



Contents lists available at [Journal IICET](#)

JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)

ISSN: 2502-8103 (Print) ISSN: 2477-8524 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Peningkatan prestasi belajar PPKn melalui pemanfaatan media rukape berbasis youtube

Teti Hindasah^{*)}, Mukhamad Murdiono
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jan 15th, 2022
Revised Aug 30th, 2023
Accepted Des 04th, 2023

Keyword:

Prestasi belajar
Youtube
Rukape

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan dan menganalisis peningkatan prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui pemanfaatan media pembelajaran RUKAPE berbasis YouTube bagi siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Panjalu pada tahun pelajaran 2022-2023. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan mengembangkan model dari Stephen Kemmis & Robin Mc Taggart berupa siklus perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian sejumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dengan mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar. Kriteria keberhasilan tindakan untuk prestasi belajar adalah dengan batas tuntas 75 (KKM = 75) dan ketuntasan kelas sebesar 85%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar PPKn pada kondisi awal, siklus I, dan II. Pada nilai tes kemampuan awal rata-rata kelas 62,5 dengan ketuntasan kelas sebesar 15,6% dan siswa yang memperoleh nilai = 75 berjumlah 5 siswa. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 34,3%. Selanjutnya pada siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 37,5% dan siswa yang memperoleh nilai = 75 berjumlah 28 siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran RUKAPE berbasis YouTube dapat meningkatkan prestasi belajar PPKn pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Panjalu Tahun Pelajaran 2022-2023.



© 2023 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Teti Hindasah,
Universitas Negeri Yogyakarta
Email: tetihindasah354@gmail.com

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan (Lestari, 2018). 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 (Budiman, 2017). Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah mampu menyediakan akses informasi secara cepat dan tanpa batas sehingga murid dapat dengan mudah memperoleh materi pembelajaran. Hal ini bagi pendidik merupakan tantangan untuk selalu menjadi sumber utama bagi

muridnya. Karenanya, pendidik dituntut adaktif terhadap perubahan dan perkembangan yang terjadi sehingga tetap dapat melakukan perannya dalam membangkitkan motivasi, membimbing, mengarahkan, dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif di kelas bagi murid yang salah satunya melalui penguasaan dan penerapan teknologi pendidikan (Salsabila et al, 2020). Contoh penerapan teknologi dalam bidang pendidikan seperti Zoom, Google Meet, Classroom, E-learning tersebut sudah menjadi fasilitas yang di dalam kegiatan pembelajaran dapat disampaikan melalui media elektronik seperti: audio, video, internet dan lain sebagainya sebagai instrument yang mempermudah kegiatan pembelajaran kapan pun dan di manapun. Tidak hanya itu, saat ini juga sudah banyak terdapat lembaga-lembaga kursus yang dilakukan secara online untuk membantu kegiatan pembelajaran diluar persekolahan (Jamun, 2016). Terkait hal ini, tentu saja peran yang dibutuhkan dalam pemanfaatan dan penerapan teknologi dalam bidang pendidikan itu adalah sosok guru.

Guru merupakan salah satu komponen dalam sistem pendidikan yang peranannya sangat penting. Guru dapat dikatakan sebagai penggerak proses pembelajaran khususnya yang terjadi di ruang lingkup sekolah (Hoesny dan Darmayanti, 2021). Pembelajaran adalah suatu usaha manusia yang penting dan bersifat kompleks. Dikatakan kompleks karena banyaknya nilai-nilai dan faktor-faktor manusia yang turut terlibat di dalamnya. Dikatakan sangat penting, sebab pembelajaran adalah usaha membentuk manusia yang baik. Kegagalan pembelajaran dapat merusak satu generasi masyarakat. Ada yang memahami bahwa pembelajaran tidak dapat disamakan dengan pendidikan. Pembelajaran lebih sering dipahami dalam pengertian suatu kegiatan yang menyangkut pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor semata-mata, yaitu supaya anak lebih banyak pengetahuannya, lebih cakap berpikir kritis, sistematis, dan obyektif, serta terampil dalam mengerjakan sesuatu, misalnya terampil menulis, berenang, memperbaiki alat elektronik dan sebagainya (Zein, 2016). Dalam keberhasilan suatu pembelajaran, kualitas siswa tidak pernah lepas dari peran dan usaha guru yang memiliki kompetensi dalam bidangnya.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam suatu lembaga diperlukan guru yang benar-benar memiliki kompetensi dalam mengajar, karena pada hakikatnya guru memegang peranan penting dalam perencanaan dan pengembangan kurikulum. Dengan demikian guru yang berkualitas akan melahirkan pendidikan yang berkualitas yang berimplikasi kepada lahirnya generasi yang berkualitas pula sehingga dapat bersaing di era globalisasi ini (Husein, 2022). Pendidikan yang berkualitas tinggi merupakan bentuk pemenuhan kebutuhan pendidikan siswa dan membantu dalam mempromosikan perkembangan masa depan siswa. Peran seorang guru menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seorang guru yang efektif memahami bahwa mengajar melibatkan memakai banyak cara untuk memastikan bahwa hari sekolah berjalan lancar dan semua siswa menerima pendidikan yang berkualitas. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, diperlukan pergeseran fokus kegiatan dari guru ke siswa atau sering disebut dengan pendekatan yang berpusat pada siswa dalam proses belajar mengajar. Pendekatan yang berpusat pada siswa meliputi pembelajaran aktif, pembelajaran kooperatif, dan pembelajaran induktif (Oinam, 2017).

