Tujuannya, yaitu untuk mengetahui keberhasilan PTK siklus 2 dalam pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*, telah dilakukan refleksi terhadap kinerja guru dan peserta didik pada PTK siklus 2, yang dilakukan secara kolaborasi antara guru pelaksana tindakan dan pengamat (penulis dan teman sejawat dari guru pelaksana tindakan).

a. Hasil Observasi Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru pada HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* pada siklus II diperoleh data yang tersaji pada tabel di bawah ini.

No	Indikator	Deskriptor Yang Tampak				Skor
		a	B	c	d	
1	Melaksanakan prapembelajaran	v	v	v	v	4
2	Melakukan apersepsi	v	v	v	v	4
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	v	v	v		3
4	Menyampaikan materi pokok pembelajaran	v	v	v		3
5	Menunjukkan media pembelajaran	v	v	v	v	4
6	Membimbing diskusi kelompok	v	v	v	v	4
7	Memberikan penghargaan pada peserta didik	v	v	v		3
8	Memberi kesempatan pada peserta didik untuk bertanya	v	v	v	v	4
9	Membimbing peserta didik menyimpulkan dan mempresentasikan hasil karya	v	v		v	3
10	Melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan <i>iSpring</i>	v	v		v	3
Jumlah						35
Rata-rata						3,5
Kriteria						Baik
Keterangan Kriteria Penilaian:						
32 Skor 40: sangat baik; 25 Skor < 32: baik; 17 Skor < 25: cukup;						
10 Skor < 17: kurang.						

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Selain itu aktivitas peserta didik mengalami peningkatan. Hal digambarkan dalam tabel berikut ini.

b. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menjelaskan HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* siklus I tersaji pada tabel 4.5.

No	Indikator	Jumlah Peserta Didik yang Mencapai Skor				Jml	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1	Antusias dalam mengikuti pembelajaran	-	9	15	8	95	2,97
2	Menanggapi pertanyaan guru dalam apersepsi	-	12	15	5	89	2,78
3	Memperhatikan penjelasan guru	-	10	16	6	92	2,86
4	Mengamati media gambar yang ditunjukkan oleh guru	-	2	18	12	106	3,31
5	Tertib dalam pembentukan kelompok	-	10	19	3	89	2,78
6	Aktif mengerjakan tugas dalam Kelompok	-	12	14	6	90	2,81
7	Aktif mengerjakan tugas individu	-	9	17	6	93	2,91
8	Mempresentasikan dan menanggapi hasil pekerjaan	3	12	15	2	80	2,5
9	Mengerjakan kuis interaktif <i>offline iSpring</i>	1	11	17	3	86	2,69
10	Menyimpulkan materi yang telah Dipelajari	-	10	15	7	93	2,91
Jumlah Skor						913	2,85
Kriteria							Baik
Keterangan Kriteria Penilaian: 32 Skor < 40: sangat baik; 25 Skor < 32: baik; 17 Skor < 25: cukup; 10 Skor < 17: kurang.							

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh semua siswa adalah 913. Rata-rata skor setiap siswa adalah 8,5 dengan kriteria baik. Adapun paparan hasilnya, sebagai berikut.

- 1) Kinerja guru dalam mengelola proses pembelajaran materi HAM melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*, diketahui lebih baik dari siklus sebelumnya. Peningkatan kinerja guru tersebut ditunjukkan oleh kemampuannya dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi serta menindaklanjuti hasilnya. Berdasarkan hasil

penilaian seorang pengamat, diperoleh rata-rata nilai cukup mampu untuk masing-masing tahap dalam proses pembelajaran tersebut.

- 2) Kinerja siswa dalam mengikuti proses pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*, diketahui lebih baik dari siklus sebelumnya. Hal ini diketahui dari partisipasi, minat, perhatian, dan motivasi masing-masing siswa yang sebelumnya (pada siklus 1) banyak yang kurang partisipasi, kurang berminat, kurang perhatian, dan kurang bermotivasi setelah melalui penggunaan strategi menjadi meningkat pada kategori ketiga dan keempat. Dari 34 orang siswa, diketahui ada 32 orang (94,11%) yang sebelumnya kurang partisipasi, kurang berminat, kurang perhatian, dan kurang bermotivasi meningkat menjadi cukup partisipasi, cukup berminat, cukup perhatian, dan cukup bermotivasi. Sementara itu, 2 orang peserta didik (5,89%) lainnya yang sebelumnya diketahui cukup partisipasi, cukup berminat, cukup perhatian, dan cukup bermotivasi menjadi mampu berpartisipasi, minatnya lebih tinggi, mampu memperhatikan, dan lebih bermotivasi. Peningkatan tersebut didasarkan hasil penilaian pengamat, seperti tertuang pada tabel yang terdapat pada lampiran.
- 3) Dari 34 orang siswa diketahui ada 32 orang (94,11%) yang dinyatakan mampu memenuhi tuntutan pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*. Sementara 2 orang peserta didik lainnya (5,89%) dinyatakan masih kurang mampu memenuhi setiap tuntutan tersebut, sehingga diperoleh skor rata-rata 3,3 dengan kategori mampu.
- 4) Tercapainya target kinerja yang diharapkan, baik oleh guru maupun peserta didik lebih disebabkan karena masing-masing sudah terbiasa dengan langkah-langkah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*.

