

**“UPAYA MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN PENERAPAN
MEDIA PEMBELAJARAN *QUIS KAHOOT!*”**

OLEH

WANDELINUS MANIKIN, S.FIL

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur berlimpah kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat, berkat serta penyertaan-Nya, kami dapat menyelesaikan proposal penelitian tindakan kelas (PTK) ini dengan baik.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh seorang guru, baik itu guru kelas maupun guru-guru mata pelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan atas pertimbangan dari guru karena hasil belajar yang dicapai peserta didik belum sesuai yang diharapkan sekolah.

Kami menyadari bahwa penyelesaian proposal ini PTK ini tidak semata-mata berkat perjuangan kami sendiri tetapi juga melalui bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus yang selalu melindungi penulis dan menuntun penulis dalam setiap derap langkah perjalanan hidup penulis.

2. P. Jose A. Nitsae, OFMConv. selaku Kepala Sekolah SMA KATOLIK FIDES QUAERENS INTELLECTUM yang telah mengizinkan kami untuk dapat menjalankan kegiatan PTK dikelas tempat peneliti melakukan PPL PPG.
3. Rekan-rekan guru yang sudah membantu saya selama proses penelitian ini.

Kami menyadari bahwa proposal ini barulah sebuah Langkah awal untuk menyelesaikan PTK ini, sehingga masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi penyempurnaan PTK ini ke depan.

Kefamenanu, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	1
KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	3
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	5
B. Rumusan masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	
D. Manfaat Penelitian....	9
1. Tujuan penelitian	9
2. Manfaat penelitian.....	10
E. Hipotesis tindakan.....	10
 BAB II KERANGKA TEORI	
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Terdahulu.....	13
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	13
B. Variabel Penelitian....	13
C. Populasi dan Sampel.....	14
D. Jenis, Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Situasi Pembelajaran di kelas menjadi penentu keberhasilan setiap peserta didik. Dengan demikian proses pembelajaran di kelas mesti dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar dalam diri para peserta didik. Dalam hal ini strategi guru menjadi komponen penentu. Guru mesti memiliki kemampuan yang cukup untuk mengemas jalannya pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan bisa tercapai kalau seluruh peserta didik terlibat aktif di kelas. Selain itu pembelajaran mesti dikemas agar menumbuhkan semangat persaingan yang sehat di antara para peserta didik.

Penurunan semangat belajar ini sedang dialami oleh sekolah kami SMA KATOLIK FIDES QUÆRENS INTELLECTUM. Hal ini ditandai dengan menurunnya nilai rapor persemester 2021. Menurut

data yang saya peroleh dari hasil wawancara terhadap beberapa wali kelas, (kelas XI dan XII) jumlah siswa yang tidak memenuhi standar akademik kenaikan kelas mengalami peningkatan. Malah tercatat pada bulan juni 2023 setelah melewati serangkaian kegiatan pembelajaran (semester genap) dua orang siswa dinyatakan tidak naik kelas karena sesuai hasil penilaian kedua siswa itu tidak memenuhi standar akademik sekolah dalam ranah pengetahuan; terdapat tiga atau lebih bidang studi peminatan yang hasilnya tidak mencapai KKM sekolah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persoalan yang sedang dihadapi sekolah adalah menurunnya hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif (pengetahuan).

Menurut Rohman, Ahmad Aunur, dan Sayyidatul Karima, penurunan prestasi belajar peserta didik sangat berkaitan erat dengan motivasi atau semangat belajar peserta didik. Jika motivasi belajar peserta didik baik maka hasil belajarnya pun akan baik. Sebaliknya jika motivasi belajar peserta didik menurun maka hasil belajarnya pun akan menurun. Motivasi belajar muncul karena adanya faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil serta dorongan kebutuhan belajar. Faktor ekstrinsiknya yaitu adanya pengakuan terhadap lingkungan belajar yang kondusif, nyaman dan menarik. Motivasi belajar pada hakikatnya adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa dengan indikator-indikator yang mendukung. Dorongan semacam inilah yang memiliki peran besar untuk keberhasilan seseorang dalam belajar.

