

**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
(PTK di Kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang Tahun Pelajaran 2018-2019)**

(Diterima 10 November 2019 ; direvisi 12 November 2019 ; disetujui 30 November 2019)

Oo Kosidin¹

¹ Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Padaherang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XII TKJ C SMK Negeri 1 Padaherang. Penyebab utama adalah guru kurang memberikan variasi media pembelajarannya. Berbagai media pembelajaran interaktif ditawarkan. Hal ini merupakan sebuah solusi untuk menyajikan pembelajaran menarik dan inovatif dengan berbasis *e-learning*. Adanya media pembelajaran *online* maupun *offline* diharapkan mampu membantu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Jika dikaitkan dengan pelajaran PPKN diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai keseluruhan kompetensi dasar. Salah satu alternatif yang relevan adalah menggunakan media pembelajaran *online Kahoot* yang interaktif agar dapat menjadikan siswa aktif dalam mengemukakan ide dan gagasannya serta menjadi alat evaluasi ketercapaian sebuah kompetensi dasar. Selain itu, media pembelajaran *online Kahoot* juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi proses pembelajaran yang menyenangkan karena fiturnya tidak membosankan serta menciptakan sebuah kompetisi pengumpulan nilai diantara sesama peserta evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui pemanfaatan media Kahoot dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Group Tournament* (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. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Tiap siklus memiliki tahapan perencanaan, pelaksanaan, refleksi dan revisi perencanaan pembelajaran untuk siklus berikutnya. Adapun langkah-langkah peningkatan hasil belajar pada materi Hak Asasi Manusia dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot* pada peserta didik kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang, yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran Hak Asasi Manusia dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot* dalam dua siklus PTK dan menempuh prosedur penilaian yang telah ditetapkan. 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

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Menurut Rosenberg dalam G. Gunawan (2009) dalam Sudiby (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. (Sudiby, 2011). Responnya adalah lahirnya media *e-learning* yang disajikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Media *e-learning* sangat mendukung sistem pembelajaran *online*, yaitu sebuah aktivitas pembelajaran yang dibangun melalui jaringan internet secara langsung. Alat pembelajarannya dapat menggunakan komputer, laptop, *notebook*, bahkan telepon genggam dengan sistem android yang tentunya memiliki kualitas jaringan internet yang baik.

Sistem pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *online* dapat dijadikan model pembelajaran baru dengan dikombinasikan model yang sudah

ada. 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.

Peneliti memberikan saran dalam pemanfaatan jaringan wifi dan proyektor yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *online* yang bernama Kahoot. 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 rabu, 3 Oktober 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. 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)”.

Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

- a. 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?
- b. Bagaimana kerjasama peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan Kahoot berlangsung?
- c. 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?

Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menindaklanjuti persoalan yang ada kaitannya dengan kondisi awal yang dihadapi guru dan peserta didik. Maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran online Kahoot dalam model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Turnament*) pada materi Hak Asasi Manusia dalam Pancasila pada Mata Pelajaran PPKN di kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang.
- b. Untuk mengetahui tingkat kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan Kahoot berlangsung.
- c. Untuk mengetahui 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

Kontribusi Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu memberikan banyak kontribusi kepada semua pihak. Harapan tersebut yaitu :

1. Secara Teoretik

- a. Bagi penulis dapat mengetahui langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran online Kahoot dalam model pembelajaran kooperatif TGT (Team Game Turnament) pada materi Hak Asasi Manusia dalam Pancasila pada Mata Pelajaran PPKN di kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang.
- b. Bagi guru mata pelajaran PPKN yang bertugas sebagai kolabolator, akan menambah satu solusi atau jalan keluar dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran materi Hak Asasi Manusia dalam Pancasila.
- c. Bagi peserta didik kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang akan menambah strategi belajar yang sebelumnya tidak pernah dilaksanakan.