Menurut Melvin L. Siberman Pembelajaran aktif (*active learning*) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka (Yuliati, 2021). Pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada umumnya masih didominasi oleh pembelajaran langsung di mana suasana kelas cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa menjadi pasif. Menurut teori belajar konstruktivisme, siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya berdasarkan pengalaman-pengalaman belajar yang telah mereka miliki, sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengkonstruksi pemahamannya sehingga mampu memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran. Dalam hal ini, diharapkan terjadinya inovasi pembelajaran oleh guru di dalam kelas (Jatmiko, 2015).

Guru harus dapat melakukan suatu inovasi yang menyangkut tugasnya sebagai pendidik yang berkaitan dengan tugas mengajar siswa. Inovasi-inovasi yang dilakukan guru dalam tugasnya sebagai pendidik diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Mengingat bahwa guru juga memberi pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2008:17) bahwa seorang guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dapat ditunjukkan oleh peserta didiknya.

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh seorang guru dari jumlah bidang studi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Dalam proses pencapaiannya, prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan guru (Syafi'i et al., 2018). Keberhasilan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran ditentukan beberapa aspek diantaranya adalah guru/pendidik mampu merancang dan merencanakan strategi, media, metode dan bahan ajar guna tercapainya suatu pembelajaran yang interaktif dan komunikatif (Yustanto, 2022).

Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki berbagai keterampilan dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya baik sebagai pengajar maupun pendidik. Keterampilan yang senantiasa dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dapat berupa keterampilan penguatan (reinforcement), keterampilan bertanya (questioning skill), keterampilan menjelaskan (explaining skill), keterampilan penguasaan bahan (subject matter mastery skill) keterampilan menggunakan media pembelajaran, dan keterampilan membuka dan menutup pelajaran (Wahid, 2018). Keterampilan guru berkaitan dengan tugas mengajar guru harus selalu ditingkatkan. Salah satu cara yang dapat ditempuh berkaitan dengan inovasi tugas mengajar guru adalah guru hendaknya mempunyai kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala alat yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam, 2015). Media pembelajaran menarik, yang diberikan guru merupakan kesan yang mengkonkritkan pesan-pesan dalam proses pembelajaran merupakan stimulus yang mengakibatkan siswa terespon untuk belajar dengan baik. Dengan sudut pandang ini jelas terlihat adanya kemungkinan hubungan antara media pembelajaran dengan prestasi belajar siswa (Suprianto et al., 2018).

Runtuhnya nilai moral dalam kehidupan masyarakat saat ini memberikan dampak buruk pada nilai dan prestasi belajar siswa. Salah satu faktor kuat yang mempengaruhi hal ini adalah penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Mereka mudah sekali terpengaruh oleh tren dan sosialisasi yang ada di media sosial. Sehingga baik orang tua maupun sekolah harus bekerja cerdas dalam mendidik dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada para anak/siswanya (Atika et al., 2019). Oktari & Dewi (2021) menambahkan bahwa penggunaan gadget/smatphone juga menyebabkan menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme pada siswa sehingga mereka kurang mencintai tanah air dan kurang memiliki sifat gotong royong. Terkait hal ini maka pelaksanaan pendidikan karakter yang terintegrasi dengan baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan gerakan yang mampu meningkatkan karakter tiap individu agar memiliki karakter cinta tanah air dan gotong royong (Atika et al., 2019).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan bermoral serta dipandang sebagai ilmu yang memiliki karakter berpikir rasional, kritis dan kreatif. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang sangat penting diterapkan pada pendidikan formal, karena dalam pembelajaran ini tidak hanya menyangkut tentang pengetahuan saja, namun juga belajar bagaimana berperilaku dengan baik kemudian bagaimana cara menerapkan nilai-nilai yang baik dalam masyarakat, hal ini tentu dirasa sangat penting terlebih untuk generasi muda saat ini, karena dengan pembelajaran ini tentu saja bisa dijadikan sebuah solusi tentang bagaimana menjaga keutuhan dan memupuk rasa persatuan dan cinta tanah air kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia yang selalu menjunjung tinggi nilai-nilai yang sudah menjadi budaya di Indonesia (Pitoewas et al., 2021). Hal ini selaras dengan substansi kajian mata pelajaran PKn menurut Ahmet Doganay dalam Print dan Lange yaitu knowledge/ pengetahuan, values/nilai, attitudes/sikap, dispositions/watak, dan participations skills/keterampilan partisipasi (Rifa, 2018).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran dan mata kuliah yang memiliki tanggung jawab yang besar dalam membangun karakter demokrasi dan toleransi peserta didik, karena Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan moral dan wajib diberikan di setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Widiatmaka, 2016). Dengan Pendidikan ini seseorang akan memiliki kemampuan untuk mengenal dan memahami karakter dan budaya bangsa serta menjadikan warga negara yang siap bersaing di dunia internasional tanpa meninggalkan jati diri bangsa. Melalui PPKn setiap warga negara dapat mawas diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini yang memberi dampak positif dan negatif. PPKn juga bermanfaat untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan untuk mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Tujuan merupakan komponen terpenting dalam sebuah proses pembelajaran. Secara umum tujuan mata pelajaran PPKn pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen, dan tanggung jawab kewarganegaraan (civic confidence, civic commitment, and civic responsibility), pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge), dan keterampilan kewarganegaraan mencakup kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (civic competence and civic participation). Secara khusus, PPKn berupaya mengembangkan potensi warga menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pengaturan tersebut sejalan dengan tujuan demokratisasi melalui penyesuaian tata kelola dan kurikulum pendidikan Indonesia (Rachman, 2021).