Selain itu Moslem, Muhammad C dan Muumu Komaro juga menggambarkan beberapa hal yang dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar yaitu:

1. **Kesulitan dalam Materi:** Jika siswa merasa kesulitan memahami materi pelajaran, ini dapat mengurangi semangat mereka.
2. **Kurangnya Keterlibatan:** Siswa yang merasa tidak terlibat dalam pembelajaran mereka cenderung kehilangan semangat..
3. **Kepentingan yang Tidak Tercapai:** Siswa mungkin kehilangan semangat jika mereka tidak melihat keterkaitan antara pelajaran di kelas dengan kehidupan mereka di luar sekolah.

4. **Kurangnya Tantangan:** Siswa yang merasa bahwa materi yang diajarkan terlalu mudah mungkin kehilangan semangat karena merasa tidak mendapat tantangan.
5. **Kurangnya Dukungan:** Dukungan dari guru, teman sekelas, dan orang tua sangat penting untuk menjaga semangat belajar.
6. **Gangguan dan Stres:** Gangguan dan stres di luar kelas dapat mengganggu konsentrasi dan semangat belajar.
7. **Ketidakseimbangan Tugas:** Terlalu banyak tugas atau tugas yang tidak terkelola dapat membuat siswa merasa terbebani dan kehilangan semangat.
8. **Kesenjangan Harapan:** Harapan yang tidak realistis dari guru atau orang tua dapat membuat siswa merasa tertekan dan kehilangan semangat.
9. **Kegagalan dalam Penghargaan:** Siswa mungkin kehilangan semangat jika mereka merasa usaha mereka tidak diakui atau tidak ada penghargaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa dan guru di SMA KATOLIK FIDES QUAERENS INTELLECTUM, motivasi belajar peserta didik menurun dikarenakan: peserta didik malas, mengantuk dan kecepekan akibat menghabiskan waktu hanya untuk berolah raga, dan kurangnya semangat untuk bersaing dalam diri para peserta didik. Namun sebagian besar peserta didik memberikan jawaban bahwa faktor penyebab menurunnya semangat belajar di kelas adalah kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan penggunaan perangkat IT dan internet sebagai sarana pembelajaran oleh guru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan faktor dominan yang menyebabkan penurunan semangat dalam belajar di kelas adalah kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode tanya jawab secara verbal untuk membangkitkan semangat belajar, siswa yang menjawab justru didominasi oleh mereka yang punya kemampuan intelektual di atas rata-rata. Sedangkan faktor-faktor lain hanya menjadi penyebab determinan atau pelengkap. Dengan demikian dibutuhkan

kreativitas guru untuk mendesain pembelajaran agar dapat membangkitkan partisipasi aktif atau melibatkan peran semua peserta didik di kelas.

Di sini kami menawarkan solusi untuk membangkitkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik di kelas dengan penerapan media kuis *kahoots!* sebagai pengganti metode tanya jawab lisan atau tertulis. *Kahoot!* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. *Kahoot!* adalah alat yang sering digunakan oleh guru dan instruktur untuk menguji pengetahuan siswa, mengajarkan konsep, dan memfasilitasi diskusi kelas. Berikut beberapa informasi lebih lanjut tentang Kahoot!:

1. **Cara Kerja:** Kahoot! memungkinkan pembuatnya membuat kuis interaktif dengan pertanyaan pilihan ganda. Setelah kuis dibuat, guru atau instruktur dapat memproyeksikan pertanyaan ke layar kelas, dan siswa dapat menjawabnya menggunakan perangkat mereka sendiri (smartphone, tablet, atau komputer). Setiap pertanyaan memiliki batas waktu untuk menjawab, yang menambah unsur kompetisi dan kecepatan ke dalam pengalaman pembelajaran.
2. **Kahoot! di Kelas:** Kahoot! sering digunakan di kelas sebagai alat pembelajaran tambahan. Guru dapat membuat kuis yang sesuai dengan topik yang sedang diajarkan dan mengadakan sesi kuis selama pelajaran. Ini membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan mendorong kompetisi sehat.
3. **Bermain Secara Daring:** Selain digunakan di kelas, Kahoot! juga bisa dimainkan secara daring dengan teman-teman atau keluarga. Orang-orang dapat membuat kuis tentang berbagai topik dan mengundang orang lain untuk berpartisipasi secara daring.
4. **Kahoot! Plus:** Kahoot! juga memiliki versi berbayar yang disebut "Kahoot! Plus" yang memberikan beberapa fitur tambahan, seperti kemampuan membuat kuis dengan lebih banyak pertanyaan, mengakses laporan penggunaan yang lebih rinci, dan menghapus iklan.

5. **Kemungkinan Pilihan Ganda:** Selain pertanyaan pilihan ganda tradisional, Kahoot! juga mendukung pertanyaan yang melibatkan gambar dan video, serta pertanyaan dengan jawaban lebih dari satu. Hal ini meningkatkan fleksibilitas dalam membuat kuis.
6. **Statistik dan Nilai Akhir:** Setelah kuis selesai, Kahoot! memberikan statistik dan nilai akhir kepada pemain. Ini membantu guru atau instruktur untuk melihat seberapa baik pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Kahoot! telah menjadi alat yang populer dalam pendidikan karena cara yang menyenangkan dan interaktif serta melibatkan peran aktif seluruh peserta didik untuk menguji pengetahuan dan keterampilan.

B. PEMBATASAN DAN RUMUSAN MASLAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana upaya meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan menggunakan media pembelajaran kuis *Kahoot!* pada kelas XII IPS 1 SMA KATOLIK FIDES QUAEERENS INTELLECTUM?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Peserta didik khususnya bidang studi pendidikan agama katolik SMA KATOLIK FIDES QUAEERENS INTELLECTUM.

D. MANFAAT PENELITIAN

Setelah penelitian selesai diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti : penelitian ini dapat mempengaruhi pembelajaran, membantu untuk meningkatkan hasil belajar, memberikan alternative pembelajaran yang aktif, kreatif efektif, dan menyenangkan

bagi siswa, serta meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan agama katolik dan budi pekerti.

2. Bagi siswa : untuk meningkatkan pemahaman konsep Materi pembelajaran.
3. Bagi sekolah : penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif model penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. LANDASAN TEORI

Salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah partisipasi peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Partisipasi berkaitan dengan proses pembelajaran, Ellis et.al dalam (Librianty & Sumantri, 2014) berpendapat : *“In general, student participation includes many forms of student action such as speaking, listening, reading, writing and body language or physical movement. Since oral participation is the most observable, studies in the field of language learning have focussed on the significance of students’ oral participation”*. Gagasan ini menjelaskan bahwa partisipasi peserta didik mencakup berbagai bentuk aktivitas seperti berbicara, mendengar, membaca, menulis dan pergerakan tubuh. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran juga tergambar dalam definisi pendekatan yang berpusat pada anak menurut yaitu sebagai suatu kegiatan belajar di mana terjadi interaksi dinamis antara guru dan anak atau antara anak dengan anak lainnya. Pada dasarnya peserta didik harus aktif selama proses pembelajaran tanpa diminta secara naluriah akan berpartisipasi atau melibatkan dirinya dalam setiap proses pembelajaran. Sebuah pembelajaran dikatakan tercapai

tujuannya jika seluruh peserta didik aktif berpartisipasi tanpa terkecuali. Partisipasi pada proses pembelajaran merupakan hal yang penting, tujuannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan sukses apabila tingkat partisipasi belajar peserta didik tinggi dan pada dasarnya tingkat partisipasi peserta didik berbeda-beda berdasarkan kemampuan yang mereka miliki. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat apabila ada keinginan dari dalam diri peserta didik tersebut. Agar tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkat, maka upaya yang harus dilakukan adalah perlu menciptakan suasana baru yang dapat mendukung tingginya minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian tentang partisipasi peserta didik pernah dilakukan oleh peneliti lain, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Anastasia et al., 2021). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik penting dalam proses pembelajaran dan partisipasi peserta didik muncul dari partisipasi peserta didik dalam bertanya, menjawab, dan juga mengerjakan tugas.