2. Secara praktis

- a. Bagi penulis, sebuah pengalaman baru dan langsung dalam mengelola proses pembelajaran Hak Asasi Manusia dalam Pancasila

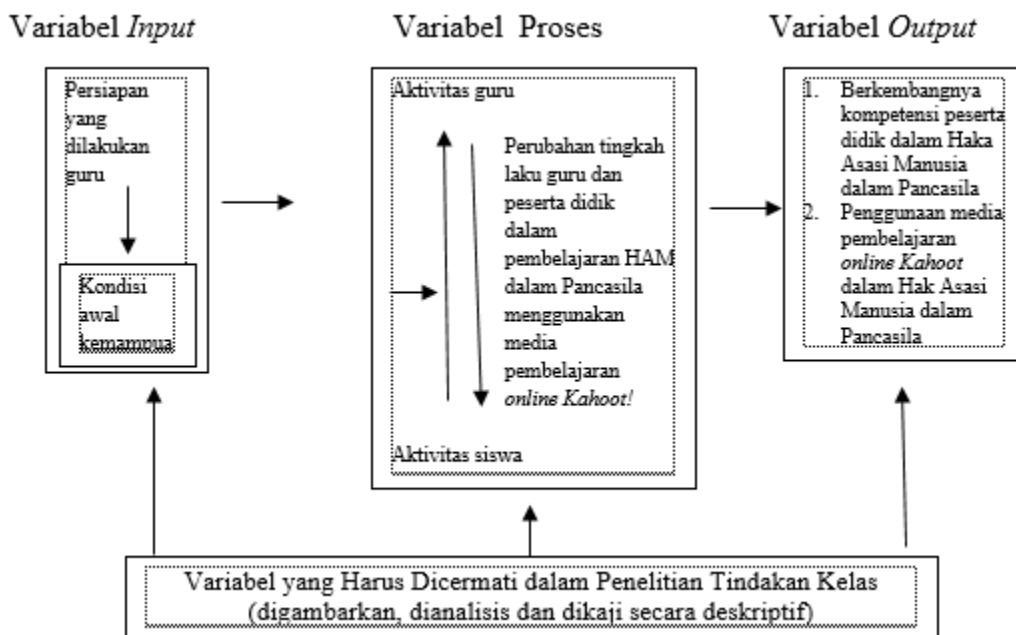
berdasarkan langkah-langkah media pembelajaran online Kahoot.

- b. Bagi guru mata pelajaran PPKN yang menjadi kolabolator akan memperoleh pengalaman langsung dalam mengelola proses pembelajaran Hak Asasi Manusia dalam Pancasila berdasarkan langkah-langkah media pembelajaran online Kahoot.
- c. Bagi siswa kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang dapat mengalami langsung cara belajar Hak Asasi Manusia dalam Pancasila berdasarkan langkah-langkah media pembelajaran online Kahoot. Lebih dari itu, hasil belajar peserta didik pun dalam Hak Asasi Manusia dalam Pancasila dapat berkembang dengan baik.

Kerangka Berpikir

Peneliti menentukan arah kerangka berpikir dengan menjadikan keberhasilan kompetensi peserta didik kelas XII TKJ C SMKN 1 Padaherang dalam materi HAM di dalam Pancasila. Pelaksanaan pembelajaran HAM dalam Pancasila berdasarkan media pembelajaran *online Kahoot!*, akan berhasil mencapai tujuan jika guru dan peserta didik saling berusaha mendekatkan diri pada tercapainya tujuan. Pola pemikiran seperti ini

pun dikemukakan pula oleh Dunkin dan Bidlle (dalam Suherli, 2001: 69), seperti tampak pada ilustrasi berikut.



Hipotesis Tindakan

Mengacu 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 PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif.

1. Prosedur/Siklus Pelaksanaan Penelitian

Berdasarkan pemikiran Sugiyono (2010:6), 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.

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, antara lain: (1) *Studi pendahuluan*, dilakukan sebelum kegiatan

penelitian dilaksanakan. (2) *Studi literature*. (3) *Lembar panduan observasi*, digunakan untuk mengumpulkan data mengenai unjuk kerja guru dan aktivitas peserta selama pengembangan tindakan dalam pembelajaran PPKN dalam menggunakan media pembelajaran online Kahoot!. (4) *Observasi* yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek penelitian (Nasution, 1992:122).

3. Metode Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik dan instrumen pengumpulan data dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

4. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah jika minimal 85 % peserta didik mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran *online Kahoot!*, maka dinyatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Setting Penelitian

Kegiatan PTK yang dilakukan pada tahun ajaran 2018-2019 ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Padaherang untuk tingkat XII semester 5 (lima). Penelitian ini dilakukan kepada 34 orang peserta didik di kelas XII

TKJ C SMK Negeri 1 Padaherang. Beberapa definisi operasional dalam penelitian antara lain: (1) Penggunaan berarti pemanfaatan sesuatu atau fungsi kegunaan. (2) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (3) Kahoot! merupakan perangkat lunak yang harus diakses secara online yang sudah dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran menjadi lebih menarik, praktis, dan optimal. (4) Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Arsyid, 2007). (5) Materi ajar Hak Asasi Manusia dalam Pancasila.