Adanya tujuan yang terkandung di dalam mata pelajaran PPKn maka seyogyanya pembelajaran di berbagai sekolah menjadi kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi peserta didik. Namun pada kenyataannya, pada umumnya peserta didik merasa enggan untuk mempelajari PPKn. Beberapa problematikanya adalah pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang cenderung tidak menarik, membosankan, kekeliruan mahasiswa dalam memaknai dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam PPKn, terbatasnya waktu yang digunakan untuk membuat media pembelajaran, kurangnya keterampilan yang dimiliki dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK, dan tidak tersedianya biaya (Pratiwi & Siswanto, 2020).

Sedangkan dari sisi pendidik menunjukkan masih kurang mengoptimalkan penggunaan dan pengembangan strategi, model, metode pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran bahkan evaluasi pembelajaran. Salah satu kecenderungan itu adalah kurang dikemasnya proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, menantang dan menyenangkan. Ada kecenderungan media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, ketersediaan media pembelajaran di sekolah sangat terbatas, banyak pendidik jarang menggunakan media pembelajaran, pendidik menggunakan media seadanya sehingga kurang menarik minat, semangat, motivasi, partisipasi belajar dan perhatian peserta didik yang pada akhirnya berpengaruh pula pada rendahnya kreativitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik yang kurang memuaskan. Berbagai media pembelajaran sangat diperlukan bagi pendidik untuk dapat membuat para peserta didik semakin bersemangat dalam belajar dan sangat dibutuhkan tentunya untuk mengembangkan berbagai aspek kewarganegaraan

Banyak sekali macam atau jenis media pembelajaran yang bisa kita manfaatkan. Apalagi di era globalisasi saat ini peran teknologi informasi dan komunikasi sudah masuk ke berbagai aspek, termasuk dunia pendidikan. 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.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti menyadari pentingnya pemanfaatan media RUKAPE berbasis YouTube untuk peningkatan prestasi belajar siswa. Fakta di lapangan menunjukkan adanya kelas dengan prestasi belajar rata-rata kelas pada mata pelajaran PPKn masih rendah. Peneliti memfokuskan perhatian pada kelas VII, yang terdiri dari enam kelas. Salah satunya adalah kelas VII A dengan tingkat kreativitas pembelajaran dan hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata PPKn kelas VII D yaitu 62,5 dengan batas ketuntasan minimalnya (KKM) yaitu 75. Berdasar data tersebut siswa yang mampu mencapai nilai = 75 hanya 15,6%, sedangkan sisanya memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan minimal tersebut.

Peneliti memberikan salah satu alternatif solusi dalam peningkatan prestasi belajar siswa dengan memilih, mengembangkan serta menerapkan inovasi media dalam pembelajaran PPKn. Kompetensi Dasar (KD) yang dipilih adalah KD 3.4 dengan pertimbangan perlu ada pemahaman dan pendalaman materi tentang Keberagaman Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Adapun media pembelajaran yang dipilih adalah media serbaneka tiga dimensi/diorama "Rumah Kasepuhan PPKn (RUKAPE) dipadukan dengan media audio visual gerak "YouTube". Media Audio visual adalah suatu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Audio visual juga media yang terdiri dari media mendengar atau auditif dan melihat atau visual (Ananda, 2017). Sebuah riset yang dipublikasikan oleh Crowdtap, Ipsos MediaCT, dan The Wall Street Journal pada tahun 2014 melibatkan 839 responden dari usia 16 hingga 36 tahun menunjukkan bahwa jumlah waktu yang dihabiskan khalayak untuk mengakses internet dan media sosial termasuk YouTube mencapai 6 jam 46 menit per hari, melebihi aktivitas untuk mengakses media tradisional. YouTube sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran (Ulandari et al., 2021). Hal ini didukung dengan hasil penelitian M. Sulton Amarodin (2021:77) yakni bahwa penggunaan media audio visual YouTube dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penerapan media RUKAPE yang dipadukan dengan media audio visual gerak YouTube diharapkan mampu menciptakan pembelajaran PPKn yang menarik, menantang dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran di sekolah terutama dalam mengembangkan keterampilan abad 21. Denissa mengemukakan bahwa Anak-anak generasi Z dimasa ini merupakan generasi yang terlahir pada zaman yang semakin canggih sehingga gaya dan media pembelajaran yang digunakan sangat generasi global dan visual. Dari hasil penelitiannya bahwa media pembelajaran menggunakan video sangat membantu dalam proses pembelajaran baik formal maupun non formal (Brahma, 2020). Salah satu media pembelajaran berbentuk video adalah YouTube. Di dalam media YouTube guru dapat menyajikan konten materi yang terdiri dari audio visual. Sehingga mampu menarik minat siswa untuk menyimak kegiatan pembelajaran (Wulandari, 2021). Prioritas utama pembelajaran sekarang bukan untuk menuntaskan kurikulum, tetapi memastikan setiap