B. PENELITIAN SEBELUMNYA

Hasil belajar dengan menggunakan media berbasis game online terbukti setara dengan metode tradisional dengan keunggulan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu penggunaan game juga menumbuhkan karakter peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu tolak ukur yang membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka pada pelajaran. Proses belajar yang menyenangkan yang didapat dari games dapat meningkatkan efek positif karena menumbuhkan motivasi belajar pada diri peserta didik.

Kahoot! adalah permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar sebagaimana yang telah dipaparkan. Penelitian mengenai penggunaan *Kahoot!* pada pembelajaran diantaranya dilakukan oleh Wang. Beliau menyatakan bahwa respon siswa berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pembelajaran siswa setelah menggunakannya berulang kali selama lima bulan.

Selain itu penggunaan *Kahoot!* juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama,

nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini berangkat dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Huseyin Bicen dan Senay Kocakayun tahun 2017 yang membuktikan bahwa *Kahoot!* merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran.

Selain itu penelitian tentang *kahoot!* juga dilakukan oleh Fitri Romiyartidan Anisa Yunita Sari yang menyatakan bahwa *Kahoot!* dapat meningkatkan tingkat emosional siswa. Dengan demikian, berbeda dengan penelitian yang telah ada, posisi penelitian ini yaitu pada efektivitas *Kahoot!* dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan agama katolik dan budi pekerti.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Analisis data digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang selanjutnya digunakan untuk merumuskan simpulan. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah latihan soal, lembar pengamatan media dan lembar angket respon siswa.

a. Analisis tes hasil belajar

Lembar tes hasil belajar ini berisi soal-soal yang harus dikerjakan siswa terkait materi Kekhasan Agama-Agama di Indonesia. Tes diberikan sebelum dilakukan pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Analisis lembar pengamatan media.

Lembar pengamatan digunakan untuk menilai media Kahoot yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Lembar pengamatan media diisi oleh seorang pengamat ketika sebelum media dipergunakan dalam pembelajaran. Untuk menilai seberapa besar kelayakan media tersebut dilakukan pemberian skor dengan aturan berikut. Skor 4 jika kelayakan media yang teramati sangat tinggi Skor 3 jika kelayakan media yang teramati tinggi. Skor 2 jika kelayakan media yang teramati rendah Skor 1 jika aktivitas yang teramati sangat rendah.

Teknik analisa data yang digunakan untuk menganalisis data pengamatan kelayakan media adalah statistik deskriptif. Data frekuensi aktivitas yang diperoleh dinyatakan dalam presentase (%). Untuk mencari presentase kelayakan media digunakan rumus

$$p = \frac{\text{frekuensi pengamatan}}{\text{jumlah frekuensi pengamatan}} \times 100\%$$

a. Analisis angket respon siswa

Metode angket digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang pendapat siswa terhadap pembelajaran dengan media tnta jawab tertulis (kalisk)l. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup berbentuk check list. Siswa tinggal memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan. Angket digunakan setelah dilakukan pembelajaran.