2. Hasil Penelitian

Pelaksanaan PTK siklus 1, yakni pada hari Rabu tanggal 3 dan 10 Oktober 2018, di kelas XII TKJ C, SMKN 1 Padaherang.

Pelaksanaan Siklus I

1) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1

a. *Perencanaan tindakan (planning)*

Perencanaan tindakan merupakan salah satu komponen utama bagi observer dan guru pelaksana tindakan untuk mencapai tujuan. Kegiatan belajar mengajar diharapkan akan memberikan perubahan lebih baik dalam hasil belajar. Untuk melengkapi

komponen tersebut, maka disusunlah instrumen lainnya, yaitu soal pre test, post test, dan soal Kahoot!, serta lembar observasi.

b. Pelaksanaan tindakan (acting)

Siklus 1 pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 oktober 2018.

1) Kegiatan Awal

Diawali dengan mengucapkan salam oleh guru kepada peserta didik. Dilanjutkan dengan mengabsen peserta didik untuk mengecek kehadirannya. Apersepsi yang dilakukan oleh guru adalah dengan memutar video pelanggaran HAM. Setelah pemutaran video selesai, guru membagi peserta didik menjadi 8 kelompok (satu kelompok berjumlah 4 orang, ada pula yang berjumlah 5 orang). Guru mengelompokkan tempat duduk para peserta didik sesuai kelompoknya. Hal ini dilakukan agar lebih terkoordinasi lagi. Pembagian kelompok tersebut merupakan penerapan dari model pembelajaran kooperatif yaitu TGT (*Team Group Tournament*)

2) Kegiatan inti

Pada tahap kegiatan inti, guru memulai kuis Kahoot!. Selanjutnya guru mulai mempersiapkan laptop dan layar proyekturnya. Kemudian mengakses situs www.kahoot.com, lalu menampilkan PIN GAME untuk bisa diakses oleh peserta didik

lalu mulai diklik oleh kelompok yang sudah terbentuk. Peserta didik mulai bekerja sama untuk mengisi soal yang muncul dalam proyektor. Keistimewaan Kahoot! adalah menjadikan kuis sebagai ajang kompetisi karena bukan hanya bertolak pada jawaban yang benar, tetapi kecepatan dalam mengklik jawaban sangat mempengaruhi nilai. Hal ini membuat setiap tim merasa terpacu untuk lebih cepat dan tepat dalam menjawab kuis melalui Kahoot!. Guru tampak terkesan dengan jawaban peserta didik yang penuh semangat.

3) Kegiatan Akhir

Pada tahap kegiatan akhir pembelajaran, berisi kegiatan refleksi dan penugasan. Akan tetapi, guru hanya memberikan refleksi mengenai kendala yang ditemui saat penggunaan Kahoot! berlangsung. Selain itu, guru menjadikan hasil nilai kuis Kahoot! Menjadi nilai post test untuk Siklus I pertemuan 1. Lalu KBM hari itu diakhiri dengan do'a.

2) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2

a. Perencanaan tindakan (planning)

Pada Siklus I pertemuan 2 tahap perencanaan tindakan memiliki langkah dan deskripsi yang sama dengan pertemuan sebelumnya.

b. Pelaksanaan tindakan (acting)

Tahap pelaksanaan tindakan pada model pembelajaran kooperatif TGT melalui kuis Kahoot! pada siklus I pertemuan 2, dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Oktober 2018.

1) Kegiatan Awal

Diawali dengan pengondisian kondisi peserta didik agar memiliki kesiapan fisik dan mental, pengecekan kehadiran, dan memberikan apersepsi melalui kilas balik materi di pertemuan sebelumnya. Kemudian guru mengintruksikan peserta didik agar duduk berkelompok sesuai pembentukan kelompok di pertemuan sebelumnya.