B. Pembahasan Peningkatan Hasil Belajar HAM dalam Pancasila melalui Media Pembelajaran Interaktif *online Kahoot!* di Kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang

1. Peningkatan Kemampuan Peserta Didik pada PTK Siklus 1

Peningkatan kemampuan peserta didik kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang setelah menempuh langkah-langkah penggunaan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*. Pada siklus 1, ditunjukkan oleh kemampuannya yang lebih baik daripada sebelum siklus ini berlangsung. Peningkatan kemampuan masing-masing peserta didik dalam HAM dalam Pancasila sesudah siklus 1 seperti tertuang pada tabel yang sudah dibuat pada lampiran.

Pada tabel tersebut, pada indikator pertama jumlah rata-rata skor nya 67, sedangkan pada indikator kedua dan ketiga jumlah rata-rata skor nya 60. Dari kedua indikator tersebut diperoleh skor rata-rata nilai 63,5 yang berarti cukup mampu. Meski demikian, pada dasarnya kemampuan peserta didik dalam memenuhi tuntutan pembelajaran HAM dalam Pancasila setelah siklus 1, mengalami perubahan. Namun, tidak semua peserta didik yang peningkatan nilai kumulatifnya mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Skor yang diraih peserta didik belum menggambarkan nilai yang sesungguhnya. Oleh karena itu, skor yang telah diraih peserta didik harus diubah dulu ke dalam bentuk nilai. Untuk mengubah skor menjadi nilai, peneliti menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Langkah pertama adalah mencari nilai \bar{x} dan Standar Deviasi (SD) dengan rumus rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Diketahui:} \\ \text{KKM} &= 75\% \\ \text{Skor total} &= 100 \\ \bar{x} &= \text{KKM} \times \text{SKOR TOTAL} \\ &= \frac{65}{100} \times 100 = 65 \\ s &= \bar{x} \cdot 4 \\ &= 65 : 4 = 16,25 \end{aligned}$$

Setelah nilai \bar{x} dan Standar Deviasi (SD) ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengaplikasikannya ke dalam rumus pedoman konversi skala 10 seperti tergambar dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.5
Pedoman Konversi Skala 10

Skala Sigma	Skala Angka	Nilai
+2,25	$65+2,25 \times 16,25 = 101,56$	$101-108=10$
+1,75	$65+1,75 \times 16,25 = 93,4$	$93-100=9$
+1,25	$65+1,25 \times 16,25 = 85,3$	$85-92=8$
+0,75	$65+0,75 \times 16,25 = 77,2$	$77-84=7$
+0,25	$65+0,25 \times 16,25 = 69,1$	$69-76=6$
-0,25	$65-0,25 \times 16,25 = 60,1$	$60-68=5$
-0,75	$65-0,75 \times 16,25 = 52,9$	$52-59=4$
-1,25	$65-1,25 \times 16,25 = 44,69$	$44-51=3$
-1,75	$65-1,75 \times 16,25 = 36,57$	$36-43=2$
-2,25	$65-2,25 \times 16,25 = 28,44$	$28-35=1$

Dari tabel hasil perolehan nilai berdasarkan skala sigma yang terlampir di lampiran menunjukkan bahwa pada siklus 1 dari 34 orang peserta didik kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang yang mengikuti pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* yakni, 15 orang peserta didik (44,11%) yang dinyatakan cukup mampu, sisanya 19 orang peserta didik (55,89%) dinyatakan masih kurang mampu karena memperoleh nilai di bawah KKM yaitu rata-rata 67.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa 15 orang peserta didik (44,11%) di kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang pada siklus 1 dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik, meskipun masih banyak kekurangan dan hal-hal yang perlu disempurnakan untuk keberhasilan secara keseluruhan.

2. Peningkatan Kemampuan Peserta Didik pada PTK Siklus 2

Sama halnya dengan siklus 1 terdapat peningkatan pada kemampuan peserta didik kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang dalam materi HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*. Bahkan, pada siklus 2, tidak diketahui lagi ada peserta didik yang kurang mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Peningkatan kemampuan tersebut, ditunjukkan oleh kemampuan masing-masing dalam memenuhi tuntutan indikator kompetensi. Peningkatan kemampuan dimaksud, tampak seperti pada tabel berikut yang terdapat pada lampiran.