Teknik analisa data yang digunakan untuk menganalisis kelayakan instrumen penelitian adalah deskriptif kualitatif. Hasil angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan memprosentasekan hasil jawaban siswa dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase jawaban

responden F = jumlah

jawaban responden

N = jumlah responden

b. VARIABEL PENELITIAN

Adapun variabel dalam penelitian ini dalah : variabel bebas (indenpenden): kuis

Kahoot dan variabel terikat (dependent) adalah hasil belajar peserta didik.

c. POPULASI DAN SAMPEL

Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik pada bidang studi Pendidikan agama di SMA KATOLIK FIDES QUAERENS INTELLECTUM kelas X A dan kelas X B. Jumlah sampel pada masing-masing kelompok yaitu 20 orang.

d. JENIS, SUMBER DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi eksperimen yaitu memberikan soal pretes dan postes menggunakan metode konvensional dan metode kuis *hahoot!*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Tes Hasil Belajar

Penilaian tes hasil belajar didapatkan setelah siswa mengerjakan soal pre-test -post-test. Pretest dan post-test diberikan kepada semua sampel baik sampel eksperimen maupun kontrol. Sebelum melakukan uji t dilakukan uji syarat normalitas dan homogenitas sampel dengan menggunakan program Microsoft Excell. Dari uji normalitas dan homogenitas itu didapatkan bahwa sampel berdistribusi normal dan homogen. Sehingga statistik yang digunakan adalah uji t.

Uji kesamaan rata-rata satu pihak kanan digunakan untuk membandingkan hasil penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan diperoleh $\bar{X} = 82$, $\bar{X} = 72$, $S = 15,2$, $n_1 = 36$ dan $n_2 = 36$ sehingga dapat dihitung $t = 2,67$. Dari tabel distribusi t untuk $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 70$ diperoleh $t_{tabel} = 1,667$ ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,67 > 1,667$ maka H_0 ditolak. Jadi, hasil belajar materi kehasan agama di Indonesia bagi peserta didik yang menggunakan media kahoot lebih baik dari pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional; artinya siswa membaca dan dilakukan tanya jawab tertulis. Dengan demikian menggunakan model pembelajaran dengan media kahoot pada saat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan akademik peserta didik. Hal ini dikarenakan dengan penerapan media kahoot dalam pembelajaran guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan cara yang lebih individual dan dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan karena tersedianya animasi grafis dan warna sehingga mampu menjamin adanya harapan yang tinggi terhadap peningkatan kemampuan berpikir peserta didik.

2. Hasil Penelitian Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Validasi terhadap lembar pengamatan media dilakukan sebanyak dua kali. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 6 November 2021 dan validasi kedua dilakukan 13 November 2021. Hasil validasi media ditampilkan dalam Tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Saran Validator
1	Dalam media Kahoot komunikasi dalamkelompok kurang membangun.
2	Media kahoot ini sangat menarik dalam pembelajaran namun harus membutuhkankoneksi jaringan yang stabil.

Kemudian hasil dari pengamatan media dapat dikatagorikan kedalam kriteria seperti yang terdapat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 3. Katagori Presentase pengamatan media

No	Presentase	Kategori
1	0% - 20%	Sangat lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat kuat

Peserta didik dikatakan tertarik jika presentase jawaban lebih besar sama dengan 61%. Dengan kata lain peserta didik tertarik dengan kuat atau sangat kuat. Sedangkan hasil dari validasi kedua validator diperoleh 85% untuk validator pertama dan 93% untuk validator kedua. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot tersebut sangat layak dipergunakan untuk pembelajaran yang berlangsung.

3. Hasil penelitian respon siswa terhadap pembelajaran

Angket respon peserta didik diperlukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kahoot. Angket hanya diberikan kepada kelas eksperimen saja. Sampel untuk angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media kahoot sebanyak 20 peserta didik. Angket respon siswa diberikan setelah pembelajaran dan post-test telah dijalankan. Peserta didik diberitahu bahwa apapun isi dari angket tidak akan mempengaruhi nilai.. Kemudian hasil dari respon peserta didik dapat dikategorikan kedalam kriteria seperti yang terdapat pada Tabel berikut.