2) Kegiatan Inti

Pada pertemuan 2 Siklus I melaksanakan kegiatan inti pembelajaran sama seperti sebelumnya. Melanjutkan seluruh tahapan model pembelajaran kooperatif TGT yang dikombinasikan dengan pembelajaran aktif *online* Kahoot!. kestabilan internet haruslah terjaga agar keberlangsungan kuis Kahoot! dapat lancar tanpa hambatan.

3) Kegiatan Akhir

Tes tertulis merupakan kegiatan akhir pembelajaran di pertemuan 2 siklus I. Tes tersebut merupakan bentuk pos test siklus I dengan hasil nilai yang diperoleh peserta didik akan menentukan penelitian

selanjutnya. Usai memberikan *post tes* Siklus I, guru dan peserta didik mengakhiri rangkaian kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 2 dengan membaca do'a.

c. Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan (observing)

Setiap aktivitas guru dan peserta didik, pengamat memberikan penilaian dan menuliskan beberapa catatan penting untuk dijadikan bahan diskusi pada saat merefleksi proses dan hasil tindakan siklus I. Melalui tahap ini, dapat diketahui aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran sedang berlangsung.

d. Refleksi terhadap proses dan hasil tindakan (reflecting)

Hasil dari tahap refleksi dipaparkan berikut ini.

- 1) Angka-angka yang tertera diatas lembar observasi merupakan hasil pengamatan yang menunjukkan kinerja guru dalam proses pembelajaran penerapan model TGT dikombinasikan dengan Kahoot! belum meningkat secara signifikan.
- 2) Peserta didik selama proses pembelajaran TGT dikombinasikan dengan Kahoot!, diketahui cukup meningkat. Terdapat 14 orang peserta didik dari 34 orang peserta didik yang tidak tuntas, baik dalam aspek kognitif maupun psikomotor. Sementara itu, 2

orang peserta didik lainnya yang sebelumnya diketahui tuntas, tapi tidak interaktif menjadi termotivasi.

- 3) Jumlah keseluruhan peserta didik kelas XII TKJ C adalah sebanyak 35 orang. Diketahui ada 15 orang (44,11%) yang dinyatakan cukup mampu memenuhi tuntutan pembelajaran HAM dalam Pancasila melalui media pembelajaran interaktif *online Kahoot!* dengan skor rata-rata 67
- 4) Belum mencapainya target kinerja yang diharapkan. Maka pada PTK siklus 2, akan diupayakan hal-hal berikut.
 - a) Guru harus mampu meningkatkan partisipasi, minat, perhatian, dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*.
 - b) Kinerja peserta didik meski meningkat, tetapi belum mencapai harapan, baik dilihat dari partisipasi, perhatian, minat, dan motivasi.

Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan PTK Siklus II yaitu pada hari Rabu 24 dan 31 Oktober 2019.

1) Siklus II Pertemuan 1

a. Perencanaan tindakan (*planning*)

Mengawali kegiatan penelitian, yaitu perencanaan tindakan Siklus II, dibuat berdasarkan hasil refleksi PTK siklus I. Perbaikan dilakukan pada beberapa aspek dengan merujuk pada guru pelaksana tindakan dan penulis, serta guru teman sejawat dari guru pelaksana tindakan berkolaborasi mempersiapkan segala sesuatunya.

b. Pelaksanaan tindakan (*acting*) Siklus II Pertemuan 1

Pemilihan kelas, tempat, dan waktu, masih sama dengan Siklus I.

1) Kegiatan Awal

Siklus II pertemuan 1 diawali dengan membangkitkan semangat peserta didik agar siap secara fisik dan mental selama kegiatan pembelajaran. Alokasi waktunya adalah 15 menit. Aktivitas guru dan peserta didik terlihat optimal terutama para peserta didik yang sudah terlihat antusias.

2) Kegiatan Inti

Durasi waktu pada kegiatan inti adalah 45 menit. Semua komponen belajar, yaitu guru dan peserta didik tampak berusaha untuk menjalankan tugasnya dengan baik. Mengawali kegiatan inti, guru langsung menginstruksikan peserta didik untuk duduk dan berkumpul sesuai dengan kelompoknya

masing-masing. Lalu guru mengarahkan untuk menggunakan telepon genggam untuk memulai kuis Kahoot! secara tim. Kemudian peserta didik mengikuti intruksi tersebut dengan tertib dan terkendali.