Skor yang diraih peserta didik belum menggambarkan nilai yang sesungguhnya. Oleh karena itu, skor yang telah diraih peserta didik harus diubah dulu ke dalam bentuk nilai. Untuk mengubah skor menjadi nilai, peneliti menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Langkah pertama adalah mencari nilai \bar{x} dan Standar.

Setelah nilai \bar{x} dan Standar Deviasi (SD) ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengaplikasikannya ke dalam rumus pedoman konversi skala 10 seperti tergambar dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.6
Pedoman Konversi Skala 10

Skala Sigma	Skala Angka	Nilai
+2,25	$65+2,25 \times 16,25 = 101,56$	$101-108=10$
+1,75	$65+1,75 \times 16,25 = 93,4$	$93-100=9$
+1,25	$65+1,25 \times 16,25 = 85,3$	$85-92=8$
+0,75	$65+0,75 \times 16,25 = 77,2$	$77-84=7$
+0,25	$65+0,25 \times 16,25 = 69,1$	$69-76=6$
-0,25	$65-0,25 \times 16,25 = 60,1$	$60-68=5$
-0,75	$65-0,75 \times 16,25 = 52,9$	$52-59=4$
-1,25	$65-1,25 \times 16,25 = 44,69$	$44-51=3$
-1,75	$65-1,75 \times 16,25 = 36,57$	$36-43=2$
-2,25	$65-2,25 \times 16,25 = 28,44$	$28-35=1$

Berdasarkan tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran siklus 2 menunjukkan hasil yang maksimal. Setiap indikator dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* dalam pembelajaran HAM dalam Pancasila di kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang berhasil memperbaiki hasil belajar peserta didik yakni 32 orang peserta didik (94,11%) dinyatakan tuntas dengan kategori mampu dan 2 orang peserta didik (5,89%) dinyatakan tuntas dengan kategori kurang mampu, sehingga penelitian berhenti di siklus 2.

SIMPULAN

A. Simpulan

Setelah melakukan serangkaian kegiatan penelitian dan membahas hasilnya, barulah dapat diambil simpulan untuk menjawab pokok masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Adapun simpulan dimaksud, sebagai berikut.

1. Langkah-langkah peningkatan hasil belajar HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* pada peserta didik kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang menggunakan media pembelajaran *online Kahoot!*, sebagai berikut.
 - a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* untuk setiap siklus PTK. Dalam masing-masing rencana tersebut, dirumuskan delapan komponen yang menunjang pelaksanaan proses pembelajaran, yakni standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator hasil belajar, tujuan pembelajaran, materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, alat dan sumber pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Baik pada rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 terdapat persamaan dan perbedaan dalam rumusan kedelapan komponen tersebut. Komponen yang sama, meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator hasil belajar, tujuan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Sementara itu, komponen yang berbeda hanya terletak pada materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan alat pembelajaran. Adanya persamaan dalam beberapa komponen tersebut disebabkan oleh karena sudah ditentukan dalam Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PPKN SMKN 1 Padaherang. Berbeda dengan komponen lainnya, dapat bervariasi, yang ditujukan untuk menghindari kebosanan, baik

- dalam mempelajari materi pokok pembelajaran, menempuh kegiatan pembelajaran, dan mendayagunakan alat pembelajaran.
- b) Melaksanakan pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* dalam dua siklus PTK. Dalam setiap siklus PTK tersebut, terdapat tiga kegiatan penting, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan pasca tindakan. Pada tahap kegiatan awal, guru dan peserta didik lebih dulu mengondisikan diri masing-masing, agar memiliki kesiapan fisik dan mental. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan cara belajar untuk mencapainya. Mengakhiri kegiatan pratindakan, guru dan peserta didik saling memotivasi. Pada tahap kegiatan inti, diawali dengan kegiatan guru menyajikan materi ajar. Langkah selanjutnya, yaitu guru memberikan bahan penugasan dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan bahan penugasan. Mengakhiri kegiatan kegiatan inti, guru dan peserta didik membahas dan menyimpulkan hasil penugasan. Berbeda dengan kegiatan pada kegiatan akhir, di mana guru dan peserta didik mengawalinya dengan menindaklanjuti pemahaman materi yang telah dipelajari, melaksanakan uji kompetensi, dan menutup kegiatan pembelajaran dengan tertib.
 - c) Mengevaluasi kompetensi peserta didik dalam HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* dengan menempuh prosedur penilaian yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Prosedur yang ditempuh adalah penilaian hasil pembelajaran. Teknik yang digunakan adalah teknik tes. Bentuk tes yang dipilih adalah tes kemampuan pengetahuan melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* sebanyak 10 soal. Selain itu, dalam menentukan kompetensi peserta didik digunakan kriteria yang telah ditetapkan, baik untuk setiap kemampuan yang diujikan maupun untuk menentukan ketuntasan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran PPKn, meningkat setelah digunakan menggunakan media pembelajaran *online Kahoot!* untuk setiap siklus PTK. Pada siklus 1, dari 34 orang peserta didik