peserta didik mengalami proses pembelajaran sehingga diharapkan agar Indonesia tidak semakin mengalami ketertinggalan (*learning loss*).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan mengadakan tes kemampuan awal dan wawancara dengan guru PPKn, maka penelitian ini akan dilaksanakan di kelas VII D SMP Negeri 1 Panjalu. PPKn sebagai mata pelajaran yang kental dengan pendidikan karakter semestinya menjadi pembelajaran yang sangat menarik dan menantang bagi peserta didik dengan raih prestasi belajar yang baik namun pada kenyataannya prestasi belajar peserta didik di sekolah yang peneliti teliti masih jauh dari harapan. Oleh karena itu untuk meningkatkan prestasi belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), peneliti bermaksud memanfaatkan media serbaneka tiga dimensi/diorama "Rumah Kasepuhan PPKn (RUKAPE) dipadukan dengan media audio visual gerak "YouTube".

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan Prestasi Belajar PPKn Melalui Pemanfaatan Media Rukape Berbasis YouTube di Kelas VII SMPN 1 Panjalu". Penelitian ini memberikan kontribusi baru bagi pengembangan inovasi pembelajaran pada mata pelajaran PPKn karena pemanfaatan media RUKAPE berbasis YouTube belum banyak diterapkan di sekolah peneliti.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Desain intervensi tindakan/rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis and Taggart. Siklus penelitian tindakan meliputi tahap-tahap yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*re-planning*), tindakan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya, begitu seterusnya membentuk suatu spiral sampai dianggap berhasil oleh peneliti (Kemmis et al., 2014; McTaggart & Nixon, 2018). Berikut tahapan rinci tindakan kelas yang saya lakukan 1) diagnosis masalah; 2) perancangan tindakan; 3) pelaksanaan tindakan dan observasi kejadian; 4) evaluasi; dan 5) refleksi. Tahap-tahap yang dipaparkan tersebut merupakan tahapan dalam satu siklus. Siklus berikutnya, tahap perencanaan direvisi dengan mengurangi pernyataan-pernyataan guru yang bersifat mengontrol siswa. Siklus - siklus yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang berkesinambungan, dan apabila sudah dirasa cukup maka penelitian dapat dihentikan (Maliasih et al., 2017). Subjek penelitian sejumlah 32 siswa kelas VII A SMPN 1 Panjalu yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dengan mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar (Susilowati, 2018).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal pembelajaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum terlihat hasil peningkatan prestasi belajar bagi siswa kelas VII A SMPN 1 Panjalu pada mata pelajaran PPKn sehingga peneliti menerapkan tindakan pembelajaran dengan pemanfaatan media RUKAPE berbasis YouTube pada materi Kompetensi Dasar 3. 4 Keberagaman Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Tindakan pembelajaran siklus I dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Jika siklus I belum menunjukkan hasil peningkatan prestasi belajar siswa, maka akan dilanjutkan pada siklus II. Proses pembelajaran pada siklus I dilakukan dengan mengamati keaktifan siswa selama proses belajar mengajar dan untuk mengamati aktivitas mengajar yang dilakukan peneliti selama pemanfaatan media RUKAPE berbasis YouTube. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi yang telah disediakan. Hasil analisis tentang keberhasilan tindakan terhadap prestasi belajar siswa dari tes kemampuan awal sampai pada berakhirnya kegiatan belajar siklus I pada tabel 1, capaian keaktifan siswa siklus I pada tabel 2, dan capaian ketuntasan belajar pada tabel 3 dan grafik 1. Untuk pelaksanaan implementasi tindakan pembelajaran dengan pemanfaatan media RUKAPE berbasis YouTube ini dapat diakses melalui link YouTube peneliti yakni <https://youtu.be/nIfcdAw7u0I?si=SiCWAzVT9CaUeCI>.

Tabel 1. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Tes Kemampuan Awal dan Tes Siklus I

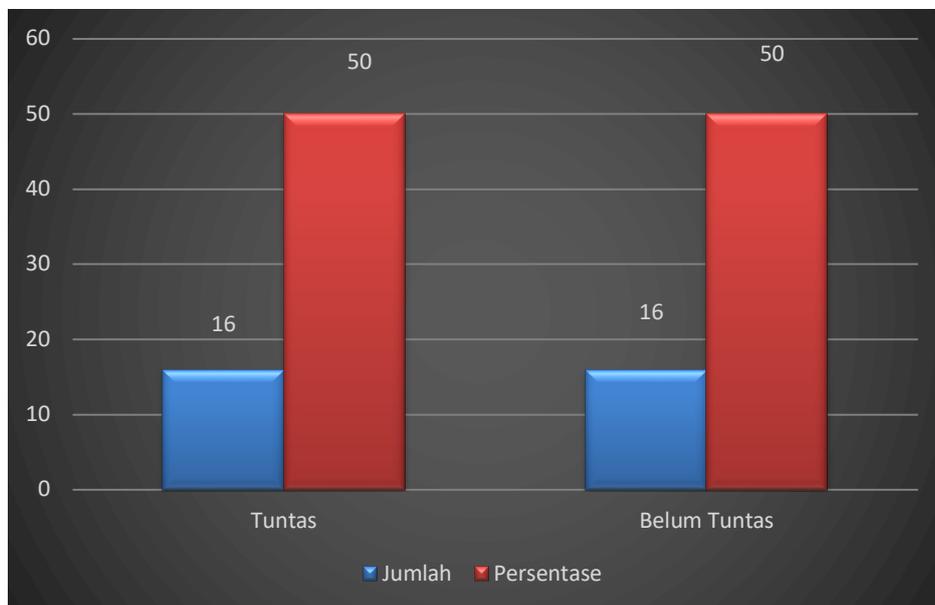
Keterangan	Tes Awal	Siklus I
Siswa Tuntas	5 (15,6 %)	16 (50%)
Siswa Belum Tuntas	27 (84,4%)	16 (50%)
Rata-rata Kelas	62,5	67,5

Tabel 2. Capaian Keaktifan Siswa Siklus I

Aspek yang Diamati	Penilaian	Persentase
Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	21	65,6%
Kerjasama dalam kelompok	18	56,2%
Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok	17	53,1%
Memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok	21	65,6%
Mendengarkan dengan baik ketika teman Berpendapat	18	56,2%
Memberi gagasan yang cemerlang	14	43,7%
Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang	23	71,8%
Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota lain	25	78,1%
Memanfaatkan potensi anggota kelompok	21	65,6%
Saling membantu dalam menyelesaikan Masalah	21	65,6%

Tabel 3. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Kriteria	Jumlah Siswa
Tuntas	16 (50%)
Belum Tuntas	16 (50%)

**Gambar 1.** Profil capaian ketuntasan belajar siswa siklus I

Kriteria keberhasilan tindakan untuk prestasi belajar adalah dengan batas tuntas 75 (KKM = 75) dan ketuntasan kelas sebesar 85%. Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa target yang diharapkan belum tercapai, karena pada hasil tes siklus I ketuntasan kelas baru mencapai 50% sedangkan target yang ditetapkan sebesar 85%. Keadaan ini akan diperbaiki pada siklus II.

Hasil Penelitian Siklus II

Tabel 4. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Tes Awal, Siklus I, dan Siklus II

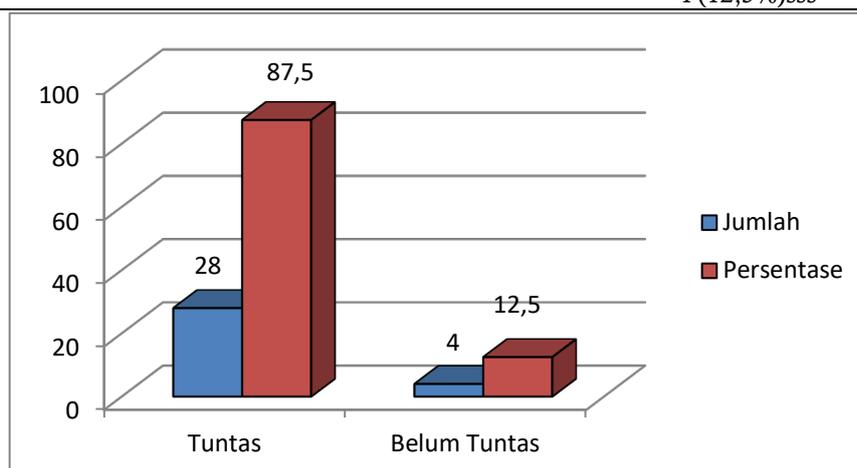
Keterangan	Tes Awal	Siklus I	Siklus II
Siswa Tuntas	5 (15,6 %)	16 (50%)	28 (87,5%)
Siswa Belum Tuntas	27 (84,4%)	16 (50%)	4 (12,5%)
Rata-rata Kelas	62,5	67,5	81

Tabel 5. Capaian Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
	Penilaian	Persentase	Penilaian	Persentase
Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	21	65,6%	23	71,8%
Kerjasama dalam kelompok	18	56,2%	24	75%
Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok	17	53,1%	21	65,6%
Memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok	21	65,6%	23	71,8%
Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat	18	56,2%	21	65,6%
Memberi gagasan yang cemerlang	14	43,7%	23	71,8%
Membuat perencanaan dan pembagaan kerja yang matang	23	71,8%	25	78,1%
Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota lain	25	78,1%	27	84,4%
Memanfaatkan potensi anggota kelompok	21	65,6%	25	78,1%
Saling membantu dalam menyelesaikan masalah	21	65,6%	23	71,8%

Tabel 6. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Kriteria	Jumlah Siswa
Tuntas	28 (87,5%)
Belum Tuntas	4 (12,5%)

**Grafik 2.** Profil capaian ketuntasan belajar siswa siklus II

Kriteria keberhasilan tindakan untuk prestasi belajar adalah dengan batas tuntas 75 (KKM = 75) dan ketuntasan kelas sebesar 85%. Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa target yang ditetapkan telah tercapai, karena pada hasil tes siklus II ketuntasan kelas telah mencapai 87,5% dan target yang ditetapkan sebesar 85%.

Analisis pelaksanaan Tindakan Kelas dalam Pemanfaatan Media RUKAPE Berbasis YouTube pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah sebagai berikut: Perencanaan yang Dilakukan Guru untuk Mempersiapkan Pembelajaran dengan Pemanfaatan Media RUKAPE Berbasis Youtube. Perencanaan yang dilakukan untuk mempersiapkan pembelajaran dengan pemanfaatan media RUKAPE berbasis Youtube adalah sebagai berikut: (1) Mempersiapkan serangkaian tindakan yang berupa

pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan media RUKAPE berbasis YouTube, dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. (2) Menyusun instrumen penelitian seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk tiap siklus, soal kemampuan awal, soal tes untuk tiap siklus, lembar observasi untuk mengamati keaktifan siswa dan aktivitas guru mengajar, angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang diterapkan, serta daftar wawancara untuk mengetahui informasi dari guru PPKn mengenai pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan media pembelajaran RUKAPE berbasis YouTube. Implikasi Peningkatan Prestasi Belajar PPKn Melalui Pemanfaatan Media RUKAPE Berbasis YouTube.

Tabel 7. Ketercapaian Indikator Kerja

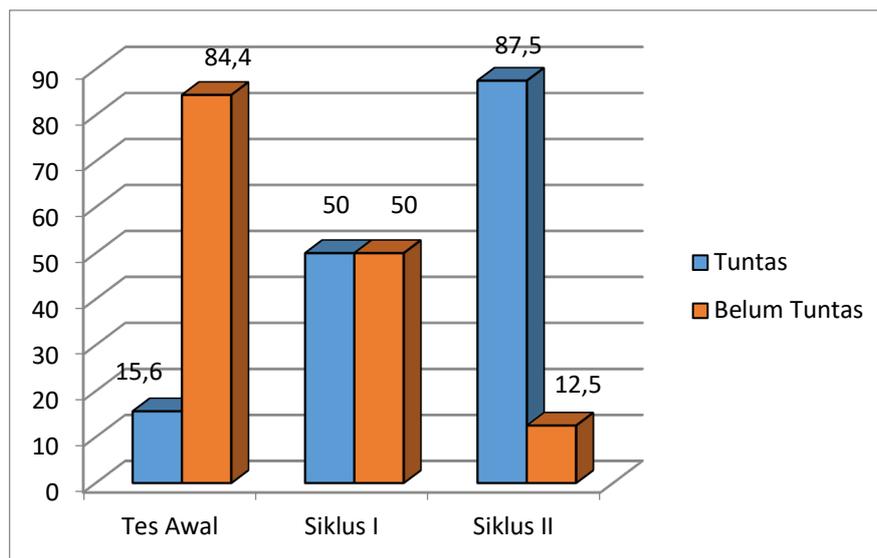
Indikator Kinerja	Target	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Prestasi Belajar	Hasil tes tiap siklus minimal 75 (KKM = 75) dan 85% secara klasikal.	50%	87,5%	Tercapai
Keaktifan Siswa	Minimal 65% siswa aktif untuk semua item pernyataan.	4 item belum memenuhi target 65%.	Semua item memenuhi target 65%	Tercapai

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus I dan siklus II dengan menggunakan media pembelajaran RUKAPE berbasis YouTube khususnya pada kompetensi dasar mendeskripsikan keberagaman masyarakat Indonesia terjadi peningkatan prestasi belajar PPKn. Peningkatan ini dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Ketercapaian Indikator Kerja

Kriteria	Ketuntasan Hasil Belajar					
	Tes Awal	Jumlah Siswa Siklus I	Siklus II	Tes Awal	Persentase Siklus I	Siklus II
Tuntas	5	16	28	15,6%	50%	87,5%
Belum Tuntas	27	16	4	84,4%	50%	12,5%

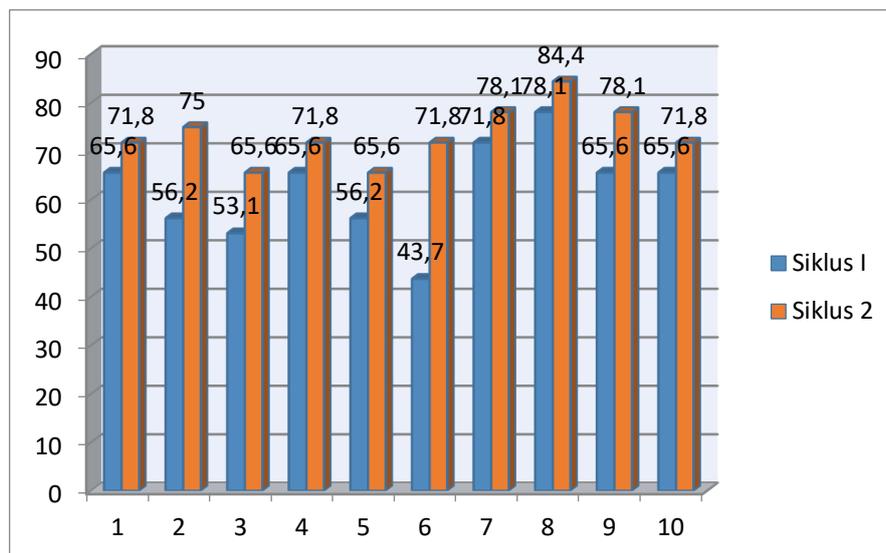
Peningkatan ketuntasan belajar siswa tersebut juga dapat dilihat pada grafik 3.



Grafik 3. Peningkatan ketuntasan belajar siswa

Peningkatan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada grafik 4. Hambatan atau Kendala yang Dihadapi Guru dalam Pemanfaatan Media RUKAPE Berbasis YouTube; (1) media pembelajaran RUKAPE berbasis YouTube belum pernah diterapkan sebelumnya sehingga beberapa siswa pada awalnya ada yang terkendala jaringan, (2) ketika diskusi kelas berlangsung masih ada siswa yang melakukan kegiatan lain dan enggan berdiskusi, (3) pada kegiatan presentasi masih ada siswa yang belum berani menyampaikan pendapatnya. Upaya untuk Mengatasi Hambatan atau Kendala yang Dihadapi Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran RUKAPE Berbasis YouTube. Pada siklus II guru memfasilitasi siswa untuk memanfaatkan jaringan internet sekolah. Ketika tahap diskusi berlangsung guru dan pengamat bersama-sama mengawasi jalannya diskusi agar siswa tidak melakukan kegiatan lain selain berdiskusi. Guru memberikan

motivasi, melakukan pendekatan pribadi terhadap siswa yang kurang aktif, mengarahkan, membimbing dan memberikan ruang untuk menyampaikan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



Grafik 4. Peningkatan Keaktifan Siswa

Pernyataan terkait pemanfaatan YouTube sesuai dengan hasil penelitian Azizzan, dkk. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media YouTube merupakan solusi yang sangat tepat untuk mengatasi masalah pembelajaran, memicu semangat siswa untuk belajar, dan meningkatkan minat belajarnya (Azizan et al., 2020). Senada juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mujianto. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan YouTube sebagai media ajar berperan positif secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar (Mujianto, 2019). Penelitian yang hasilnya relatif sama dilakukan oleh Farhatunnisya. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan video YouTube telah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Farhatunnisya, 2020). Selaras dengan hasil yang dilakukan oleh Jati. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan YouTube sebagai media ajar berperan positif secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. YouTube juga mempunyai peranan positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran (Jati, 2022). Diperkuat pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mutoharoh, dkk. Kesimpulan penelitiannya mengenai pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran membantu siswa untuk menjadikan pembelajarannya lebih menarik, efektif, dan relevan dengan isi pembelajaran. Media YouTube juga sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Mutoharoh et al., 2022).

Simpulan

Media pembelajaran RUKAPE berbasis YouTube memiliki efektivitas yang sangat tinggi dalam meningkatkan prestasi belajar PPKn siswa kelas VII A SMPN 1 Panjalu dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Hasil yang diperoleh dari penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn mendapat respon positif dari siswa sebagai pembelajaran yang disenangi, menantang, dan bermakna bagi mereka dengan dukungan media pembelajaran serbaneka tiga dimensi/diorama "Rumah Kasepuhan PPKn (RUKAPE) dipadukan dengan media audio visual gerak "YouTube". Pemanfaatan media RUKAPE berbasis YouTube juga berdampak langsung pada pengalaman pembelajaran siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara positif.

Referensi

- Adam, S., Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. CBIS Jurnal, 3(2), 78-90. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/download/400/258/1008>.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar. Jurnal Basicedu, 1(1), 21-30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>.

- Atika, N. T., Wakyuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter membentuk karakter cinta tanah air. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 105-113. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/download/17467/10490/25096>.
- Azizan, N., Lubis, M. A., & Muvid, M. B. (2020). Pemanfaatan media youtube untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. *Jurnal Darul'Ilmi*, 08(02), 194-212. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/DI>.
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan zoom sebagai pembelajaran berbasis online dalam mata kuliah sosiologi dan antropologi pada mahasiswa PPKn di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan Non Formal AKSARA*, 06(02), 97-102. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam*, 8(0), 75-83. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>.
- Farhatunnisya, A. (2020). Pemanfaatan video youtube dalam meningkatkan motivasi belajar siswa insan litera. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 109-114. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/comm-edu/article/download/3756/1507>.
- Hoesny, M. U., & Darmayanti, R. (2021). Permasalahan dan solusi untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas guru : sebuah kajian pustaka. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*, 11(2), 123-132. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/3595/1776>.
- Husein, W. M. (2022). Upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan teknologi informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *Jurnal Petisi*, 3(1), 20-28. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalteknologiinformasi/article/view/1800/904>.
- Jamun, Y. M. (2016). Desain aplikasi pembelajaran peta NTT berbasis multimedia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 8(1), 144-150. <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/101/77>.
- Jati, D. H. P. (2022). Pemanfaatan youtube dalam meningkatkan motivasi belajar materi Pancasila sebagai dasar negara. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 6(2), 117-126. <https://doi.org/10.52160/e-jmp.v6i2.905>.
- Jatmiko. (2015). Eksperimen model pembelajaran think pair share dengan modul (TPS-M) terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari minat belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 417-426. <http://doi.org/10.25273/jipm.v3i2.511>.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *Perencana penelitian tindakan*. Springer Singapura. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, 2(2), 94-100. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/download/459/319>.
- Maliasih., Hartono., & P, N. (2017). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif melalui metode teams games tournament dengan strategi peta konsep pada siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222-226. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>.
- Mujiyanto, H. (2019). Pemanfaatan youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135-159. <http://www.journal.uniga.ac.id/>.
- Mutoharoh, T., Kurnia, M. D., Jaja., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan aplikasi youtube untuk media pembelajaran. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran)*, 1(2), 97-102. <https://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JR/article/download/2883/652>.
- Oinam, S. (2017). Student- Centered Approach to Teaching and Learning in Higher Education for Quality Enhancement. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 22(06), 27-30. <https://doi.org/10.9790/0837-2206132730>.
- Oktari, Devyanne & Dewi, D. A. (2021). Pemicu lunturannya nilai pancasila pada generasi milenial. *Jurnal PEKAN*. 6(1), 93-103. ISSN: 2540 – 8038. <https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/1170>.
- Pitoewas, B., Adha, M. M., Ulpa, E. P., Rohman., Hartino, A. T., & Rhosita. (2021). Signifikansi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan memaksimalkan kompetensi warga negara. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan dan Kewarganegaraan*, 1(12), 8-17. <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/508>.
- Pratiwi, E. Y. R & Siswanto, M. B. E. (2020). Inovasi media pembelajaran game edukasi berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 140-149. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33706>.
- Rachman, F., Taufika, R., Kabatiah, M., Batubara, A., Pratama, F. F., & Nurgiansah, T. H. (2021). Pelaksanaan kurikulum PPKn pada kondisi khusus pandemi covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5682-5691. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1743>.
- Rifa, M. A. (2018). Tujuan, pengorganisasian, dan struktur kurikulum pendidikan kewarganegaraan di Afrika Selatan, Inggris dan Hongkong. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 88-97. <https://ppjp.ulm.ac.id/jurnal/index.php/pkn/article/download/4280/6104>.

- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila., & Saputra, R. (2020). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era disrupsi. *Journal on Education*, 3(1), 104-112. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Suprianto., Arhas, S. H., & Salam, R. (2018). Pengaruh media pembelajaran dan pengelolaan kelas terhadap prestasi belajar siswa di SMK negeri kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Jurnal Administrare : Jurnal Pemikiran Ilmiah dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 5(2), 137-146. <https://ojs.unm.ac.id/administrare/article/download/8162/4702>.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian tindakan kelas solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Edunomika*, 02(01), 36-46. <http://dx.doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>.
- Ulandari, R., K, A. R., & Busrah, Z. (2021). Youtube sebagai media pembelajaran PAI di masa pandemi covid-19. *AL-ISHLAH Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1), 17-30. P-ISSN: 2685-6581; E-ISSN: 1693-7449. 1692-Article Text-4748-1-10-20211227.
- Uno, H. B. (2008). *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra'*, V(2), 1-11. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>.
- Widiatmaka, P. (2016). Kendala pendidikan kewarganegaraan dalam membangun karakter peserta didik di dalam proses pembelajaran. *Jurnal Civics*, 13(2), 188-198. <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/view/12743>.
- Wulandari, A.R., Masturi, & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis youtube terhadap hasil belajar IPA siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779-3785. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>.
- Yarmi, G. (2014). Meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa melalui pendekatan whole language dengan teknik menulis jurnal. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(1), 8-16. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/3266>.
- Yuliati, E. (2021). Penerapan active learning dan penggunaan media berbasis komputer untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 6(1), 45-50. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/JPM/article/download/4114/2082>.
- Yustanto, R. D. M. (2022). Pemanfaatan jeruedu sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 5(2), 505-515. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.4378>.
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *E-Jurnal UIN Alauddin Makassar*, V(2), 274-285. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/3480>.