3) *Kegiatan Akhir*

Di kegiatan akhir, diisi oleh kegiatan refleksi berupa menyimpulkan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Oleh karena itu, guru dan peserta didik terlibat dalam menyimpulkan. Peserta didik diarahkan untuk menyimpulkan serta memberikan saran terhadap jalannya proses pembelajaran di hari tersebut. Kegiatan ditutup dengan do'a.

2) **Siklus II Pertemuan 2**

a. *Perencanaan tindakan (planning)*

Sebuah perencanaan sangat penting untuk disiapkan dalam menjalani penelitian Siklus II pertemuan 2. Hal ini bertujuan untuk menghindari hambatan dan kesalahan baik berupa teknis maupun non-teknis. Sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan sebagaimana mestinya

Kegiatan perencanaan untuk Siklus II pertemuan 2 Setiap sangat diperlukan. Alasannya adalah agar tidak terjadi kesalahan-kesalahan baik yang berupa teknis maupun non teknis seperti pada pertemuan sebelumnya.

b. *Pelaksanaan tindakan (acting)*

1) *Kegiatan Awal*

Pada pelaksanaan siklus II pertemuan 2 memiliki durasi 15 menit. Semua komponen, guru, peserta didik, dan *observer* melakukan tugasnya dengan baik. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 30 Oktober 2019.

2) *Kegiatan Inti*

Kegiatan inti berlangsung dengan sangat tertib karena semua peserta didik dan guru ajar telah memahami langkah-langkah pembelajaran kooperatif TGT dikombinasikan dengan kuis Kahoot!.

3) *Kegiatan Akhir*

Pada kegiatan akhir, guru dan peserta didik berusaha menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari terutama kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif TGT dikombinasikan kuis Kahoot!. Kemudian kegiatan akhir dilanjutkan dengan *post tes* untuk mengetahui perubahan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

c. *Pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan (observing) pada Siklus II*

Catatan hasil pengamatan dalam pelaksanaan tindakan pada Siklus II adalah sebagai berikut.

1) Penghargaan (*reward*) diberikan kepada peserta didik. Hal ini tentu membawa

nilai positif bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasinya. Penghargaan diberikan kepada peserta didik yang berhasil mencapai nilai terbaik pada PTK siklus II.

- 2) Pada kegiatan inti Siklus II, peran guru dan peserta didik sudah mengenai sasaran.
- 3) Peran guru sudah lebih optimal dan maksimal sehingga peserta didik dapat belajar secara bermakna.

d. Refleksi terhadap proses dan hasil tindakan (*reflecting*)

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.

- 1) Kegiatan belajar Mengajar yang diikuti oleh peserta didik dalam model pembelajaran TGT dikombinasikan kuis Kahoot! diketahui lebih baik dari Siklus I.
- 2) 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 78 dengan kategori mampu.

- 3) Target dapat tercapai dengan baik. Atas dasar pertimbangan itu, maka siklus PTK berhenti hingga Siklus II.

3. Pembahasan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Kompetensi Dasar Menganalisis Hak Asasi Manusia Dalam Pancasila

a. Peningkatan Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Peningkatan kemampuan guru setelah menempuh langkah-langkah penggunaan media pembelajaran interaktif *online Kahoot!*. Pada siklus 1, ditunjukkan oleh kemampuannya yang lebih baik daripada sebelum siklus ini berlangsung. 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.

b. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran siklus 2 menunjukkan hasil yang maksimal. 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 DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, barulah dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan perubahan hasil sesuai harapan dengan menerapkan model

pembelajaran kooperatif TGT yang dikombinasikan dengan media *online Kahoot!* pada mata pelajaran PPKN kelas XII TKJ C di SMKN 1 Padaherang.

- 2) Peningkatan ini ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 44,11% pada siklus I dengan rata-rata nilai 67 dan pada siklus II meningkat menjadi 94,11% dengan rata-rata nilai 83.
- 3) Hasil pengamatan pada siswa menunjukkan ada peningkatan tingkat keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I sebesar 57% dan siklus II sebesar 76%. Terjadi peningkatan sebesar 19%.

Saran

Kegiatan penelitian tindakan kelas telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai harapan. Maka saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut melalui inovasi teknologi dan perkembangan zaman mampu menjadikan guru PKN menjadi lebih baik lagi dalam memanfaatkannya.

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.
- Kusnandar. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rajawali Press.
- _____, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- 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
- Tim bina karya guru. (2006). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Erlangga.

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>.
- Purwati, Hasanah. (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).
- 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).