diketahui ada 19 orang (55,89%) yang dinyatakan cukup mampu memenuhi tuntutan indikator kesatu, kedua, dan ketiga. Sementara itu, selebihnya, yakni 15 orang (44,11%) dinyatakan kurang mampu memenuhi tuntutan tersebut. Pada siklus 2, dari 34 orang peserta didik diketahui ada 32 orang (94,11%) yang dinyatakan mampu memenuhi indikator kompetensi, sedangkan 2 orang (5,89%) peserta didik lainnya dinyatakan masih kurang mampu memenuhi setiap tuntutan tersebut. Hal ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada kompetensi siswa dalam setiap siklusnya.

DAFTAR PUSTAKA

A. Referensi Buku

- A.M. Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- _____ . (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djauhari, Otong. 2001. *Metode Penelitian Ilmiah*. Bandung : Yrama Widya.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : Rosda Karya.
- Kusnandar. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rajawali Press.
- _____, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Malian, Sobirin dan Marzuki Suparman. (2003). *Integrasi nasional*. Jogjakarta : UI Press
- Moedjiono dan Moh. Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Nasution. (1982). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : bina aksara
- Pusat kurikulum. (2003). *Badan Penelitian dan Pengembangan Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta : Depdiknas.
- Sadirman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rajagrafindo

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Transito
- _____ (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Tim bina karya guru. (2006). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Erlangga.
- Tim Penyusun. (2003). *Buku Siswa PPKN Tingkat XII*. Jakarta : Kemedikbud.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Pustaka Publisher.
- _____ (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif dan Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

B. Referensi Internet

- Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Inforamsi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Diposting pada tanggal 15 November 2016. Tersedia [On-line] : <http://budimanharis.blogspot.com/2016/11/peran-teknologii-dan-informasi-dalam-pendidikan.html>.
- Nove, Ivan A.N. (2015). Materi Kelas XII : Hak Asasi Manusia dalam Pancasila. Diposting tanggal 14 September 2015. Tersedia [On-line] : <http://ppknasyik.blogspot.com/2015/09/hak-asasi-manusia-dalam-pancasila.html>. (Diunduh pada hari Sabtu, tanggal 17 November 2018, Pukul 19.30 WIB).
- Purwati, Hasanah. (2018). *Kegunaan dan Manfaat Kahoot*. Diposting pada tanggal 2 Januari 2018. Tersedia [On-line] : asuiblo.blogspot.com/2018/04/kegunaan-dan-manfaat-kahoot.html (Diunduh pada hari Sabtu, tanggal 17 November 2018, Pukul 19.25 WIB).
- _____ . (2018). *Inilah Cara Memainkan Quiz Interaktif Kahoot*. Diposting pada tanggal 16 Februari 2018. Tersedia [On-line] : <http://www.sangpengajar.com/2018/05/inilah-cara-memainkan-quiz-interaktif-kahoot.html>. (Diunduh pada hari Sabtu, tanggal 17 November 2018, Pukul 19.25 WIB).
- Purwoko. (2017). *Kahoot Aplikasi Sederhana untuk Membuat Game dan Kuis di Perpustakaan*. Diposting pada tanggal 16 Agustus 2017. Tersedia [On-line] : <http://www.purwo.co/2017/05/kahoot-httpskahootit-aplikasi-sederhana.html> (Diunduh pada hari Sabtu, tanggal 17 November 2018, Pukul 19.30 WIB).

- _____ (2018). *Konsep Belajar dalam Psikologi Pendidikan*. Diposting pada tanggal 28 Februari 2018. Tersedia [On-line] : <https://dosenpsikologi.com/konsep-belajar-dalam-psikologi-pendidikan.html> (Diunduh pada hari Sabtu, tanggal 17 November 2018, Pukul 19.30 WIB).
- Suaidin. (2016). *Model dan Jenis-Jenis Pembelajaran Kooperatif*. Diposting tanggal 24 Agustus 2016. Tersedia [On-line] : <https://suaidinmath.wordpress.com/?s=model+dan+jenis-jenis+pembelajaran+kooperatif.html> (Diunduh pada hari Sabtu, tanggal 17 November 2018, Pukul 19.30 WIB)