Katagori Presentase Respon Siswa

No	Presentase	Kategori
1	0% - 20%	Sangat lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat kuat

Peserta didik dikatakan tertarik jika presentase jawaban lebih besar sama dengan 61%. Dengan katalain siswa tertarik dengan kuat atau sangat kuat. Sedangkan hasil dari respon siswa yang menggunakan media Kahoot 75%. Jadi dapat disimpulakn bahwa siswa tertarik dengan kuat dengan penerapan media.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang sekiranya dapat diberikan peneliti sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

4. Media pembelajaran matematika berupa media Kahoot perlu diterapkan oleh guru dan terus dikembangkan pada materi lain agar dapat mengembangkan berbagai aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.
5. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai media Kahoot. Hal ini ditujukan agar media pembelajaran yang dihasilkan lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

1. Alfansyur, Andarusni, and Mariyani Mariyani. "Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot'Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Bhineka Tunggal Ika* 6.2 (2019): 208-216.
2. Nasution, Widi Harawi Rizqi. "Pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran IPA pada sekolah dasar di era revolusi 4.0." (2019): 894-898.
3. Laily, Nurmalia. "Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar." (2020).
Sururoh, Lin. "KAHOOT Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa (Studi Literatur)." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*. 2020.
4. Seftiani, Indah. "Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0." *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. 2019.

REFLEKSI PELAKSANAAN PTK SEDERHANA

Nama : Wandelinus Manikin

NIM : 50307412183001

Guru Mapel : Pendidikan Agama Katolik

Tempat Tugas : SMA KATOLIK FIDES QUAERENS INTELLECTUM

HAL YANG DISYUKURI:

1. Saya sangat bersyukur bisa dipercayakan oleh Yayasan Betlehem Franconi Kefamenanu-TTU-NTT sebagai Guru Tetap Yayasan untuk mengabdikan diri di SMA Katolik Fides Quaerens Intellectum sebagai seprang Guru Bidang Studi Pendidikan Agama Katolik.
2. Saya juga sangat bersyukur karena didukung oleh kepala sekolah dan para rekan guru yang sangat bersahabat dalam menjalankan tugas bersama-sama.
3. Saya bersyukur karena diberikan juga kepercayaan sebagai sie Kesiswaaan di sekolah dan wali kelas. Dengan demikian terus memacu dan memicu saya utnuk mengembangkan kemamouan dan kompetensi diri sebagai seprang pendidik dan pengajar.
4. Saya bersyukur karena mayoritas peserta didik saya adalah agama katolik, sehingga tidak mempersulit saya dalam pengorganisasian kelas untuk pembelajaran Pendidikan agama katolik
5. Saya juga bersyukur karena para peserta didik saya semuanya tinggal di asrama, hal ini tentunya memudahkan saya mengontrol mobilisasi dan perkembangan peserta didik
6. Fasilitas Pembelajaran di sekolah yang memadai dalam merancang model pembelajaran yang menarik

HAMBATAN/MASALAH:

1. Masih kurangnya persiapan yang matang untuk merencanakan penelitian yang baik
2. Masih kurangnya Upaya intuk melawan sikap malas yang menguasai diri sehingga tidak dapat melaksanakan penelitian yang baik.

UPAYA YANG SUDAH DILAKUKAN:

1. Memanfaatkan kelebihan yang ada di sekolah untuk terus memacu semangat saya dalam membuat sebuah penelitian sedrhana yang baik
2. Mencari sumber-sumber tertulis untuk memperkaya penelitian sederhana

3. Mempublikasikannya di hadapan para guru dan kepala sekolah

RENCANA DAN AKSI:

Berjuang untuk merencanakan dan melaksanakan penelitian Tindakan kelas secara baik, terutama berkat pengetahuan dan ilmu yang telah saya peroleh selama mengikuti kegiatan PPG dalam jabatan 2023 ini.

Kefamenanu, 4 Desember 2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Wandelinus Manikin', with a long horizontal stroke extending to the right.

Wandelinus Manikin

Dokumentasi Publikasi Ilmiah:



