



VOLUME XXII

E-Jurnal

Dinas Pendidikan Kota Surabaya

ISSN : 2337 - 3253

DISPENDIK SURABAYA

JL. JAGIR WONOKROMO 354 -356 SURABAYA

E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya merupakan jurnal online yang berisikan tentang kumpulan karya tulis ilmiah dari guru-guru kota Surabaya yang dipersembahkan untuk memperkaya khazanah pendidikan di Indonesia



Website
dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar

dispendiksby

dispendiksby1

dispendiksby

<http://dispendik.surabaya.go.id>



9 772337 325880

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan hidayah-Nya dapat diterbitkan E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya Volume XXII. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya merupakan sebuah bentuk media guru dalam mendedikasikan ilmu pengetahuan kedalam sebuah bentuk karya ilmiah. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya memiliki standar mutu dan kualitas penulisan karya ilmiah guru secara umum yang nantinya dapat bermanfaat dalam mengurus kenaikan pangkat. Proses pengumpulan poin angka kredit yang di dapat dari sebuah karya ilmiah dimulai melalui tahapan pelatihan penulisan karya ilmiah, membuat karya tulis, melakukan resume kegiatan pelatihan, hingga publikasi karya ilmiah.

Selamat dan sukses atas karya ilmiah yang telah dihasilkan semoga kedepan E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya mampu sebagai inspirasi dalam peningkatan mutu dan kualitas guru-guru di Indonesia.

SURABAYA, 02 AGUSTUS 2023



Ir. YUSUF MASRUH, MM

PEMBINA TK. I

NIP. 19671224 199412 1 001

**SUSUNAN PENGURUS
E-JURNAL DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA**

PELINDUNG

Ir. Yusuf Masruh, M.M.

PENASEHAT

Putri Aisyah Mahanani. S.E.

PIMPINAN REDAKSI

Tri Endang Kustianingsih, M. Pd.

DEWAN REDAKSI

Dedi Prasetyawan, S. Psi.

Dra. Munaiyah, M. Pd.

Drs. Sutrisno, M. Pd.

REDAKTUR PELAKSANA

Ahmad Sya'roni, S. Pd., M. Pd.

Dr. Triworo Parnoningrum, S. Pd., M. Pd.

Anton Setiawan, M. Pd.

Hanifa, M. Pd.

Uswatun Khasanah, M. Pd.

Risa Puji Lestari, M. Pd.

EDITORIAL

Muhammad Sufyan, M. Si

Drs. Adji Suharko, M. Pd.

Atiko, S.S., M. MPd., M.M.

Darto, S. Pd., M. Pd.

Sastro, S. Pd., M. Pd.

Sri Kis Untari, S. Pd., M.M.

Puguh Handoyo, S. Pd. SD, M. Pd.

PUBLIKASI DOKUMENTASI

Chrisma Rachmadya Priyanto, S.H., M. Pd.

MITRA BESTARI

Prof. Dr. Sarmini, M. Hum.

Dr. Martadi, M.Sn.

Prof. Dr. Wasis, M. Si.

Prof. Dr. Yatim Riyanto, M. Pd.

ALAMAT REDAKSI :

Dinas Pendidikan Kota Surabaya

Jl. Jagir Wonokromo 354-356

Website : dispendik.surabaya.go.id

Email : ejurnal.dispendiksby@gmail.com

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Pengurus	ii
Daftar Isi	iii
Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Melalui Penggunaan Media Foto (Hadi Kuswantoro)	1
Peningkatan Kemampuan Guru Menyusun PTK Melalui KKG dengan Metode TUTEBAYA (Sri Kis Untari)	11
Ladang Informasi Warga Jeruk I dengan SWEB (Rumadi).....	18
Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Tamu dan Tuan Rumah (Sutji Wardjati).....	26
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Media Tutorial Penjumlahan Menggunakan Kartu Bilangan (Tri Indrajati)	38
Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Tefo Di Masa Pandemi Covid 19 Pada Mata Pelajaran IPS (Neneng Koes Hariyanti).....	44
Presensi Kolase Kontrol Disiplin Siswa Selama BDR (Farid Faruq).....	57
Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> terhadap Peningkatan Karakter Kepedulian Sosial Peserta Didik Kelas VIII (Binti Ismiyah).....	66
Peningkatan Penalaran dan Hasil Belajar Penjumlahan serta Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Alat Peraga Kartu Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas VI (Sukarman)	74

Meningkatkan Prestasi Siswa dan Efektivitas Belajar dengan Menggunakan <i>Quizziz</i> Berbasis Game Sebagai Alat Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Informatika Kelas VII (Sehrotul Amanah)	84
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan <i>Video Conference</i> Melalui Aplikasi <i>Meet Teams</i> Tentang Daur Ulang Sampah Organik Rumah Tangga Menjadi Kompos Kelas IX E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Praktik Di Masa Pandemi Covid 19 (Endang Sri Wahjuningsih)	95
Kajian Kritis Sebagai Upaya Konselor dalam Menerapkan Konseling <i>Cognitive Behavior Therapy</i> (CBT) Untuk Mereduksi Adiksi <i>Game Online</i> (Eka Erawati).....	104



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS NARASI MELALUI
PENGUNAAN MEDIA FOTO
(Hadi Kuswantoro)**

ABSTRACT

Learning with narrative writing material is found difficult for students. During the learning process the teacher only provides explanations to students about the material and does not use media as a learning process to write narrative. After explaining the material, the teacher then asked the students to do a narrative writing assignment. Students feel bored and passive, they just sit quietly and listen to verbal explanations. So that it causes less than optimal student learning outcomes.

The use of photo media is expected to be able to overcome the problems that occur because the media is concrete, has self-experience photos, is cheap, interesting, and is expected to motivate students to write narrative essays.

This type of research is classroom action research using photo media. In this study, the subjects of the study were students of class V-D SDN Balongsari I / 500 Surabaya with 32 students. This study used qualitative and quantitative data analysis techniques to obtain data through teacher and student observation sheets, learning outcomes tests.

Writing narration using photo media shows a change. In the learning cycle I, the teacher's activity got a score of 73 and the second cycle with a value of 88.9. While student learning outcomes with an average value obtained in the first cycle reached 71.8 (62.5%) and in the second cycle reached 79.4 (84.4%). The results showed that there was an increase in teacher activity and student activity, as well as student learning outcomes.

So it can be concluded that the use of photo media in class V-D SDN Balongsari I / 500 Surabaya can increase teacher activity, student activity, and learning outcomes.

Keywords: *ability, write a narrative, photo media*

PENDAHULUAN

Setiap anak SD diharapkan memiliki empat keterampilan dalam berbahasa. Keterampilan berbahasa tersebut diantaranya, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Pembelajaran menulis karangan sejak SD diharapkan mampu menjadi dasar yang kuat dalam berkomunikasi secara tertulis. Selain itu, menulis merupakan salah satu kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disebutkan bahwa siswa harus mampu menyusun karangan tentang topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (BSNP, 2008: 18). Adapun jenis karangan yang dikuasai adalah karangan narasi.

Hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam materi menulis narasi

Penggunaan media foto diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi karena media tersebut bersifat konkret, pengalaman sendiri, harganya murah, menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk menulis karangan narasi.

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran untuk bidang studi Bahasa Indonesia dan masukan dalam pengembangan pemanfaatan suatu media foto dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah

KAJIAN PUSTAKA

Menulis

Menulis dapat dianggap sebagai proses ataupun suatu hasil. Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan. Sebenarnya, kegiatan menulis yang

menghasilkan sebuah tulisan sering kita lakukan, misalnya mencatat pesan.

Seseorang tidak ingin menulis karena tidak tahu untuk apa dia menulis dan merasa tidak memiliki bakat untuk menulis. Smith (dalam Suparno, 2008: 1.4) mengatakan bahwa pengertian menulis merupakan bagian dari proses belajar yang dialami siswa.

Suparno (2008: 1.3) mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan untuk orang lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alatnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan untuk mengungkapkan berbagai gagasan atau ide yang ada di dalam pikiran ke dalam bentuk sebuah tulisan. Selain itu, menulis merupakan bentuk komunikasi dengan orang lain dalam bentuk sebuah tulisan.

Tujuan Menulis

Menulis mempunyai tujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca tentang gagasan penulis dan untuk mengungkapkan perasaan atau emosi seseorang melalui bahasa tulis atau komunikasi secara tidak langsung.

Tarigan (2008, 24) menyatakan bahwa tujuan dari menulis, antara lain: 1) untuk memberitahukan atau mengajar, 2) untuk meyakinkan atau mendesak, 3) untuk menghibur atau menyenangkan, dan 4) untuk mengekspresikan perasaan dan emosi.

Manfaat Menulis

Suparno (2008: 1.4) menyebutkan bahwa manfaat menulis adalah sebagai berikut: 1) meningkatkan kecerdasan, 2) mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, 3) menumbuhkan keberanian, dan 4) mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Dengan menulis, seseorang dapat menunjukkan potensi yang dimiliki. Jadi, dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis adalah menambah wawasan,

menumbuhkan daya kreativitas seseorang, dan melatih kepercayaan diri.

Proses Menulis

Ada beberapa pendekatan yang kerap muncul dalam pembelajaran menulis. Menurut Proet dan Gill (dalam Suparno, 2008: 1.14) pendekatan dalam pembelajaran menulis yaitu 1) pendekatan frekuensi, 2) pendekatan gramatikal, 3) pendekatan koreksi, dan 4) pendekatan formal. Masing-masing pendekatan memiliki sisi kebenaran. Namun menulis sebagai suatu aktivitas yang berproses.

Ada beberapa fase dalam aktivitas menulis yaitu fase *prapenulisan*, *penulisan*, dan *pasca penulisan*. (Suparno, 2008: 114).

Tahap *prapenulisan* merupakan fase persiapan menulis dengan mengumpulkan informasi, memilih, mengolah, dan mensistematiskannya agar tulisan kita tajam, tidak dangkal teratur, dan enak dibaca. Fase ini terdapat aktivitas memilih topik, menetapkan tujuan dan sasaran, mengumpulkan informasi, serta mengorganisasi ide atau gagasan dalam bentuk kerangka karangan.

Tahap *Penulisan* merupakan pengembangan isi karangan dengan memanfaatkan bahan atau informasi yang telah kita kumpulkan. Struktur karangan terdiri dari bagian awal, isi, dan akhir. Awal karangan berfungsi untuk memperkenalkan kepada pembaca terhadap pokok tulisan kita. Isi karangan menyajikan bahasan topik atau ide utama karangan. Sedangkan akhir karangan berfungsi untuk mengembalikan pembaca pada ide-ide inti karangan melalui perangkuman.

Tahap *pasca penulisan* merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan draft karangan yang telah dibuat. Kegiatannya melalui penyuntingan dan perbaikan.

Macam-Macam Karangan

Karangan dapat dibedakan menjadi beberapa macam. Menurut Umri Nur'aini, Indriyani (2008:35), karangan dibedakan menjadi : 1) karangan deskripsi, 2) karangan eksposisi, 3) karangan narasi, 4) karangan persuasi, 5) karangan ilmiah, 6) karangan ilmiah populer dan, 7) karangan khas. Selain itu, menurut Suparno (2008: 4.1, 5.1) karangan dapat dibedakan dalam lima jenis, yaitu 1) deskripsi, 2) narasi, 3) eksposisi, 4) argumentasi, dan 5) persuasi.

Narasi

Istilah *narasi* atau sering disebut *naratif* berasal dari kata bahasa Inggris *narration* (cerita) dan *narrative* (yang menceritakan). Karangan disebut narasi menyajikan serangkaian peristiwa. Karangan ini berusaha menyampaikan serangkaian kejadian menurut urutan terjadinya (kronologis), dengan maksud memberi arti kepada sebuah atau serentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu. (Suparno, 2008: 4.31).

Diterangkan lebih lanjut bahwa dalam menulis narasi kita akan merasakan daya khayal atau imajinasi pengarang dapat mengembara kemana-mana. Yang penting dalam mengarang narasi ialah: 1) walaupun khayal atau berimajinasi, kita tidak boleh sesuka hati menciptakan cerita. Tokoh harus bertindak wajar sesuai dengan watak dan kepribadian yang diberikan; 2) harus logika, kalau tidak, cerita akan kacau dan sukar dimengerti.

Menurut Umri Nur'aini, (2008: 35) karangan narasi adalah karangan yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian dengan tujuan agar pembaca seolah-olah mengalami kejadian yang diceritakan itu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa narasi adalah suatu bentuk tulisan atau karangan yang mengisahkan sebuah kejadian atau peristiwa secara kronologis dalam suatu kesatuan waktu. Selain itu, dengan menulis narasi dapat melatih seseorang untuk

mampu menceritakan sebuah peristiwa atau kejadian secara berurutan atau kronologis ke dalam bentuk tulisan.

Menulis sebuah karangan narasi perlu memperhatikan prinsip-prinsip dasar narasi. Berdasarkan pendapat Suparno (2008: 4.39) prinsip-prinsip tersebut antara lain: 1) alur, 2) penokohan, 3) latar, 4) sudut pandang dan 5) pemilihan detail peristiwa.

Alur (plot) dapat kita temukan dengan mengikuti jalan cerita. Alur dengan jalan cerita tidak dapat dipisahkan, tetapi harus dibedakan. Jalan cerita memuat kejadian. Tetapi suatu kejadian ada karena ada sebabnya, ada alasannya. Yang menggerakkan kejadian cerita tersebut adalah alur.

Penokohan dalam narasi mempunyai ciri khas ialah mengisahkan tokoh cerita bergerak dalam suatu rangkaian perbuatan atau mengisahkan tokoh cerita terlibat dalam suatu peristiwa dan kejadian. Tindakan, peristiwa, kejadian, itu disusun bersama-sama sehingga mendapatkan kesan atau efek tunggal.

Latar merupakan salah satu unsur yang harus ada dalam cerita untuk mendapatkan efek tunggal yang dilakukan dengan cara memilih atau membatasi tindakan atau peristiwa yang dialami tokoh cerita pada latar tertentu. Suparno (2008: 4.42) mengartikan latar sebagai tempat dan atau waktu terjadinya perbuatan tokoh atau peristiwa yang dialami tokoh.

Sudut pandang dalam narasi menjawab pertanyaan siapakah yang menceritakan kisah ini. Sudut pandang pengarang akan menentukan gaya dan corak cerita. Sebab, watak dan pribadi si pencerita akan banyak menentukan cerita yang dituturkan pada pembaca.

Alat/Media Pembelajaran

Alat merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan. Dalam proses pengajaran maka alat mempunyai fungsi sebagai pelengkap untuk mencapai tujuan. Ahmad D.

Marimba.(dalam Prof. Pupuh Fathurrohman, 2010:15).

Selain itu alat/media pembelajaran terdapat dalam bagian bahan ajar. Menurut Abdul Majid (2010:174) Bahan ajar adalah segala bentuk yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.

Bahan ajar

Menurut Abdul Majid (2010: 174) bentuk bahan ajar dikelompokkan menjadi empat yaitu: 1) Bahan cetak (*printed*), 2) Bahan ajar dengar (*audio*), 3) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), dan 4) bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*).

Bahan ajar cetak (*printed*) dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk diantaranya handout, buku, modul, LKS, brosur, foto/gambar. Bahan ajar dengar (*audio*) dapat berupa kaset yang dapat menyimpan suara dan dapat diperdengarkan berulang-ulang. Radio juga dapat digunakan sebagai media audio. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) merupakan alat bantu sebagai bahan ajar yang dapat berupa video compact disk atau film. Bahan ajar interaktif (*interactivte teaching material*) dapat berupa compact disk interaktif yang dalam menyiapkannya diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung dalam mengoperasikan peralatan seperti komputer, kamera video, dan kamera foto.

Media Foto

Foto merupakan termasuk dalam salah satu jenis gambar diam. Untuk mendapatkannya kita dapat memoret dan memperbesarnya dengan membawanya ke studio foto. (Denny Setiawan dkk, 2009: 1.1).

Foto memiliki makna yang lebih baik dibandingkan dengan tulisan. Sebagai bahan ajar dengan melihat sebuah atau serangkaian foto siswa dapat melakukan

sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.

Menurut Weindenmann (dalam Abdul Majid, 2009:178) dalam buku *Lehren mit Bildmedien* menggambarkan bahwa melihat sebuah foto/gambar lebih tinggi maknanya daripada membaca atau mendengar. Melalui membaca yang dapat diingat hanya 10 %, dari mendengar yang diingat 20%, dan dari melihat yang diingat 30%. Bahan ajar foto harus dibantu dengan bahan tertulis sebagai petunjuk cara menggunakannya.

Penilaian

Untuk menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran diperlukan penilaian/evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan membandingkan hasilnyan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Nana Sudjana (dalam Prof. Pupuh Fathurrohman, 2010: 75) menjelaskan bahwa evaluasi pada dasarnya memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu.

Nitko & Brookhart (dalam Drs. Harun Rasyid, 2011: 2) mendefinisikan evaluasi sebagai suatu proses penetapan nilai yang berkaitan dengan kinerja dan hasil karya siswa. Evaluasi merupakan salah satu rangkaian kegiatan dalam meningkatkan kualitas, kinerja atau produktivitas suatu lembaga dalam melaksanakan programnya. Mardapi (dalam Drs. Harun Rasyid, 2011: 2).

Penilaian Narasi

Penilaian merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaiannya (Drs. Harun Rasyid, 2011: 6).

Dalam pembelajaran menulis narasi dilakukan penilaian tertulis. Tugas menulis memaksa peserta didik untuk belajar dan berusaha menulis: memilih bentuk-bentuk

kebahasaan yang tepat untuk mengungkapkan apa yang akan ditulis, mencari dan menyeleksi informasi, dan menyusun informasi ke dalam urutan logika yang benar.

Tabel.1 Aspek Penilaian Menulis Narasi

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Ketercapaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi karangan dengan isi foto				
2	Keruntutan isi karangan				
3	Ketepatan pilihan kata/ kosakata				
4	Ketepatan kalimat				
5	Ketepatan penggunaan huruf kapital				
6	Ketepatan penggunaan tanda baca				
Jumlah skor					

Keterangan angka:

1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik)

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Mills (dalam Igak Wardhani, 2008: 1.4) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai “*systematic inquiry*” yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya. Informasi ini digunakan untuk meningkatkan persepsi serta mengembangkan “*reflective practice*” yang berdampak positif dalam berbagai praktik persekolahan, termasuk memperbaiki hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari tahapan perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi selama dua siklus pada siswa kelas 5-D SDN Balongsari I/500 Surabaya.

Beberapa tahapan yang dilakukan agar menulis narasi dapat berjalan dengan baik dipaparkan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini, ada beberapa kegiatan yang dilakukan di sekolah:

- 1) Menganalisis kurikulum
- 2) Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian.

- 3) Membuat perangkat pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media foto.
- 4) Mempersiapkan media foto yang digunakan sebagai media pembelajaran.
- 5) Menyusun instrumen penelitian yaitu lembar tes hasil belajar siswa.

2. Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan

Tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
- 2) Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan.
- 3) Pertemuan pertama menyusun kerangka karangan narasi
- 4) Pertemuan kedua menyusun karangan narasi sesuai kerangka karangan yang dibuat.
- 5) Pengamat adalah guru kelas dan teman sejawat
- 6) Mengamati aktivitas pembelajaran dan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran
- 7) Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan

3. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi antara guru dan pengamat berdasarkan lembar pengamatan, lembar penilaian, dan lembar catatan lapangan.

Kegiatan pada tahap refleksi meliputi beberapa hal berikut:

- 1) Guru dan pengamat mendiskusikan masalah-masalah dan kekurangan yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung
- 2) Menganalisis masalah yang ditemukan kemudian mencari solusinya
- 3) Merancang tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Untuk melaksanakan pembelajaran tersebut, ada beberapa instrument yang diperlukan. Pengumpulan data dalam pelaksanaan program ini dilakukan teknik observasi, teknik tes, catatan lapangan, lembar pengamatan aktivitas guru dan dokumen penunjang lainnya.

Untuk mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran menulis narasi berlangsung diperlukan instrument pengamatan dan deskripsi pengamatan dengan format berikut:

Tabel 1. Pengamatan Penggunaan Media Foto Pertemuan 1

No.	Aktivitas Guru	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Memberikan apersepsi dengan bertanya kepada siswa seputar kejadian yang pernah dialami				
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media foto				
3.	Guru memajang media foto di depan kelas, kemudian bertanya jawab isi foto				
4.	Guru memberi contoh untuk menentukan topik sesuai dengan media foto				
5.	Guru mengembangkan topik menjadi kerangka karangan				
6.	Guru menyuruh siswa untuk mengerjakan kerangka karangan sesuai dengan media foto di lembar LKS				
7.	Guru membimbing siswa untuk membuat kerangka karangan				
8.	Guru menyuruh siswa membacakan hasil tulisannya di depan kelas				
9.	Guru dan teman yang lain memberikan masukan atas hasil yang telah dibacakan				
10.	Guru bersama siswa memberi simpulan atas materi membuat kerangka karangan berdasarkan foto				
11.	Guru memberikan PR kepada siswa agar memperbaiki hasil kerangka karangan yang sudah dibuat dan mengakhiri pembelajaran				
	Jumlah skor:				

Keterangan angka:
1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik)

Tabel 2. Pengamatan Penggunaan Media Foto Pertemuan 2

No.	Aktivitas Guru	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Memberikan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang kerangka karangan yang sudah dikerjakan pada pertemuan sebelumnya				
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media foto				
3.	Guru memajang media foto di depan kelas, kemudian guru memberi contoh cara mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi				
4.	Siswa diminta untuk menyusun karangan narasi sesuai dengan kerangka karangan yang sudah dibuat pada pertemuan				

	sebelumnya di lembar LP				
5.	Guru membimbing siswa untuk membuat karangan narasi				
6.	Guru menyuruh siswa untuk membacakan hasil tulisannya di depan kelas				
7.	Guru dan teman yang lain memberikan masukan atas hasil yang telah dibacakan				
8.	Guru bersama siswa memberi simpulan atas materi menulis narasi dengan menggunakan media foto				
9.	Guru menyuruh siswa untuk mempelajari lagi materi menulis narasi di rumah				
	Jumlah skor:				

Keterangan angka:
1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik)

Tabel 3. Deskriptor Pengamatan Penggunaan Media Foto Pertemuan 1

No.	Aspek yang Diamati	Skor	Deskriptor
1.	Memberikan apersepsi dengan bertanya kepada siswa seputar kejadian yang pernah dialami	4	Apabila guru memberikan apersepsi yang sesuai dengan materi, memberikan waktu berpikir pada siswa saat guru bertanya, siswa merespon, siswa berani bercerita.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media foto	4	Apabila guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas, lengkap, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
3.	Guru memajang media foto di depan kelas, kemudian memberikan waktu berpikir pada siswa untuk menjawab, memberikan kesempatan bertanya pada siswa, dan guru menjawab pertanyaan dengan bahasa yang baik dan benar.	4	Apabila guru bertanya jawab tentang isi foto yang sudah diamati dan siswa memberikan respon, memberikan waktu berpikir pada siswa untuk menjawab, memberikan kesempatan bertanya pada siswa, dan guru menjawab pertanyaan dengan bahasa yang baik dan benar.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
4.	Guru memberi contoh untuk menentukan topik sesuai dengan media foto	4	Apabila guru memberi contoh menentukan topik dengan jelas, dengan suara yang keras, guru menjelaskan dengan bahasa yang baik dan benar, dan siswa memberikan respon pada pembelajaran.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
5.	Guru mengembangkan topik menjadi kerangka karangan	4	Apabila guru memberi contoh membuat kerangka karangan dengan jelas, dengan suara yang keras, guru menjelaskan dengan bahasa yang baik dan benar, dan siswa memberikan respon pada pembelajaran.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
6.	Guru menyuruh siswa untuk mengerjakan kerangka	4	Apabila guru menyuruh siswa dengan jelas, dengan menggunakan bahasa yang santun, menjelaskan petunjuk kerja, dan siswa merespon tugas yang diberikan.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.

	karangan sesuai dengan media foto di lembar LKS	3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
7.	Guru membimbing siswa untuk membuat kerangka karangan	4	Apabila guru membimbing siswa menyusun kerangka karangan dengan sabar dan telaten, saat siswa bertanya, guru menjelaskannya dengan jelas, menggunakan bahasa yang baik dan benar, siswa mengerti penjelasan guru.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
8.	Guru menyuruh siswa membacakan hasil tulisannya di depan kelas	4	Apabila guru menyuruh siswa dengan jelas, dengan menggunakan bahasa yang santun, siswa berani untuk maju ke depan, siswa merasa antusias untuk membacakannya.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
9.	Guru dan teman yang lain memberikan masukan atas hasil yang telah dibacakan	4	Apabila guru menanggapi hasil pengamatan siswa, memberi kesempatan pada siswa untuk menanggapi hasil pengamatan siswa lain, siswa berani memberikan pendapatnya, siswa aktif dalam kegiatan.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
10.	Guru bersama siswa memberi simpulan atas materi membuat kerangka karangan berdasarkan foto	4	Apabila guru menyimpulkan tentang hasil kerangka karangan yang dibuat siswa, dengan jelas, bahasa yang baik dan benar, dan siswa aktif untuk memberikan pendapat.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
11.	Guru memberikan PR kepada siswa agar memperbaiki hasil kerangka karangan yang sudah dibuat dan mengakhiri pembelajaran	4	Apabila guru memberikan PR dengan jelas, dengan suara yang keras, dengan bahasa yang santun, guru memberikan pesan moral kepada siswa.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.

Tabel 4. Deskriptor Pengamatan Penggunaan Media Foto Pertemuan 2

No.	Aspek yang Diamati	Skor	Deskriptor
1.	Memberikan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang kerangka karangan yang sudah dikerjakan pada pertemuan sebelumnya	4	Apabila guru memberikan apersepsi yang sesuai dengan materi, memberikan waktu berpikir pada siswa saat guru bertanya, siswa merespon, siswa berani menjawab.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran menulis narasi	4	Apabila guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas, lengkap, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

	dengan menggunakan media foto	3	siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
		4	Apabila guru memberi contoh mengembangkan kerangka karangan depan kelas, kemudian guru memberi contoh cara mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi
3.	Guru memajang media foto di depan kelas, kemudian guru memberi contoh cara mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi	4	Apabila guru memberi contoh mengembangkan kerangka karangan depan kelas, dengan suara yang keras, guru menjelaskan dengan bahasa yang baik dan benar, dan siswa memberikan respon pada pembelajaran.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
4.	Siswa diminta untuk menyusun karangan narasi sesuai dengan kerangka karangan yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya di lembar LP	4	Apabila guru menyuruh siswa dengan jelas, dengan menggunakan bahasa yang santun, menjelaskan petunjuk kerja, dan siswa merespon tugas yang diberikan.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
5.	Guru membimbing siswa untuk membuat karangan narasi	4	Apabila guru membimbing siswa membuat karangan narasi dengan sabar dan telaten, saat siswa bertanya, guru menjelaskannya dengan jelas, menggunakan bahasa yang baik dan benar, siswa mengerti penjelasan guru.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
6.	Guru menyuruh siswa untuk membacakan hasil tulisannya di depan kelas	4	Apabila guru menyuruh siswa dengan jelas, dengan menggunakan bahasa yang santun, siswa berani untuk maju ke depan, siswa merasa antusias untuk membacakannya.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
7.	Guru dan teman yang lain memberikan masukan atas hasil yang telah dibacakan	4	Apabila guru menanggapi hasil pengamatan siswa, memberi kesempatan pada siswa untuk menanggapi hasil pengamatan siswa lain, siswa berani memberikan pendapatnya, siswa aktif dalam kegiatan.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
8.	Guru bersama siswa memberi simpulan atas materi menulis narasi dengan menggunakan media foto	4	Apabila guru menyimpulkan tentang hasil karangan narasi yang dibuat siswa, dengan jelas, bahasa yang baik dan benar, dan siswa aktif untuk memberikan pendapat.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.
9.	Guru menyuruh siswa untuk mempelajari lagi materi menulis narasi di rumah	4	Apabila guru menyuruh siswa dengan jelas, dengan suara yang keras, dengan bahasa yang santun, guru memberikan pesan moral kepada siswa.
		3	Apabila guru memenuhi 3 kriteria.
		2	Apabila guru memenuhi 2 kriteria.
		1	Apabila guru memenuhi 1 kriteria.

Untuk mengukur keberhasilan belajar siswa menulis karangan narasi menggunakan lembar penilaian, aspek penilaian, dan deskripsi penilaian dengan format sebagai berikut:

Tabel 5. Lembar Penilaian Menulis Narasi dengan Menggunakan Media Foto

LEMBAR PENILAIAN MENULIS NARASI	
Nama :	
Kelas :	
Tanggal :	
Petunjuk kerja!	
	1. Amati media foto 1, 2, 3, dan 4 !
	2. Susunlah karangan narasi yang sesuai dengan media foto tersebut !

Tabel 6. Aspek Penilaian Menulis Narasi

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Ketercapaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi karangan dengan isi foto				
2	Keruntutan isi karangan				
3	Ketepatan pilihan kata/ kosakata				
4	Ketepatan kalimat				
5	Ketepatan penggunaan huruf kapital				
6	Ketepatan penggunaan tanda baca				
Jumlah skor					

Keterangan angka:

1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik)

Tabel 7. Deskriptor Penilaian Menulis Narasi dengan Menggunakan Media Foto

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian	Deskriptor
1.	Kesesuaian isi karangan dengan isi foto	4	Isi karangan yang ditulis sangat sesuai dengan isi foto
		3	Apabila isi karangan yang ditulis siswa 1-2 baris kalimat yang tidak sesuai isi foto.
		2	Apabila isi karangan yang ditulis siswa 3-4 baris kalimat yang tidak sesuai isi foto.
		1	Apabila isi karangan yang ditulis siswa 5-6 baris kalimat yang tidak sesuai isi foto.
2.	Keruntutan isi karangan	4	Apabila isi karangan yang ditulis runtut setiap kalimat.
		3	Apabila keruntutan isi karangan yang ditulis siswa 1-2 baris kalimat yang tidak runtut.
		2	Apabila isi karangan yang ditulis siswa 3-4 baris kalimat yang tidak runtut.
		1	Apabila isi karangan yang ditulis siswa 5-6 baris kalimat yang tidak runtut.
3.	Ketepatan pilihan kata/ kosakata	4	Apabila penggunaan pilihan kata sangat sesuai di setiap kalimatnya.
		3	Apabila penggunaan pilihan kata yang ditulis siswa, 1-2 kata yang tidak sesuai.
		2	Apabila penggunaan pilihan kata yang ditulis siswa, 3-4 kata yang tidak sesuai.
		1	Apabila penggunaan pilihan kata yang ditulis siswa, 5-6 kata yang tidak sesuai.
5.	Ketepatan penggunaan huruf kapital	4	Apabila penggunaan huruf kapital sangat sesuai di setiap kalimat.
		3	Apabila penggunaan huruf kapital yang ditulis siswa, ada 1-2 yang tidak sesuai.
		2	Apabila penggunaan huruf kapital yang ditulis siswa, ada 3-4 yang tidak sesuai.
		1	Apabila penggunaan huruf kapital yang ditulis siswa, ada 5-6 yang tidak sesuai.
6.	Ketepatan penggunaan tanda baca	4	Apabila penggunaan tanda baca sangat sesuai di setiap kalimat.
		3	Apabila penggunaan tanda baca yang ditulis siswa, ada 1-2 yang tidak sesuai.
		2	Apabila penggunaan tanda baca yang ditulis siswa, ada 3-4 yang tidak sesuai.
		1	Apabila penggunaan tanda baca yang ditulis siswa, ada 5-6 yang tidak sesuai.

Sedangkan untuk mengetahui permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media foto berlangsung menggunakan Lembar catatan lapangan dengan format berikut:

Tabel 8. Lembar Catatan Lapangan

Nama Sekolah :	
Kelas/Semester :	
Mata Pelajaran :	
Waktu :	
Tanggal :	
Petunjuk :	Uraikanlah situasi dan kondisi kelas, serta kendala yang dialami dalam proses belajar mengajar menulis narasi dengan menggunakan media foto!
.....	
.....	
Surabaya, Observer	
Ttd	

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Beberapa temuan pada tiap tahapan yang dilakukan pada siklus I adalah, Aktivitas guru pada siklus I dalam kegiatan pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media foto belum terlaksana dengan baik karena belum mencapai kriteria yang telah ditentukan pada indikator keberhasilan, yaitu ≥ 75 . Hal ini dapat dilihat dari data hasil pengamatan aktivitas guru siklus I yang hanya mencapai nilai 73. Penelitian pada siklus I dikatakan belum berhasil. Kualitas pembelajaran dan tingkat ketercapaian aktivitas guru pada siklus I diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus II. Pada siklus II, tingkat ketercapaian aktivitas guru memperoleh nilai 88,9. Pada kegiatan pembelajaran siklus II, guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan perbaikan yang sudah direncanakan pada siklus sebelumnya. oleh karena itu, berdasarkan data yang diperoleh, guru sudah meningkatkan aktivitasnya dan hasil pembelajaran lebih baik dari perolehan sebelumnya karena sudah dilakukan perbaikan. Dengan demikian, guru memilih media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada siswa untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

dan minat serta perhatian siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil belajar menulis narasi rata-rata siswa kelas 5-D SDN Balongsari I/500 Surabaya siklus I mencapai 71,8 Dan pada siklus II mencapai 79,4. Sementara itu, ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 62,5 %. Hal ini belum mencapai keberhasilan siswa secara klasikal, Tetapi pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 84,4 %. Oleh karena itu, pada siklus II keberhasilan pembelajaran sudah tercapai.

Permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media foto adalah kurangnya waktu yang digunakan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Seharusnya guru mengatur waktu pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam RPP. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung ada beberapa siswa yang membuat kegaduhan sehingga kondisi kelas kurang kondusif. Seharusnya guru dapat bersikap tegas kepada siswa tersebut dan memberikan perhatian agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Saat siswa disuruh maju ke depan, siswa masih merasa malu. Guru harus lebih memperhatikan siswa agar berani berbicara di depan kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan cara pemberian motivasi dan penghargaan berupa pujian atau tepuk tangan. Beberapa kendala yang terjadi pada siklus I dapat diatasi guru pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media foto untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas 5-D SDN Balongsari I/500, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dengan memperoleh nilai dari 73 menjadi 88,9.

- 2) Hasil belajar menulis narasi siswa dengan menggunakan media foto siswa kelas 5-D SDN Balongsari I/500 Surabaya mengalami peningkatan dari 62% menjadi 84,4%.

Penggunaan media foto dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas 5-D SDN Balongsari I/500 Surabaya. Oleh karena itu, disarankan kepada guru, sekolah, dan peneliti lain sebagai berikut:

- 1) Kepada guru, penggunaan media foto merupakan sebuah solusi yang sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa.
- 2) Kepada pihak sekolah hendaknya dapat dijadikan pemikiran yang positif dan juga dapat dijadikan acuan untuk memotivasi para guru untuk menggunakan media foto sebagai media meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa.
- 3) Kepada pihak peneliti lain hendaknya dapat dijadikan pemikiran yang positif dan acuan untuk dilakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid. 2009. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

BSNP. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Model Silabus Kelas V*. Jakarta: Depdiknas.

Denny Setiawan, dkk. 2009. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Drs. Harun Rasyid, Drs. Mansur, M.Pd. 2011. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana prima.

Igak Wardhani, Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Lingkungan Sahabat Kita. Buku Guru SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Lingkungan Sahabat Kita. Buku Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

M. Toha Anggoro, dkk. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Noehi Nasution, Adi Suryanto. 2008. *Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka

Prof. Dr. Rochiati Wiriaatmadja. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya.

Prof. Pupuh Fathurrohman, M. Sobry Sutikno, M.Pd. 2010. *Strategi Belajar Mengajar, Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.

Puji Santoso, dkk. 2010. *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.



**PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU MENYUSUN PTK MELALUI KKG DENGAN
METODE TUTEBAYA
(Sri Kis Untari)**

ABSTRACT

This school action research aims to improve teachers' abilities in preparing Classroom Action Research (CAR) through the activities of the Tutebaya Teacher Working Group (KKG) at SDN Margorejo I/403 Surabaya. This research involved teachers at the school and was carried out over three cycles. Each cycle consists of planning, implementing, observing, and reflecting. Based on the research findings, it is suggested that Tutebaya's KKG activities continue to be carried out in a sustainable manner at SDN Margorejo I/403 Surabaya. Increasing the ability of teachers in preparing PTK will have a positive impact on improving the quality of learning in these schools. In addition, the school also needs to provide adequate support, such as adequate facilities and time, to optimize Tutebaya's KKG activities.

Keywords: *school action research, PTK, Tutebaya KKG, teacher ability, improvement*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu sektor yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara. Guru sebagai salah satu elemen utama dalam sistem pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam menjamin kualitas dan keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, diperlukan adanya upaya terus-menerus dalam pengembangan profesionalisme guru. Salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan adalah kemampuan guru dalam merancang dan menyusun Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Perubahan yang sangat cepat, menjadikan segala sesuatu bermasalah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG). KKG merupakan forum yang memberikan kesempatan kepada para guru untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, serta mengembangkan keterampilan mereka. Melalui KKG, guru dapat saling mendukung, berkolaborasi, dan bertukar informasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

SDN Margorejo I merupakan sebuah sekolah dasar yang terletak di daerah

Surabaya Selatan. Sekolah ini memiliki tujuan yang kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa. Namun, dalam perjalanannya, guru-guru di SDN Margorejo I menghadapi kendala dalam menyusun PTK yang efektif. Beberapa masalah yang dihadapi antara lain keterbatasan pengetahuan metodologi penelitian, keterbatasan waktu, dan keterbatasan sumber daya yang memadai untuk melakukan PTK secara komprehensif.

Dalam rangka untuk mengatasi kendala tersebut, SDN Margorejo I berencana untuk mengimplementasikan Kelompok Kerja Guru (KKG) dengan metode tutebaya sebagai strategi peningkatan kemampuan guru dalam menyusun PTK. KKG tutebaya merupakan suatu bentuk pengembangan profesional yang dilakukan oleh sekelompok guru dengan menggunakan sebuah pendekatan di mana guru belajar dari rekan sebaya mereka yang memiliki pemahaman yang lebih baik atau keterampilan yang lebih tinggi dalam suatu subjek atau topik tertentu. Dalam metode ini, teman sebaya berperan sebagai tutor atau pengajar, sedangkan guru yang membutuhkan bantuan atau ingin meningkatkan

pemahaman mereka menjadi penerima pembelajaran.

Dalam penelitian ini, diharapkan bahwa melalui kegiatan KKG tutebaya, para guru akan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang langkah-langkah dan metode dalam menyusun PTK. Mereka juga akan mampu mengumpulkan dan menganalisis data secara efektif, serta memiliki kemampuan untuk mengevaluasi dan menyusun rekomendasi berdasarkan temuan PTK mereka.

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Penelitian Tindakan Sekolah

Penelitian tindakan sekolah (PTS) adalah metode penelitian yang dilakukan di lingkungan sekolah untuk mengidentifikasi masalah atau tantangan tertentu, merencanakan tindakan perbaikan atau perubahan, dan melibatkan partisipasi aktif dari para praktisi atau anggota sekolah dalam pelaksanaannya. PTS bertujuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di sekolah dengan mengembangkan pengetahuan dan praktek-praktek yang lebih baik.

B. Peningkatan Kemampuan Guru

1. Pengertian Peningkatan

Menurut KBBI peningkatkan adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dan sebagainya). Menurut Adi.S, (2016) Peningkatan adalah Peningkatan berasal dari kata tingkat. Yang berarti lapis atau lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan. Peningkatan adalah usaha untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik dari pada sebelumnya. Suatu usaha untuk tercapainya suatu peningkatan biasanya diperlukan perencanaan dan eksekusi yang baik. Perencanaan dan eksekusi ini harus saling berhubungan dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan. Menurut Moeliono, (2005) Peningkatan adalah Sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan menjadi lebih baik.

Secara umum, peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas. Peningkatan juga dapat berarti penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Selain itu, peningkatan juga berarti pencapaian dalam proses, ukuran, sifat, hubungan dan sebagainya.

Kata peningkatan biasanya digunakan untuk arti yang positif. Contoh penggunaan katanya adalah peningkatan mutu pendidikan, peningkatan kesehatan masyarakat, serta peningkatan keterampilan para penyandang cacat. Peningkatan dalam contoh diatas memiliki arti yaitu usaha untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik daripada sebelumnya. Suatu usaha untuk tercapainya suatu peningkatan biasanya diperlukan perencanaan dan eksekusi yang baik. Perencanaan dan eksekusi ini harus saling berhubungan dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan.

Kata peningkatan juga dapat menggambarkan perubahan dari keadaan atau sifat yang negatif berubah menjadi positif. Sedangkan hasil dari sebuah peningkatan dapat berupa kuantitas dan kualitas. Kuantitas adalah jumlah hasil dari sebuah proses atau dengan tujuan peningkatan. Sedangkan kualitas menggambarkan nilai dari suatu objek karena terjadinya proses yang memiliki tujuan berupa peningkatan. Hasil dari suatu peningkatan juga ditandai dengan tercapainya tujuan pada suatu titik tertentu. Dimana saat suatu usaha atau proses telah sampai pada titik tersebut maka akan timbul perasaan puas dan bangga atas pencapaian yang telah diharapkan.

2. Pengertian Kemampuan Guru

Menurut KBBI kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan, kekayaan. Kemudian kata mampu mendapatkan awalan ke- dan akhiran -an, sehingga kemampuan dapat diartikan sebagai kekuatan, kecakapan, kesanggupan (Depdikbud, 1996).

Kemampuan menurut Kunandar adalah suatu yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan tugas dan pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Menurut Broker dan Stone dalam Cece Wijaya memberikan pengertian kemampuan guru adalah sebagai gambaran hakikat kualitatif dari perilaku guru atau tenaga kependidikan yang tampak sangat berarti. Berdasarkan definisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan guru adalah potensi atau kesanggupan yang dikuasai guru untuk melakukan suatu aktifitas atau kegiatan.

Seorang guru akan mampu melaksanakan tugasnya dengan baik apabila ia memiliki kemampuan dasar atau kompetensi keguruan yang dimilikinya. Hal ini mempunyai pengaruh yang dominan terhadap keberhasilan pengajarannya. UU RI nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 8 menyebutkan guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidikan, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

C. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

1. Pengertian PTK

Penelitian tindakan kelas atau yang biasa disingkat dengan PTK sebenarnya berasal dari bahasa Inggris, yaitu Classroom Action Research. Artinya penelitian dengan melakukan tindakan oleh guru di dalam kelasnya sendiri. Kegiatan tersebut dilakukan melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerja sebagai guru. Penelitian ini diperkenalkan pertama kali oleh Kurt Lewin yaitu di tahun 1946. Setelah itu, dikembangkan oleh Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart, dan masih banyak lainnya.

Menurut Arikunto, dkk (2006), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Supardi

(2006), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa.

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Pembuatan PTK membutuhkan waktu yang lama karena harus mengimplementasikan tindakan dan variabel yang telah dirancang untuk mencapai hasil yang diinginkan. Artinya, penelitian semacam ini tidak bisa diselesaikan hanya dalam waktu 1-2 hari. Hasil yang diperoleh melalui PTK ini dapat dipublikasikan dalam jurnal ilmiah dalam rangka pengembangan keprofesionalitas berkelanjutan (PKB).

Menurut Hopkins (1993), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (Planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (Observation and evaluation). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

langkah-langkah penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1. **Perencanaan (*Planning*)**, yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, seperti: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran.
2. **Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**, yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan diterapkan.

3. **Observasi (*Observe*)**, Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan semua rencana yang telah dibuat dengan baik, tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi atau dengan cara lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.
4. **Refleksi (*Reflecting*)**, yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan langkah ini akan diketahui perubahan yang terjadi. Bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk *replanning* dapat dilakukan.

D. KKG TUTEBAYA

1. Pengertian KKG

Menurut Ditjen PMPTK 2008 Kelompok Kerja Guru (KKG) merupakan wadah atau forum kegiatan profesional bagi para guru Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah di tingkat gugus atau kecamatan yang terdiri dari beberapa sekolah. Kelompok Kerja Guru (KKG) adalah wadah kegiatan profesional bagi guru SD/MI/SDLB di tingkat kecamatan yang terdiri dari sejumlah guru dari sejumlah sekolah. Menurut Mulyasa, Kelompok Kerja Guru (KKG) adalah forum komunikasi kerja guru, dari guru, oleh guru, dan untuk guru. Forum ini memiliki tugas dan fungsi untuk membahas masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menciptakan iklim yang kondusif agar para guru dapat berekreasi didalamnya. Tujuan utama KKG yaitu menjadi wadah untuk meningkatkan kompetensi dan kemampuan

guru, baik saat berada di dalam maupun di luar kelas.

KKG memiliki **tiga program** dengan dasar pembentukan yang memenuhi empat kompetensi dasar guru, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Pertama adalah program umum berisi tentang wawasan yang diberikan pada guru terkait kebijakan pendidikan (kebijakan pengembangan profesionalisme guru) di tingkat daerah sampai pusat.

2. Pengertian Tutor Teman Sebaya (TUTEBAYA)

Menurut Silberman Tutor Sebaya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berbasis *active learning*. Beberapa ahli percaya bahwa satu pelajaran atau materi benar-benar dikuasai hanya apabila peserta didik mampu mengajarkan pada peserta didik lainnya. Mengajar teman sebaya memberikan kesempatan dan mendorong pada peserta didik mempelajari sesuatu dengan baik, dan pada waktu yang sama ia menjadi narasumber bagi yang lain (Silberman 2001:157).

Kerjasama antar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya melalui kegiatan tutorial. Boud et al dalam Weller (2009) bahwa tutor sebaya (*peer tutoring*) merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik di dalam kelompok satu sama lainnya tanpa intervensi langsung dari guru. Metode tutor sebaya adalah metode belajar yang melibatkan peserta didik untuk saling menolong satu sama lainnya dalam mempelajari pelajaran dengan cara mengulang kembali konsep-konsep penting. Dengan demikian, tutor sebaya merupakan kegiatan belajar mengajar dalam kelompok dengan melibatkan seorang peserta didik untuk membimbing, mengarahkan, menjawab pertanyaan peserta didik yang lain dan mendorong teman-temannya untuk memahami materi tanpa intervensi dari guru saat tutorial

berlangsung. Kelompok tutorial akan membahas kembali konsep yang sudah dijelaskan guru untuk memastikan setiap peserta didik mengerti konsep yang diajarkan.

METODE

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002: 83), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

1. Perencanaan: Pada awal siklus ini, dilakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam menyusun PTK. Data awal dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tim peneliti dan guru-guru bekerja sama dalam merencanakan kegiatan KKG Tutebaya yang akan dilakukan.
2. Pelaksanaan: KKG Tutebaya diadakan dengan fokus pada pemahaman konsep dasar PTK. Guru-guru terlibat dalam diskusi, presentasi, dan diskusi kelompok kecil untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Mereka juga diberikan panduan praktis dalam menyusun PTK.
3. Observasi: Tim peneliti mengamati dan mencatat interaksi antara guru-guru dalam kegiatan KKG Tutebaya. Mereka mengumpulkan data tentang partisipasi aktif, perubahan sikap, dan keterlibatan guru-guru dalam kegiatan tersebut.

Refleksi: Setelah kegiatan KKG Tutebaya, tim peneliti dan guru-guru melakukan refleksi bersama. Mereka mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan

kegiatan tersebut serta merumuskan strategi untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pada siklus berikutnya.

Observasi dibagi dalam 2 putaran, yaitu putaran 1, dan 2, di mana masing-masing putaran dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama). Dibuat dalam dua putaran dimaksudkan agar ada tidaknya peningkatan kemampuan guru dalam menyusun PTK melalui KKG Tutebaya dapat diketahui secara komprehensif dan menghasilkan kualitas penelitian yang holistik karena mengobservasi setidaknya sebagian besar indikator yang dapat dinilai secara kualitatif dan kuantitatif dan mendapatkan kesimpulan yang pasti.

PEMBAHASAN

Pada siklus I ditemukan bahwa kebutuhan utama dalam siklus ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun PTK. Hal ini dapat dicapai melalui pelatihan dan pembekalan konseptual tentang struktur PTK, tujuan pembelajaran, dan indikator yang relevan.

Disimpulkan bahwa perlu dilakukan intervensi dalam bentuk pelatihan dan workshop yang difokuskan pada pembelajaran dan praktik menyusun PTK.

Pada siklus II dapat disimpulkan bahwa intervensi pelatihan dan workshop telah berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun PTK. Partisipasi aktif dalam kegiatan KKG Tutebaya membantu guru-guru saling belajar dan berbagi pengalaman, sehingga memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka. guru-guru telah mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka menyusun PTK. Mereka mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari untuk merencanakan pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas.

Peningkatan kemampuan guru dalam menyusun PTK juga berdampak positif pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas, yang mungkin dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian siswa. Peningkatan kemampuan guru dalam menyusun PTK juga berdampak positif pada profesionalisme dan pengembangan diri mereka sebagai pendidik.

Melalui penelitian tindakan sekolah ini, dapat disimpulkan bahwa KKG Tutebaya berperan penting dalam peningkatan kemampuan guru dalam menyusun PTK. Melalui partisipasi aktif dalam kegiatan KKG Tutebaya, guru-guru dapat saling belajar, berbagi pengalaman, dan memperoleh pemahaman dan keterampilan yang diperlukan dalam menyusun PTK.

Dalam kesimpulan penelitian ini, ditemukan bahwa intervensi berupa pelatihan, workshop, dan diskusi dalam KKG Tutebaya efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun PTK. Peningkatan kemampuan ini dapat berdampak positif pada perencanaan pembelajaran yang lebih baik dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

Namun, perlu dicatat bahwa penelitian ini memiliki batasan, seperti jumlah sampel yang terbatas dan fokus pada satu sekolah. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan memperluas cakupan penelitian untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang peningkatan kemampuan guru dalam menyusun PTK melalui KKG Tutebaya.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dirumuskan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. KKG Tutebaya secara efektif dapat meningkatkan kemampuan guru di SDN Margorejo I/403 Surabaya dalam menyusun PTK. Partisipasi aktif dalam kegiatan KKG Tutebaya memungkinkan guru-guru saling belajar, berbagi pengalaman, dan

memperoleh pemahaman dan keterampilan yang diperlukan.

2. Intervensi berupa pelatihan, workshop, dan diskusi dalam KKG Tutebaya berdampak positif pada peningkatan kemampuan guru dalam menyusun PTK. Guru-guru mengalami peningkatan pemahaman tentang struktur PTK, merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, dan mengidentifikasi indikator pembelajaran yang sesuai.
3. KKG Tutebaya sebagai forum kolaboratif memfasilitasi pertukaran pengetahuan dan pengalaman antara guru-guru. Hal ini mendorong pengembangan profesionalisme dan pengembangan diri sebagai pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cece Wijaya, Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991, hal. 7-8
- Chan Yuen Chin, Mandy. (2001). "Rethinking Information Literacy – A Study of Hong Kong University Students." www.cite.hku.hk/events/citers2003/Archive/MSc_presentation/MandyChanCITE_RS03.ppt (10 November 2003) : 1-8.
- Gould, Toni S. 1991. *Get Ready to Read : a Practical Guide for Teaching Young Children at Home and in School*. New York : Walker Company.

- Harsana, Lasa. 1993. *Jenis-jenis Pelayanan Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta : UGM Press.
- Hopkins, David. 1993. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press.
- Kimbley, Gregory A. 1975. "Habit". *Encyclopedia Americana*, (13), 662-664.
- Kuhlthau, Carol C. (1990). "Information Skill for an Information Society : a Review of Research". *Information Reports and Bibliographies* 19 : 14 – 26.
- Kunandar, Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru, Jakarta: Grafindo Persada, 2008, h. 52 12
- Mulyasa, Uji Kompetensi dan Penilaian Kinerja Guru, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 114
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Padmono, Y. 2010. *Kekurangan dan kelebihan, Manfaat Penerapan PTK*. Online: edukasi.kompasiana.com.
- Rambu-Rambu Pengembangan Kegiatan KKG dan MGMP, Direktorat Profesi Pendidikan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan Nasional, (Ditjen PMPTK 2010) 3E.
- Rohman, AS. 2020. *Pengukuran kualitas layanan perpustakaan: Studi pada perpustakaan STIE Ekuitas Bandung*. *Nusantara Journal of Information and Library Studies*
- Romadhon, IH. 2019. *Manajemen Layanan Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Ma Al-Fatah Natar Lampung Selatan*. repository.radenintan.ac.id.
<http://repository.radenintan.ac.id/8236/1/SKRIPSI%20ILHAM.pdf>
- Setiani, S, Silvana, H. 2017. *Kerjasama antara guru dengan pustakawan dalam layanan perpustakaan sekolah dasar hikmah teladan*. ejournal.upi.edu.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/edulib/article/view/5026>
- Setyowati, S, Edi, W, Darwoto, D. 2021. *Peran Perpustakaan Terhadap Peningkatan Literasi Informasi Mahasiswa Program Studi Keperawatan Pekalongan Poltekkes*. ejournal.poltekkes-smg.ac.id.
<http://ejournal.poltekkessmg.ac.id/ojs/index.php/LIK/article/view/6850>
- Soeatminah. 1982. *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah*. Yogyakarta Perpustakaan IKIP Yogyakarta.
- Standar Pengembangan KKG dan MGMP, Direktorat Profesi Pendidikan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan Nasional, (Ditjen PMPTK 2008).



LADANG INFORMASI WARGA JERUK I DENGAN SWEB (Rumadi)

ABSTRACT

Information are considered as major item needed for human being. Information gives knowledge of what happen around us and can wider our knowledge. School information can be gained from printable sources such as brochure, pamphlet and information board. But now day they are considered not wide enough to be known by everybody. School information can be given in a form of website, as the more advance technology and communication tool.

A *website* is a collection of web pages and related content that is identified by a common domain name and published on at least one web server. Remembering that to convey information for Jeruk society, there will be needed to develop a system that perform an accurate and understandable system for Jeruk I society This study is used for making a plan and build the information system basic on school platform. The system will be contain of school profile, facility, student achievement, and documentation. So students parents can choose SDN Jeruk I for their children school.

Keywords: *information source, jeruk society, website*

PENDAHULUAN

Di era digital ini kebutuhan Informasi dirasakan sangat penting sekali bagi kehidupan manusia. Karena melalui informasi, manusia dapat mengetahui peristiwa yang sedang dan telah terjadi di sekitarnya serta dapat memperluas pengetahuan. Untuk mengetahui informasi itu manusia membutuhkan sarana dan prasarana pendukung yaitu media teknologi informasi. Media teknologi informasi ini nantinya dapat membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. Teknologi informasi yang sering digunakan manusia saat ini adalah internet. Seluruh dunia menggunakan internet untuk memudahkan melakukan aktivitasnya di berbagai bidang. Di tambah lagi saat ini dunia dihadapkan dengan dampak pandemic yang mengharuskan semua pekerjaan dilakukan dari rumah dengan memanfaatkan internet. Dampak dari pandemic yang sangat terasa saat ini adalah pada sektor pendidikan. Semua aktivitas pembelajaran dilakukan melalui dalam jaringan dan luar jaringan. Sehingga setiap sekolah harus melakukan inovasi-inovasi dalam pemenuhan sarana

teknologi untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi warga sekolah.

Informasi juga sangat di butuhkan bagi guru, siswa, orang tua siswa, alumni, dan masyarakat sekitar SDN Jeruk I / 469 untuk mengetahui program dan kegiatan yang ada dan program atau kegiatan yang akan dilaksanakan maupun yang sudah dilaksanakan oleh sekokah.

Tuntutan masyarakat terhadap mutu pelayanan pendidikan dari waktu ke waktu makin tinggi. Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat. Untuk mengimbangi kemajuan tehnologi tersebut sekolah harus melakukan inovasi perubahan dalam berbagai aspek agar tidak tertinggal oleh era globalisasi.

Sayangnya, di SDN Jeruk I/469, penyampaian Informasi kepada warga sekolah sangatlah minim. Sebatas informasi lisan dari guru kelas atau hanya berupa surat resmi yang di sampaikan kepada orang tua wali murid. Untuk informasi lainnya terkait kegiatan sekolah, prestasi siswa, progam sekolah belum banyak diketahui oleh orang tua wali murid dan masyarakat di sekitar lingkungan sekolah. Penyampaian informasi selama ini

yang dilakukan sekolah terkesan kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan pola baru untuk menyikapi permasalahan di atas. Pola itu adalah dengan memanfaatkan teknologi digital yaitu membuat website sekolah.

Untuk membuat website sekolah diperlukan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama melakukan koordinasi dengan seluruh guru, staf dan tim IT sekolah. Kedua menyusun program sekolah yang akan dimasukkan ke dalam website. Ketiga membuat website dengan mendaftar secara online di google, Mozilla, internet explorer . Keempat mengadakan pelatihan membuat blog untuk guru.

Pembuatan website di SDN Jeruk I/469 sudah dilakukan dan hasilnya diyakini sudah berdampak baik bagi warga jeruk I. Oleh karena itu penulis akan menyampaikan cara pembuatan website sekolah bagi warga Jeruk I. Kemudian mendeskripsikan dampak dari pembuatan website bagi warga Jeruk I, dan mendeskripsikan hambatan pembuatan website bagi warga Jeruk I dan solusinya.

Teknologi Informasi

Secara umum pengertian teknologi Informasi adalah suatu studi perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Menurut Dr. Tata Sutabri (2014: 3) adalah sebagai berikut : “Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan”.

Menurut Darimi, Ismail. (2017; 112) “Teknologi Informasi dan Komunikasi suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan memproses, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Menurut Susanto, TIK adalah sebuah media atau alat bantu yang digunakan untuk transfer data baik itu untuk memperoleh suatu data/informasi maupun memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu arah ataupun dua arah Sedangkan menurut Anatta Sannai, TIK adalah sebuah media atau alat bantu dalam memperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa teknologi informasi dapat diartikan sebagai semua teknologi atau alat yang membantu dalam upaya untuk pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi kepada orang lain.

Komponen Teknologi Informasi

Menurut Azhar Susanto (2013:14) bahwa komponen dari teknologi informasi ada 3 macam yaitu: 1) Hardware (perangkat keras) merupakan perangkat fisik yang membangun sebuah teknologi informasi. Contohnya : monitor, keyboard, mouse, printer, harddisk, memori, microprosesor, CD-ROM, kabel jaringan, antena telekomunikasi, CPU, dan peralatan I/O. 2) Software (perangkat lunak) Merupakan program yang dibuat untuk keperluan khusus yang tersusun atas program yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh computer. Perangkat lunak dapat dibagi menjadi 3 yaitu: a. Perangkat lunak sistem, merupakan perangkat lunak yang dibuat khusus untuk dapat mengontrol semua perangkat keras, sehingga semua 15 perangkat keras teknologi informasi dapat bekerja dengan kompak sebagai sebuah sistem yang utuh. Misalnya : Sistem Operasi Window, Linux,

Unix, OS/2, dan FreeBSD. b. Perangkat lunak bahasa pemrograman, merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi maupun perangkat lunak sistem. Misalnya : Visual Basic, Delphi, Turbo C, Fortran, Cobol, Turbo Assembler dan Java. c. Perangkat lunak aplikasi, merupakan program jadi siap pakai yang ada perangkat lunak Jet Audio, Windows Media Player, Winamp, Real Player. Untuk keperluan aplikasi perkantoran: ada Microsoft Office dan Open Office yang terdiri atas beberapa program untuk berbagai keperluan seperti pengolahan kata, angka, data dan presentasi. 3) Brainware (manusia) Merupakan personel-personel yang terlibat langsung dalam pemakaian computer, seperti Sistem Analis, Web Master, Web Designer, Animator, Programmer, Operator, User dan lain-lain. Terdapat berbagai peran yang dapat dilakukan manusia dalam bagian sistem computer antara lain: a. Analis sistem, berperan melakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi, serta merancang solusi pemecahannya dalam bentuk program computer. b. Programmer, berperan menerjemahkan yang dibuat analis kedalam bahasa pemrograman sehingga solusi dapat dijalankan computer. c. Operator berfungsi menjalankan computer berdasarkan intruksi yang diberikan. d. Teknisi, bertugas merakit atau memelihara perangkat keras computer, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa komponen teknologi informasi adalah berbagai fasilitas yang terdiri dari hardware dan software untuk mendukung dan meningkatkan kualitas informasi bagi masyarakat dengan cepat dan berkualitas. Tanpa adanya Brainware maka komputer kita tidak akan bisa beroperasi karena sebenarnya fungsi komputer itu adalah alat penunjang kebutuhan seorang user.

Sarana Informasi Website

Website adalah kumpulan dari halaman – halaman situs, yang terangkum

dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam Internet. Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser.

Nilasari (2014:2) website atau sering disebut situs merupakan kumpulan halaman web yang dijalankan dari suatu alamat web domain.

Menurut Abdullah (2015:1) website dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Purnama (2016:7) Web adalah bagian visual dari Internet. Sedangkan menurut Tim EMS (2014:1) “Web sebenarnya adalah sebuah aplikasi web, karena melakukan action tertentu dan membantu Anda melakukan kegiatan tertentu

Bekti (2015:35) website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing- masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Website terdiri dari tiga macam yaitu: 1) website statis adalah suatu website yang memiliki halaman yang tidak berubah. Artinya, untuk melakukan sebuah perubahan pada suatu halaman hanya dapat dilakukan secara manual, yaitu dengan mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari website itu sendiri. 2) Website dinamis adalah suatu website yang secara strukturnya diperuntukkan untuk update

sesering mungkin. Website ini selain utamanya untuk diakses oleh para pengguna juga telah disediakan halaman backend yaitu untuk mengedit kode dari website tersebut. Yang merupakan website dinamis: blog/ website pribadi, katalog online, situs e-commerce, situs Berita, website Portal. 3) website interaktif adalah suatu website yang diperuntukkan untuk berinteraksi dengan orang lain secara online. Pengguna website jenis ini biasanya komunitas atau pengguna internet aktif. Pengguna di website ini dapat berinteraksi dan beradu argumen tentang apa yang sedang mereka pikirkan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa website merupakan sarana informasi berupa sekumpulan halaman yang berisi berbagai informasi berbentuk digital. Informasi itu bisa berupa teks, gambar, animasi, video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui internet dan dapat diakses oleh banyak orang di seluruh dunia selama memiliki koneksi internet.

Langkah - Langkah Penerapan membuat Website Sekolah

Tahapan yang dilakukan untuk membuat website sekolah adalah sebagai berikut.

1. melakukan koordinasi dengan seluruh guru, staf dan tim IT sekolah. Koordinasi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi, mendapatkan dukungan dari semua komponen yang ada disekolah. Selain itu diharapkan semua warga jeruk satu dapat terlibat aktif dalam pembuatan website sekolah.

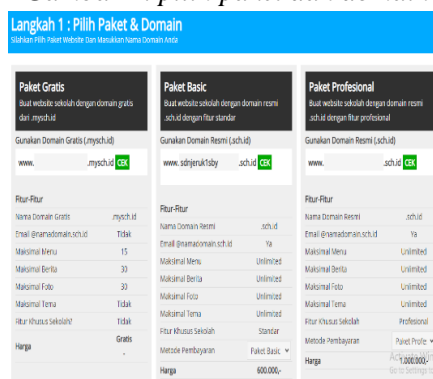
Gambar 1. Rapat kordinasi



2. Membuat website dengan mendaftar secara online di google, Mozilla, internet explorer .Cara mendaftar website sebagai berikut

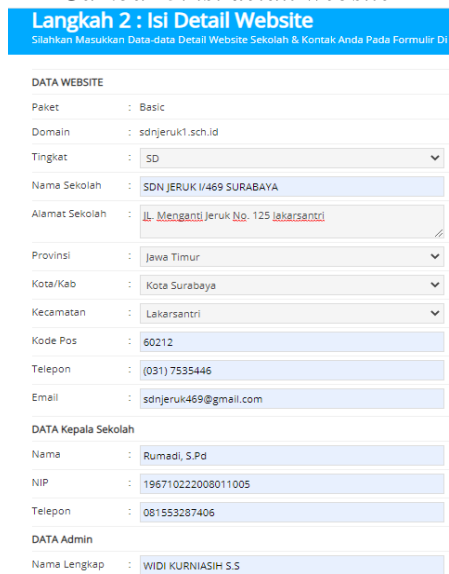
- a. Tahap 1. SDN jeruk I / 469 mendaftar secara online di website resmi pendidikan sch.id, dengan memilih paket dan domain yaitu Paket Basic (buat website sekolah dengan domain resmi .sch.id dengan fitur standar), tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 2. pilih paket dan domain



- b. Tahapan 2. Sekolah melalukan pengisian formulir detail website secara online dan lengkap, tampak seperti tampilan gambar berikut.

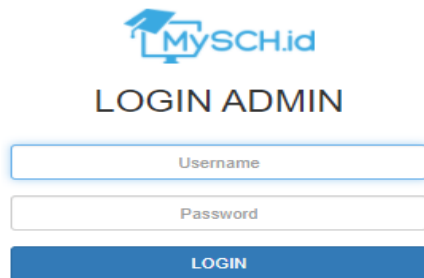
Gambar 3. isi detail website



- c. Tahapan 3. Sekolah membayar melalui Rekening yang telah

ditetapkan, sebesar Rp.60.000/tahun sesuai pilihan paket basicnya, kemudian sekolah mendapatkan alamat administrator, username dan password untuk menyeting, mengisi, mengubah, mengedit, dan menghapus dengan cara memasukkan username dan password, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 4. administrator ini digunakan untuk menambah, mengedit dan menghapus isi website.



3. Menyusun program sekolah yang akan dimasukkan ke dalam website. Kepala sekolah, guru dan tim IT membuat rancangan yang ada didalam website <https://www.sdnjeruk1sby.sch.id/> diantaranya :

- a. Profil terdiri dari
 - a) Profil sekolah, yang isinya merupakan data diri SDN Jeruk I / 469 Surabaya, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 5. Profil sekolah



- b) Visi misi sekolah, yang isinya berupa visi, misi dan tujuan SDN jeruk I/469 Surabaya, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 6. Visi sekolah



- b. Informasi dan kegiatan terdiri dari :
 - a) PTS & PAS, yaitu informasi tentang jadwal dan link kegiatan ulangan PTS atau PAS secara Online, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 7. Informasi PTS & PAS



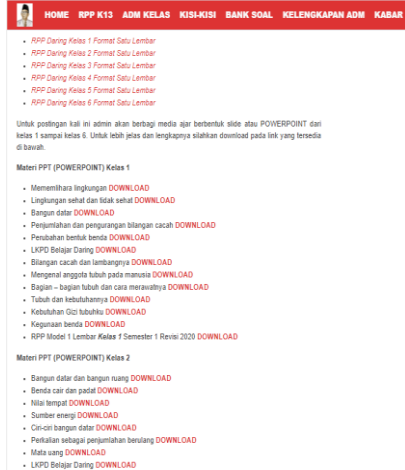
- b) Cek rapor, yaitu informasi tentang tata cara pengambilan rapor siswa secara online, tampak seperti tampilan gambar berikut.

Gambar 8. Cek rapor



c. Elearning terdiri dari :

- a) Materi & RPP, yaitu didalamnya terdapat materi PPT dan RPP SD, hiperlink dari <https://guruzamannow.id/download-media-ajar-powerpoint-ppt-kelas-12345-dan-6/> tampak seperti tampilan gambar berikut.



- b) Video pembelajaran, yaitu kumpulan video pembelajaran pada program SBOTV yang bekerja sama dengan dinas pendidikan kota, hiperlink : <https://sdnjerukvidio.blogspot.com/?zx=51064a9cf2298a97>, tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 10. Link vidio pembelajaran



- c) E_Book, kumpulan buku guru dan siswa tingkat SD, SMP, SMA, dan SMK Kurikulum 13, hyperlink: <http://bukusekolahdigital.com/data/2013/>, tampak seperti tampilan gambar berikut.



- d. SWEB guru terdiri dari :
a) blog SDN Jeruk I, merupakan hyperlink : <https://sdnjeruk1.blogspot.com/>, tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 12. Link blogspot SDN Jeruk I



b) Website guru, merupakan kumpulan hiperlink website yang dibuat oleh guru SDN Jeruk I.

4. Mengadakan pelatihan membuat blog untuk guru. Pelatihan ini bertujuan supaya guru membuat blog sendiri dan dapat mengisi blognya dengan aktifitas pembelajaran, membuat artikel, dan lain-lain. tampilan gambar berikut.

Gambar 12. Link blogspot SDN Jeruk I

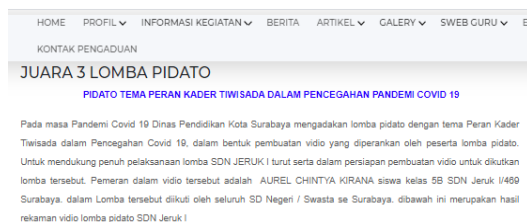


Dampak Pembuatan Website Sekolah

Pembuatan website sekolah berdampak positif bagi warga Jeruk I, dampak tersebut sebagai berikut.

1. Sekolah mempunyai ladang informasi yang dapat diakses oleh warga sekolah yaitu guru, siswa, orang tua wali murid, alumni dan warga sekitar jeruk I.
2. Guru dapat membuat blog sendiri
3. Guru mempunyai blog untuk menulis materi pembelajaran, artikel dan lain sebagainya.
4. Sekolah dapat di kenal oleh dunia melalui program program sekolah yang diupload pada website <https://www.sdnjeruk1sby.sch.id/>
5. Sekolah dapat memamerkan berbagai prestasi yang diperoleh siswa maupun guru. tampilan gambar berikut.

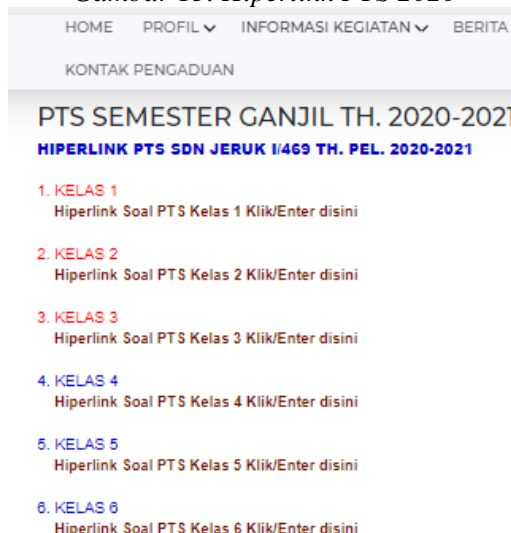
Gambar 14. Juara 3 lomba pidato



Puji syukur kami panjatkan kepada Allah dengan mengucapkan Alhamdulillah tepatnya pada tanggal 16 September 2020 hari Rabu SDN Jeruk I Juara III dalam lomba pidato dengan tema Peran Kader Tiwasa dalam Pencegahan Covid 19 tingkat SD Negeri / Swasta Kota Surabaya.

6. Sekolah mempunyai ladang pelaksanaan kegiatan PTS dan PAS secara online dimasa pandemi, tampilan gambar berikut.

Gambar 15. Hiperlink PTS 2020



7. Sekolah mempunyai ladang video pembelajaran SBOTV kelas 1 sampai dengan kelas 6 yang merupakan program dinas pendidikan di masa pandemi, tampilan pada gambar 10.

Hambatan dan Solusi

Ada beberapa kendala dalam pelaksanaan Pembuatan Website SDN Jeruk I/469 tersebut. Kendala tersebut di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Jaringan internet yang dimiliki sekolah hanya 10 mpbs, hal ini menyebabkan akses untuk pembuatan website sekolah tidak mendukung karena jaringannya

- lemah. Oleh karena itu solusinya sekolah mengajukan anggaran melalui dana BOSNAS, untuk menambah daya atau kekuatan jaringan menjadi 20 mpbs
2. Ada beberapa guru yang kurang faham atau lambat tentang IT khususnya dalam pembuatan blog / website. Oleh karena itu solusinya sekolah memberikan pendampingan kepada bapak ibu guru yang kurang mampu atau memahami dalam pembuatan blog yang akan didampingi oleh guru yang sudah mahir dalam pembuatan blog atau website

SIMPULAN

Sistem informasi yang diterapkan di SDN jeruk I/469 melalui website sekolah. Website di SDN Jeruk I/469 sudah dilakukan dan hasilnya diyakini sudah berdampak baik bagi warga jeruk I dengan alamat <https://www.sdnjeruk1sby.sch.id/>. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa informasi melalui website sekolah dapat berdampak positif untuk meningkatkan kualitas informasi program program kegiatan sekolah secara online, dan juga menambah kualitas pelayanan penyebaran informasi yang transparan kepada warga Jeruk I. Selain itu dampak positif yang terlihat pada guru, maupun instansi ketika menginformasikan program program kegiatan adalah sebagai berikut :

1. Guru dapat membuat kelas virtualnya menjadi kelas kreatif dan menyenangkan dengan memasukkan alamat link di website sekolah .
2. Guru dapat meningkatkan kompetensinya dengan belajar bersama dalam kelompok diskusi, tutor sebaya, ataupun berkolaborasi antar mata pelajaran via website.
3. Proses pembelajaran di kelas maya tidak membosankan bagi siswa
4. Sekolah mempunyai ladang informasi yang dapat diakses oleh warga sekolah yaitu guru, siswa, orang tua wali murid, alumni dan warga sekitar jeruk I.
5. Guru dapat membuat blog sendiri

6. Guru mempunyai blog untuk menulis materi pembelajaran, artikel dan lain sebagainya.
7. Sekolah dapat di kenal oleh dunia melalui program program sekolah yang diupload pada website <https://www.sdnjeruk1sby.sch.id/>
8. Sekolah dapat memamerkan berbagai prestasi yang diperoleh siswa maupun guru tampilan gambar berikut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Azhar Susanto. 2013. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.
- Darimi, Ismail. 2017. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*. Banda Aceh. Jurnal Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Vol. 1. No. 2.
- Purnama, Bambang Eka. 2016. *Konsep Dasar Internet*. Yogyakarta: Teknosain.
- Tata Sutabri, 2014, *Analisis Sistem Informasi*, ANDI, Yogyakarta.
- Tim EMS. 2014. *Teori dan Praktik PHPMySQL untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.



**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA MATERI
SISTEM PERNAPASAN PADA MANUSIA MELALUI PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE BERMAIN TAMU DAN TUAN
RUMAH
(Sutji Wardjiati)**

ABSTRACT

This classroom action research was conducted at SMP Negeri 39 Surabaya. The object of this research is class VIII B students in Even Semester for the 2021/2022 Academic Year, a total of 30 students. This research was conducted for 2 months, from March to April 2022. The purpose of this classroom action research was to describe the increased activity and learning achievement of students in the subject of breathing in humans through the application of a cooperative learning model playing the guest and host type for class VIII B Semester Even SMP Negeri 39 Surabaya for the Academic Year 2021/2022. The results obtained in this study were that the activeness of students in group discussions in the first cycle was 57% which had increased in cycle 2 to 83%, the courage to ask questions or express opinions during class presentations and discussions also increased from 10% and 17% to 23% and 37% in cycle 2. This means that students have seen an increase in their activity. Furthermore, the mastery of student learning outcomes has shown an increase from cycle 1 which was 73.3% to 86.7%. This shows that this classroom action research is successful and has proven the truth of the research hypothesis, namely the activity and learning achievement of class VIII B students in Even Semester at SMP Negeri 39 Surabaya in the 2021/2022 Academic Year material on the Respiratory System in Humans will increase with the application of the play-type cooperative learning model guests and hosts.

Keywords: *activeness, learning achievement, cooperative learning model*

PENDAHULUAN

Tugas utama guru diantaranya adalah menciptakan suasana atau iklim pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Hal ini akan berdampak positif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu seyogyanya guru memiliki kemampuan dalam membangkitkan, memelihara dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selama ini proses pembelajaran IPA khususnya Biologi sebenarnya termasuk salah satu mata pelajaran yang cukup menarik minat siswa, karena Biologi sebagai salah satu cabang Ilmu Pengetahuan Alam yang mempelajari makhluk hidup dengan segala seluk beluknya dan erat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Namun demikian ada beberapa kendala yang menyebabkan minat dan

motivasi belajar menjadi menurun. Hal ini disebabkan antara lain karena pemilihan metode mengajar yang kurang bervariasi, situasi dan kondisi karakteristik siswa dalam kelas yang tidak sama, atau bahkan jam belajar yang terlalu siang.

Berdasarkan hasil pemantauan dan observasi selama mengajar di kelas VIII khususnya kelas VIII-B ditemukan beberapa masalah antara lain rendahnya motivasi belajar siswa yang tampak pada kurang aktifnya siswa, belum banyak siswa yang mau bertanya atau menjawab pertanyaan, dan bahkan dijumpai ada siswa yang terlihat mengantuk. Demikian juga pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, yaitu prosentase ketuntasan belajar secara klasikal masih dibawah 85%.

Kelas VIII-B terdiri atas 30 siswa, 16 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Merupakan kelas yang heterogen

dalam hal kemampuan akademis, ekonomi dan latar belakang sosialnya. Pelajaran IPA (Biologi) di kelas VIII-B terjadwal pada 2 jam terakhir (jam ke : 7 dan 8), setiap jam pelajaran selama 40 menit, dari pukul. 10.50 – 12.10 WIB. Sebenarnya guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, diantaranya: pengamatan objek langsung, diskusi kelompok mengerjakan LKS, menggunakan media yang ada di sekolah, dan menggunakan metode tanya-jawab. Namun hasilnya belum dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa secara maksimal.

Jika kondisi yang seperti ini tidak dicarikan alternatif pemecahan masalahnya, maka guru tetap sebagai sumber informasi satu-satunya dikelas, tidak ada tukar informasi, penguasaan konsep dan hasil belajar IPA siswa tetap rendah, dan pembelajaran IPA jadi membosankan.

Secara spesifik masalah yang dapat diidentifikasi dalam pembelajaran IPA adalah sebagai berikut: (1) Pada umumnya hanya sedikit siswa yang berani bertanya ketika pelajaran berlangsung; (2) Siswa terlihat kurang berminat pada pelajaran; (3) Siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung; (4) Hanya beberapa siswa yang berani berpendapat ketika diskusi kelompok; (5) Prosentase ketuntasan belajar secara klasikal masih di bawah 85%.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas terlihat bahwa cukup banyak faktor yang diduga mempengaruhi minat dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA (Biologi). Sehingga perlu adanya perubahan di dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar lebih menarik minat para siswa agar nantinya tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai dan juga hasil belajar siswa dapat meningkat. Adapun langkah yang coba diterapkan ini ialah dengan membuat model pembelajaran kooperatif untuk nantinya dapat diperoleh hasil berdasarkan rumusan masalah yang

dibuat yakni sebagai berikut: apakah dengan model pembelajaran kooperatif tipe bermain tamu dan tuan rumah dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPA (Biologi)?, dan apakah dengan model pembelajaran kooperatif tipe bermain tamu dan tuan rumah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya tentang sistem pernapasan pada manusia?.

Pembelajaran kooperatif menurut Anita Lie (2002:12) disebut juga dengan pembelajaran gotong royong yang merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam menyelesaikan tugas yang terstruktur, dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator. Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Menurut Anita Lie (2002:30) untuk mencapai hasil maksimal, ada 5 unsur dasar model pembelajaran gotong royong yang harus diterapkan yaitu: (1) saling ketergantungan positif; (2) tanggungjawab perseorangan; (3) tatap muka; (4) komunikasi antar anggota; dan (5) evaluasi proses kelompok.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan ketrampilan sosial. Menurut Suprijono (2009:64), model pembelajaran kooperatif memiliki sintak yang terdiri atas 6 fase: (1) Fase 1 dengan menyampaikan tujuan dan mempersiapkan anak didik; (2) Fase 2 dengan menyajikan informasi; (3) Fase 3 dengan mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar; (4) Fase 4 dengan membantu kerja tim dan belajar; (5) Fase 5 dengan mengevaluasi; dan (6) Fase 6 dengan memberikan pengakuan atau penghargaan.

Anita Lie dalam bukunya *Cooperatif Learning* (2002:54), mengemukakan beberapa model pembelajaran kooperatif, antara lain: (1) Mencari Pasangan (Make a Match); (2) Bertukar Pasangan; (3)

Berpikir –Berpasangan–Berempat (Think-Pair-Share); (4) Berkirim Salam dan Soal; (5) Kepala Bernomor (Numbered Heads); (6) Kepala Bernomor Terstruktur; (7) Dua Tinggal Dua Tamu (Two Stay Two Stray); (8) Jigsaw.

Pada penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang digunakan yakni tipe dua tinggal dua tamu (two stay two stray). Menurut Anita Lie (2002:60-61), langkah-langkah model pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu adalah sebagai berikut: (1) Siswa bekerja sama dalam satu kelompok berempat seperti biasa; (2) Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke kelompok lain; (3) Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka; (4) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain; dan (5) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Pembelajaran kooperatif model dua tinggal dua tamu ini terdiri atas 4 (empat) tahapan yakni: tahap persiapan, tahap presentasi guru, tahap kegiatan kelompok, dan tahap formalisasi. Pada pembelajaran kooperatif model dua tinggal dua tamu ini dengan membagi setiap kelas ke dalam beberapa kelompok yang tiap kelompoknya terdiri atas 5 (lima) anggota. Hal ini didasarkan pada jumlah siswa dalam kelas yang cukup banyak yakni 30 (tiga puluh) siswa, dan waktu tatap muka yang terbatas, sehingga jika jumlah kelompok terlalu banyak akan semakin banyak pula waktu yang diperlukan untuk presentasi kelompok. Dengan alasan tersebut maka penulis memberanikan diri untuk memodifikasi model pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu menjadi Bermain Tamu dan Tuan Rumah. Tetapi prinsip dasar dan langkah-langkah yang diterapkan tetap mengacu pada model yang sebenarnya.

Salah satu tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran di dalam kelas melalui penerapan pembelajaran kooperatif model dua tinggal dua tamu. Menurut Anton M. Mulyono (2001:26) keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Menurut Sanjaya (2007:101-106) aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional. Keaktifan yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif.

Menurut Rochman Natawijaya (dalam Depdiknas 2005:31) belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika siswa pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengingatkan yang baru saja diterima dari guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam kegiatan pembelajaran ini sangat dituntut adanya keaktifan siswa, dimana siswa adalah subjek yang banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak untuk membimbing dan mengarahkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Paul D. Dierich (dalam Oemar Hamalik 2001:172) keaktifan belajar dapat diklasifikasikan dalam

delapan kelompok, yaitu: (1) kegiatan-kegiatan visual; (2) kegiatan-kegiatan lisan; (3) kegiatan-kegiatan mendengarkan; (4) kegiatan-kegiatan menulis; (5) kegiatan-kegiatan menggambar; (6) kegiatan-kegiatan metrik; (7) kegiatan-kegiatan mental; (8) kegiatan-kegiatan emosional.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Martinis, 2007: 84) ada beberapa faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa); (3) Mengingat kompetensi belajar kepada siswa; (4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); (5) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya; (6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran; (7) Memberi umpan balik (*feed back*); (8) Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur; (9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, ketika siswa mampu menunjukkan keaktifannya pada saat proses pembelajaran menggunakan model dua tinggal dua tamu maka diharapkan tercapainya prestasi belajar siswa melalui nilai-nilai hasil belajarnya. Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang tercapai pada seseorang setelah melakukan suatu proses belajar.

Prestasi belajar merupakan perubahan tingkah laku kognitif, tingkah laku afektif, dan tingkah laku psikomotorik. Menurut Poerwadarminto (1995:787) yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya. Dalam hal ini, prestasi hanya dibatasi dalam bidang pendidikan khususnya pengajaran.

Prestasi belajar merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Suatu prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam mata pelajaran tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Selain itu, prestasi belajar juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Cronbach dalam bukunya Zaenal Arifin (1991:4), mengatakan bahwa kegunaan prestasi belajar adalah sebagai umpan balik bagi pendidik dalam mengajar, untuk keperluan diagnosis, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan penempatan, untuk penentuan isi kurikulum dan yang menentukan kebijaksanaan sekolah.

Penilaian hasil-hasil pendidikan ialah mengetahui sejauh mana kemajuan anak didik. Untuk menyatakan adanya suatu kemajuan atau keberhasilan program belajar harus dilakukan dengan pengukuran proses secara terencana. Menurut Robert L Embe (1997) mengatakan bahwa fungsi utama tes prestasi di kelas adalah mengukur prestasi belajar para siswa (Azwar 1987:16).

Dari uraian di atas prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh siswa selama melaksanakan proses belajar dengan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, yang diukur dengan tes yang dilaporkan dengan bentuk raport.

Menurut Aqib dalam bukunya Penelitian Tindakan Kelas (2009:3-8),

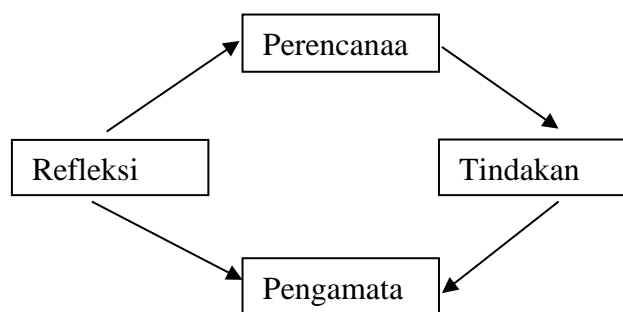
penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Karakter penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut: (1) penelitian berasal dari kerisauan guru akan kinerjanya; (2) metode utama adalah refleksi, bersifat agak longgar, tetapi tetap mengikuti kaidah-kaidah penelitian; (3) focus penelitian berupa kegiatan pembelajaran; (4) tujuannya untuk memperbaiki pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan pembelajaran kooperatif model dua tinggal dua rumah ini sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas. Dengan melaksanakan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas guru dapat menemukan solusi dari masalah-masalah yang timbul di kelasnya sendiri pada saat proses pembelajaran, bukan dari kelas orang lain, yaitu dengan menerapkan berbagai ragam teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif.

Ada 4 (empat) langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan satu daur atau siklus yang terdiri atas: (1) Perencanaan, yaitu membuat rencana tindakan untuk melakukan perbaikan mutu atau pemecahan masalah; (2) Melaksanakan tindakan, yaitu mengimplementasikan tindakan tersebut sesuai dengan perencanaan; (3) Mengamati, yaitu melakukan pengamatan terhadap efek dari tindakan yang diberikan; (4) Refleksi, yaitu merefleksikan hasil tindakan tersebut sebagai dasar perencanaan berikutnya.

Setelah pembelajaran atau tindakan pada siklus 1 berakhir, guru dan kolaborator mengadakan refleksi untuk menemukan berbagai kelemahan atau kelebihan. Temuan pada siklus 1 dijadikan dasar untuk memperbaiki rancangan

pembelajaran pada siklus 2 dengan gambaran sebagai berikut:



Dalam usaha meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar IPA (Biologi) di Kelas VIII-B, maka dipilihlah model pembelajaran kooperatif tipe Dua Tinggal Dua Tamu (TSTS) yang dimodifikasi menjadi bermain tamu dan tuan rumah. Hal ini didasarkan karena model pembelajaran kooperatif tipe TSTS memiliki kelebihan untuk melatih keaktifan siswa dalam keterampilan bertanya, menjawab, dan mengajukan pendapat. Dengan harapan apabila keaktifan siswa sudah meningkat, maka iklim pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga prestasi siswa pun menjadi meningkat.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMP Negeri 39 Surabaya pada kelas VIII-B Semester Genap Tahun 2021/2022, dengan Standar Kompetensi (SK) 1. Memahami berbagai sistem dalam kehidupan manusia yakni pada Kompetensi Dasar (KD) 1.5 Mendeskripsikan sistem pernapasan pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan manusia. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B yang berjumlah 30 siswa yang terbagi menjadi 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, dengan prestasi akademis pada UH 1 dan UTS masih di bawah 85% dan tingkat keaktifan proses belajar masih rendah. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen. Kelompok 1 sampai kelompok 6 beranggotakan 5 siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan menggunakan desain

penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus mencakup empat tahap kegiatan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Jenis data yang didapat ialah berupa data kuantitatif dan kualitatif.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, setiap siklus diamati oleh kolaborator untuk mengetahui bahwa pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang diinginkan. Pemantauan dilaksanakan oleh guru dan 1 (satu) orang kolaborator dengan mengisi lembar instrumen pengamatan yang sudah disiapkan. Memantau kegiatan siswa dan kegiatan guru selama proses belajar berlangsung.

Untuk mengetahui perubahan keaktifan siswa setelah dilakukan tindakan, dapat diperoleh dari lembar instrumen pengamatan kegiatan siswa. Sedangkan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari hasil posttest yang diadakan tiap akhir siklus. Dan untuk mengetahui minat siswa dapat diperoleh dari hasil angket tentang respon siswa yang diisi tiap akhir siklus. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Pada teknik kuantitatif data ini diperoleh dari hasil postes setiap akhir tindakan. Dengan perhitungan sebagai berikut: menghitung ketuntasan belajar siswa secara individual dan menghitung ketuntasan belajar secara klasikal.

Selanjutnya, teknik kualitatif. Data ini diperoleh dari hasil pengamatan kegiatan siswa, kegiatan guru dan angket siswa. Data-data non tes tersebut dianalisis secara kualitatif, yaitu dengan menilai, mengklasifikasi dan mendeskripsikan atau menginterpretasikannya.

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: Pertama yakni dengan peningkatan kualitas proses belajar siswa dengan dua indikator yakni adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar, dan

adanya peningkatan minat siswa yang dapat dilihat dari respon/tanggapan siswa selama proses belajar. Kedua yakni dengan peningkatan hasil belajar siswa dengan indikator peningkatan tingkat keberhasilan secara klasikal minimal 85% dan secara individual minimal 78%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa materi sistem pernapasan pada manusia melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain tamu dan tuan rumah kelas VIII B semester genap SMP Negeri 39 Surabaya Tahun Pelajaran 2021/2022 dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus ini, guru menyiapkan RPP atau skenario pembelajaran, menyusun soal untuk pretest dan posttest serta membuat instrumen pengamatan kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan atau Tindakan

Dilaksanakan 1 (satu) kali pertemuan dengan waktu 2x40 menit. Pada pendahuluan kegiatan ini, terlebih dahulu guru melakukan apersepsi untuk memotivasi siswa memasuki proses pembelajaran dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Kemudian dilakukan kegiatan inti dan penutup.

Pada kegiatan inti, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok, membagikan LKS, menjelaskan langkah kerja sesuai model Bermain Tamu dan Tuan Rumah. Selanjutnya, siswa melakukan diskusi kelompok untuk membahas 1 nomor pertanyaan, dan guru memantau dan memberi bimbingan, bila diperlukan. Dilanjutkan, kegiatan berkunjung dan menerima tamu, kemudian siswa yang telah selesai berkunjung kembali ke kelompoknya dan

memberi penjelasan kepada teman-teman dalam kelompoknya. Hasil diskusi ditulis di kertas flap dan ditempelkan di papan. Dilanjutkan presentasi dan diskusi kelas. Selama kegiatan berlangsung, guru dan kolaborator mengamati dan mencatat dalam lembar observasi.

Pada kegiatan penutup, guru beserta siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Kemudian meminta siswa mengerjakan postest dan mengisi angket, serta memberi tugas pada siswa untuk membuat model paru-paru.

c. Hasil Pengamatan

Pada siklus 1, terlihat masih banyak siswa yang belum memahami tugasnya dengan baik, sehingga diskusi awal kelompok belum berjalan lancar. Hal ini terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1: Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Siklus 1

No	Aspek yang diamati	Ket	Kelompok						Persen
			1	2	3	4	5	6	
1	Aktif berdiskusi dalam Kelompok	Max.	5	5	5	5	5	5	57%
		Hasil	3	2	2	3	3	4	
2	Aktif mencari informasi kepada kelompok lain	Max.	3	3	3	3	3	3	94%
		Hasil	2	3	3	3	3	3	
3	Dapat memberi penjelasan kepada kelompok lain	Max.	2	2	2	2	2	2	83%
		Hasil	2	2	2	2	1	1	
4	Pembagian tugas dalam kelompok berjalan baik	Max.	5	5	5	5	5	5	93%
		Hasil	4	5	4	5	5	5	
5	Berani bertanya ketika diskusi kelas	Max.	5	5	5	5	5	5	10%
		Hasil	1	1	0	1	0	0	
6	Berani mengemukakan Pendapat	Max.	5	5	5	5	5	5	17%
		Hasil	1	1	1	1	0	1	
7	Lancar pada saat presentasi	Max.	1	1	1	1	1	1	100%
		Hasil	1	1	1	1	1	1	
8	Efektivitas pemanfaatan Waktu	Max.	1	1	1	1	1	1	67%
		Hasil	1	0	0	1	1	1	
9	Dapat menyimpulkan hasil diskusi	Max.	5	5	5	5	5	5	90%
		Hasil	4	4	5	5	4	5	

Dari tabel di atas diketahui bahwa keaktifan siswa dalam diskusi kelompok masih rendah yaitu 57%, keberanian untuk bertanya atau

mengemukakan pendapat ketika presentasi dan diskusi kelas juga masih sangat rendah yaitu sebesar 10% dan 17%. Hal ini berarti siswa pada umumnya hanya bersikap pasif saja selama proses pembelajaran berlangsung.

Bahkan pada kelompok 1, siswa yang bertugas berkunjung ke kelompok 5 tidak melaksanakan tugasnya karena tidak tahu. Demikian juga dari hasil angket tentang tanggapan siswa terhadap pembelajaran.

Tabel 2 : Hasil Angket Tentang Respon Siswa Selama Proses Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Ya	% Ya	Tdk	% T
1	Cara belajar seperti ini menyenangkan.	27	90%	3	10%
2	Mudah diikuti	24	80%	6	20%
3	Memotivasi untuk mempelajari Biologi	25	83%	5	17%
4	Mendorong untuk lebih berani bertanya	22	73%	8	27%
5	Lebih mandiri dalam mempelajari suatu materi	22	73%	8	27%
6	Mendapat kesempatan untuk berbicara, memberi ide / pendapat	21	70%	9	30%
7	Lebih mudah mempelajari konsep	24	80%	6	20%
8	Membuat bosan / mengantuk	3	10%	27	90%

Dari tabel di atas dapat diketahui respon siswa selama proses pembelajaran pada umumnya positif, namun demikian masih perlu ditingkatkan lagi, terutama usaha guru agar siswa tidak mengantuk dan lebih berani berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Minat dan respon siswa ini ternyata berpengaruh pada hasil belajar siswa secara klasikal, ketuntasannya belum mencapai 85% dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 78. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 : Prestasi Belajar Pada Siklus 1

Rentang Nilai	Postes 1		Postes 2		Keterangan
	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%	
91 - 100	0	0%	8	27%	Tuntas
81 - 90	0	0%	9	30%	Tuntas
71 - 80	0	0%	5	17%	Tuntas
65 - 70	0	0%	4	13%	Tidak Tuntas
< 65	30	100%	4	13%	Tdk Tuntas
Jumlah	30	100%	30	100%	

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, guru bersama kolaborator menganalisis hasil pengamatan kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut diketahui: (1) Keaktifan siswa masih kurang, terlihat pada saat diskusi kelompok, saat bertamu kepada kelompok lain maupun ketika presentasi dan diskusi kelas; (2) Respon siswa terhadap pembelajaran masih perlu ditingkatkan lagi utamanya menanggulangi siswa yang mengantuk; (3) Hasil belajar siswa ketuntasannya baru mencapai 73%.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut yang masih menunjukkan beberapa kekurangan maka guru dan kolaborator berdiskusi untuk melakukan perbaikan pada siklus dua.

2. Siklus 2

Tindakan siklus 2 ini dilakukan karena hasil belajar yang diperoleh pada siklus 1 belum tuntas secara klasikal dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran masih belum memuaskan dan perlu di tingkatkan.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus ini, guru menyiapkan RPP atau skenario pembelajaran beserta LKS, menyusun soal posttest serta membuat instrumen pengamatan kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan atau Tindakan

Dilaksanakan 1 (satu) kali pertemuan dengan waktu 2x40 menit. Pada pendahuluan kegiatan ini, terlebih dahulu guru melakukan apersepsi untuk memotivasi siswa memasuki proses pembelajaran dan menjelaskan tujuan pembelajaran serta rambu-rambunya agar keaktifan siswa meningkat dan proses pembelajaran lebih berhasil daripada siklus 1.

Kemudian dilakukan kegiatan inti dan penutup. Pada kegiatan inti, guru kembali membagi siswa menjadi 6 kelompok, membagikan LKS, menjelaskan langkah kerja sesuai model Bermain Tamu dan Tuan Rumah. Selanjutnya, siswa melakukan diskusi kelompok untuk membahas 1 nomor pertanyaan, dan guru memantau dan memberi bimbingan, bila diperlukan. Dilanjutkan, kegiatan berkunjung dan menerima tamu, kemudian siswa yang telah selesai berkunjung kembali ke kelompoknya dan memberi penjelasan kepada anggota kelompok yang lain. Hasil diskusi ditulis di kertas flap dan ditempelkan di papan. Kemudian presentasi dan diskusi kelas. Selama kegiatan ini, guru dan kolaborator mengamati dan mencatat dalam lembar observasi. Pada kegiatan penutup, guru beserta siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Siswa diminta mengerjakan posttest dan mengisi angket.

c. Hasil Pengamatan

Pada siklus 2, tampak adanya peningkatan keaktifan siswa. Diskusi awal kelompok hampir semua anggota kelompok mengikuti dengan aktif. Ketika bertamu dan menerima tamu, siswa juga lebih berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan demikian juga ketika diskusi kelas, adanya peningkatan jumlah siswa

yang berani bertanya atau memberi masukan/ide . Hal ini terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4: Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Pada Siklus 2

No	Aspek yang diamati	Ket	Kelompok						Persen
			1	2	3	4	5	6	
1	Aktif berdiskusi dalam Kelompok	Max.	5	5	5	5	5	5	83%
		Hasil	5	5	4	3	4	4	
2	Aktif mencari informasi kepada kelompok lain	Max.	3	3	3	3	3	3	100%
		Hasil	3	3	3	3	3	3	
3	Dapat memberi penjelasan kepada kelompok lain	Max.	2	2	2	2	2	2	83%
		Hasil	2	2	2	2	1	1	
4	Pembagian tugas dalam kelompok berjalan baik	Max.	5	5	5	5	5	5	97%
		Hasil	5	5	5	5	4	5	
5	Berani bertanya ketika diskusi kelas	Max.	5	5	5	5	5	5	23%
		Hasil	2	1	1	1	1	1	
6	Berani mengemukakan Pendapat	Max.	5	5	5	5	5	5	37%
		Hasil	2	2	2	2	2	1	
7	Lancar pada saat presentasi	Max.	1	1	1	1	1	1	100%
		Hasil	1	1	1	1	1	1	
8	Efektivitas pemanfaatan Waktu	Max.	1	1	1	1	1	1	83%
		Hasil	1	1	1	0	1	1	
9	Dapat menyimpulkan hasil diskusi	Max.	4	4	4	4	4	4	100%
		Hasil	4	4	4	4	4	4	

Tabel 5 : Perbandingan Pengamatan Kegiatan Siswa Pada Siklus 1 dan 2

No	Aspek yang diamati	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
1	Aktif berdiskusi dalam Kelompok	57%	83%	Meningkat
2	Aktif mencari informasi kepada kelompok lain	94%	100%	Meningkat
3	Dapat memberi penjelasan kepada kelompok lain	83%	83%	Tetap
4	Pembagian tugas dalam kelompok berjalan baik	93%	97%	Meningkat
5	Berani bertanya ketika diskusi kelas	10%	23%	Meningkat
6	Berani mengemukakan Pendapat	17%	37%	Meningkat
7	Lancar pada saat presentasi	100%	100%	Tetap
8	Efektivitas pemanfaatan Waktu	66%	83%	Meningkat
9	Dapat menyimpulkan hasil diskusi	90%	100%	Meningkat

Dari tabel di atas diketahui bahwa keaktifan siswa dalam diskusi kelompok sudah meningkat menjadi 83%, keberanian untuk bertanya atau mengemukakan pendapat ketika presentasi dan diskusi kelas juga mengalami peningkatan menjadi sebesar 23% dan 37%. Hal ini berarti siswa sudah tampak peningkatan

keaktifannya. Demikian juga hasil angket tentang tanggapan siswa terhadap pembelajaran, juga mengalami peningkatan, seperti pada tabel 6 di bawah ini :

Tabel 6 : Hasil Angket Siswa Siklus 2

No.	Pertanyaan	Ya	% Ya	Tdk	% T
1	Apakah cara belajar seperti ini menyenangkan ?	29	97%	1	3%
2	Apakah cara belajar seperti ini mudah kalian ikuti ?	26	87%	4	13%
3	Apakah belajar seperti ini memotivasi kalian untuk belajar Biologi ?	27	90%	3	10%
4	Apakah cara belajar seperti ini mendorong kalian untuk lebih berani bertanya?	26	87%	4	13%
5	Apakah kalian menjadi lebih mandiri dalam mempelajari suatu materi tertentu?	26	87%	4	13%
6	Apakah kalian mendapat kesempatan untuk berbicara, memberi ide / pendapat ?	25	83%	5	17%
7	Apakah kalian lebih mudah memahami / mengerti konsep-konsep yang dipelajari	27	90%	3	10%
8	Apakah kalian menjadi bosan / mengantuk ?	0	0%	30	100%

Tabel 7: Perbandingan Hasil Angket Siswa Pada Siklus 1 dan 2

No	Aspek yang diamati	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
1	Apakah cara belajar seperti ini menyenangkan?	90%	97%	Meningkat
2	Apakah cara belajar seperti ini mudah kalian ikuti ?	80%	87%	Meningkat
3	Apakah belajar seperti ini memotivasi kalian untuk belajar Biologi ?	83%	90%	Meningkat
4	Apakah cara belajar seperti ini mendorong kalian untuk lebih berani bertanya?	73%	87%	Meningkat
5	Apakah kalian menjadi lebih mandiri dalam mempelajari suatu materi tertentu?	73%	87%	Meningkat
6	Apakah kalian mendapat kesempatan untuk berbicara, memberi ide / pendapat ?	70%	83%	Meningkat
7	Apakah kalian lebih mudah memahami /	80%	90%	Meningkat

	mengerti konsep-konsep yang dipelajari			
8	Apakah kalian menjadi bosan / mengantuk ?	10%	0%	Meningkat

Hasil belajar siswa, jika dilihat ketuntasan secara klasikal juga mengalami peningkatan terlihat pada tabel berikut:

Tabel 8 : Perbandingan prestasi belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2

Rentang Nilai	Postes 1		Postes 2		Keterangan
	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%	
91 - 100	8	27%	20	67%	Tuntas
81 - 90	9	30%	3	10%	Tuntas
71 - 80	5	17%	3	10%	Tuntas
65 - 70	4	13%	3	10%	TdkTuntas
< 65	4	13%	1	3%	Tdk Tuntas
Jumlah	30	100%	30	100%	

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, guru bersama kolaborator menganalisis hasil pengamatan kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut diketahui: (1) Secara umum keaktifan siswa sudah mengalami peningkatan, namun masih ada beberapa siswa yang belum berperan aktif selama proses pembelajaran, hal ini terutama terjadi pada kelompok 5, sehingga efektifitas pemanfaatan waktu kurang baik (tidak dapat menyelesaikan diskusi tepat waktu); (2) Respon siswa terhadap pembelajaran meningkat, bahkan sudah tidak ada siswa yang mengantuk; (3) Hasil belajar siswa ketuntasannya sudah mencapai target sebesar 85%. Karena semua kriteria keberhasilan tindakan sudah tercapai maka Penelitian Tindakan Kelas ini dipandang sudah cukup dan tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : (1) Adanya peningkatan keaktifan siswa kelas VIII-B di SMP Negeri 39 Surabaya pada materi sistem pernapasan pada manusia dengan

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain tamu dan tuan rumah; (2) Adanya peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII-B di SMP Negeri 39 Surabaya pada materi sistem pernapasan pada manusia dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain tamu dan tuan rumah.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: (1) Dalam penelitian tindakan kelas dengan jumlah siswa yang cukup banyak perlu adanya kolaborator lebih dari 1 orang agar pengamatan kegiatan siswa dapat dilaksanakan lebih cermat; (2) Guru hendaknya kreatif dalam menerapkan berbagai model pembelajaran agar suasana belajar lebih menyenangkan, siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran dan prestasi belajar dapat ditingkatkan; (3) pihak sekolah seyogyanya lebih memfasilitasi para guru untuk memperoleh pelatihan-pelatihan guna meningkatkan pengetahuan dan ketrampilannya dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi V. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashkenas, Pandji. 2002. *Psikologi Kepemimpinan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asmiati Malik. 2018. (https://kumparan.com/asmiati_malik/mengenal-tiga-jenis-pemilih-di-indonesia1542537269488887454 diakses pada tanggal 3 Desember 2019)
- Azwar, S. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Budiraharso. 2014. *Risma Perempuan Hebat dan Fenomenal*. Yogyakarta: Sinar Kejora.
- Deddy Mulyana. 2003. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Erwin Hutapea. 2019. (<https://edukasi.kompas.com/read/2019/10/18/14371761/siswa-sma-smk-ada-beasiswa-mahaghora-jenjang-d4-dan-s1-di-surabaya?page=all> diakses pada tanggal 20 September 2019)
- Erwin. 2019. siswa surabaya, Pemkot tawarkan Beasiswa S1 Generasi Emas. (<https://edukasi.kompas.com/read/2019/06/29/21483111/siswa-surabaya-pemkot-tawarkan-beasiswa-s1-generasi-emas?page=all> diakses pada tanggal 3 Desember 2019)
- Greenberg. 2000. *Behavior in Organization International Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- Hartuti Purnaweni. Demokrasi Indonesia Dari Masa Ke Masa. *Jurnal Administrasi Politik*. Volume 3 Nomor 2 Tahun 2004. Hal 118-131.
- Hasiolan Eko. 2018. (<http://www.tribunnews.com/nasional/2018/11/19/mahasiswa-diminta-menjadi-pemilih-yang-cerdas-dan-rasional> diakses pada tanggal 4 Desember 2019)
- Hendrayadi. 2014. *Kepemimpinan Teori Robert House*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hughes. 2006. *Leadership Memperkaya Pelajaran dari Pengalaman*. Edisi Ketujuh Jakarta: Salamba Humanika.
- Janpatar. Eksistensi Pemilukada dalam Rangka Mewujudkan Pemerintahan Daerah yang Demokratis. *MMBAR HUKUM*. Volume 2 Nomor 1 Tahun 2015 Hal 1-22.
- Janpatar Simamora. 2010. *Harisan Bisnis Indonesia*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Kadariusman. 2012. *Pemimpin Kualifikasi Nasional Indonesia*. Jakarta: Airlangga.
- Kusmawati Septi. 2015. Persepsi Masyarakat terhadap Kepemimpinan Tri Rismaharini Sebagai Wali Kota Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. Volume 2 Nomor 3 Hal 435-449.
- Lina Anatan. Model Kontigensi Keefektifan Kepemimpinan Kontroversi Dan Relevansi. *Politik Hukum*. Volume 3 Nomor 1 Tahun 2011 Hal 210.
- Purwati A. Kepemimpinan Kepala Daerah. *Kebijakan dan Menejemen Publik*. Volume 3 Nomor 2 Tahun 2015 Hal 112.
- Ervina Pitasari. 2018. *Kisah Perjuangan dan inspirator Tri Rismaharini*. Yogyakarta: Airlangga.
- Ramlan Surbakti. 2010. *Memahami Ilmu Politik*. Duta Prima Jakarta.
- Robbins, Stephen dkk. 2005. *Menejement 8th Editon*. Pretice Hall:New Jersey.
- Sugiyono. 2014. *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Suwanda, I Made dkk. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk perguruan tinggi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Suaedi. 2004. *Kepemimpinan Efektif dan Efisien*. Yogyakarta: Airlangga.

Undang-Undang No. 9 Tahun 1998 tentang Kemerdekaan Meyampaikan Pendapat. Diakses pada tanggal 1 Desember 2019.

2019. Negara Indonesia. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia> diakses pada tanggal 3 September 2019).

2019. Pemkot Surabaya sesuaikan Kuota Penerima Beasiswa Gemas. (<https://surabaya.tribunnews.com/2019/04/07/pemkot-surabaya-sesuaikan-kuota-penerima-beasiswa-gemas-dengan-jumlah-warga-tak-mampu> diakses pada tanggal 5 Desember 2019).

2019. (<https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-opini.html>. diakses pada tanggal 10 Januari 2020)

2019. (<https://dispendik.surabaya.co.id> diakses pada tanggal 15 September 2019).

2019. (<https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-opini.html> diakses pada tanggal 10 Januari 2020)

2019. Tri Rismaharini. (https://id.wikipedia.org/wiki/Tri_Rismaharini diakses pada tanggal 14 Desember 2019)

2020. opini. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Opini>. diakses pada tanggal 15 Januari 2020).



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MEDIA
TUTORIAL PENJUMLAHAN MENGGUNAKAN KARTU BILANGAN
(Tri Indrajati)**

ABSTRACT

Use of Number Card Media to improve math learning outcomes on addition material in class I SDN Ketabang I/288 Surabaya. This study aims to improve the learning outcomes of math addition material in class I SDN Ketabang I/288 Surabaya, which has 29 students. The research method used is descriptive method with the form of research is Classroom Action Research (CAR). Based on the research that has been done, there has been an increase in planning and implementation with the use of number card media from the pre-cycle and cycle I of 48.27%. In the implementation stage of the second cycle, the increase is 5%. Thus it can be concluded that the use of concrete media can improve mathematics learning outcomes in addition material in class I SDN Ketabang I/288 Surabaya for the 2020-2021 academic year.

Keywords: *learning outcomes, addition, number card media, interactive video*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul, peneliti mencoba menganalisis penyebab permasalahan tersebut, antara lain:

- 1) Media Pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik karena guru menggunakan media dari buku guru dan siswa sehingga siswa kurang aktif dalam menggunakan media pembelajaran.
- 2) Kurangnya natusian siswa dalam belajar mengajar, siswa mudah bosan dan kurang tertarik pada materi karena guru menggunakan model ceramah.
- 3) Siswa kurang aktif karena kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, penggunaan median pembelajaran yang menarik yaitu konkrit karena dapat membangkitkan minat siswa dalm proses pembelajaran. Siswa lebih aktif, mandiri, kreatif dan terlibat secara langsung.

Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran matematika penjumlahan dengan media kartu bilangan kelas 1 SDN Ketabang I/288 ?

2. Bagaimanakah peningkatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran matematika penjumlahan dengan media kartu bilangan kelas 1 SDN Ketabang I/288 ?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil prestasi dalam proses pembelajaran matematika penjumlahan dengan media kartu bilangan kelas 1 SDN Ketabang I/288 ?

Tujuan Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Tujuan penelitian tersebut yaitu :

1. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran matematika dalam penjumlahan dengan media kartu pada siswa kelas I SDN Ketabang 1/288..
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas murid dalam proses pembelajaran matematika dalam penjumlahan dengan media kartu pada siswa kelas I SDN Ketabang 1/288
3. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas prestasi belajar dalam proses pembelajaran matematika dalam penjumlahan dengan media kartu pada siswa kelas I SDN Ketabang 1/288

Definisi Operasional

1. Penggunaan media tutorial penjumlahan menggunakan kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi penjumlahan.
2. Hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.
3. Media tutorial adalah dapat dijadikan penunjang dalam model pembelajaran.
4. Kartu bilangan adalah termasuk alat peraga dua dimensi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian Relevan yang Telah Dilakukan Sebelumnya

Suryani (2010) penelitian dengan judul "Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pengurangan Di Kelas I SDN 25 Sungai Raya." Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pengurangan di kelas I SDN 25 Sungai Raya. Metode yang digunakan adalah metode diskriptif dengan bentuk penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terjadi peningkatan perencanaan, pelaksanaan dengan penggunaan media konkret dari siklus I dan siklus II sebesar 0,73. Pada tahap pelaksanaan siklus I dan siklus II peningkatannya sebesar 0,67. Pada tahap hasil belajar siklus I dan siklus II peningkatannya 28,33. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pengurangan di kelas I SDN 25 Sungai Raya.

Hakikat Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan pada lingkungannya, mengembangkan pola pikirnya, dan mempelajari ilmu yang kemudian. Kegunaan atau manfaat matematika bagi siswa SD adalah sesuatu

yang jelas dan tidak perlu dipersoalkan lagi, lebih-lebih pada era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini. (Karso, dkk, 2014:1,5)

Media Dalam Pembelajaran Matematika

Menurut Heinich, dkk (1993) (dalam Anitah, dkk, 2014:6,3) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Heinich mencontohkan media ini, seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*)

Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian hasil belajar.
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan berhasil.

PELAKSANAAN PENELITIAN

Subjek, Tempat, Waktu Penelitian, Pihak yang Membantu

1. **Subjek Penelitian** Subjek penelitian perbaikan adalah siswa-siswi kelas I SDN Ketabang I/288 tahun pelajaran 2020-2021, dengan jumlah murid 29 anak terdiri dari 14 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.
2. **Tempat Penelitian** Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SDN Ketabang

I/288 Surabaya tahun pelajaran 2020/2021 yang beralamat di Jl. Ambengan No.29, kelurahan Ketabang, kecamatan Genteng, kota Surabaya, no.telp (031) 5340004.

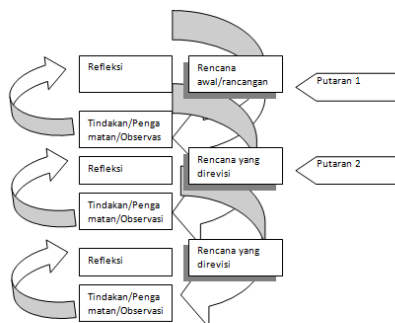
3. Waktu Penelitian Rincian seluruh kegiatan pembelajaran selama pelaksanaan Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP) dalam bentuk jadwal pelaksanaan berikut:

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan

No.	Siklus Perbaikan	Hari/Tanggal	Waktu Pelaksanaan
1.	Siklus I	Selasa 02 Februari 2021	07.00 – 08.15 WIB
2.	Siklus II	Selasa 16 Februari 2021	07.00 – 08.15 WIB

Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sulistiawati, 2012 : 33), Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Sumber : Kemmis dan Taggart (dalam Sulistiawati, 2012 : 33)

Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan model tes, observasi dan angket. Dengan pengertian ini peneliti benar-benar diharapkan mampu berinteraksi dengan subjek penelitian (siswa kelas I SDN Ketabang I/288 Surabaya).

1. Tes. Tes adalah pertanyaan atau latihan

serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006: 127).

2. Observasi. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena social dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Observasi sebagai alat pengumpulan data dapat dilakukan secara spontan dapat pula dengan daftar isian yang telah disiapkan sebelumnya (Subagyo, 2006: 63).

HASIL DAN PEMBAHASAN Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Pra siklus terdiri atas satu kali pertemuan dengan materi pokok pengurangan dengan media konkrit. Siklus I terdiri atas satu kali pertemuan dengan materi pokok pengurangan dengan media konkrit dan pelatihan teratur dengan lembar kerja siswa.

Data yang dikumpulkan dimulai dari tes sebelum perbaikan (pra siklus) yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1 Pra Siklus

No.	Nama	Nilai	Keputusan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Abimanyu Pano Prasadito	100	T	
2.	Adinar Kirana Hartanto	80		BT
3.	Ahmad Nadim Auli	100	T	
4.	Azzhar Faghuin Al Auli	100	T	
5.	Alya Tri Hamani	80		BT
6.	Ayza Bima Putra Handika	100	T	
7.	Azzahra Amalia Sofy	80		BT
8.	Carlianna Ghaja Anggi	80		BT
9.	Geon Rizki Iskandar Muda	80		BT
10.	Ibnu Gadi Ajdin Kahani	100	T	
11.	Jamini Rizant	100	T	
12.	Jedyn Amelita	80		BT
13.	Kamaditrya Adhiana	100	T	
14.	Megawati Putri	80		BT
15.	Melita Amira Tahari	80		BT
16.	Mochammad Rizki Azzah	80		BT
17.	Mohammad Akhio Rizkudin	100	T	
18.	Muhammad Hakiq Al Raza	80		BT
19.	Namora Dinda	100	T	
20.	Nizam Raza Iqbal	80		BT
21.	Peguh Wisakoro	80		BT
22.	Radianyah Anasjad Pranatanegara	80		BT
23.	Rafa Ajaja Amelita	80		BT
24.	Sabrina Azzah Putri	80		BT
25.	Sharofah Idan Anas	100	T	BT
26.	Shavca Alvin Zahra	100	T	
27.	Syafiqi Zulkarna R.	80		BT
28.	Zafrah Saebila	80		BT
29.	Zannuba Condriat	80		BT
Jumlah		2500	11	18
Rata-rata		75,19		

a. Pengamatan (Observasi)

1. Peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk melakukan pengamatan. Pengamat mengawasi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh peneliti setelah melaksanakan siklus I yaitu :

$$\text{persentase hasil belajar} = \frac{\text{siswa yang mendapat} \geq \text{nilai } 75}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{14}{29} \times 100$$

$$29 = 48,27 \%$$

Dari tabel dan diagram di atas diketahui bahwa dari 29 siswa, siswa yang tuntas atau yang mendapatkan nilai di atas 82 sebanyak 14 siswa atau 48,27 %. Sedangkan siswa yang tidak tuntas atau mendapat nilai di bawah 82 sebanyak 15 siswa atau 51,72%. Selain itu jika dilihat dari analisis soal, siswa merasa kesulitan menjawab soal nomor 3, 8, dan 9. Karena berdasarkan tabel di atas kesalahan terbanyak pada soal tersebut.

2. Data aktivitas siswa selama pembelajaran perbaikan.

Data ini diperoleh dari hasil pengamatan pengamat menggunakan lembar pengamatan siswa. Data ini digunakan untuk mengetahui ketercapaian kriteria keberhasilan (2)

Tabel 4.3

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	ASPEK YANG DINILAI	Penilai 1				Penilai 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Siswa berbaris rapi dan menyebutkan nomor urut barisannya.			√				√	
2	Siswa memberi salam dan berdoa.			√			√		
3	Siswa mengikuti apersepsi yang dibuat oleh guru.		√				√		
4	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.		√				√		
5	Siswa mengamati media konkrit yang diberikan guru.		√				√		
6	Siswa bekerjasama dalam mempraktikkan cara mengurai bangun ruang dengan media konkrit		√				√		
7	Ekspresi siswa ketika mengurai unsur bangun ruang dengan menggunakan media konkrit		√				√		
8	Siswa aktif menjawab pertanyaan guru		√				√		
9	Siswa menyimpulkan pembelajaran		√				√		
10	Siswa mengerjakan lembar kerja siswa dengan tertib.		√				√		
Jumlah aspek yang mendapat nilai baik		5				5			

Keterangan :

- 1 = kurang 3 = baik
2 = cukup 4 = sangat baik

$$\text{persentase} = \frac{\text{aspek yang mendapat nilai baik}}{\text{jumlah keseluruhan aspek}} \times 100\%$$

$$= \frac{5}{10} \times 100\%$$

$$10$$

$$= 50 \%$$

Berdasarkan data pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa aktivitas kegiatan siswa yang diamati oleh pengamat kurang maksimal, karena persentase yang didapatkan hanya 50 %. Aktivitas siswa pada tabel 4.3, siswa masih belum sepenuhnya memperhatikan penjelasan guru serta masih pasif dalam menjawab

pertanyaan guru. Oleh karena itu perlu melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus kedua.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Hasil Pra Siklus dan Siklus I

No.	Nama Siswa	Pra Siklus			Siklus I		
		Nilai	Ketuntasan		Nilai	Ketuntasan	
			T	BT		T	BT
1	Abimanyu Puteo Pramadito	100	Y		100	Y	
2	Adinar Kirana Marjanto	80		BT	80		BT
3	Ahmad Nadim Asih	100	Y		100	Y	
4	Aimar Faqihudin Al Jauh	100	Y		100	Y	
5	Alya Tri Murnani	80		BT	80		BT
6	Arya Bima Puteo Handika	100	Y		100	Y	
7	Azzahra Amalia Sofiy	80		BT	80		BT
8	Cahana Ghadya Angel	80		BT	80		BT
9	Geni Rifqi Iskandar Maula	80		BT	80		BT
10	Hani Ghadi Aydin Kalam	100	Y		100	Y	
11	Juarane Kimani	100	Y		100	Y	
12	Jeslyn Amrita	80		BT	80		BT
13	Karandhya Adharamita	100	Y		100	Y	
14	Megawati Putri	80		BT	100	Y	
15	Melissa Amun Talani	80		BT	80		BT
16	Mochamad Kasul Affandi	80		BT	70		BT
17	Mohammed Aldia Kharudin	100	Y		100	Y	
18	Muhammad Haikal Al Rasya	80		BT	100	Y	
19	Namara Deska	100	Y		100	Y	
20	Nizam Rasya Iqbal	80		BT	80		BT
21	Puguh Wisalaksana	80		BT	80		BT
22	Rafsanayati Amayid Praviningsan	80		BT	80		BT
23	Rah Ayu Yuli Anzharita	80		BT	70		BT
24	Sabrina Alayah Putri	80		BT	100	Y	
25	Sharofah Jehan Amin	100	Y		100	Y	
26	Shaven Alcha Kelen	100	Y		100	Y	
27	Syafiqi Khalidiana K.	80		BT	80		BT
28	Zafrah Sahabilla	80		BT	70		BT
29	Zannuba Gendawan	80		BT	70		BT
Jumlah		2200	11	18	2200	14	15
Rata-Rata NA		75,33			86,20		
Kemampuan Belajar			37,93%	62,06%		48,27%	51,72%

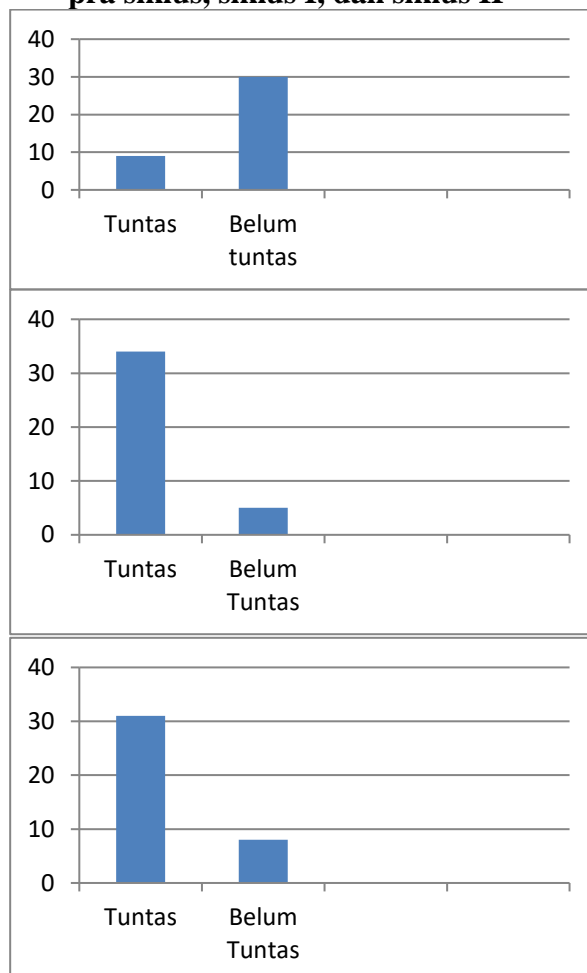
Berdasarkan tabel diatas hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan terbukti pada hasil pra siklus diperoleh data bahwa ketuntasan belajar yang hanya mencapai 23% (9 siswa) yang nilainya \geq KKM (82). Kondisi tersebut mengalami peningkatan pada siklus I nilai rata-rata kelas 86,20 dengan ketuntasan klasikal 48,27% (14 siswa) memiliki nilai \geq KKM (82).

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan tabel hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan terbukti pada hasil siklus I diperoleh data bahwa ketuntasan belajar yang hanya mencapai 79% (31 siswa) yang nilainya \geq KKM (82). Kondisi tersebut mengalami peningkatan

pada siklus II nilai rata-rata kelas 81,28 dengan ketuntasan klasikal 79% (34 siswa) memiliki nilai \geq KKM (82). Jika digambarkan dalam bentuk grafik akan terlihat seperti dibawah ini.

Grafik 4.5 Grafik rekapitulasi evaluasi pra siklus, siklus I, dan siklus II



SIMPULAN DAN SARAN SERTA TINDAK LANJUT

Simpulan

Berdasarkan hasil rata-rata nilai perbaikan yang telah dilaksanakan pada tema 5 Pengalamanku sub tema 4 Pengalaman yang berkesan Pembelajaran 5 muatan Matematika semester II di kelas I SDN Ketabang I/288 Surabaya, Dinas Pendidikan Unit Pelaksana Teknis Wilayah Surabaya III Kecamatan Genteng Kota Surabaya, dapat disimpulkan:

1. Hasil belajar siswa kelas I SDN Ketabang I/288 Surabaya menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan

ketuntasan kelas yang melebihi standar ideal yang ditentukan oleh peneliti. Penguasaan materi pembelajaran Matematika menggunakan media konkrit. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai rata-rata tes formatif pra siklus 11 siswa (37,93%), siklus I 14 siswa (48,27%) tuntas, dan siklus II 27 siswa (93,1%) tuntas.

2. Kriteria keberhasilan keaktifan siswa yang ditetapkan yaitu 70%. Dari data aktivitas siswa pada siklus I mencapai 65% dan siklus II mencapai 90% sehingga kriteria keberhasilan tercapai. Kriteria keberhasilan yang ditetapkan tercapai karena nilai ketuntasan melebihi 82 sebanyak 50% dan skor rata-rata siswa yang ditetapkan dalam kriteria keberhasilan yaitu 82, sedangkan dalam siklus I dan pemahaman siswa mulai meningkat serta siswa antusias dalam pembelajaran. Prestasi belajar siswa meningkat dari sebelum perbaikan dengan setelah diadakannya siklus I dan perbaikan siklus II
3. Aktivitas Guru dalam proses pembelajaran matematika pengurangan dengan media konkrit mengalami peningkatan

Saran serta Tindak Lanjut

Berdasarkan simpulan yang dinyatakan dalam hasil penelitian, peneliti menyarankan beberapa hal yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan, dalam hal ini guru SD terutama guru kelas I

- Penggunaan benda konkrit lebih banyak digunakan dalam pembelajaran Hendaknya dalam pembelajaran memberikan banyak latihan agar siswa bisa menguasai materi betul-betul.
- Sebaiknya dalam pembelajaran siswa diikutkan secara aktif supaya terlibat langsung sehingga akan berkesan.
- Hendaknya siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, W Sri, dkk. 2014. Strategi Pembelajaran SD. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta. Rineka Cipta.
- Karso, dkk. 2014. Pendidikan Matematika I. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Pengalamanku*. Buku Siswa tematik terpadu Kurikulum 2013. Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Pengalamanku* Buku Siswa tematik terpadu Kurikulum 2013. Jakarta.
- Sapriati, Amalia, dkk. 2014. Pembelajaran IPA di SD. Tangerang. Universitas Terbuka.
- Sundayana, Wachyu. 2014. Pembelajaran Berbasis Tema. Jakarta. Erlangga.
- Uno, B. Hamzah. 2009. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wardhani, IGAK dan Kuswaya Wihardit. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. Universitas Terbuka.



**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MEDIA TEFO DI MASA PANDEMI COVID 19 PADA MATA
PELAJARAN IPS
(Neneng Koes Hariyanti)**

ABSTRACT

This classroom action research aims to increase learning motivation and student learning outcomes in social studies subjects with TeFo media in Class 8A SMP Negeri 19 Surabaya in the odd semester of the 2020/2021 school year. This study will examine motivation and learning outcomes. The technique of collecting data through observation at the cycle stages of both cycle 1 and cycle 2. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded as follows: 1) For learning motivation seen from the indicator of student attendance in social studies learning exceeds the target of 80% while the target is 75%, 2) The average attendance of students in social studies learning cycle 1 to cycle 2 has increased from 69% to 80%, 3) Students are motivated to turn on the camera and wear uniforms when learning social studies online, it can be seen from cycle 1 to cycle 2 experiencing the average increase was 46% to 82%, so that the indicators of turning on the camera and wearing uniforms exceeded the target, namely 75%, 4) The level of assignment progressed from cycle 1 to cycle 2, namely 29 students to 31 students., 5) Results student learning who collected assignments seen from the average value of student assignments cycle 1 (69.2) and cycle 2 (84.94). So that student learning outcomes have exceeded the target of 82.

Keywords: *student attendance, learning outcomes, TeFo method*

Pendahuluan

Negara Indonesia telah menerapkan kegiatan belajar dari rumah. Penerapan ini dituangkan dalam Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Cononaviru Desease (Covid-19) yang diterbitkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bapak Nadiem Anwar Makarim. Salah satu isinya dari surat edaran tersebut adalah bahwa pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dari rumah karena untuk mengurangi penyebaran virus COVID-19.

Saat pemberlakuan pembelajaran dari rumah, SMP Negeri 19 Surabaya menggunakan media komunikasi WhatsApp. Media ini digunakan untuk : 1) Berkomunikasi antara guru dengan orang tua, guru dengan siswa; 2) Mengirimkan materi dan tugas

Dengan WhatsApp, guru dan siswa hanya bisa chatting saja. Untuk pembelajaran tatap muka secara daring semua siswa masih belum bisa. Dan untuk tugas masih menggunakan media lain diluar WhatsApp yaitu memakai google form.

Pada saat semester Ganjil tahun pelajaran 2020-2021, Dinas Pendidikan Kota Surabaya memfasilitasi penggunaan office 365 untuk media pembelajaran jarak jauh. Tiap sekolah diberi akun admin oleh Dinas Pendidikan, tugas admin sekolah membuat akun guru dan siswa. Dalam Office 365 terdapat beberapa fitur yang salah satunya Teams dan Form. Fitur Teams dan Form inilah sebagai media pembelajaran jarak jauh

Dengan adanya media Teams dan Form ini siswa dapat termotivasi untuk belajar dan tepat waktu dalam menghadiri kelas online, tepat waktu dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas.

Dari uraian di atas, menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan media TeFo dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas 8A pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 19 Surabaya semester ganjil tahun pelajaran 2020-2021.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan sebagai berikut : apakah media TeFo dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 8A dalam

pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 19 Surabaya semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021? Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas 8A dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran IPS dengan media TeFo di SMP Negeri 19 Surabaya semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021?

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut: Mendeskripsikan proses peningkatan motivasi belajar siswa kelas 8A dalam masa pandemi COVID'19 pada mata pelajaran IPS dengan media TeFo di SMP Negeri 19 Surabaya semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021; Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas 8A dalam masa pandemi COVID'19 pada mata pelajaran IPS dengan media TeFo di SMP Negeri 19 Surabaya semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat: Bagi Siswa, meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar; Bagi Guru, dapat memiliki kemampuan penggunaan media TeFo dalam pembelajaran jarak jauh; Bagi Sekolah, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pengetahuan tentang penggunaan media TeFo dalam pembelajaran jarak jauh.

Hakikat Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2016: 75).

Motivasi belajar siswa dibangun dari karakteristik siswa serta situasi dan kondisi tertentu (Brophy dalam Esa Nur Wahyudi, M.Pd (2009). Motivasi dapat mempengaruhi siswa saat mereka mempelajari materi yang baru atau pada

saat mereka melakukan unjuk keterampilan.

Menurut Blumenfeld dalam Esa Nur Wahyudi, M.Pd (2009) ada tiga tugas penting guru berkaitan dengan motivasi belajar, yaitu 1) mengajak siswa untuk secara produktif berpartisipasi dalam proses belajar di kelas, 2) merancang tujuan jangka panjang untuk mengembangkan kepribadian siswa, 3) mengajak siswa untuk memiliki kemampuan berpikir secara mendalam terhadap yang mereka pelajari.

Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengajaran, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004 : 22). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 1989 : 39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981 : 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002 : 39).

"Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya" (Ali Muhammad, 2005 :

14). Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Dari beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Belajar lebih asyik jika dipahami sebagai sebuah permainan yang menggairahkan, bukan pekerjaan yang membosankan. Hal untuk bersenang-senang, bukan bersusah-susah. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Bisa dikatakan bahwa dari sisi guru, hasil belajar adalah akhir dari proses belajar. Bagi siswa, hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar. Sehingga dapat disimpulkan

bahawa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Cecep Kustandi, M.Pd dan Dr. Daddy Darmawan, M.Si (2020), media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Adapun kedudukan media dalam sistem pembelajaran, sebagai : Alat bantu, Alat penyalur pesan, Alat penguatan, Dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik.

Menurut *Chepi Riyana M.Pd, Dra. Rudi Susilana Msi. (2009)*, Media pembelajaran adalah: Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar beserta perangkat kerasnya.

Menurut Hisbiyatul Hasanah, Rudy Sumiharsono, (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Dalam Kustiawan, Usep (2016), Fungsi umum media pembelajaran adalah sebagai pembawa pesan dari guru ke murid dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi khusus media pembelajaran adalah sebagai berikut: untuk menarik perhatian murid, untuk memperjelas penyampaian pesan, untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya, untuk menghindari adanya verbalisme dan salah tafsir, untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid.

TEFO

TEFO merupakan kepanjangan dari TEAMS dan FORM. Jadi Media TEFO adalah media pembelajaran menggunakan

Teams dan Form. Teams dan Form merupakan salah satu fitur dari Office 365.

1. Microsoft Teams

Microsoft Teams merupakan platform kolaborasi berbasis obrolan berfitur lengkap yang dapat mendukung aktivitas berbagai dokumen, rapat online, dan banyak lagi fiturnya. Platform ini memiliki ruang tims yang luar biasa dan merupakan ruang kerjasama. Fitur-fitur yang ada di dalam Teams adalah sebagai berikut: Chat dan pencarian *unlimited*, Komunikasi dengan tim kecil maupun besar (sampai 500.000 pengguna), *Meeting online (audio, video)*, *File storage* yang cukup besar, Kolaborasi langsung menggunakan aplikasi Office (Word, Excel, PowerPoint, dan OneNote), *Screen sharing*, Akses untuk pihak luar kantor, Menggunakan lebih dari 450 aplikasi yang sudah terintegrasi, Keamanan data.

Langkah-langkah untuk membuat kelas di Microsoft teams adalah sebagai berikut : 1) Buka web browser; 2) Ketik office365.com, enter; 3) Login = masukkan akun dan password; 4) Buka MS-Teams; 5) Klik Teams; 6) Klik Join or Create Teams; 7) Pilih dan klik create teams; 8) Pilih dan klik Class/Kelas; 9) Beri nama kelasnya; 10) Klik next; 11) Tambahkan siswa pada kolom student; 12) Klik SKIP

Setelah membuat kelas di Teams, guru dapat melakukan pembelajaran secara daring chatting dan daring tatap muka. Langkah-langkah untuk membuat jadwal pembelajaran tatap muka secara daring di Microsoft Teams adalah sebagai berikut: 1) Masuk ke **kalender** di sisi kiri aplikasi dan pilih **Rapat baru** di sudut kanan atas; 2) Pilih rentang waktu dalam kalender. Formulir penjadwalan akan dibuka; 3) Formulir penjadwalan adalah tempat Anda akan memberi judul pada Rapat, mengundang orang, dan menambahkan detail Rapat. Gunakan **Asisten**

Penjadwalan untuk menemukan waktu yang sesuai untuk semua orang; 4) Setelah selesai mengisi detailnya, pilih **Simpan**. Ini akan menutup formulir penjadwalan dan mengirim undangan ke kotak masuk Outlook semua orang.

Setelah membuat jadwal pembelajaran tatap muka, guru dapat membagikan link webinar yang diambil dari fitur calendar di mircrosoft teams.

2. Microsoft Form

Microsoft Form merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat survey, kuis dan poling. Langkah-langkah untuk membuat soal menggunakan Microsoft Form adalah sebagai berikut: 1) Buka web browser; 2) Ketik office365.com , enter; 3) Login = masukkan akun dan password; 4) Pilih dan klik fitur Forms; 5) Pilh dan klik New Quiz (untuk membuat soal) atau pilih dan klik New Forms (untuk membuat angket); 6) Ketik judul di kolom Untitled Quiz; 7) Klik add news untuk mengetik soal; 8) Pilih Choice, untuk soal pilihan ganda; 9) Pilih Text, untuk soal uraian; 10) Ketik soal dan pilihan jawabannya; 11) untuk mengetik soal berikutnya, klik add news dan pilih Choice atau Text; 12) dan seterusnya, sampai jumlah soal yang ditentukan.

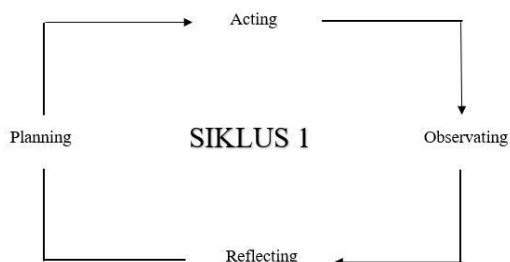
Setelah membuat soal menggunakan media Microsoft Form, guru dapat memberika link form ke siswa supaya siswa dapat mengerjakan soal tersebut.

Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin. Konsep pokok PTK menurut Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yaitu : perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan relfeksi (reflecting). Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus. Penelitian ini menggunakan PTK

dengan harapan guru dapat memperbaiki kinerjanya sebagai guru dan menciptakan pembelajaran yang bermutu pada masa pandemi COVID'19.

Untuk lebih jelasnya siklus kegiatan dengan desain PTK model Kurt Lewin adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kurt Lewin

Sebelum dilaksanakan penelitian, maka peneliti menyusun tahapan-tahapan kegiatan dalam PTK ini. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. Tahapan perencanaan tindakan perbaikan (*Planning*)
 - a. Pembuatan desain pembelajaran yang memuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disetujui oleh pimpinan sekolah
 - b. Persiapan sarana dan prasarana penelitian yang meliputi:
 - Menyiapkan Laptop yang tersambung dengan jaringan internet
 - Membuat Kelas di Microsoft Teams
 - Membuat jadwal pembelajaran secara daring di Microsoft Teams
 - Membuat media pembelajaran dengan program Power Point
 - Menyiapkan latihan soal siswa di Microsoft Form
 - c. Indikator Kinerja

Sebagai tolak ukur keberhasilan adalah kehadiran siswa dalam pembelajaran daring di Microsoft Teams yang diperoleh dari hasil download dari attending list saat pembelajaran daring berlangsung, dan keaktifan siswa dalam mengumpulkan tugas yang dapat

dilihat dari rekapan pengumpulan tugas di Microsoft Form.

2. Tahapan pelaksanaan tindakan (*acting*)

Untuk mempermudah pelaksanaan tindakan penelitian, maka peneliti menyusun skenario pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi mobilitas sosial dan pluralitas. Adapun desain pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah pembelajaran secara daring chatting dan tatap muka sehingga membutuhkan sarana Laptop/HP dan jaringan internet yang memadai.

3. Tahapan pengamatan (*Observating*)

- A. Pembuatan instrumen penelitian atau kuesioner yang dibuat oleh guru
- B. Pengumpulan data penelitian dari mulai siklus pertama sampai dengan siklus terakhir tentang pengamatan kehadiran siswa, menyalakan kamera dan memakai seragam pembelajaran daring dan keaktifkan siswa dalam mengumpulkan tugas

4. Tahapan Refleksi

Pada tahapan ini, peneliti melakukan beberapa proses dalam pencapaian tahapan refleksi dan selalu berdiskusi dengan teman sejawat sesama pengajar dan Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum untuk mendapatkan masukan yang bermanfaat tentang hal-hal yang sudah dilakukan oleh peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 19 Surabaya untuk mata pelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan, yaitu bulan Oktober dan November 2020. Penentuan waktu penelitian ini mengacu pada kalender akademik sekolah.

Sedangkan subyek penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 19 Surabaya kelas 8A dengan jumlah siswa 38 siswa, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Pemilihan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar

siswa pada pembelajaran IPS di kelas 8A pada masa Pandemi Covid'19.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, hasilnya digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar siswa. Sedangkan alat pengumpul data berupa lembar observasi yang mengamati kehadiran siswa, menyalakan kameran dan memakai seragam dalam kelas online, pengiriman tugas (tingkat antusiasme siswa mengerjakan tugas), rekap pengumpulan tugas.

Pelaksanaan penelitian dibagi kedalam 2 siklus yang masing-masing siklus lamanya dua kali pertemuan pembelajaran secara daring.

Tabel 3.1 Jadwal siklus penelitian tindakan kelas

No.	Nama Siklus	Tanggal
1.	Siklus pertama	5 Oktober 2020
		26 Oktober 2020
2.	Siklus kedua	4 November 2020
		9 November 2020

Instrumen penelitian yang dibuat berupa rekap kehadiran siswa, menyalakan kamera, memakais seragam dan rekap keaktifan siswa dalam mengumpulkan tugas dan rerata nilai tugas siswa.

Data yang diperoleh pada setiap kegiatan observasi dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat keaktifan siswa dalam pembelajaran secara online pada masa pandemi COVID'19 dan keaktifan siswa dalam mengumpulkan tugas serta hasil rerata nilai tugas.

Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan prosedur Penelitian Tindakan kelas (PTK), pada bab ini ijinakan peneliti untuk menguraikan hasil yang sudah dicapai dalam melaksanakan PTK.

Penelitian Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Siklus 1 dilaksanakan selama dua kali pertemuan yaitu tanggal 5 Oktober 2020 dan 26 Oktober 2020. Kompetensi Dasar (KD), yang dipelajari adalah KD 3.1 dengan materi pokok yang dibahas adalah Mobilitas sosial. Untuk efektivitas pembelajaran telah dibuat rencana pembelajaran yang telah dibuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Untuk melihat keberhasilan dalam motivasi belajar siswa ditetapkan bila 75% dari jumlah siswa hadir dalam pembelajaran secara online dengan media Microsoft Teams, 75% siswa menyalakan kamera, 75% siswa memakai seragam sekolah saat pembelajaran online, dan keberhasilan hasil belajar siswa dapat ditetapkan bila rata-rata nilai tugas siswa di atas KKM 82.

b. Tahap Pelaksanaan

Siklus pertama dilaksanakan sesuai rencana yaitu pada tanggal 5 Oktober 2020. Pada pertemuan pertama ini kegiatan pembelajaran daring tatap muka dengan media Microsoft Teams.

Langkah awal terlaksananya pembelajaran daring tatap muka dengan media Microsoft Teams, peneliti membuat jadwal daring dengan membuka aplikasi Teams di Laptop. Berikutnya membuka fitur calender, pilih new meeting, ketik judul daringnya (contoh: WEBINAR IPS KELAS 8), tambahkan peserta (contoh: SMP Negeri 19 Surabaya), setting tanggal dan waktu daringnya (sesuaikan dengan jadwal sekolah), dan klik SEND.

Jadwal daring yang sudah dibuat kemudian dibuka kembali dengan cara posisi tetap di fitur calender, arahkan di kotak jadwal yang telah dibuat, klik kanan dan pilih edit. Jikat sudah muncul halaman jadwal meeting yang telah dibuat arahkan lembar kerja ke bawah sampai ketemu tulisan "*Click here to join the meeting*", arahkan mouse pada

tulisan tersebut kemudian klik kanan, pilih dan klik copy link.

Link yang sudah di copy berarti siap ditautkan atau di paste di teams kelas 8A. Link meeting sudah siap digunakan untuk pembelajaran daring tatap muka kelas 8A. Dari pembelajaran daring tersebut siswa yang hadir adalah 25 siswa dari 38 siswa kelas 8A.

Pada siklus ini proses pembelajaran berlangsung berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah ditetapkan. Materi yang dibahas adalah tentang Mobilitas sosial. Diakhir pertemuan, guru memberi tugas yang diberikan ke siswa melalui media Microsoft Forms. Link Form dapat dilihat di channel TUGAS.

Sebelum link form ditautkan di channel TUGAS, peneliti membuat form tugasnya terlebih dahulu. Cara membuat form tugas, pertama buka web browser. Ketik office.com, masukkan akun dan password, pilih fitur Form, pilih dan klik new quiz, ketik judul, nama, kelas, no.absen, soal, klik menu share, klik copy link. Buka teams kelas 8A, pilih channel general, klik paste. Maka link form siap dibuka dan dikerjakan oleh siswa.

Sedangkan pada pertemuan kedua dilaksanakan 26 Oktober 2020, pada siklus pertama ini proses pembelajaran daring tatap muka dengan media Microsoft Teams. Sebelum pelaksanaan pembelajaran daring, guru harus membuat link daring dengan langkah-langkah yang telah diberikan pada penjelasan di atas. Siswa yang hadir pada pertemuan kedua siklus 1 adalah 28 siswa dari 38 siswa kelas 8A.

Pada pertemuan kedua siklus pertama ini materi yang dibahas adalah sama dengan pertemuan pertama yaitu Mobilitas Sosial. Diakhir pertemuan, guru memberi tugas yang diberikan ke siswa melalui media microsoft Form. Cara membuat form soal dan mengcopy

link dapat dilihat pada penjelasan di atas.

c. Tahap Pengamatan

Setelah proses pembelajaran daring dengan media Microsot Teams, guru melakukan pengamatan tentang pelaksanaan pembelajaran online dan pengumpulan tugas siswa pada siklus 1 adalah:

Tabel 4.1 Hasil pengamatan pembelajaran online siswa pertemuan pertama siklus 1

No.	Nama Siswa	Kehadiran	Aspek yang diamati	
			Menyalakan kamera	Memakai seragam
1	Abang Abdullah V. A.	√	√	√
2	Aisyah Khumairoh A.	√	-	-
3	Alauka Kochmah	√	-	-
4	Aldila Rachman R.	√	-	-
5	Aluna Gita Asmara A.	√	√	√
6	Amelia Nur Kokmah	-	-	-
7	Arriva Aji	-	-	-
8	Arsala Adipta Surya P.	-	-	-
9	Atha Zahrah	√	-	-
10	Aulia Fadilla Agustin	-	-	-
11	Azzahra Keisya Zhafrah	√	√	√
12	Bariq Chesta Adabi	-	-	-
13	Deah Saftani Zamiah	√	√	√
14	Dwi Laras Rahmaulidya	√	-	-
15	Edra Dewina Raissa W.	√	-	-
16	Girka Ahma Maulana	√	-	-
17	Hanifah Nuraini	√	-	-
18	Kemal Arka Satya	√	√	√
19	Kim Yumma Halim	√	√	√
20	M. Anugrah Robbi P.	√	-	-
21	Marsha Oktavia R. I.	√	-	-
22	Muhammad Hayvi Al H.	√	-	-
23	M. Imbran Abdullah	-	-	-
24	Muhammad Irij	-	-	-
25	Muhammad Rathi H.	-	-	-
26	Muhammad Keyhan A.	-	-	-
27	Mochammad Wisnu S.	√	-	-
28	Nadine Septia M.	√	-	-
29	Nailah Athalaviah T.	√	-	-
30	Noura Khadeaja Y.	-	-	-
31	Novisa Sovela Ananta	√	√	√
32	Okky Gading Prakoso	√	√	√
33	Raden Muhammad D. P. W.	√	√	√
34	Rahmat Bahasy S.	-	-	-
35	Raihan Zihni A.	-	-	-
36	Rasya Rachman A.	√	-	-
37	Reva Ardella W.	√	-	-
38	Sheila Dyah Shafira	-	√	√
Jumlah		25	10	10
PERSENTASE		65%	40%	40%

Dari data tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil pengamatan pembelajaran online siswa siklus 1 pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa kehadiran siswa 65% (25 siswa) dengan rincian yang hadir tepat waktu sejumlah 21 siswa dan yang tidak tepat waktu 4 siswa, menyalakan kamera 40% (10 siswa) dengan rincian 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan, memakai seragam 40% (10 siswa) dengan rincian 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Tabel 4.2 Hasil pengamatan pengumpulan tugas dan nilai tugas siswa pertemuan pertama siklus 1

No.	Nama Siswa	Mengumpulkan Tugas		
		YA	NILAI	TIDAK
1	Abang Abdullah V. A.	V	90	
2	Aisyah Khumairoh A.	V	90	
3	Alaika Rochmah	V	90	
4	Aldila Rachman R.	V	90	
5	Aluna Gita Asmara A.	V	93	
6	Amelia Nur Rohmah	V	90	
7	Arriva Aji			V
8	Arsala Adipta Surya P.	V	90	
9	Atha Zaharah			V
10	Aulia Fadilla Agustin			V
11	Azzahra Keisya Zhafrah	V	90	
12	Bariq Chesta Adabi			V
13	Deah Seffiani Zamiah	V	90	
14	Dwi Laras Rahmaulidya	V	93	
15	Edra Dewina Raissa W.	V	93	
16	Gerka Alma Maulana	V	90	
17	Hanifah Nuraimi	V	90	
18	Kemal Arka Satya	V	93	
19	Kim Yumna Halim	V	93	
20	M. Anugrah Robbi P.	V	90	
21	Marsha Oktavia R. I.	V	90	
22	Muhammad Hasyi Al H.	V	90	
23	M. Imbran Abdullah			V
24	Muhammad Irfi			V
25	Muhammad Kaffi H.			V
26	Muhammad Reyhan A.			V
27	Mochammad Wisnu S.	V	90	
28	Nadine Septia M.			V
29	Nailah Athalavyah T.	V	90	
30	Noura Khadeeja Y.	V	90	
31	Novisa Sovela Ananta	V	90	
32	Okky Gading Prakoso	V	90	
33	Raden Muhammd D. P. W.	V	90	
34	Rahmat Bathaghy S.			V
35	Raihan Zihni A.	V	90	
36	Rasya Rachman A.	V	90	
37	Reva Ardelia W.	V	90	
38	Sheila Dyah Shafira	V	90	
JUMLAH		28	2535	10

Rata-rata nilai tugas = $\frac{\text{jumlah nilai tugas siswa}}{\text{jumlah siswa}}$

$$= \frac{2535}{38} = 66,71$$

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh tersebut pada tabel 4.2 bahwa pertemuan pertama yang mengumpulkan tugas 28 siswa dan hasil rata-rata nilai tugas siswa adalah 66,71.

Tabel 4.3 Hasil pengamatan pembelajaran online siswa pertemuan kedua siklus 1

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati		
		Kehadiran	Menyalakan kamera	Memakai seragam
1	Abang Abdullah V. A.	V	V	V
2	Aisyah Khumairoh A.	V	V	V
3	Alaika Rochmah	V	-	-
4	Aldila Rachman R.	V	-	-
5	Aluna Gita Asmara A.	V	V	V
6	Amelia Nur Rohmah	V	-	-
7	Arriva Aji	-	-	-
8	Arsala Adipta Surya P.	V	V	V
9	Atha Zaharah	-	-	-
10	Aulia Fadilla Agustin	-	-	-
11	Azzahra Keisya Zhafrah	V	V	V
12	Bariq Chesta Adabi	V	-	-
13	Deah Seffiani Zamiah	V	V	V
14	Dwi Laras Rahmaulidya	V	-	-
15	Edra Dewina Raissa W.	V	-	-
16	Gerka Alma Maulana	-	-	-
17	Hanifah Nuraimi	V	-	-
18	Kemal Arka Satya	V	V	V
19	Kim Yumna Halim	V	V	V
20	M. Anugrah Robbi P.	V	-	-
21	Marsha Oktavia R. I.	-	-	-
22	Muhammad Hasyi Al H.	-	-	-
23	M. Imbran Abdullah	V	-	-
24	Muhammad Irfi	-	-	-
25	Muhammad Kaffi H.	-	-	-
26	Muhammad Reyhan A.	-	-	-
27	Mochammad Wisnu S.	V	V	V
28	Nadine Septia M.	V	-	-
29	Nailah Athalavyah T.	V	-	-
30	Noura Khadeeja Y.	V	V	V
31	Novisa Sovela Ananta	-	-	-
32	Okky Gading Prakoso	V	V	V
33	Raden Muhammd D. P. W.	V	V	V
34	Rahmat Bathaghy S.	-	-	-
35	Raihan Zihni A.	V	V	V
36	Rasya Rachman A.	V	V	V
37	Reva Ardelia W.	V	V	V
38	Sheila Dyah Shafira	V	V	V
JUMLAH		28	15	15
PERSENTASE		73%	53%	53%

Pertemuan kedua menunjukkan kehadiran siswa 73% (28 siswa) dengan rincian yang hadir tepat waktu 23 siswa dan yang tidak tepat waktu 5 siswa, menyalakan kamera 53% (15 siswa) dengan rincian 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, memakai seragam 53% (15 siswa) dengan rincian 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Tabel 4.4 Hasil pengamatan pengumpulan tugas dan nilai tugas siswa pertemuan kedua siklus 1

No.	Nama Siswa	Mengumpulkan Tugas		
		YA	NILAI	TIDAK
1	Abang Abdullah V. A.	V	90	
2	Aisyah Khumairoh A.	V	90	
3	Alaika Rochmah			V
4	Aldila Rachman R.	V	90	
5	Aluna Gita Asmara A.	V	90	
6	Amelia Nur Rohmah	V	90	
7	Arriva Aji			V
8	Arsala Adipta Surya P.	V	93	
9	Atha Zaharah	V	90	
10	Aulia Fadilla Agustin			V
11	Azzahra Keisya Zhafrah	V	93	
12	Bariq Chesta Adabi			V
13	Deah Seffiani Zamiah	V	90	
14	Dwi Laras Rahmaulidya	V	90	
15	Edra Dewina Raissa W.	V	93	
16	Gerka Alma Maulana	V	90	
17	Hanifah Nuraimi	V	90	
18	Kemal Arka Satya	V	93	
19	Kim Yumna Halim	V	93	
20	M. Anugrah Robbi P.	V	90	
21	Marsha Oktavia R. I.	V	93	
22	Muhammad Hasyi Al H.	V	93	
23	M. Imbran Abdullah			V
24	Muhammad Irfi			V
25	Muhammad Kaffi H.			V
26	Muhammad Reyhan A.	V	93	
27	Mochammad Wisnu S.	V	90	
28	Nadine Septia M.	V	90	
29	Nailah Athalavyah T.	V	90	
30	Noura Khadeeja Y.	V	90	
31	Novisa Sovela Ananta	V	90	
32	Okky Gading Prakoso	V	90	
33	Raden Muhammd D. P. W.	V	90	
34	Rahmat Bathaghy S.			V
35	Raihan Zihni A.	V	90	
36	Rasya Rachman A.	V	90	
37	Reva Ardelia W.	V	90	
38	Sheila Dyah Shafira	V	90	
JUMLAH		30	2724	8

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata nilai tugas} &= \frac{\text{jumlah nilai tugas siswa}}{\text{jumlah siswa}} \\ &= \frac{2724}{38} \\ &= 71,68 \end{aligned}$$

Sedangkan untuk pertemuan kedua siklus 1 yang mengumpulkan tugas 30 siswa dan hasil rata-rata tugas siswa adalah 71,68.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh tersebut pada tabel 4.1 dan 4.3 dapat direkap sebagai berikut:

Tabel 4.5 Rekap Hasil Pengamatan Pembelajaran online siswa kelas 8A Siklus 1

No.	Pembelajaran Online	Aspek yang diamati		
		Kehadiran	Mengikuti Kurasi	Membaca materi
1	Pertemuan pertama	65%	40%	40%
2	Pertemuan kedua	73%	53%	53%

Tahap Refleksi

Refleksikan dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2020 diikuti oleh peneliti, teman sejawat sebagai observer, dan dikonsultasikan kepada Kepala Sekolah serta perwakilan dari siswa kelas 8A. Dari hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini, terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

1. Tingkat kehadiran siswa dalam pembelajaran daring dengan media Microsoft Teams masih rendah, banyak yang tidak menyalakan kamera saat online.
2. Siswa memakai seragam saat online hanya terlihat ketika kamera siswa dinyalakan masih rendah.
3. Tingkat jumlah siswa yang mengumpulkan tugas masih rendah dan guru harus memotivasi siswa dengan cara berkomunikasi dengan wali kelas.

Berdasarkan hasil tersebut maka pembelajaran online dengan microsoft teams dan pengumpulan tugas melalui microsoft form perlu ditingkatkan. Target yang diinginkan adalah siswa hadir, menyalakan kamera dan memakai seragam saat pembelajaran online, serta hasil belajar siswa.

Jadi hasil refleksi pada siklus 1 disepakati akan dilanjutkan tindakan lanjut berupa kegiatan pembelajaran siklus 2.

Penelitian Siklus 2

A. Tahap Perencanaan

Siklus kedua dilaksanakan tanggal 4 November 2020 dan 9 November 2020, dengan sebanyak 38 siswa. Materi yang dipelajari adalah Pluralitas. Untuk efektivitas pembelajaran telah dibuat rencana pembelajaran yang telah dibuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Kriteria keberhasilan seperti yang ditetapkan pada siklus pertama.

B. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan pertama siklus 2 ini dilaksanakan sesuai rencana yaitu pada tanggal 4 November 2020, pada pertemuan pertama ini kegiatan pembelajaran daring tatap muka dengan media Microsoft Teams.

Langkah awal terlaksananya pembelajaran daring tatap muka dengan media Microsoft Teams, peneliti membuat jadwal daring dengan membuka aplikasi Teams di Laptop. Berikutnya membuka fitur calendar, pilih new meeting, ketik judul daringnya (contoh: WEBINAR IPS KELAS 8), tambahkan peserta (contoh: SMP Negeri 19 Surabaya), setting tanggal dan waktu daringnya (sesuaikan dengan jadwal sekolah), dan klik SEND.

Jadwal daring yang sudah dibuat kemudian dibuka kembali dengan cara posisi tetap di fitur calendar, arahkan di kotak jadwal yang telah dibuat, klik kanan dan pilih edit. Jikat sudah muncul halaman jadwal meeting yang telah dibuat arahkan lembar kerja ke bawah sampai ketemu tulisan "*Click here to join the meeting*", arahkan mouse pada tulisan tersebut kemudian klik kanan, pilih dan klik copy link.

Link yang sudah di copy berarti siap ditautkan atau di paste di teams kelas 8A. Link meeting sudah siap digunakan untuk pembelajaran daring tatap muka kelas 8A. Dari pembelajaran daring tersebut siswa yang hadir adalah 29 siswa dari 38 siswa kelas 8A.

Pada pertemuan pertama siklus 2 ini proses pembelajaran berlangsung berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah ditetapkan. Materi yang dibahas adalah tentang Pluralitas. Diakhir pertemuan, guru memberi tugas yang diberikan ke siswa melalui media Microsoft Forms.

Sebelum link form ditautkan di channel TUGAS, peneliti membuat form tugasnya terlebih dahulu. Cara membuat form tugas, pertama buka web browser. Ketik office.com, masukkan akun dan password, pilih fitur Form, pilih dan klik new quiz, ketik judul, nama, kelas, no.absen, soal, klik menu share, klik copy link. Buka teams kelas 8A, pilih channel general, klik paste. Maka link form siap dibuka dan dikerjakan oleh siswa.

Sedangkan pada pertemuan kedua 9 November 2020 pada siklus kedua ini proses pembelajaran daring tatap muka dengan media Microsoft Teams. Sebelum pelaksanaan pembelajaran daring, guru harus membuat link daring dengan langkah-langkah yang telah diberikan pada penjelasan di atas. Siswa yang hadir adalah 32 siswa dari 38 siswa kelas 8A.

Pada pertemuan kedua siklus 2 ini materi yang dibahas adalah sama dengan pertemuan pertama yaitu Pluralitas. Dengan mengkondisikan siswa dari temuan di siklus 1 tingkat kehadiran, menyalakan kamera, memakai seragam masih belum berhasil, oleh karena itu pada siklus 2 peneliti membuat desain pembelajaran untuk memberikan motivasi kepada siswa agar adanya perubahan.

Motivasi yang diberikan oleh peneliti kepada siswa dengan cara memberikan informasi kepada wali kelas untuk mengingatkan jadwal pembelajaran IPS kelas 8A.

C. Tahap Pengamatan

Setelah proses pembelajaran daring dengan media Microsoft Teams, guru melakukan pengamatan tentang kehadiran siswa. Data siswa yang hadir pada siklus II adalah :

Tabel 4.6 Hasil pengamatan pembelajaran online siswa pertemuan pertama siklus

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati		
		Kehadiran	Menggunakan Kamera	Memakai seragam
1	Abang Abdullah V. A.	V	V	V
2	Aisyah Khumairoh A.	V	V	V
3	Aisya Kochmah	V	-	-
4	Aldia Rachman K.	V	-	-
5	Alina Gita Asmara A.	V	V	V
6	Amelia Nur Kolman	V	V	V
7	Arriva Aji	-	-	-
8	Arsala Adipta Surya P.	V	-	-
9	Atha Zamrah	V	V	V
10	Aulia Fadila Agustini	-	-	-
11	Azzalra Keisya Zaharah	V	V	V
12	Bariq Chesita Agabi	V	V	V
13	Deah Setiani Zamian	V	V	V
14	Dwi Laras Rammatulidya	V	-	-
15	Edra Dewina Kaisa W.	V	-	-
16	Enka Anna Maulana	V	-	-
17	Hanifah Nuraini	V	-	-
18	Kemal Arka Satya	V	V	V
19	Kim Yumna Halima	V	V	V
20	M. Amugrah Kiboti P.	V	-	-
21	Mafaza Uktavia K. I.	V	-	-
22	Muhammad Hayri Al H.	V	V	V
23	M. Imbran Abouillah	-	-	-
24	Muhammad Iqbal	-	-	-
25	Muhammad Kafi H.	-	-	-
26	Muhammad Keyhan A.	V	-	-
27	Muhammad Wisnu S.	V	V	V
28	Nadine Septia M.	V	V	V
29	Nailah Athalayyah I.	V	-	-
30	Naura Khadeeja Y.	-	-	-
31	Novisa Soeava Ananta	V	V	V
32	Okky Gading Prakoso	V	V	V
33	Raden Muhammad D. P. W.	V	V	V
34	Rahmat Bahasy S.	-	-	-
35	Rahman Zinni A.	-	-	-
36	Rasya Rachman A.	V	V	V
37	Reva Ardella W.	-	-	-
38	Sheila Lyah Shatira	-	-	-
JUMLAH		29	17	17
PERSENTASE		76%	45%	45%

Dari data tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil pengamatan pembelajaran online siswa siklus 2 adalah pertemuan pertama menunjukkan kehadiran siswa 76% (29 siswa) dengan rincian yang hadir tepat waktu 22 siswa dan yang hadir tidak tepat waktu 7 siswa, menyalakan kamera 45% (17 siswa) dengan rincian 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan, memakai seragam 45% (17 siswa) dengan rincian 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Tabel 4.7 Hasil pengamatan pengumpulan tugas dan nilai tugas siswa pertemuan pertama siklus 2

No.	Nama Siswa	Mengumpulkan tugas		
		YA	NILAI	TIDAK
1	Abang Abdimillah V. A.	V	95	
2	Aisyah Khumairoh A.	V	95	
3	Alaika Kociman	V	95	
4	Aldia Kachman K.	V	90	
5	Aluna Gita Asmara A.	V	95	
6	Amelia Nur Kofman	V	95	
7	Arriva Aji	V	95	
8	Arsala Adipta Surya P.	V	95	
9	Atha Zaharah	V	95	
10	Aulia Fadilla Agustin	V	95	
11	Azzahra Kesya Zahran	V	95	
12	Bariq Chesita Adabi	V	90	
13	Deah Setiani Zamian	V	90	
14	Dwi Laras Kahmaulidya	V	95	
15	Edra Dewina Kaisa W.	V	95	
16	Gerka Ahma Maulana	V	90	
17	Hamidah Nuraini	V	90	
18	Kemal Arka Sariya	V	95	
19	Kimi Yumna Halima	V	95	
20	M. Amugrah Kobor P.	V	95	
21	Marsha Oktavia K. I.	V	95	
22	Muhammad Hayyi Al H.	V	95	
23	M. Imbran Abdillah			V
24	Muhammad Irfi	V	95	
25	Muhammad Rafi H.			V
26	Muhammad Keyhan A.			V
27	Mochammad Wisnu S.	V	95	
28	Nadine Septia M.	V	90	
29	Nailah Athalayyah I.	V	90	
30	Noura Khaesaja Y.	V	95	
31	Novisa Sovela Ananta	V	95	
32	Okky Gading Prakoso	V	95	
33	Raden Muhammad D. P. W.	V	90	
34	Rahmat Bahiqy S.	V	95	
35	Rahlan Zilmi A.	V	95	
36	Kassya Kachman A.	V	95	
37	Keva Ardenia W.	V	90	
38	Sneha Dyan Shafira	V	95	
JUMLAH		35	3228	3

Rata-rata nilai tugas = $\frac{\text{jumlah nilai tugas siswa}}{\text{jumlah siswa}}$

$$= \frac{3228}{38} = 84,94$$

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh tersebut pada tabel 4.7 yang mengumpulkan tugas 35 siswa dan hasil rata-rata nilai tugas siswa adalah 84,94.

Tabel 4.8 Hasil pengamatan pembelajaran online siswa pertemuan kedua siklus 2

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati		
		Kehadiran	Menyalakan kamera	Memakai seragam
1	Abang Abdimillah V. A.	V	V	V
2	Aisyah Khumairoh A.	V	V	V
3	Alaika Kociman	V	V	V
4	Aldia Kachman K.	V	V	V
5	Aluna Gita Asmara A.	V	V	V
6	Amelia Nur Kofman	V	V	V
7	Arriva Aji	-	-	-
8	Arsala Adipta Surya P.	V	V	V
9	Atha Zaharah	V	V	V
10	Aulia Fadilla Agustin	-	-	-
11	Azzahra Kesya Zahran	V	V	V
12	Bariq Chesita Adabi	V	V	V
13	Deah Setiani Zamian	V	V	V
14	Dwi Laras Kahmaulidya	V	V	V
15	Edra Dewina Kaisa W.	V	V	V
16	Gerka Ahma Maulana	V	V	V
17	Hamidah Nuraini	V	V	V
18	Kemal Arka Sariya	V	V	V
19	Kimi Yumna Halima	V	V	V
20	M. Amugrah Kobor P.	V	V	V
21	Marsha Oktavia K. I.	V	V	V
22	Muhammad Hayyi Al H.	V	V	V
23	M. Imbran Abdillah	-	-	-
24	Muhammad Irfi	V	-	-
25	Muhammad Rafi H.	V	V	V
26	Muhammad Keyhan A.	-	-	-
27	Mochammad Wisnu S.	V	-	-
28	Nadine Septia M.	V	V	V
29	Nailah Athalayyah I.	-	-	-
30	Noura Khaesaja Y.	V	V	V
31	Novisa Sovela Ananta	V	V	V
32	Okky Gading Prakoso	V	V	V
33	Raden Muhammad D. P. W.	V	V	V
34	Rahmat Bahiqy S.	-	-	-
35	Rahlan Zilmi A.	V	V	V
36	Kassya Kachman A.	V	V	V
37	Keva Ardenia W.	V	V	V
38	Sneha Dyan Shafira	V	V	V
JUMLAH		32	29	29
PERSENTASE		84%	82,5%	82,5%

Dari data tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil pengamatan pembelajaran online siswa siklus 2 adalah pertemuan kedua menunjukkan kehadiran siswa 84% (32 siswa) dengan rincian yang hadir tepat waktu 27 siswa dan yang hadir tidak tepat waktu 5 siswa, menyalakan kamera 84% (27 siswa) dengan rincian 11 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, memakai seragam 84% (27 siswa) dengan rincian 11 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

d. Tahap Refleksi

Dari hasil pengamatan siklus 2 pada tanggal 4 November 2020 terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini, terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

- Tingkat kehadiran siswa dalam pembelajaran daring dengan media Microsoft Teams mengalami peningkatan dari siklus 1
- Siswa menyalakan kamera dan memakai seragam saat pembelajaran online mengalami peningkatan dari siklus 1

c. Tingkat pengumpulan tugas siswa mengalami peningkatan dari siklus 1

Jadi hasil refleksi pada siklus 2 disepakati kegiatan penelitian ini sudah dianggap selesai karena sudah mencapai target yang telah ditentukan berupa kehadiran siswa, menyalakan kamera, memakai seragam, dan mengumpulkan tugas.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, motivasi belajar siswa dari siklus I dan siklus II dapat di presentasikan melalui tabel berikut:

Tabel 4.9 Data Hasil Pembelajaran online siswa kelas 8A Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Siklus	Pertemuan	Aspek yang diamati		
			Kehadiran	Menyalakan kamera	Memakai seragam
1	I	Pertama	69%	40%	40%
		Kedua	79%	55%	55%
		Rata-rata	80%	48,3%	48,3%
2	II	Pertama	78%	75%	75%
		Kedua	84%	90%	90%
		Rata-rata	80%	84,5%	84,5%



Dari data tersebut diatas menunjukkan bahwa tingkat kehadiran siswa dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan dari 69% ke 80%, untuk tingkat menyalakan kamera dan memakai seragam, berdasarkan data tersebut diatas menunjukkan bahwa siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan dari 46% ke 82,5%

Sedangkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II dapat di presentasikan melalui tabel berikut:

Tabel 4.10 Data hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

No	Siklus	Pertemuan	Rata-Rata nilai
1	1	Pertama	66,71
		Kedua	71,68
		Rata-rata	69,20
2	2	Pertama	84,94



Dari data tersebut diatas Hasil rerata nilai tugas ada peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 69,20 ke 84,94.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan yaitu 75% dari jumlah siswa hadir dalam pembelajaran secara online dengan media Microsoft Teams, 75% siswa menyalakan kamera, 75% siswa memakai seragam sekolah saat pembelajaran online, dan keberhasilan hasil belajar siswa dapat ditetapkan bila rata-rata nilai tugas siswa di atas KKM 82. Maka penerapan Media TeFo dalam upaya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas 8A SMP Negeri 19 Surabaya dianggap telah tuntas.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media TeFo dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VIIIA mata pelajaran IPS di SMP Negeri 19 Surabaya tahun pelajaran 2020/2021 semester ganjil.

Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS ini terlihat dari hal-hal sebagai berikut: 1) Untuk motivasi belajar dilihat dari indikator kehadiran siswa dalam pembelajaran IPS melampui target yaitu 80%, sedangkan targetnya adalah 75%; 2) Rerata Kehadiran siswa dalam pembelajaran IPS dari siklus 1 ke siklus 2

tersebut mengalami peningkatan dari 69% ke 80%; 3) Siswa sudah termotivasi untuk menyalakan kamera dan memakai seragam disaat pembelajaran IPS online, terlihat dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami rata-rata peningkatan sebesar dari 46% ke 82%. Sehingga indikator menyalakan kamera dan memakai seragam sudah melampaui target yaitu 75%; 4) Untuk tingkat pengumpulan tugas mengalami kemajuan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu dari 29 siswa ke 31 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Sardiman, A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Esa Nur Wahyudi, M.Pd. 2009. *Motivasi Dalam Pembelajaran*. Malang: UIN-Malang Press.

Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

Ali Muhammad Syaikh Quthb, 2005. *Amal Shaleh Pengantar ke Surga dan Penyelamat dari Neraka*. Jakarta Timur : Pustaka al-Kautsar.

Cecep Kustnadi, M.Pd, Dr. Daddy Darmawan, M.Si. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana (Divisi Prenadamedia Group)

Chepi Riyana M.Pd, Dra. Rudi Susilana Msi. (2009). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
https://id.wikipedia.org/wiki/Media_pembelajaran

Hisbiyatul Hasanah, Rudy Sumiharsono, (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.

https://id.wikipedia.org/wiki/Media_pembelajaran

Kustiawan, Usep (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Gunung Samudera.
https://id.wikipedia.org/wiki/Media_pembelajaran.

Wijaya Kusumah, Dedi Dwitagama, (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Barat: PT Indeks



PRESENSI KOLASE KONTROL DISIPLIN SISWA SELAMA BDR (Farid Faruq)

ABSTRACT

Student Discipline Control Collage Presence During BDR. Farid Faruq. The object of discussion in this paper is students. In accordance with school regulations, all students must comply with discipline including discipline in participating in learning activities, even though learning is carried out from home. Presence of collage as a tool to control the discipline of SMPN 22 Surabaya students, in carrying out learning from home. Learning changes from face-to-face to PJJ, so students have to carry out learning from home. This certainly raises its own problems in terms of student discipline.

Therefore there are two problems in this paper, (1) How to control student discipline by using collage attendance, (2) What are the results of using collage attendance on student discipline in participating in Learning from Home? This paper aims to obtain a description of: (1) How to control student discipline in participating in Learning from Home by using collage attendance, (2) Results of using collage presence on students in participating in Learning from Home.

While the results in this paper are as follows: (1) a description of how to control student discipline by using collage attendance. With the presence of a collage, it can be seen that the discipline of students in participating in learning activities starts from the beginning of the learning activity to the end, by looking at the collage photos that use geotags, which include the location of the students' whereabouts and the time students took part in learning activities (2) a description of the results of using collage presence to students in participating in learning activities from home. The results shown were very positive, students complied with school rules by wearing school uniforms when participating in learning activities even though they were carried out from home. In addition, following the learning from the beginning to the end of the activity. This is evidenced by the collaged photos.

Keywords: *collage presence, control, student discipline*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memaksa adanya kebijakan *social distancing*, hal ini dimaksudkan untuk meminimalisasi persebaran Covid-19. Selain itu juga untuk memperlambat laju persebaran virus Corona di tengah masyarakat. Termasuk dalam hal pelaksanaan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah secara tatap muka, kini harus berubah menjadi Belajar Dari Rumah (BDR) dengan melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Terkait dengan Belajar Dari Rumah ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Selain itu Kemendikbud juga mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud

Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)

BDR atau dengan istilah yang lain SFH (School from Home) memiliki makna yang berbeda dengan Belajar di Rumah. Belajar Dari Rumah, pada hakikatnya adalah melaksanakan pembelajaran seperti halnya di sekolah, namun tempatnya dilaksanakan di rumah, dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Kalau belajar di rumah, siswa sebenarnya tidak memiliki kewajiban untuk melaksanakan pembelajaran, namun karena kesadaran yang tinggi dari siswa, kemudian siswa menambah pengetahuannya dengan belajar di rumah. Intinya ada perbedaan makna yang esensial antara BDR (Belajar dari Rumah) dan Belajar di Rumah.

BDR yang diamanatkan kemendikbud dilaksanakan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dibagi ke dalam 2 (dua) pendekatan: (1) pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring), (2) pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan pada masa pandemi seperti sekarang ini, tetap dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan. Pendidik melakukan kegiatan pembelajaran BDR bukan dengan sesuka hatinya. Selama melaksanakan tugas dinas di rumah/tempat tinggal, guru harus tetap mencapai target kinerja sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan yang mengatur mengenai disiplin pegawai. Permendikbud No. 28 tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dasar dan Menengah. Peraturan menteri tersebut merupakan salah satu payung hukum bagi satuan pendidikan dalam melaksanakan Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan di Satuan Pendidikan.

Peserta didik yang melaksanakan BDR harus tetap mengikuti aturan-aturan serta tata tertib peserta didik. Salah satu tata tertib tersebut adalah kehadiran siswa dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh harus tercatat dengan baik, Karena presensi siswa merupakan salah satu instrumen untuk menentukan kenaikan kelas. Apabila siswa tidak masuk atau tidak hadir dalam kegiatan pembelajaran tanpa keterangan yang bisa dipertanggungjawabkan melebihi 15% dari hari efektif sekolah maka siswa dinyatakan tidak dapat naik kelas.

Masalah presensi menjadi salah satu hal yang urgen, untuk memantau kedisiplinan peserta dalam mengikuti pembelajaran. Maklumlah karena pembelajaran dilaksanakan secara jarak

jauh, sehingga guru tidak mampu mengontrol kedisiplinan siswa 100%. Di SMPN 22 Surabaya untuk presensi peserta didik semula menggunakan WA grup kelas yang sudah disiapkan oleh para wali kelas masing-masing kelas. Namun hal ini dirasa kurang efektif. Hampir setiap hari presensi melalui WA grup kelas selalu penuh, namun tidak semuanya mengikuti pembelajaran.

Terkait dengan kontrol kedisiplinan siswa dalam melaksanakan pembelajaran selama BDR, penulis punya pengalaman yang baik, yaitu dengan menggunakan presensi foto kolase. Maksudnya adalah setiap hari siswa melakukan 4 kali foto , yaitu: (1) Foto yang pertama pada saat pembiasaan pagi pukul 6.30 s.d.07.00, (2) Foto yang kedua pada saat pembelajaran daring jam pertama, (3) Foto yang ketiga pada saat pembelajaran melihat tayangan TV 9, dan (4) Foto yang keempat pada saat melakukan kegiatan ibadah salat Dhuhur (bagi yang muslim) saat doa siang bagi yang nonmuslim. Semua foto menggunakan **geotag** sehingga bisa terlacak tempat dan waktunya saat melaksanakan foto.

Keempat foto tersebut di atas dikolase jadi satu kemudian dikirimkan ke link drive presensi yang sudah disiapkan oleh sekolah sesuai dengan kelas, tanggal bulan, dan tahunnya. Jadi setiap hari peserta didik memiliki kewajiban melakukan presensi tersebut. Wali kelas bertugas untuk kontrol presensi kolase pada link drive serta mengingatkan siswa yang belum kirim foto.

PEMBAHASAN

1. Kontrol Disiplin Siswa

Ketika pertama kali diberlakukan *Learning From Home*, atau *School From Home* atau BDR belajar dari rumah, semua siswa tidak boleh datang ke sekolah. Pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka, kini berubah dengan pembelajaran jarak jauh. Ada kendala? Sudah pasti, bapak ibu guru belum siap 100% untuk melaksanakan pembelajaran

jarak jauh. Terlebih lagi siswa, belum seluruhnya siwa siap dengan perangkat elektronik untuk mengikuti pembelajaran.

Agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran Bapak ibu guru “*dipaksa*” untuk belajar teknologi, supaya mampu mengoperasional berbagai macam aplikasi yang harus digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Namanya juga belajar, pasti butuh waktu untuk melaksanakan proses pembelajaran. Belajar tidak bisa seperti halnya tukang sulap dengan “*bim salabim*” apa yang terjadi maka terjadilah.

Pada awal pembelajaran jarak jauh bapak ibu guru agaknya masih canggung untuk melaksanakan pembelajaran . Maksudnya bapak ibu guru selalu ingin menampilkan yang terbaik bagi putra putrinya dalam melaksanakan pembelajaran. Namun masih banyak kendala yang dialami saat pelaksanaan pembelajaran. Selain belum mahirnya semua guru dalam mengoperasionalkan aplikasi zoom, gogle meet atau office 365 teams meet, ada juga terkendala karena WiFi dan paket data bapak ibu yang memang sangat terbatas.

Seiring berjalannya waktu, bapak ibu guru sudah semakin baik pemahannya dan penguasaannya pada aplikasi pembelajaran, namun masalah masih tetap ada dalam pelaksanaan pembelajaran. Tidak semua siswa memiliki perangkat elektronik untuk mengikuti pembelajaran.. Terlebih pada awal pemberlakuan PJJ merupakan masa peralihan juga dari “*larangan menjadi perintah*” dua hal yang saling bertolak belakang.

Pada saat pembelajaran tatap muka semua siswa dilarang membawa HP ke sekolah. Pelanggaran terhadap ketentuan tersebut siswa akan mendapatkan sanksi dari sekolah. HP yang dibawa siswa ke sekolah ditengarai banyak disalahgunakan seperti: (1) HP dijadikan sarana “*contek-mencontek*” jawaban saat ulangan berlangsung, (2) HP dapat mengganggu proses belajar mengajar dengan suara

deringnya saat ada panggilan masuk, (3) HP dapat menjadi sarana menyimpan sekaligus media untuk memutar video porno yang dapat merusak mental siswa. Pada saat pandemi datang, pembelajaran tatap muka berubah menjadi PJJ, HP yang semula dilarang pada saat pembelajaran, kini siswa “*wajib*” memiliki HP sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. Hal ini juga juga menyumbang kendala pada awal kegiatan PJJ. Memang banyak siswa yang sudah familiar dengan penggunaan HP namun ada juga yang belum familiar menggunakannya. Ada pula siswa yang tidak memiliki HP sendiri, sehingga pada saat pembelajaran masih menunggu orang tua yang datang dari kerja, baru mampu mengikuti pembelajaran berdasarkan link yang diberikan bapak ibu guru. Namun pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan teams meet , anak tersebut tidak bisa mengikuti kegiatan karena dia tidak memiliki sarana belajar sendiri. Itulah berbagai macam kendala kegiatan pembelajaran ketika awal diberlakukannya PJJ.

Lantas bagaimana dengan kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran? Disiplin merupakan satu indikator yang sangat menentukan siswa dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi atau tetap tinggal kelas. Artinya bila siswa ingin sukses melanjutkan ke jenjang kelas yang lebih tinggi (kelas berikutnya) maka disiplin harus diperhatikan dan dipatuhi oleh setiap siswa. Siswa tidak hanya mampu dan menguasai kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan saja, namun bila siswa tidak disiplin dengan tidak hadir dalam kegiatan pembelajaran lebih dari 15 % dari hari efektif sekolah tanpa adanya keterangan maka siswa dinyatakan tidak naik kelas.

a. Sebelum Menggunakan Foto Kolase

Sebelum presensi kolase, untuk mengetahui kehadiran siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, bapak ibu guru, maupun bapak ibu wali kelas membentuk WA grup siswa, untuk

memudahkan pemberian informasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Selain itu di WA grup itu juga siswa menulis list peserta yang hadir dalam kegiatan pembelajaran. Wali kelas juga menyiapkan list yang diisi siswa setiap hari sebagai bukti kehadiran siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Rekapitulasi kehadiran siswa yang dimiliki oleh wali kelas kemudian disalin oleh guru BK sebagai bukti autentik kehadiran siswa dalam mengikuti pembelajaran setiap hari.

Dalam pelaksanaan presensi siswa seperti ini banyak kelemahannya antara lain:

1. Siswa yang melakukan kecurangan, dengan mengisi list presensi yang disediakan wali kelas walaupun ia tidak mengikuti pembelajaran pada hari tersebut.
2. Siswa dapat melakukan kecurangan yang tidak mengikuti salah satu kegiatan pada hari tersebut.
3. Sekolah tidak mampu melakukan kontrol, pakaian yang digunakan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan tata tertib sekolah, pada saat mengikuti pembelajaran siswawajib menggunakan seragam sekolah sesuai dengan hari yang telah ditentukan. Misalnya Senin-Selasa siswa menggunakan pakaian putih biru.

Mengapa siswa berkewajiban menggunakan seragam pada saat mengikuti pembelajaran, karena (1) pada dasarnya siswa tersebut adalah sekolah hanya tempatnya berpindah yang semula di sekolah sekarang di rumah. (2) Kesiapan mental serta kesiapan pola pikir siswa akan berbeda bila siswa menggunakan seragam sekolah, sarapan bawa perlengkapan sekolah pamit kepada orang tua, minta doa orang tua lantas berjalan menuju meja belajar. Hal ini

akan berbeda kesiapan mentalnya dengan belajar yang menggunakan sarung pakai baju seadanya. Pola pikir mereka belum siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran,(3) pada dasarnya seragam sekolah adalah salah satu suatu kebanggaan bagi pemakainya, bila siswa bangga dengan seragam dan atribut yang ada di dalamnya maka akan lebih menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran.

4. Sekolah tidak mampu kontrol siswa yang melanggar tata tertib siswa yang berkaitan rambut panjang (siswa laki-laki), make up berlebihan, kuku panjang (siswa putri)
5. Sekolah tidak mampu mengontrol apakah siswa benar-benar belajar dari rumah. Dengan presensi yang di list seperti itu dimanapun siswa berada dapat melakukan presensi. Siswa sedang rekreasi misalnya mampu menulis list presensi. Sehingga siswa akan semakin meremehkan mudahnya menulis kehadiran di sekolah ini walau pada hakikatnya ia tidak hadir dalam melaksanakan pembelajaran.
6. Sekolah tidak mampu kontrol BDR (belajar dari rumah). Yang dinamakan belajar dari rumah, maka siswa harus benar-benar di rumah untuk mengikuti pelaksanaan pembelajaran. Sekolah dalam arti yang sebenarnya, bukan mainmain sambil sekolah
7. Sekolah tidak mampu kontrol siswa yang hanya melaksanakan sebagian kewajibannya, dan meninggalkan kewajiban yang lain. Maksudnya siswa hanya mengikuti satu kegiatan pembelajaran dalam satu hari, padahal mestinya ada 4 kegiatan yang harus dituntaskan oleh siswa.
8. Dengan pemberlakuan presensi siswa yang seperti ini sekolah tidak mampu mengontrol kedisiplinan siswa dalam melaksanakan

pembelajaran selama BDR Inilah beberapa kelemahan apabila menggunakan presensi yang dicentang dalam grup WA sebagai tanda kehadiran siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Ini adalah contoh presensi sebelum foto kolase Anakku kelas 7 I untuk memastikan kehadiran kalian semua pada pelajaran hari ini mohon isi list sesuai nomor presensi.

1. Alodya Fatimah Aozora
2. Amanda Rahmania Azzahra
3. Amelisa Dwi Andini Rahayu
4. Anargya Kirana Bilqis Bustania
5. Bagoes Dwi Okta Wicaksana
6. Chamelia Gading Kusuma
7. Deandra Abel Putri Resmono
8. Duwi Arianti
9. Eka Arianto
10. Era Dinasti Lillah Billah
11. Fajar Rama Alvaro
12. Farah Aulia
13. Farrel Maulana Ausaffadhil
14. Hikari Ardyana Arofy
15. Indah Wati
16. Indyra Zahrary Putri
17. Laurensius Tyo Manurung
18. M Habib Burrohman Almuchdor
19. Mahmud Aysy Ali
20. Marcello Maydinar Firmanto
21. Maurentya Sharla Nur Keysha
22. Megan Giovanca Yudhistira
23. Muhammad Arfan Rehmatulloh
24. Muhammad Sandi Yaris Achar
25. Mujosejati
26. Neifa Dinati
27. Nesha Yestiana Putri
28. Raffi Aditya Cokro Wibowo
29. Rngt Ramadhanty Nasya Kartika F.
30. Sofi Fauziyyah Nisa
31. Sucey Millati Al Marzukoh
32. Tanton Widjarso
33. Tiara Nabilla Tuzharoh
34. Wirasya Surya Pratama
35. Zaky Rakan Hilmy
36. Agnes Savira
37. Marcellia Amelista Leonora

b. Menggunakan Foto Kolase

Mengingat banyaknya kelemahan sistem presensi yang dilakukan pada saat siswa belajar dari rumah, maka penulis melakukan perubahan dengan menggunakan presensi foto kolase.

Ada beberapa tahapan yang penulis lakukan sampai diberlakukannya presensi foto kolase.

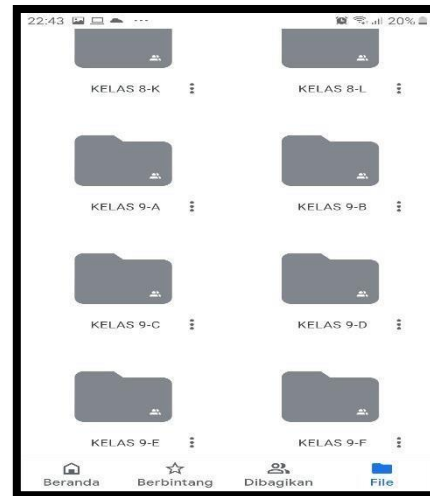
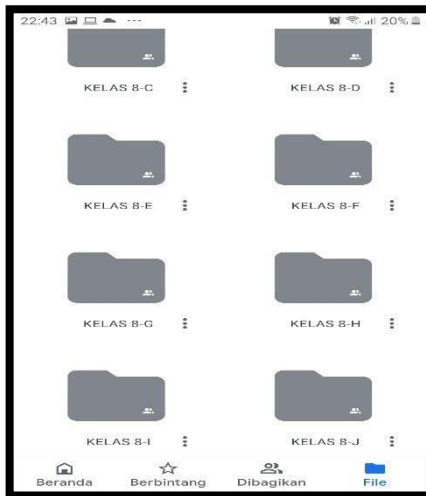
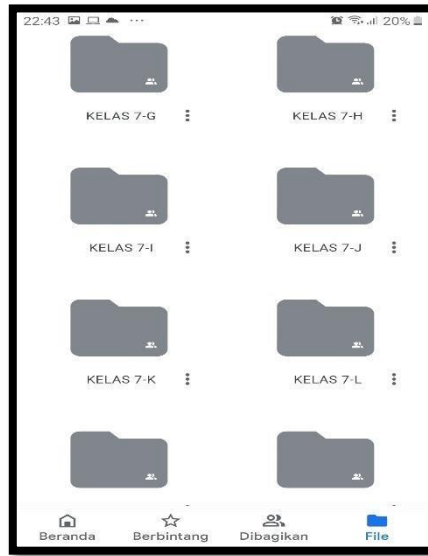
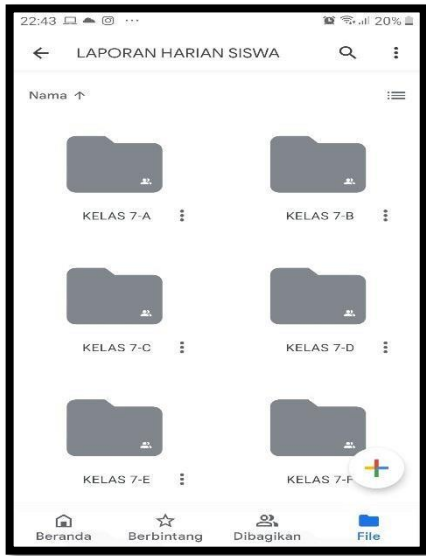
(1) Membuat link drive

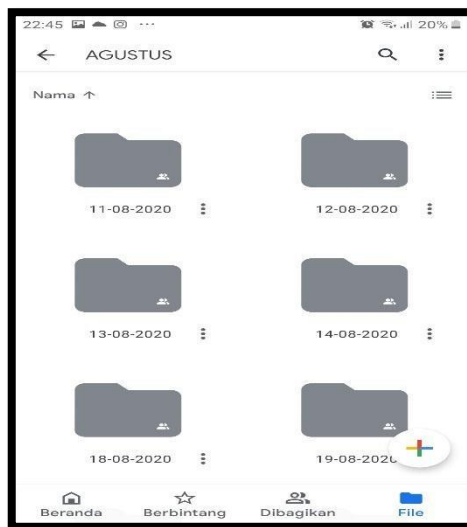
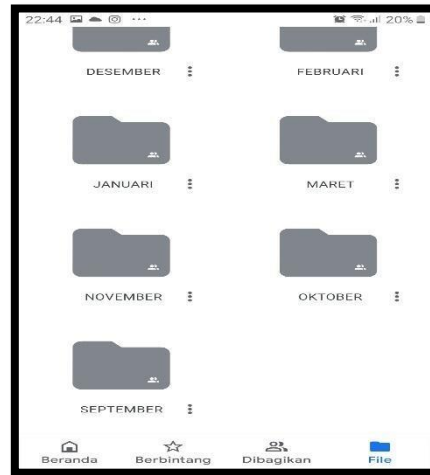
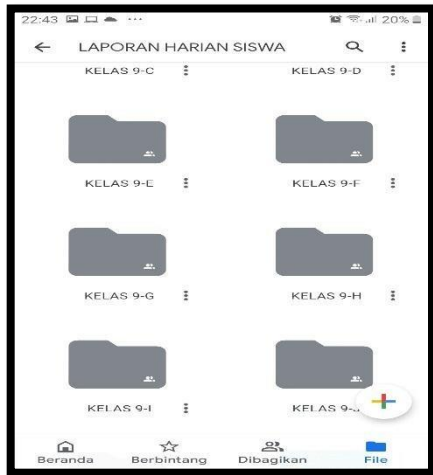
Drive yang ada di gogle ini sebagai tempat utama untuk meletakkan presensi semua siswa. Link drive yang penulis siapkan adalah sebagai berikut:

<https://drive.google.com/drive/folders/1LfO0yLvaPbLsoGSHXsEwqV1ixIhL7zSR?usp=sharing>

(2) Membuat Folder Setiap Kelas

Dalam drive tersebut, penulis membuat 35 folder sesuai dengan jumlah kelas yang ada di SMPN 22 Surabaya. Setiap folder diberi identitas nama kelas masing-masing mulai dari kelas 7A – 7L, 8A-8L kemudian 9A -9K. Setelah itu dalam folder setiap kelas dibuatkan lagi folder bulan dan tanggal. Hal ini berlaku untuk semua kelas. Contoh folder setiap kelas





(3) Sosialisasi

Program penggantian presensi, dari yang lama menjadi presensi foto kolase, disosialisaikan kepada seluruh wali kelas, selanjutnya wali

kelas yang akan membutuhkan kepada putra putrinya dalam kelas tersebut. Contoh presensi foto kolase



Balqis Nailah
Zabrina 7-A / 14



(4) Presensi foto kolase fungsi kontrol?

Sesuai dengan tata tertib siswa di SMPN 22 Surabaya, dalam melaksanakan pembelajaran, siswa harus mematuhi tata tertib yang berlaku. Apabila siswa mematuhi tata tertib tersebut, maka siswa dapat disebut sebagai siswa yang disiplin. Agar kedisiplinan siswa berjalan dengan baik, perlu adanya pengawasan, dan pengendalian. Pengawasan dan pengendalian ini merupakan usaha untuk mencapai tujuan tertentu melalui perilaku yang diharapkan.

Bagaimanakah melakukan pengawasan dan pengendalian siswa pada saat siswa belajar dari rumah? Salah satunya adalah dengan menggunakan presensi foto

kolase. Mengingat foto kolase memiliki banyak kelebihan yang dibutuhkan untuk melakukan fungsinya mengawasi maupun mengendalikan perilaku siswa. Kelebihan foto kolase antara lain:

1. Presensi kolase dapat mengetahui siswa menggunakan seragam sekolah saat pembelajaran
2. Presensi kolase dapat mengetahui siswa menggunakan atribut sekolah
3. Presensi kolase dapat mengetahui siswa berambut panjang
4. Presensi kolase dapat mengetahui pukul berapa siswa mengikuti pembelajaran
5. Presensi kolase melatih kejujuran siswa

6. Presensi kolase dapat mengetahui siswa yang berdandan berlebihan
7. Presensi kolase dapat mengetahui dimana siswa mengikuti pembelajaran
8. Presensi kolase dapat mengetahui siswa yang tidak mengikuti pembelajaran
9. Presensi kolase memudahkan kontrol kehadiran siswa dalam setiap pembelajaran
10. Presensi kolase memudahkan kontrol kedisiplinan dalam pembelajaran selama BDR

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian yang diungkapkan dalam latar belakang dan pelaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa: cara mengontrol kedisiplinan siswa dalam melaksanakan BDR dengan menggunakan presensi kolase yaitu:

- a. Pagi hari pada saat melaksanakan pembiasaan bagi muslim mengaji, nonmuslim melakukan doa pagi siswa harus foto menggunakan geotag
- b. Pada saat mengikuti pembelajaran daring siswa juga harus foto menggunakan geotag
- c. Pada waktu pembelajaran dengan menggunakan media TV 9 Siswa juga harus foto geotag
- d. Selesai pembelajaran siswa muslim melaksanakan salat dhuhur dan nonmuslim doa siang juga harus difoto pakai geotag.

Ada 4 foto kegiatan harian yang harus dikolase kemudian dikirimkan pada drive yang telah diberikan kepada siswa, tentunya siswa memilih pada folder kelas, bulan dan tanggal yang sesuai .

- e. Presensi foto kolase telah memberikan gambaran yang jelas, apakah siswa menaati peraturan ataukah melanggar aturan yang telah ditetapkan oleh sekolah sesuai dengan tata tertib yang

berlaku. Oleh karena itu presensi foto kolase dapat dijadikan kontrol kedisiplinan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dari rumah.

Saran

Membuat basis data sebagai dokumen sekolah sangat penting, seperti halnya presensi foto kolase., dengan basis data tersebut, sampai kapanpun masih bisa dilihat kembali apabila dibutuhkan untuk hal hal yang sangat penting. Misalnya untuk kenaikan kelas, untuk pertimbangan anak diberikan konseling dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional.2014.*Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan Edisi IV.*Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasibuan, Malayu. 2014. *Manajemen Sumber Daya Manusia.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disiase (Covid 19).* Jakarta : Kemendikbud.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.2020. *Surat Edaran Sekretaris Jenderal*
- Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 *Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Permendikbud No. 28 tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dasar dan Menengah.*



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
TERHADAP PENINGKATAN KARAKTER KEPEDULIAN SOSIAL
PESERTA DIDIK KELAS VIII
(Binti Ismiyah)**

ABSTRACT

In today's digital era, individualism is starting to be felt. Most of the students were also affected. Even though we are social beings who cannot live without the help of others. Teachers as educators have the task of carrying out character education. One of them is the character of social care. To increase students' social awareness, teachers use project-based learning models. This study aims to determine the application of the project based learning learning model to increasing the social care character of class VIII F students at SMP Negeri 39 Surabaya. The research was conducted at SMPN 39 Surabaya with the research subjects being VIII F class students in semester 1 of the 2022-2023 academic year. This type of research is classroom action research. The instruments used to collect data are observation sheets and questionnaire sheets. The data in this study were analyzed quantitatively descriptively. The descriptive analysis was intended to describe the increase in students' social awareness. From the results of the analysis it was found that the increase in teacher activity from cycle I which was originally 78.57% increased to 83.9% in cycle 2. Student activity from cycle I which was originally 66.07% increased to 85.7% in cycle 2. The response of class VIII F students at SMP Negeri 39 Surabaya about social awareness in Civics learning by applying the project based learning learning model increased significantly. The conclusion from this study is that the application of the project based learning model can improve the social care character of class VIII F students at SMP Negeri 39 Surabaya.

Keywords: *project based learning, social concern*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Seiring dengan perkembangan dinamika pendidikan di Indonesia maka dirancang kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan secara utuh. Proses pencapaiannya melalui pembelajaran sejumlah mata pelajaran yang dirangkai sebagai satu kesatuan yang

saling mendukung pencapaian kompetensi tersebut. Keberhasilan dalam pembelajaran PPKn salah satunya adalah terletak pada penggunaan metode atau model pembelajaran.

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran wajib. PPKn dirancang untuk menghasilkan siswa yang memiliki keimanan dan akhlak mulia sebagaimana diarahkan oleh falsafah hidup bangsa Indonesia, yaitu Pancasila sehingga dapat berperan sebagai warga negara yang efektif dan bertanggung jawab.

Pembelajaran PPKn dirancang berbasis aktivitas terkait dengan sejumlah tema kewarganegaraan yang diharapkan dapat mendorong peserta didik menjadi warga negara yang baik melalui kepedulian terhadap permasalahan dan tantangan yang dihadapi masyarakat sekitar. Kepedulian tersebut ditunjukkan dalam bentuk partisipasi aktif dalam pengembangan komunitas yang terkait dengan diri peserta didik. Kompetensi yang dihasilkan tidak lagi terbatas pada

kajian pengetahuan dan ketrampilan penyajian hasil dalam bentuk karya tulis, tetapi lebih ditekankan kepada pembentukan sikap dan tindak nyata yang mampu dilakukan oleh setiap peserta didik. Dengan demikian akan terbentuk sikap cinta dan bangga sebagai bangsa Indonesia.

PPKn merupakan pendidikan nilai, moral/karakter, dan kewarganegaraan. PPKn merupakan wahana pendidikan nilai, moral/karakter Pancasila dan pengembangan kapasitas psikososial kewarganegaraan Indonesia sangat koheren dengan komitmen pengembangan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dan perwujudan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab sebagaimana termaktub dalam pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003.

Pendidikan karakter adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebajikan-kebajikan inti (*core virtues*); yang secara obyektif baik bagi individu maupun masyarakat. Pendidikan karakter sesungguhnya bukan hanya mendidik benar dan salah, tetapi mencakup hal yang lebih luas dan harus dilakukan secara terus menerus tanpa ada bosan dan jenuh, hal ini mencakup proses pembiasaan tentang perilaku yang baik sehingga anak didik dapat memahami, merasakan dan bertindak sesuai norma-norma yang berlaku dan sesuai dengan apa yang pernah dilihat anak. Yudi Latif (dalam Saptono, 2011). Salah satu karakter yang dikembangkan dalam mata pelajaran PPKn adalah karakter peduli/kepedulian.

Mengingat manusia tidak pernah hidup sendiri. Sejak dilahirkan ia tergantung dari orang lain. Ia mengadakan interaksi dengan orang lain dan dalam interaksi itu terjadi pengaruh mempengaruhi. Semakin lama ia hidup dan tumbuh, semakin banyak ia berinteraksi. Dan semakin luas pularuang

interaksinya. Interaksi manusia tidak terlepas dari kodrat manusia sebagai makhluk sosial.

Upaya meningkatkan karakter kepedulian sosial dilakukan melalui proses pembelajaran pada peserta didik kelas VIII melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti yaitu: Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan karakter kepedulian sosial peserta didik kelas VIII SMPN 39 Surabaya? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan karakter kepedulian sosial peserta didik VIII SMPN 39 Surabaya.

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan (proyek) yang menghasilkan suatu produk. Keterlibatan peserta didik mulai dari merencanakan, membuat rancangan, melaksanakan, dan melaporkan hasil kegiatan berupa produk dan laporan pelaksanaannya. (Kemendikbud RI, 2018)

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek

Langkah (1) Penentuan pertanyaan mendasar. Langkah (2) Mendesain perencanaan proyek. Langkah (3) Menyusun jadwal. Langkah (4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek. Langkah (5) Menguji hasil. Langkah (6) Mengevaluasi pengalaman. (Kemendikbud RI, 2017).

Karakter Kepedulian Sosial

Karakter adalah tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain: watak (Sumber: Kamus Bahasa Indonesia edisi elektronik (2008). Peduli sosial

adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. (Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional, 2009: 9-10)

Indikator kepedulian sosial menurut Samani dan Hariyanto (2011: 51), indikator yang bisa digunakan untuk mendeskripsikan karakter peduli sosial adalah sebagai berikut:

- a. Memperlakukan orang lain dengan sopan
- b. Bertindak santun
- c. Toleran terhadap perbedaan
- d. Tidak suka menyakiti hati orang lain
- e. Tidak mengambil keuntungan dari orang lain
- f. Mampu bekerja sama
- g. Mau terlibat dalam kegiatan masyarakat
- h. Menyayangi manusia dan makhluk lain
- i. Cinta damai dalam menghadapi persoalan

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Iskandar (2011: 2) "Penelitian Tindakan Kelas merupakan kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pendidikan oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis yang dilakukan dan merefleksikan hasil tindakannya."

Penentuan rancangan penelitian didasarkan pada keinginan peneliti untuk meningkatkan karakter kepedulian sosial peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Penelitian ini dilakukan 2 (dua) siklus dalam 4 pertemuan. Sebelum penelitian dimulai, terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap kemampuan siswa dalam bersosialisasi. Satu siklus dilaksanakan dalam 2 (dua) pertemuan. Sehingga 2 (dua) siklus ada 4 pertemuan. Adapun siklus 1 pada pertemuan pertama membahas materi,

pada pertemuan kedua memperbaiki kekurangan pertemuan pertama. Selanjutnya dilakukan siklus ke-2 pada pertemuan ketiga dan keempat.

Sedangkan kegiatan setiap siklus sebagai berikut:

Perencanaan

Tahapan ini adalah kegiatan menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan. Peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian untuk diamati, kemudian membuat instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Tindakan

Pada tahap ini, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran diterapkan. Tindakan harus mengarah pada perbaikan dari keadaan sebelumnya.

Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu tentang pelaksanaan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dan kepedulian peserta didik. Observer menyediakan lembar pengamatan untuk menjaga obyektivitas observasi.

Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Pada tahap ini, peneliti mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan selanjutnya.

Kelas yang dijadikan tempat penelitian adalah kelas VIII F dengan jumlah peserta didik 31, peserta didik perempuan berjumlah 15, peserta didik laki-laki berjumlah 16. Peserta didik di kelas ini beragam agama dan keyakinannya. Ada Islam, Nasrani, maupun Hindu. Siswa di kelas ini

termasuk peserta didik yang aktif, hal ini menjadi pertimbangan peneliti mengadakan penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *project based learning* dan tingkat kepedulian sosial peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah : 1) Lembar observasi 2) Lembar angket.

Menurut Sugiyono (2012: 308), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah 1) Metode Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan model PjBL 2) Metode angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang kegiatan peningkatan kepedulian sosial.

Teknik Analisa Data

Analisis data dilaksanakan dengan teknik deskriptif kuantitatif, pelaksanaan teknik tersebut secara lebih terinci sebagai berikut : 1) Analisa aktifitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran PjBL. Aktivitas guru dan peserta didik yang diamati meliputi 7 aspek. Dimana masing-masing aspek yang diamati diberi penilaian dari 1 sampai 4 berdasarkan tingkat aktivitas yang nampak oleh pengamat.

Kemudian semua aspek dicari rata-rata dengan rumus sbb :

$$x = \frac{\sum \pi}{N}$$

Keterangan:

X = rata-rata nilai seluruh aspek aktivitas guru dan peserta didik

$\sum \pi$ = jumlah seluruh nilai aspek

N = jumlah aspek yang di amati

Aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran PjBL dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut :

Kurang Baik	1
Cukup baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Analisa Tanggapan peserta didik Data tanggapan peserta didik tentang kepedulian sosial diperoleh melalui angket. Jumlah angket meliputi 4 butir. Setiap butir angket disediakan alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan tidak berpendapat. Setelah terkumpul dihitung berapa besar banyaknya masing-masing alternatif jawaban, dan masing-masing item dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Prosentase jawaban

π : Jumlah respon/jawaban

N : Jumlah responden/siswa

Kemudian dicari rata-rata alternatif semua jawaban item dengan rumus:

$$x = \frac{\sum \pi}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

X = rata-rata alternatif jawaban

$\sum \pi$ = jumlah alternatif semua jawaban itu

N = jumlah item

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada Siklus I

No	Aktivitas Guru	Observer		\sum	Rata-rata	Ket
		P1	P2			
1	Memulai pembelajaran dan Menentukan	4	3	7	3,5	Baik
2	Mende sain perencanaan proyek dan mengorganisasi peserta didik	4	4	8	4	Baik sekali
3	Menyusun jadwal	3	4	7	3,5	Baik
4	Memonitor kemajuan proyek	4	3	7	3,5	Baik
5	Menguji proses dan hasil	3	3	6	3	Baik
6	Evaluasi pengalaman	3	2	5	2,5	Cukup
7	Mengakhiri Pembelajaran	2	2	4	2	Cukup
Jumlah		23	21	42	22	
Rata-rata		3,2	3,0	-	3,1	Baik

Keterangan: 4 = Baik Sekali, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

Nilai rata-rata di atas dihitung dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Sedangkan untuk menginterpretasikan dalam persentase menggunakan rumus:

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

Berdasarkan rata-rata hasil observasi teman sejawat pada tabel di atas, maka aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung diperoleh nilai 2=1, 2,5=1, 3=1, 3,5=, 4=1, sehingga dapat dihitung sebagai berikut:

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

$$P = \frac{(1 \times 2) + (1 \times 2,5) + (1 \times 3) + (3 \times 3,5) + (1 \times 4)}{4 \times 7} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{28} \times 100\%$$

$$P = 78,57\%$$

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No	Siswa	Observer		Σ	Rata-rata	Ket
		P1	P2			
1	Memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan mendasar	4	3	7	3,5	Baik
2	Membuat proposal ke panti asuhan	3	2	5	2,5	Cukup
3	Menyusun jadwal	3	2	5	2,5	Cukup
4	Melaporkan proposal yang dibuat	2	1	3	1,5	Kurang
5	Menyusun bentuk laporan	4	3	7	3,5	Baik
6	Mengevaluasi pengalaman	3	2	5	2,5	Cukup
7	Menyimpulkan materi	3	2	5	2,5	Cukup
Jumlah		22	15	37	18,5	
Rata-rata		3,1	2,1	-	2,6	Cukup

Keterangan: 4 = Baik Sekali, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

Perolehan nilai rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Sedangkan untuk menginterpretasikan dalam persentase menggunakan rumus:

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

Berdasarkan rata-rata hasil observasi guru pada tabel di atas, maka aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dapat dihitung sebagai berikut:

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

$$P = \frac{(1 \times 1,5) + (4 \times 2,5) + (2 \times 3,5)}{4 \times 7} \times 100\%$$

$$P = \frac{18,5}{28} \times 100\%$$

$$P = 66,07\%$$

Hasil Tanggapan Peserta Didik Terhadap Proyek Kepedulian Sosial Pada Siklus I

No	Uraian	Respon Siswa (%)			
		SS	S	TS	TP
1	Bagaimana pendapatmu tentang kegiatan kunjungan ke panti asuhan	15%	51%	21%	13%
2	Bagaimana sikapmu terhadap anak yatim setelah kegiatan proyek berakhir?	13%	56%	7%	14%
3	Bagaimana sikapmu tentang menumbuhkan sikap kepedulian sosial melalui proyek kunjungan ke panti asuhan?	13%	69%	10%	8%
4	Bagaimana pendapatmu tentang pelajaran PPKn yang menerapkan <i>project based learning</i> ?	21%	64%	8%	7%

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Uraian (Aspek)	Respon Siswa (%)			
		SS	S	TS	TP
1	Bagaimana pendapatmu tentang kegiatan kunjungan ke panti asuhan	44%	54%	0%	1%
2	Bagaimana sikapmu terhadap anak yatim setelah kegiatan proyek berakhir	33%	59%	0%	8%

3	Bagaimana sikapmu tentang menumbuhkan sikap kepedulian sosial melalui proyek kunjungan ke panti asuhan	21%	64%	10%	5%
4	Bagaimana pendapatmu tentang pelajaran PPKn yang menerapkan <i>project based learning</i>	31%	56%	5%	8%

No	Aktivitas Siswa	Observer		Σ	Rata-rata	Ket
		P1	P2			
1	Memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan mendasar	3	3	6	3	Baik
2	Membuat proposal ke panti asuhan	3	3	6	3	Baik
3	Menyusun jadwal	4	4	8	4	Baik sekali
4	Melaporkan proposal yang dibuat	3	3	6	3	Baik
5	Menyusun bentuk laporan	4	4	8	4	Baik sekali
6	Mengevaluasi pengalaman	3	3	6	3	Baik
7	Menyimpulkan materi	4	4	8	4	Baik sekali
Jumlah		24	24	48	24	
Rata-rata		3,4	3,4	-	3,4	Baik

Keterangan: 4 = Baik Sekali, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

Perolehan nilai rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Sedangkan untuk menginterpretasikan dalam persentase menggunakan rumus:

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

Berdasarkan rata-rata hasil observasi antara guru mata pelajaran dan teman sejawat guru pada tabel diatas, maka aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dapat dihitung sebagai berikut:

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

$$P = \frac{(4 \times 3) + (3 \times 4)}{4 \times 7} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{28} \times 100\%$$

$$P = 85,7\%$$

Hasil Tanggapan Peserta Didik terhadap Proyek Kepedulian Sosial Pada Siklus I

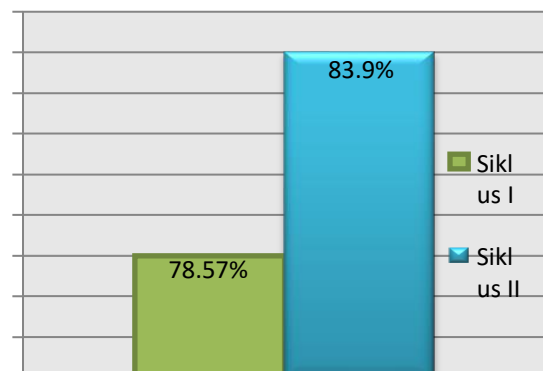
Keterangan: SS = Sangat Senang, S = Senang, TS = Tidak Senang, TP= Tidak Berpendapat

PEMBAHASAN

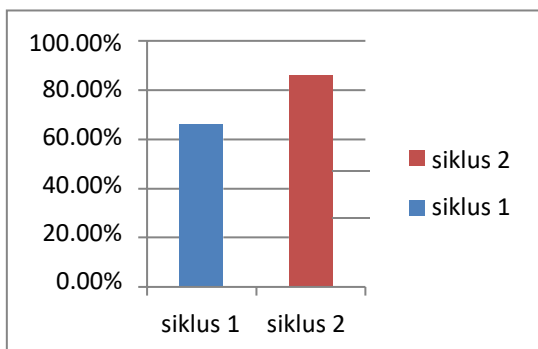
Data Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus I-II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan mendasar	3,5	3,5
2	Membuat proposal ke panti asuhan	4	4
3	Menyusun jadwal	3,5	3
4	Melaporkan proposal yang dibuat	3,5	3
5	Menyusun bentuk laporan	3	4
6	Mengevaluasi pengalaman	2,5	3
Jumlah		22	23,5
Rata-rata		3,1	3,4
Presentase (%)		78,57%	83,9%

Untuk lebih mudah mengamati, membandingkan serta melihat seberapa jauh peningkatan aktivitas guru dari siklus pertama sampai siklus kedua, amati diagram berikut:



Aktivitas peserta didik mengalami peningkatan persentase dari 66,07% pada siklus I menjadi 85,7% pada siklus II.



87.00%
86.00%
85.00%
84.00%
83.00%
82.00%
81.00%
80.00%
79.00%
78.00%

Dari persentase siklus I yaitu yang semula 78,57% mengalami peningkatan menjadi 83,9%.

Data Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Siklus I – II

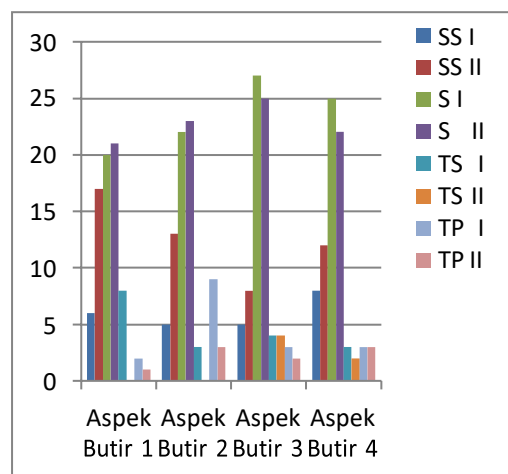
No	Aspek Yang Dinilai	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan mendasar	3,5	3
2	Membuat proposal ke panti asuhan	2,5	3
3	Menyusun jadwal	2,5	4
4	Melaporkan proposal yang dibuat	1,5	3
5	Menyusun bentuk laporan	3,5	4
6	Mengevaluasi pengalaman	2,5	3
Jumlah		18,5	24
Rata-rata		2,6	3,5
Presentase (%)		66,07%	85,7%

Untuk lebih mudah mengamati, serta melihat seberapa jauh peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I sampai siklus II, amati diagram berikut:

Data Tanggapan Peserta Didik tentang Kepedulian Sosial dari Siklus I Sampai Siklus II

Keterangan: SS I = Sangat Senang Siklus I, SS II = Sangat Senang Siklus II, S I = Senang Siklus I, S II = Senang Siklus II, TSI = Tidak Senang Siklus I, TS II = Tidak Senang Siklus II, TP I = Tidak Berpendapat Siklus I, TP II = Tidak Berpendapat Siklus II.

Dari aspek-aspek tersebut yang bersifat positif mengalami peningkatan dan yang bersifat negatif mengalami penurunan.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian dan pembahasan tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* pada kelas VIIIB SMP Negeri 39 Surabaya, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran PPKn di kelas VIIIB SMP Negeri 39 Surabaya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata aktivitas guru. Dari persentase siklus I yaitu yang semula 78,57% mengalami peningkatan menjadi 83,9%

pada siklus 2. 2) Penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII B SMP Negeri 39 Surabaya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata aktivitas peserta didik. Dari persentase siklus I yaitu yang semula 66,07% mengalami peningkatan menjadi 85,7% pada siklus 2. 3) Hasil tanggapan peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 39 Surabaya tentang kepedulian sosial pada pembelajaran PPKn dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* meningkat secara signifikan. Peningkatan ini bisa dilihat mulai dari siklus I sampai siklus II.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran peneliti adalah 1) Implementasi pembelajaran penerapan model pembelajaran *project based learning* pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan karakter kepedulian sosial peserta didik, sehingga perlu untuk diterapkan pada mata pelajaran lain. 2) Pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *project based learning* dapat dijadikan alternatif pembelajaran PPKn di sekolah karena dapat menjadikan pengalaman dan sangat bermakna bagi peserta didik dalam membangun pengetahuan yang akan diterapkan dalam kehidupannya. 3) penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat digunakan pada KD- KD yang lain yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Paktek (Edisi Revisi)*, Jakarta; Rineka Cipta.

Depdiknas. 2003. *UURI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Hadi, Sutrisno, 1982. *Metodologi Research, Jilid I*. Yogyakarta: YP Fak. Psikologi UGM

https://www.kamusbesar.com/kepeduli_an-sosial, diunduh 10 Oktober 2018

Johnson, Elaine B. 2006. *Contextual Teaching & Learning*. California. Corwin Press, Inc.

Joyce, Bruce and Weil Marsha. 1992. *Models of teaching, Fourth edition*, Massachusetts: Allyn and Bacon A Division of Simon & Schuster Inc.

Kamus Bahasa Indonesia edisi elektronik (2008).

Nasution, S. 2006. *Pendekatan proses belajar dan mengajar*. Jakarta, Rineka cipta.

Samami, muclas dan Hariyanto. 2011. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung. Remaja Rosda

Saptono, 2014. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter*. Surabaya. Erlangga.

Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.



**PENINGKATAN PENALARAN DAN HASIL BELAJAR PENJUMLAHAN
SERTA PENGURANGAN BILANGAN BULAT MELALUI ALAT PERAGA
KARTU BILANGAN BULAT PADA SISWA KELAS VI
(Sukarman)**

ABSTRACT

Through deep reflection and reflection by the researcher (grade VI teacher) when learning addition and subtraction of integers there were several weaknesses: (1) the teacher gave oral questions, many students experienced errors in interpreting addition and subtraction of integers, (2) students when learning is less motivated and even tends to play alone, (3) learning is still less varied in utilizing media, and (5) the end of the learning task is assessed, the learning outcomes obtained are scores above 75 only 8 students and 23 students score below the KKM, namely 75. To improve reasoning and learning outcomes in mathematics, it is necessary to improve learning by strengthening the concept of addition and subtraction of integers through media or integer card props. . By using a qualitative descriptive approach to class action research with a participatory collaboration model. The results showed that the application of integer card media or teaching aids in mathematics in class VI was very good. The percentage of students' learning completeness in the pre-action was 25.81%, in the first cycle was 87.01% and in the second cycle was 96.77% . Referring to the conclusions, it is suggested to grade VI teachers to use the media or integer card props when presenting material on addition and subtraction of integers.

Keywords: *reasoning, learning outcomes, and integerated cards*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang membuat siswa memiliki kemauan untuk belajar. Kemauan belajar muncul apabila ada singgungan antara kesiapan / motivasi dari dalam diri siswa dan kemampuan guru atau pihak lain dalam membangun motivasi siswa. Keduanya bukan hal mudah tanpa dilandasi kesadaran siswa sebagai subyek belajar dan guru sebagai pembimbing belajar siswa.

Kesadaran dan kesengajaan dalam membantu belajar siswa diperlukan sebuah rencana mantang dan mantap. Kebiasaan yang demikian itu kadang diabaikan sehingga pembelajaran bukan membantu siswa malah sebaliknya banyak dijumpai siswa yang sulit memahami materi sebab hanya sebagai obyek pembelajaran saja tanpa ada keterlibatan langsung. Lepas dari kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran ada sikap yang tertanam dalam diri bahwa pembelajaran identik dengan pengajaran. Pengajaran hanya dinilai sebagai arena pertunjukan kemampuan guru sebagai seorang yang memahami materi yang diajarkan namun

tanpa disertai kemampuan untuk membawa siswa dalam penguasaan materi itu sendiri.

Siswa sekadar diajak jauh terbang dengan menjejali materi sebanyak mungkin tanpa ada pertimbangan dengan cara yang membangun kemandirian siswa. Disadari atau tidak gayapembelajaran yang usang ini telah menjadi tradisi atau budaya bagi para guru. Ciri pembelajaran didominasi metode ceramah, siswa cukup mendengar, mencatat bagian terpenting bila dibutuhkan, dan tidak ada media pembelajaran yang dimanfaatkan.

Gejala pembelajaran telah mengakar keurat nadi (berperan besar) terhadap keseluruhan mata pelajaran, padahal konsep dan karakter setiap mata pelajaran. Seharusnya pembelajaran tidak hanya mengandalkan satu metode saja yaitu ceramah. Metode ini memang cukup aman dan tidak dibutuhkan media khusus. Untuk beberapa materi mungkin cocok akan tetapi hanya mengandalkan satu metode adalah sebuah kecelakaan besar bagi seorang guru dalam kegiatan pembelajaran, lebih-lebih untuk

menyampaikan materi pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika merupakan bidang keilmuan yang mempunyai konsep dan karakter tersendiri dibanding dengan mata pelajaran lainnya. Matematika mengupas gejala yang berkaitan dengan angka-angka sebagai simbol. Untuk menanamkan konsep dibutuhkan alat belajar yang dapat membantu siswa untuk mengaktualisasikan simbol dengan gejala nyata di sekitar kehidupannya. Namun sejatinya para guru senang larut dalam bilangan sehingga apa yang diukur adalah kemampuan guru untuk murid. Artinya segala sesuatu yang ada dalam pikiran guru tentang matematika seharusnya murid bisa seperti guru. Model pemikiran seorang guru yang seperti ini sangat membahayakan perkembangan siswa selanjutnya.

Mata pelajaran matematika sebagai siswa menganggapnya sebuah pelajaran yang menyebalkan dan membosankan. Anggapan ini terkadang ada benarnya sebab dari hari ke hari bergelut dengan bilangan-bilangan yang senyatanya adalah abstrak. Padahal penguasaan matematika sangat penting bagi kehidupan baik secara perorangan ataupun kelompok, maka diperlukan peninjauan dan perbaikan yang terus menerus pada program pembelajaran matematika di dunia pendidikan. Seorang guru sekarang ini dituntut mengikuti perkembangan-perkembangan baru di dalam kurikulum yang sering berubah seperti ini. Kondisi seperti ini menawarkan kepada guru untuk berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih menggugah kesadaran siswa untuk belajar.

Dalam pembelajaran matematika di sekolah guru hendaknya mampu memilih dan menggunakan strategi, metode ataupun media pembelajaran yang banyak melibatkan siswa secara aktif dalam belajar baik secara mental, fisik, maupun sosial. Seyogyanya dalam pembelajaran siswa diarahkan agar dapat berperan aktif untuk

mengamati, berbuat, mencoba menjawab pertanyaan maupun berdiskusi. Prinsip belajar aktif inilah yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan kreatifitas siswa baik secara individu atau berkelompok. Kreativitas guru sangat penting untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas yang dibinanya. Kemampuan dan kemauan seorang guru dalam pembelajaran dapat memberi inspirasi bagi siswa sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Perkembangan kejiwaan siswa juga menjadi pertimbangan. Dengan memperhatikan seluruh aspek perkembangan siswa seorang guru akan mampu membawa siswa kearah tujuan yang telah direncanakan. Kemampuan dan kemauan seorang guru dalam pembelajaran dapat memberi inspirasi bagi siswa sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Perkembangan kejiwaan siswa juga menjadi pertimbangan. Dengan memperhatikan seluruh aspek perkembangan siswa seorang guru akan mampu membawa siswa kearah tujuan yang telah direncanakan. Berpegang dari teori belajar J. Piaget (dalam W.S. Winkel) bahwa perkembangan kognitif manusia itu tumbuh secara kronologis (menurut urutan waktu) melalui empat tahap tertentu yang berurutan. Empat tahap yang dimaksudkan oleh teori perkembangan kognitif adalah: (1) tahap sensori motor (dari lahir sampai umur sekitar 2 tahun), (2) tahap preoperasi (umur dari sekitar 2 tahun sampai sekitar 7 tahun), (3) tahap operasi konkrit (umur dari sekitar 7 tahun sampai sekitar 11-12 tahun atau lebih), (4) tahap operasi formal (umur dari sekitar 11 tahun sampai dewasa).

Teori yang dikembangkan tersebut memberi sebuah jalan keluar tatkala guru melaksanakan pembelajaran bahwa setiap perkembangan kecerdasan anak tidak sama. Sehingga dibutuhkan upaya secara sistematis dalam pembelajaran terkait dengan materi tertentu. Seperti halnya penanaman konsep bilangan bulat pada peserta didik.

Bilangan bulat adalah bilangan yang tidak mengandung unsur pecahan. Namun terdapat unsur bilangan positif dan negatif. Dalam pembelajarannya dibutuhkan strategi khusus sehingga peserta didik dapat memahami secara baik. Peserta didik menerima informasi bahwa bilangan bulat terdiri bilangan positif dan negatif. Bilangan positif nilainya lebih besar dan bilangan negatif lebih kecil.

Berdasar pemahaman peserta didik terhadap makna bilangan bulat yang sering mereka dengar melalui pembelajaran masih perlu perbaikan dalam pembelajaran khusus tentang bilangan bulat. Berikut sebuah gambaran yang sering dijumpai dalam operasi hitung penjumlahan maupun pengurangan bilangan bulat.

Berikut ilustrasi yang lazim dalam proses pembelajaran, $6 + 8 = 14$ secara umum siswa kelas enam yang berjumlah 24 anak akan setuju bahwa sistem penjumlahan yang ditampilkan itu benar. $6 + (-8) =$, ternyata soal yang sederhana ada 7 siswa dapat menjawab dengan benar, dari 7 siswa yang menjawab benar memberi alasan $6 + (-8) = -2$. Sebelas siswa masih merasa kesulitan atas konsep tersebut setelah diminta untuk menjelaskan $6 + (-8) = -14$, dengan alasan bahwa mempunyai 6 dan tambah hutang 8 maka hutangnya 14 jadi ditulis -14. Penanaman konsep dengan hutang sebagai negatif sudah dapat mewakili namun pemahaman secara baik masih perlu ditingkatkan.

Ilustrasi yang lain yang berkaitan dengan operasi pengurangan bilangan bulat malah hanya 7 siswa yang dapat menjawab dengan benar dan yang lain seperti konsep model hutang. Dalam pemahaman siswa masih diperlukan penelitian khusus terhadap pernyataan atau jawaban siswa tentang kasus pengurangan bilangan bulat. Beberapa alasan siswa terhadap hasil pengurangan dari $6 -$

$(-8) = \dots$, dari 11 siswa yang salah dalam menjawab apabila dikelompokan ada 2 kelompok alasan yang berbeda. Kelompok pertama menjawab -2 dengan

alasan 6 lebih kecil dari 8. Kelompok kedua menjawab -14 dengan alasan mempunyai 6 hutang 8.

Berdasarkan temuan dalam pembelajaran berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat diperlukan perbaikan pembelajaran dengan sebuah alat peraga yang dapat mengembangkan kemampuan setiap siswa. Berpedoman terhadap temuan kelemahan pembelajaran maka dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini saya menawarkan dan mengangkat sebuah upayaperbaikan yang tepat dengan judul **“Peningkatan Penalaran dan Hasil Belajar Penjumlahan Serta Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Alat Peraga Kartu Bilangan Bulat pada Siswa Kelas VI SDN Sambikerep I/479”**.

KAJIAN PUSTAKA

Penalaran adalah proses berpikir yang bertolak dari pengamatan indera (pengamatan empirik yang menghasilkan sejumlah konsep dan pengertian www.wikidipia.insiklopediabebas/15 April 12013.

Berdasar pengamatan yang sejenis juga akan terbentuk proposisi-proposisi yang sejenis. Berdasarkan sejumlah proposisi yang diketahui atau dianggap benar, orang menyimpulkan sebuah proposisi baru yang sebelumnya tidak diketahui. Proses ini disebut menalar.

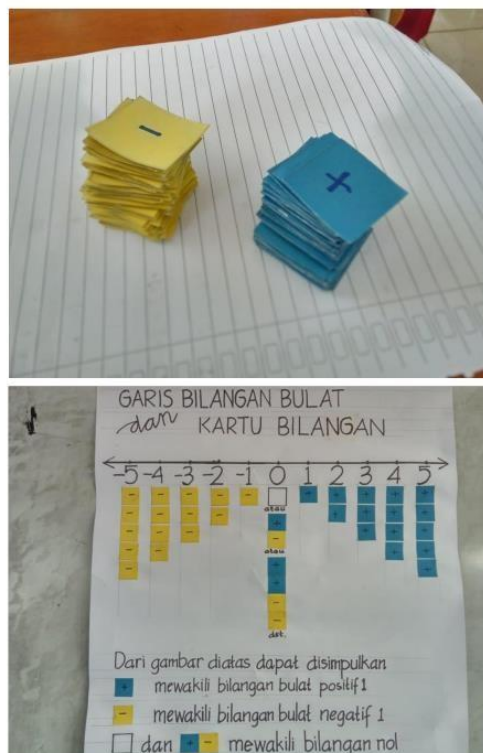
Penalaran bagi siswa Sekolah Dasar dapat dibiasakan dengan bentuk pengamatan sederhana. Pengamatan dapat dirancang sesuai karakteristik materi belajar perkembangan usia peserta didik. Tingkat kemampuan menalar bagi peserta didik akan semakin besar kemampuan untuk melihat fenomena kehidupan dari berbagai sisi. Arah perkembangan siswa paling mendasar tarap kemajuan belajar salah satunya ditentukan oleh kemampuan menalar siswa itu sendiri. Ada dua jenis metode dalam mengembangkan kemampuan siswa / peserta didik menalar yaitu induktif dan deduktif. Penalaran juga

merupakan aktifitas pikiran yang abstrak untuk mewujudkan diperlukan simbol. Simbol atau lambang yang digunakan dalam penalaran berbentuk bahasa sehingga wujud penalaran akan berupa argumen. Menurut Winkle “Belajar adalah suatu aktivitas mental / psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. embelajaran matematika berkaitan dengan topik penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dibutuhkan penanaman konsep yang baik sehingga dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam menalar. Di dalam pelaksanaan pembelajaran sedapat mungkin mengaktualisasikan masalah walaupun bersifat abstrak. Oleh sebab itu diperlukan sebuah media atau alat peraga “Kartu Bilangan Bulat” yang diharapkan mampu membantu siswa dan guru dalam masalah belajar.

Kartu Bilangan hanya sebuah alat bantu bukan mesin yang menghasilkan barang siap pakai. Namun demikian segala alat dapat dijalankan sebagaimana fungsinya tetap dibutuhkan tata kerja yang sistematis sehingga dapat dimanfaatkan dengan tepat. Kartu Bilangan Bulat alat peraga sederhana, bahan dan alat mudah ditemukan, bermanfaat dan sesuai dengan topik pembelajaran, serta dapat dibuat dan digunakan oleh setiap guru.

Gambar 1

KARTU BILANGAN BULAT



Aturan penggunaan;


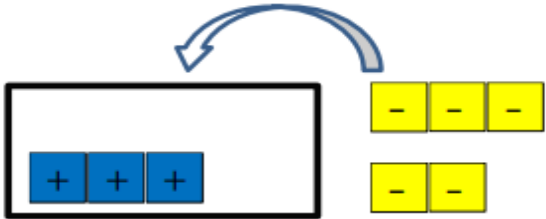
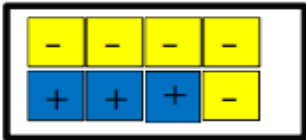

1. $\boxed{+}$: mewakili bilangan bulat positif
(1 = positif 1)
2. $\boxed{-}$: mewakili bilangan bulat negatif
(-1 = negatif 1)
3. $\boxed{}$ dan $\boxed{+} \boxed{-}$ = mewakili bilangan
0
4. $\boxed{+} \boxed{+} \boxed{-} \boxed{-}$ = 0

Cara menggunakan alat peraga kartu bilangan pada operasi hitung penjumlahan bilangan bulat.

Operasi hitung penjumlahan bilangan bulat a dan b ditulis $a + b$. Operasi hitung penjumlahan bilangan bulat dengan bantuan alat peraga kartu bilangan berarti memasukkan kartu-kartu yang mewakili b ke dalam wadah yang telah diisi kartu-kartu yang mewakili bilangan a.

Penggunaan alat peraga kartu bilangan untuk operasi hitung penjumlahan bilangan bulat dapat dilakukan dengan cara berikut :

Contoh 1 : $3 + (-5)$


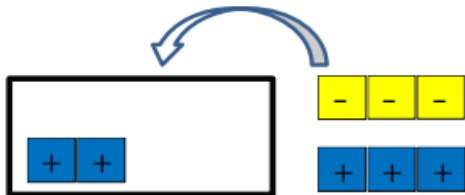
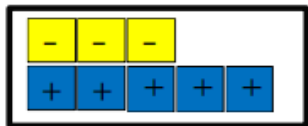
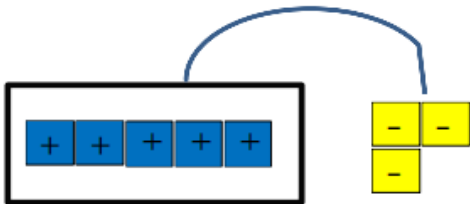
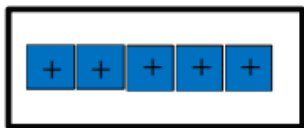
No	Kegiatan	Keterangan
1		Wadah berisi 3 k
		Masukkan 5 kartu berwarna kuning ke dalam wadah
		Terdapat 3 pasang kartu berbeda warna dan 2 kartu berwarna hijau di dalam wadah
		Terdapat 2 kartu berwarna hijau di dalam wadah
Dapat disimpulkan $3 + (-5) = -2$		

Cara menggunakan alat peraga kartu bilangan pada operasi hitung pengurangan bilangan bulat.

Operasi hitung pengurangan bilangan bulat a dan b ditulis $a - b$ Operasi hitung pengurangan bilangan bulat dengan bantuan alat peraga kartu bilangan berarti

memasukkan kartu-kartu yang mewakili b dan kartu a yang banyaknya sama ke dalam wadah yang telah diisi kartu-kartu yang mewakili bilangan a . Penggunaan alat peraga kartu bilangan untuk operasi hitung pengurangan bilangan bulat dapat dilakukan dengan cara berikut:

Contoh 2 : $2 - (-3)$

No	Kegiatan	Keterangan
2		Wadah berisi 2 kartu berwarna biru
		Masukkan 3 kartu berwarna kuning dan 3 kartu berwarna biru
		
		Diambil 3 kartu berwarna kuning
		Terdapat 5 kartu berwarna biru di dalam wadah
Dapat disimpulkan $2 - (-3) = 5$		

Melalui tindakan dan pengamatan seperti petunjuk di atas serta kegiatan dilakukan secara berulang serta mau mencoba alat sesuai aturan secara lambat laun maka siswa akan mampu memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan bilangan yang lebih besar.

MEODE PENELITIAN

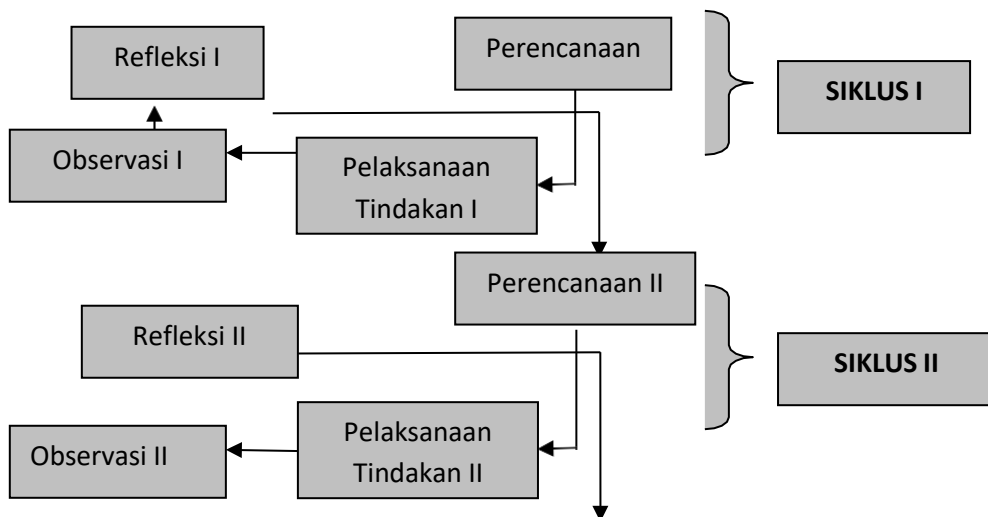
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik analisa data kualitatif dilakukan dengan menelaah seluruh data,

mereduksi data, menafsirkan data, dan memberikan pemaknaan hasil. Pendekatan ini dimaksudkan secara mendalam tentang proses pembelajaran yang menggunakan media atau alat peraga Kartu Bilangan Bulat untuk meningkatkan penalaran dan hasil belajar kelas VI SDN Sambikerep I/479, Kecamatan Sambikerep, Kota Surabaya. Proses yang diamati meliputi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian pembelajaran matematika ini dilaksanakan dengan dua siklus. Berhasil atau tidaknya suatu siklus berdasar pada tercapainya

indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan M.C. Taggart yang terdiri dari 4 komponen yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Diagram alur desain penelitian ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar . Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Mc Taggart (dalam Arikunto, 2006:97)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Matematika konsep penjumlahan bilangan bulat dan pengurangan bilangan bulat. Bentuk soal tes berupa soal uraian. Dan lembar observasi ini digunakan untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran hingga evaluasi. Keaktifan yang diamati adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan tanya jawab serta praktik langsung penggunaan kartu bilangan bulat. Keaktifan siswa yang diamati dalam pembelajaran penggunaan kartu bilangan bulat yaitu sebagai berikut: (a) Merumuskan masalah untuk dipecahkan oleh siswa, (b) Menetapkan jawaban sementara atau membuat hipotesis, (c) Mencari informasi, data, dan fakta yang diperlukan untuk menjawab hipotesis atau permasalahan (bertanya, dll), (d) Menganalisis data (diskusi kelompok), dan

(5) Menarik kesimpulan jawaban atau generalisasi. Analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Data pemahaman siswa (hasil belajar)

Untuk menganalisis data pemahaman siswa, peneliti menggunakan analisa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa. Tes ini pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Tes tulis setiap individu dihitung dengan jumlah skor yang diperoleh pada tiap item soal materi penjumlahan bilangan bulat dan pengurangan bilangan bulat

$$Nilai = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Hasil tes diolah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa yakni melalui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kriteria Ketuntasan Minimal Kelas VI SDN Sambikerep I/479 Surabaya adalah 75,00 maka standar ketuntasan individu dan standar

ketuntasan klasikal akan diinterpretasikan sebagai berikut.

a. Rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M = nilai rata-rata

$\sum fx$ = jumlah nilai seluruh siswa

N = jumlah siswa

b. Standar ketuntasan individu

Secara perorangan (individual), dianggap telah “tuntas belajar” apabila daya serap siswa mencapai 75,00.

c. Standar ketuntasan klasikal

Untuk menghitung jumlah siswa yang mencapai KKM digunakan rumus ketuntasan klasikal menurut Kunandar (2013:123) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal

$\sum x$ = Banyaknya siswa yang memperoleh nilai diatas KKM

N = Banyaknya siswa yang mengikuti tes

Rata-rata daya serap siswa dinyatakan tuntas jika mencapai 80%, tuntas yang dimaksud adalah sesuai dengan KKM yang ditetapkan di SDN Sambikerep I/479 Surabaya yaitu 75.

2. Data Observasi (Data keaktifan siswa)

Data hasil pengamatan setiap aspek keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan persentase. Data hasil pengamatan kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\% \text{ (Sugiono, 2014:233)}$$

Keterangan:

Pa = persentase aktivitas belajar siswa

A = jumlah skor aktivitas belajar yang diperoleh siswa

N = jumlah skor maksimum aktivitas belajar siswa

Persentase Kriteria Keaktifan siswa:

a. $Pa \geq 80\%$ = sangat aktif

b. $60\% \leq Pa < 80\%$ = aktif

c. $40\% \leq Pa < 60\%$ = sedang

d. $20\% \leq Pa < 40\%$ = kurang aktif

e. $Pa < 20\%$ = sangat kurang aktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

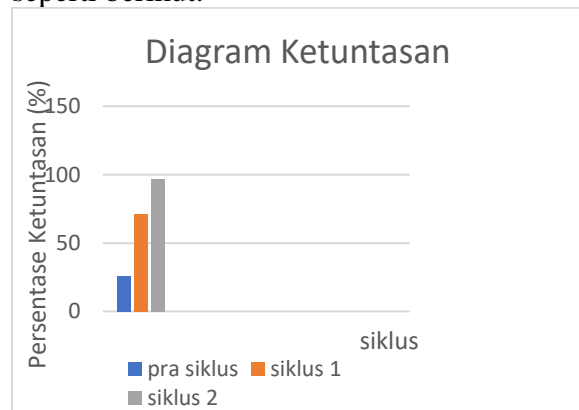
Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, persentase keaktifan dalam pembelajaran dengan menerapkan metode bermain dengan kartu bilangan bulat adalah sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

No	Siklus	Jumlah siswa yang aktif	Persentase ketuntasan	Keterangan
1	-	-	25,81%	
2	I	22	70,97%	Meningkat
3	II	30	96,77%	Meningkat

(Sumber: Data Lapangan)

Dari Tabel 1 di atas, dapat dibuat grafik seperti berikut.



Pada pra siklus mencapai 25,81%. Ini artinya ada masalah dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 80%. Masalah-masalah yang muncul pada pra siklus akan diperbaiki pada siklus I. Berdasar pada solusi permasalahan di pra siklus, di siklus I ketuntasan siswa mencapai 70,97%. Keaktifan siswa yang dominan terlihat pada kemampuan mengumpulkan data (mengerjakan LKS), yaitu 71% sedangkan yang masih terlihat kurang aktif pada kegiatan membuat simpulan yaitu masih 29%. Hasil pada siklus ini juga masih belum mencapai indikator keberhasilan, sehingga masih perlu perbaikan tindakan

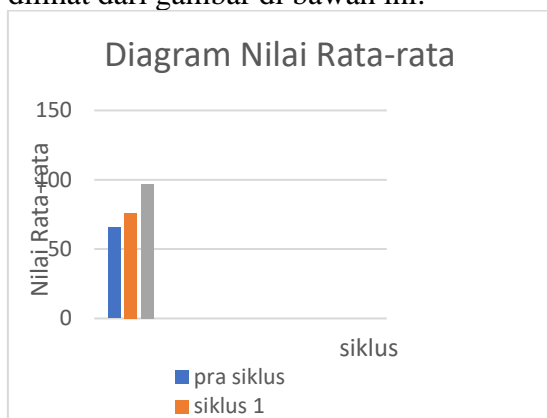
di siklus berikutnya. Dan pada siklus II, berbekal dari dari solusi permasalahan di siklus I, di siklus ini ketuntasan siswa mencapai 96,77%. Pada siklus ini mayoritas tiap tahapan pembelajaran sudah terlihat lebih aktif. Persentase ini sudah melebihi dari indikator keberhasilan yaitu minimal 80%.

Adapun hasil belajar dari pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil belajar

No	Siklus	Rata-rata	Persentase Ketuntasan
1	-	65,65	25,81%
2	I	76,15	70,97%
3	II	86,71	96,77%

Pada tabel di atas diketahui bahwa siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I, dan siklus I ke siklus II. Hasil rekapitulasi kenaikan tersebut dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Grafik 2. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian hasil belajar mengalami peningkatan di tiap siklusnya. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus I yaitu 65,65 meningkat menjadi 76,15 pada siklus I. Kemudian meningkat lagi di siklus II menjadi 86,76. Selain rata-rata hasil belajar, dari tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan secara klasikal selalu ada peningkatan di tiap siklusnya. Pra siklus 25,81%, siklus I meningkat menjadi 70,97% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 96,77%. Dari data tersebut diketahui bahwa pada siklus II telah berhasil mencapai indikator

keberhasilan yaitu siswa yang mencapai KKM (75) minimal 80%. Jadi, penelitian ini sudah berhasil di siklus II. Dengan demikian, penggunaan alat peraga Kartu Bilangan Bulat ini efektif untuk meningkatkan kemampuan bernalar dan prestasi belajar penjumlahan bilangan bulat dan pengurangan bilangan bulat pada siswa kelas VI SDN Sambikerep I/479 Surabaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan penalaran dan hasil belajar penjumlahan serta pengurangan bilangan bulat melalui alat peraga kartu bilangan bulat pada siswa kelas VI SDN Sambikerep I/479 dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Penerapan kartu bilangan bulat dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VI SDN Sambikerep I/479 Surabaya pada mata pelajaran Matematika penjumlahan bilangan bulat dan pengurangan bilangan bulat. Pada pra siklus persentase ketuntasan mencapai 25,81%. Tindakan yang pilih guru dalam usaha meningkatkan keaktifan siswa pada siklus I ini adalah dengan cara siswa menemukan konsep melalui kartu bilangan bulat, dan ternyata tindakan ini meningkatkan siswa terlibat aktif. Siklus 1 persentase ketuntasan 70,97%. Tindakan yang dipilih guru untuk meningkatkan keaktifan siswa pada siklus II ini adalah dengan cara lebih mengaktifkan siswa dengan cara mengefektivitaskan penggunaan kartu bilangan bulat. Pada siklus 2 persentase ketuntasan mencapai 96,77%.

Selain ketuntasan belajar rata-rata siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus 1 rata-rata nilai siswa 76,15, siklus 2 meningkat menjadi 86,71.

Ini berarti bahwa penggunaan kartu bilangan bulat dapat meningkatkan penalaran dan hasil belajar penjumlahan serta pengurangan bilangan bulat melalui

alat peraga kartu bilangan bulat pada siswa kelas VI SDN Sambikerep I/479.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan penggunaan kartu bilangan bulat dapat meningkatkan penalaran dan hasil belajar penjumlahan serta pengurangan bilangan bulat melalui alat peraga kartu bilangan bulat pada siswa kelas VI SDN Sambikerep I/479, maka saran yang dapat dikemukakan peneliti adalah sebagai berikut. (1) Guru sebaiknya menggunakan kartu bilangan bulat untuk meningkatkan penalaran dan hasil belajar penjumlahan bilangan bulat dan pengurangan bilangan bulat. Karena berdasarkan penelitian ini, dapat meningkatkan penalaran siswa dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Gunanto, Dhesy Adhalia (2018) Erlangga Straigh Point Series (ESPS) Matematika Untuk SD/MI Kelas VI. Jakarta: Erlangga V.

Medhavi, Yogi Anggraeni, Erik Valentino (2019) Jelajah Matematika SD/Mi Kelas VI

Aqib, Zainal, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.

Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dahar, Ratna W. 1988. *Teori-teori Belajar*. Bandung: Erlangga.

Dahar, R. W. (1996). *Teori - teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.



**MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DAN EFEKTIVITAS BELAJAR
DENGAN MENGGUNAKAN *QUIZZIZ* BERBASIS GAME SEBAGAI ALAT
EVALUASI INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS VII
(Sehrotul Amanah)**

ABSTRACT

In today's digital era, technology has become an integral part of education. This journal discusses the use of a game-based learning platform, namely Quizziz, as an interactive evaluation tool in learning. This study aims to investigate the impact of using Quizziz on student achievement and effectiveness. The research method used is Research and Development. The research sample consisted of 34 students in class VII-A using the Quizziz platform as an evaluation tool. Data was collected through observation of student participation, knowledge tests, and feedback from students and teachers. The results of the study show that the use of Quizziz as an interactive evaluation tool can significantly improve student achievement in learning. In addition, students using Quizziz also showed significant improvement in their knowledge test results. Feedback from students and teachers also indicated that using Quizziz increased student motivation, made learning more interesting, and helped identify learning difficulties quickly. This study uses game-based learning platforms such as Quizziz to facilitate effective interactive learning. The implication of this study is that the use of Quizziz can be used as an evaluation tool in learning to increase student participation and increase their understanding of the subject matter.

Keywords: *quizziz, interactive learning, evaluation tools, student achievement, learning effectiveness, games.*

PENDAHULUAN

Pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Platform pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Salah satu platform pembelajaran yang populer adalah Quizziz, sebuah platform yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menarik bagi siswa.

Quizziz menawarkan fitur-fitur yang memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan mudah, termasuk pilihan ganda, pertanyaan berurutan, pertanyaan jangka pendek, dan banyak lagi. Selain itu, platform ini juga menyediakan fitur pemetaan kurikulum, pemantauan hasil siswa, dan umpan balik langsung, yang semuanya berkontribusi pada pembelajaran yang lebih terlibat dan personal.

Menurut Ibid, (2005:37), evaluasi merupakan bagian dari proses

pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan, melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti utama, karena evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dari pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis dampak penggunaan Quizziz dalam pembelajaran. Penelitian ini akan melihat aspek-aspek seperti partisipasi siswa, motivasi belajar, pemahaman materi, prestasi siswa, dan efektivitas pembelajaran yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan Quizziz .

Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif menggunakan

platform Quizziz atau teknologi serupa lainnya.

DASAR TEORI

Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan efektivitas berasal dari kata efektif berarti efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesanya) sehingga membawa hasil. Menurut Drucker dalam Bram (2005:4), efektivitas merupakan suatu pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, maka efektivitas dapat didefinisikan dengan melakukan pekerjaan yang benar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan sejauh mana rencana dapat tercapai bisa diartikan juga efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai sehingga membawa hasil.

Efektivitas Pembelajaran

Menurut Popham dalam skipsi Mawar (2012:9) efektivitas pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok tertentu, didalam stuasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Menurut Sinambela dalam PTK Mawar (2012:9) pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran adalah : Ketercapaian ketuntasan belajar, ketercapaian keefektivan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana

pembelajaran), dan ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Tingkat keberhasilan yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator ketuntasan hasil belajar.

Quizziz

Quizziz adalah platform pembelajaran online yang dirancang untuk membuat dan mengambil kuis interaktif. Ini merupakan alat yang populer di kalangan pendidik untuk menguji pemahaman siswa, mengadakan latihan, dan memotivasi belajar melalui format yang menyenangkan.

Berikut adalah beberapa fitur dan fungsionalitas utama Quizziz:

- **Pembuatan Kuis:** Quizziz memungkinkan pengguna untuk membuat kuis dengan mudah. Anda dapat membuat pertanyaan pilihan ganda, benar atau salah, atau pertanyaan dengan jawaban singkat. Anda juga dapat menyertakan gambar dan video sebagai bagian dari pertanyaan.
- **Kustomisasi:** Anda dapat mengatur waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan, memilih antara mode latihan atau mode ujian, dan menentukan aturan skor. Anda juga dapat menambahkan penjelasan atau umpan balik untuk setiap jawaban yang benar atau salah.
- **Bibliotek Pertanyaan:** Quizziz menyediakan akses ke ribuan kuis yang sudah ada dalam berbagai mata pelajaran dan tingkatan pendidikan. Anda dapat menggunakan kuis-kuis ini langsung atau memodifikasinya sesuai kebutuhan Anda.

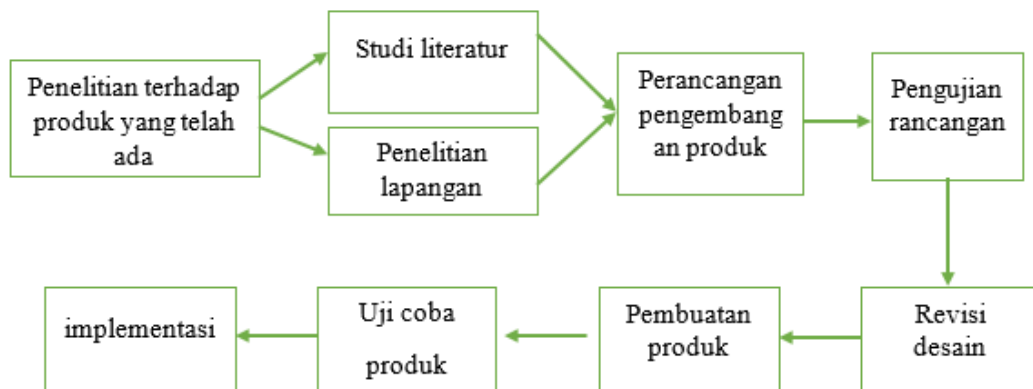
- Kode Kuis: Setelah Anda membuat kuis, Quizziz memberikan kode unik untuk setiap kuis. Anda dapat berbagi kode ini dengan peserta untuk mengizinkan mereka mengakses kuis.
- Pengalaman Interaktif: Kuis dalam Quizziz memiliki tampilan yang menarik dengan grafis yang menarik, peringkat waktu nyata, dan umpan balik langsung setelah menjawab setiap pertanyaan. Ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan kompetitif.
- Laporan dan Analisis: Setelah kuis selesai, Quizziz memberikan laporan terperinci tentang kinerja peserta. Anda dapat melihat skor keseluruhan, skor per pertanyaan, waktu yang dihabiskan untuk setiap pertanyaan, dan analisis lainnya untuk membantu Anda memahami pemahaman dan keterampilan siswa.

Quizziz dapat digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari pembelajaran dalam kelas, tugas rumah, hingga penilaian diagnostik dan formatif. Platform ini telah mendapatkan popularitas karena antarmuka yang mudah digunakan, fleksibilitas dalam membuat dan mengambil kuis, serta elemen interaktif yang menarik bagi siswa. Salah satu fitur Quizziz adalah menggunakan mode kertas atau paper mode. Hampir semua HP android support dengan fitur baru ini. Fitur ini bisa dioperasikan pada semua jenis akun [Quizziz](#), baik akun dasar maupun akun super atau premium.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Researh and Development*. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah :

Gambar Metode Penelitian

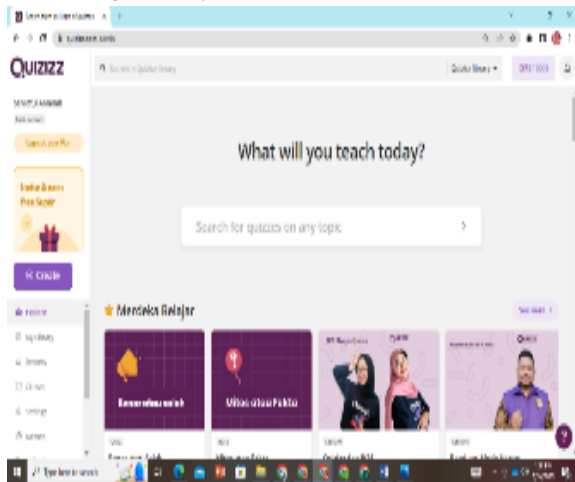


PEMBAHASAN

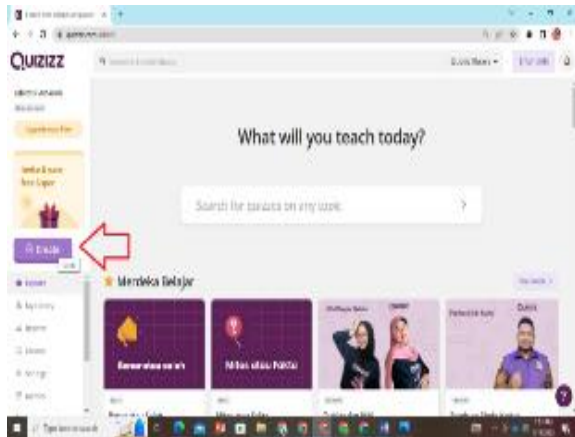
1. Membuat media soal evaluasi dengan akun Quizziz

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat kuis di Quizziz:

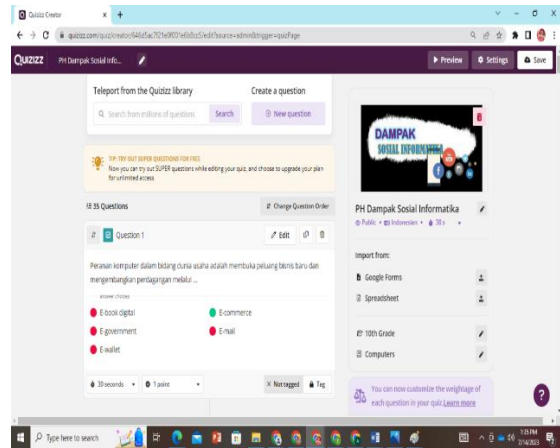
- Masuk atau Buat Akun: Kunjungi situs web Quizziz (www.quizziz.com) dan masuk ke akun jika sudah memiliki satu, atau buat akun baru jika Anda belum memiliki.



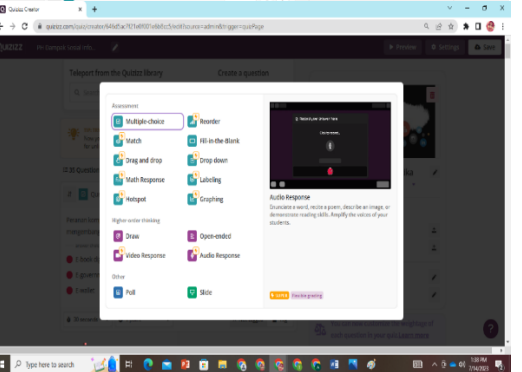
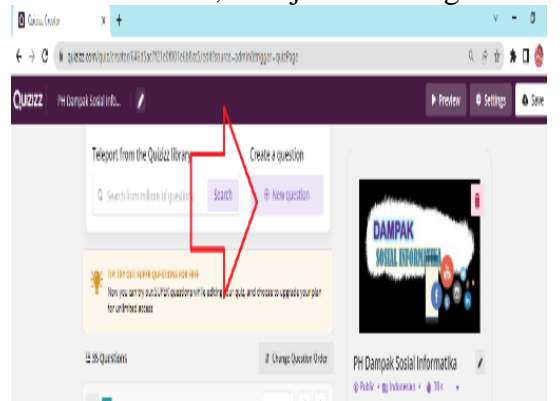
- Buat Kuis Baru: Setelah masuk ke akun, klik tombol "Create New Quiz" atau "Buat Kuis Baru" untuk memulai membuat kuis.



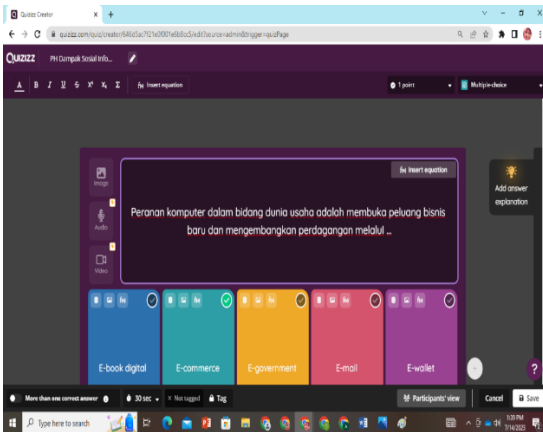
- Judul dan Deskripsi: Berikan judul untuk kuis yang mencerminkan topik atau materi yang akan diuji.



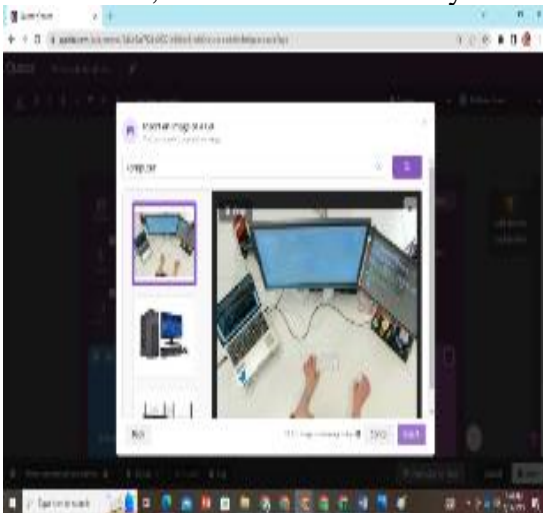
- Tambahkan Pertanyaan: Mulailah menambahkan pertanyaan ke kuis. Pilih jenis pertanyaan yang ingin buat, seperti pilihan ganda, benar atau salah, atau jawaban singkat.



- Tulis Pertanyaan dan Jawaban: Tulis pertanyaan di kolom yang tersedia dan tambahkan pilihan jawaban jika pertanyaan itu berupa pilihan ganda. Beri tanda pada jawaban yang benar.

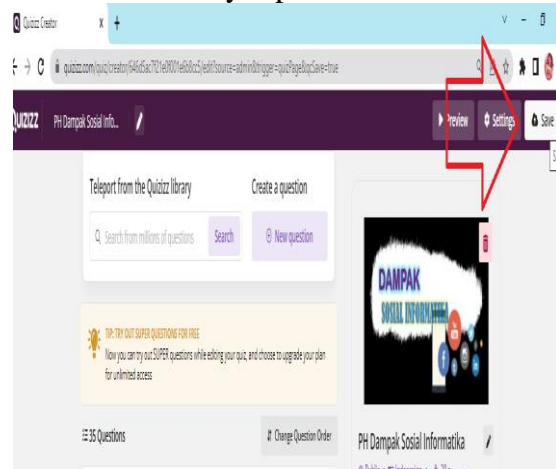


- **Format Tampilan:** Sesuaikan format tampilan kuis Anda dengan memilih tema, mengatur waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan, dan menyesuaikan pengaturan lainnya sesuai kebutuhan Anda.
- **Tambahkan Gambar dan Media:** Jika diperlukan, Anda dapat menambahkan gambar atau media lainnya untuk mendukung pertanyaan Anda. Quizziz mendukung penggunaan gambar, video, dan kode embed lainnya.

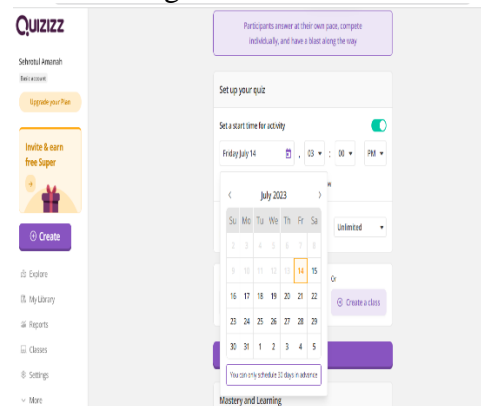


- **Pilihan Kustomisasi Lainnya:** Quizziz menyediakan beberapa opsi kustomisasi tambahan seperti memperlihatkan atau menyembunyikan skor langsung, menambahkan penjelasan atau umpan balik pada setiap jawaban, dan mengaktifkan atau menonaktifkan peringkat waktu nyata.

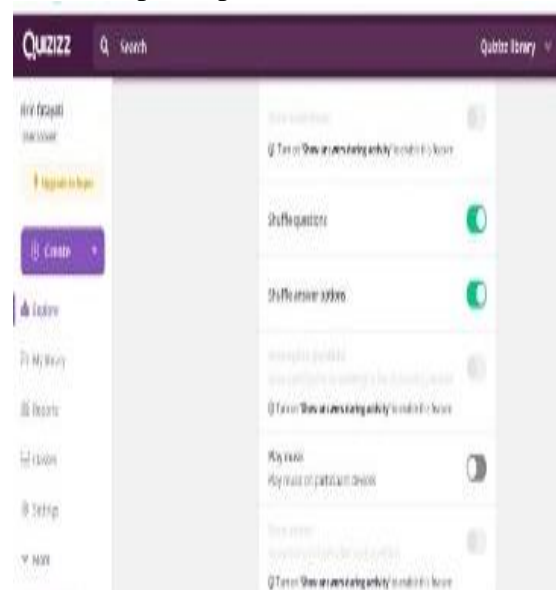
- **Selesai dan Simpan:** Setelah Anda menyelesaikan semua pertanyaan, klik tombol "Finish" atau "Selesai" untuk menyimpan kuis Anda.



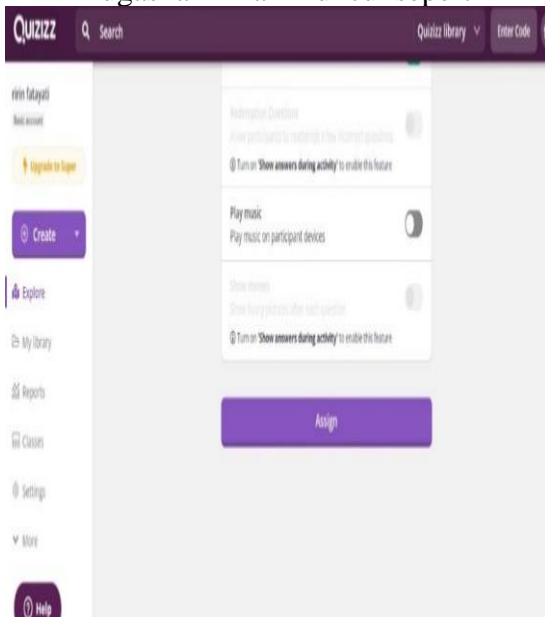
- **Setting waktu**



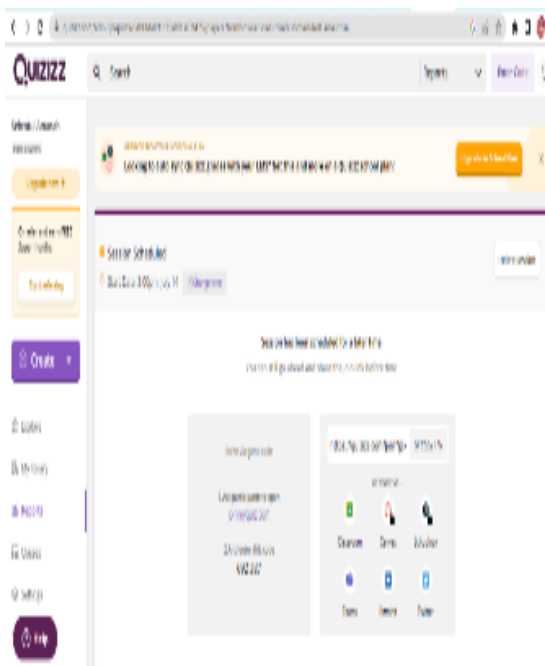
- **Setting soal dan Jawaban, dan setting agar jawaban tidak muncul akan tampak seperti ini**



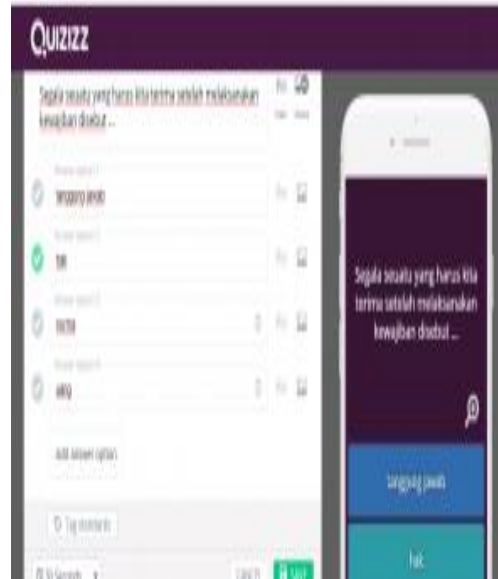
- Tugas akan muncul seperti ini



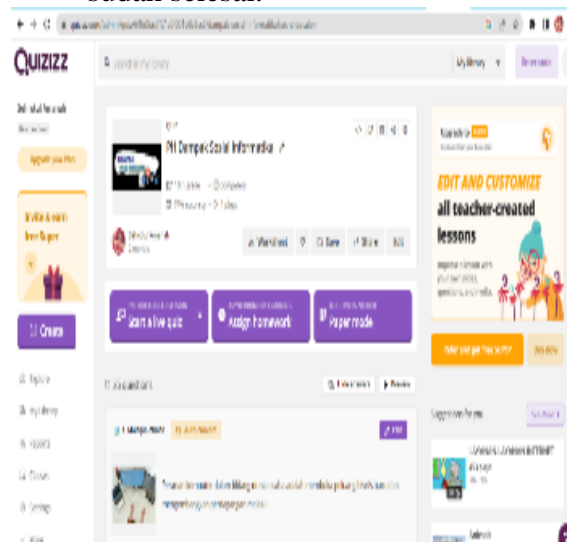
- Share Link Copy pada group Mata Pelajaran Informatika Kelas VIIA



- Silahkan menuliskan soal berikut jawabannya pada kolom yang sudah disediakan. Setelah menuliskan semua pilihan jawaban Anda harus menentukan jawaban benar terlebih dahulu dengan cara menghidupkan tanda centrang (✓) hijau di depan jawaban yang paling benar



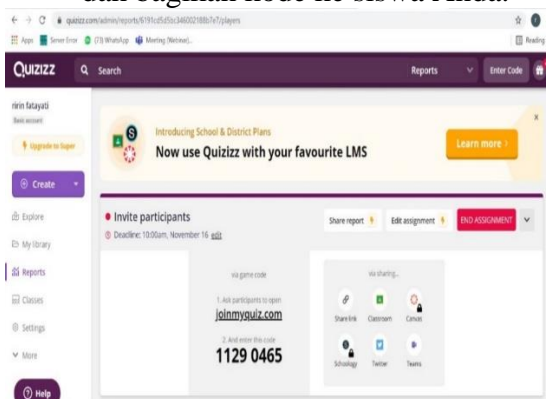
- Maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Selanjutnya klik pada + new question untuk menambahkan pertanyaan atau juga bisa dengan meng-klik teleport untuk mendapat soal-soal yang tersedia sebelumnya di quizizz. Lalu klik DONE bila sudah selesai.



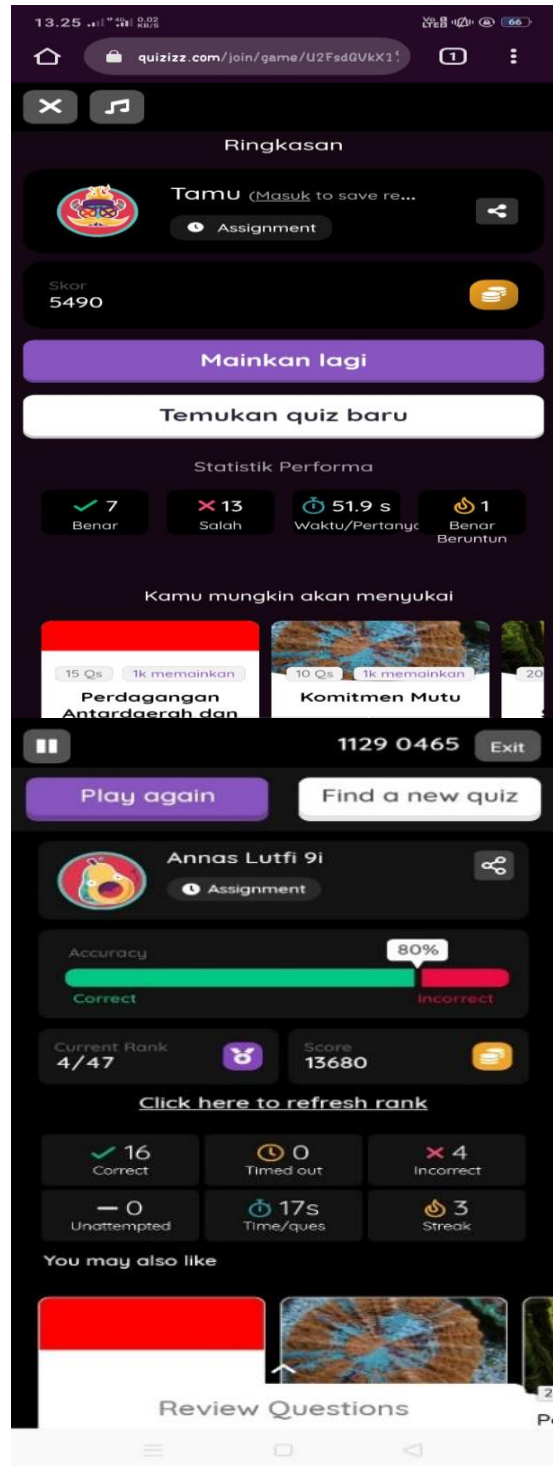
- Tahap akhir adalah penambahan foto pada kuis, bahasa, tingkatan kelas, dan privasi yang dapat melihat kuis. Bisa dilihat lebih jelas pada tampilan di bawah ini. Jika sudah selesai klik save.



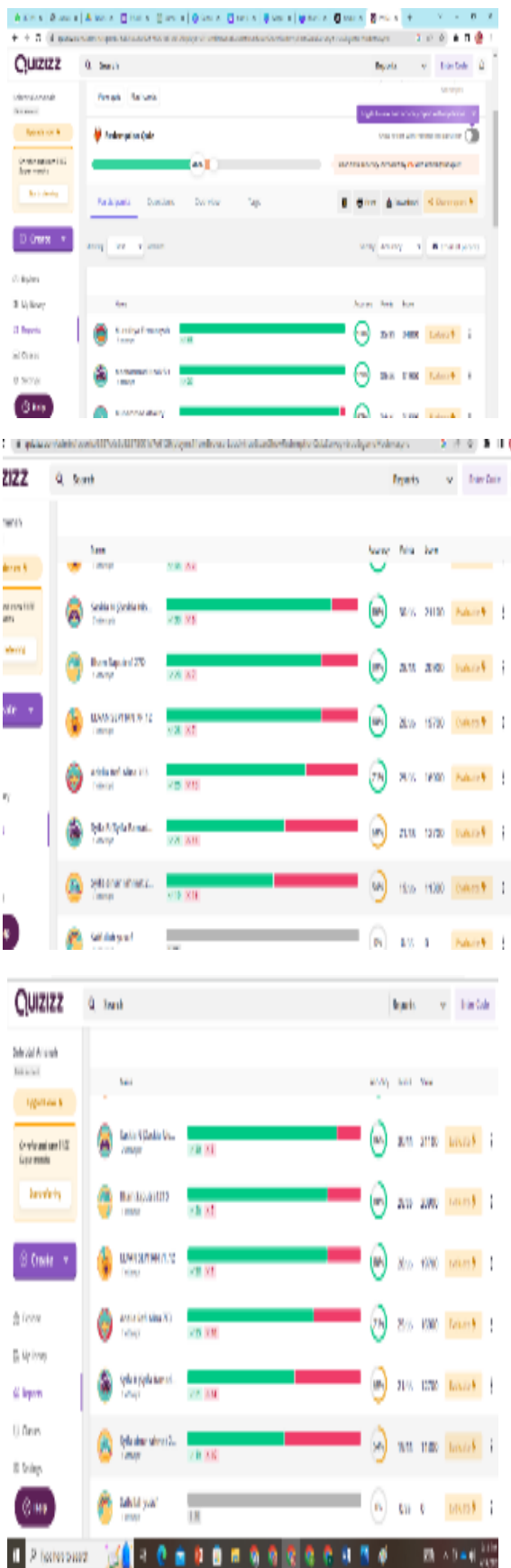
- Minta siswa Anda join quizizz.com dan bagikan kode ke siswa Anda.



- Siswa mulai mengerjakan sampai soal selesai



- Pada akhir kuis, siswa dapat mengetahui nilai secara langsung dan peringkat yang didapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal. Guru dapat mengetahui peserta didik yang menjawab benar atau salah dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah.



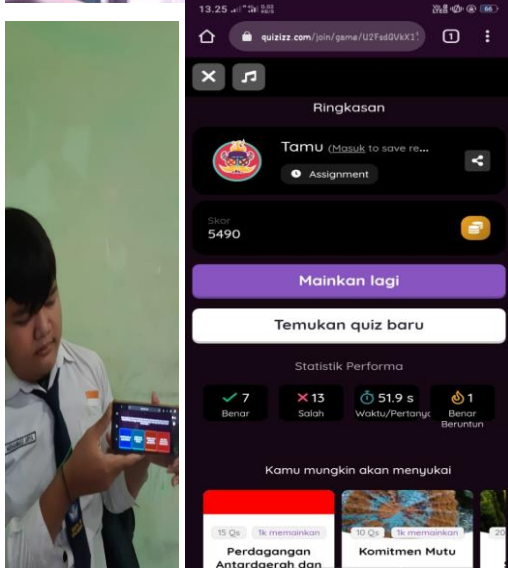
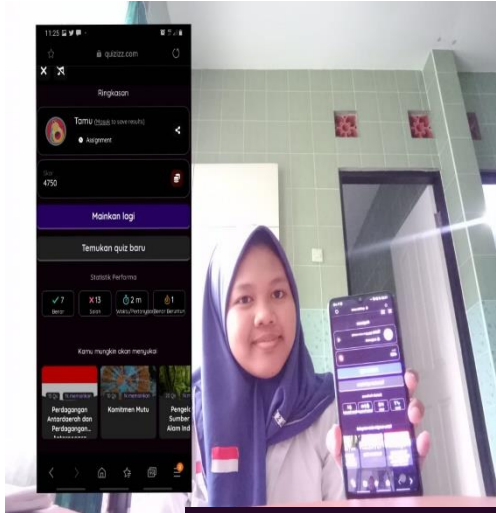
2. PROSEDUR DAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Prosedur Penggunaan Media

1. Berdoa sebelum melakukan Pembelajaran
2. Guru memberikan pengantar tentang materi yang akan diajarkan
3. Guru membuka GOOGLE
4. Guru pilih Quizizz.com Teacher
5. Guru memasukkan akun
6. Ketik dan Pilih soal Mata pelajaran Informatika Kelas VII
7. Setting soal agar jawaban di non aktifkan
8. Guru memberi Petunjuk pada siswa untuk mengerjakan soal
9. Guru Share Link pada Group kelas Mapel Informatika kelas VII
10. Siswa menerima Tugas berupa soal-soal dari guru melalui Link yang sudah di bagi pada Group kelas Mapel Informatika
11. Siswa mengerjakan soal sampai tuntas / selesai
12. Pada akhir kuis, siswa dapat mengetahui nilai secara langsung dan peringkat yang didapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal.
13. Guru dapat mengetahui peserta didik yang menjawab benar atau salah dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah.
14. Guru memberikan kesimpulan dan kesempatan bertanya kepada peserta didik
15. Guru memberi motivasi dan pesan karakter kepada siswa
16. Guru menutup pembelajaran dengan doa penutup

B. Hasil Penerapan Media Kepada Siswa

Foto Penerapan Media dan Deskripsi Hasil Yang Bisa Dilihat



C. Uji Coba ke guru pengajar

1. Sosialisasi aplikasi platform Quizziz untuk evaluasi siswa



Tampilan Sosialisai Quizziz

2. Guru – guru mengisi angket tentang Quizziz

HASIL PENELITIAN

Aplikasi Quizziz dapat diakses melalui laptop maupun handphone setiap HP siswa, selain terdapat fitur canggih pengaplikasian Quizziz juga mudah serta dilengkapi dengan setelan warna, gambar dan musik yang menarik. Dari fitur-fitur yang tersedia, pengajar dapat memantau hasil evaluasi murid didiknya dengan sangat efektif, cepat, dan akurat; pengajar dapat menentukan dengan baik metode pengajaran yang paling tepat bagi peserta didik guna meningkatkan penguasaan materi. Koordinasi di dalam Grup Kelas antara peneliti, pengajar, dan siswa kelas VII A SMP Negeri 7 Surabaya sangat memudahkan pemantauan hasil belajar yang diterapkan pada aplikasi Quizziz.

Belajar menggunakan aplikasi Quizziz memberikan manfaat yang sangat besar bagi pembelajaran mapel informatika di SMP Negeri 7 Surabaya. Selain dapat memantau penguasaan materi informatika siswa didik, juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam penguasaan materi informatika. Aplikasi Quizziz yang mudah dan menarik juga membuat motivasi belajar siswa didik meningkat. Waktu pelaksanaan yang bisa diatur sesuai kebutuhan juga sangat

memungkinkan siswa bisa mengerjakan soal-soal latihan Quizizz dengan leluasa, sehingga capaian tugas bisa 100% terkumpul sesuai dengan target.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz juga sangat dirasakan para pengajar informatika yang dikenal rumit yang kemudian bisa diajarkan dengan menyenangkan berkat penggunaan aplikasi Quizizz, hal ini sangat cocok diterapkan bagi pembelajar pemula. Pemantauan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan mudah karena perolehan nilai sudah tercatat otomatis dan dapat langsung diunduh. Dengan terpantainya hasil belajar murid guru dapat membuat rencana pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Koordinasi dengan orang tua murid pun sudah difasilitasi langsung dari aplikasi Quizizz dengan adanya fitur “*share progress with parents*”.

Dari hasil uji coba dari guru dan siswa diperoleh sebesar 92,26% guru lebih menyukai media evaluasi platform quizizz dan 90% siswa lebih memahami materi dan siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Tabel 1. Hasil Angket Kuisisioner Guru pengajar

No.	Aspek	skor sebelum	skor sesudah	Efektivitas
1	Fitur konten pada Quizizz sangat mudah digunakan	72	80	95 %
2	Quizizz lebih mudah digunakan dan dipelajari	22	50	90 %
3	Quizizz sangat membantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran	80	90	87 %
4	Quizizz lebih efektif selama pembelajaran dilaksanakan	80	89	90 %
Total		252	309	90 %

Tabel 2. Hasil Angket Kuisisioner Siswa Kelas VII-A

No	Aspek	Skor sebelum	Skor sesudah	Efektivitas
1	Media pembelajaran lebih interaktif sehingga mudah di pahami dan dimengerti	235	240	97,92 %
2	Link soal-soal mudah diakses	210	240	87,5 %
3	Memudahkan komunikasi antar siswa maupun guru dan siswa	110	110	90,67%

4	Quizizz mudah diakses	350	360	97,22%
5	Quizizz fleksibel dapat diakses dimanapun sesuai jadwal yang sudah ditentukan	220	240	91,67%
6	Meningkatkan semangat belajar siswa	310	360	86,11%
7	Relevan	115	129	95,83%
Total		1550	1680	92.26%

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.
2. Dengan quizizz ini, siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena Quizizz langsung membuat ranking yang bersifat live antar peserta Quizizz. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menyemangati. Dengan menggunakan alat pelajaran Quizizz ini diharapkan para peserta didik bisa lebih bersemangat untuk mempelajari materi pelajaran serta termotivasi untuk turut serta aktif dalam aktivitas belajar di sekolah sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar.
3. Dari hasil uji coba berdasarkan angket kuisisioner 92,26% guru lebih menyukai media Quizizz untuk evaluasi penilaian karena quizizz berbasis game dan lebih menarik serta lebih hidup. Sedangkan dari hasil angket siswa 90% siswa lebih mudah faham dan mengerti materi yang disampaikan

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. Dkk. 2012. *Konsep pembelajaran kreatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- <https://www.scribd.com/document/525477564/Membuat-Quis-dari-quizizz>
- <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/bl-og/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/>
- https://www.google.com/search?q=quizizz.&rlz=1C1CHBD_enID909ID909&oq=&aqs=chrome.1.35i39i362l8...8.11271285j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Darmaningrat, Eko Wahyu. 2018. *Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Quizizz Untuk Pembelajaran Pengayaan di Sekolah Menengah Kota Surabaya*. Sesindo : Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia.
- Kabalmay. 2002. *Designing Qualitative Research*. London: Sage Publication.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. *Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 N*, 19–35.
- Purba, Leony Sanga. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. *JDP*. Vol.12 No.1, 29-39.
- Roriarti, Fitri & Anisa Yunita. 2017. *TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “Quizizz!” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.3 No.b.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknis Analisis Bahasa*. Duta Wacana University Press.
- Sutirna. (2018). *Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional*. *Seminar Nasional Semnas Ristek*. (pp. 269–276).
- Suo Yan Mei. 2018. *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. *Journal of Social Science Education and Research*, 208-212.



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN VIDEO CONFERENCE MELALUI APLIKASI MEET TEAMS TENTANG DAUR ULANG SAMPAH ORGANIK RUMAH TANGGA MENJADI KOMPOS KELAS IX MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN PRAKTIK DI MASA PANDEMI COVID 19
(Endang Sri Wahjuningsih)**

ABSTRACT

The background of this research was that during the Covid 19 pandemic the learning system was carried out remotely/PJJ, and took place online causing the learning outcomes of Science Practices on Environmentally Friendly Technology in Making Compost from household organic waste materials in class IX E SMPN 41 Surabaya is still classified as low. Therefore the teacher tries to improve student learning outcomes. The learning model that allows it to influence student learning outcomes is to use a cooperative learning model through video conferencing with the meet teams application. Can the application of the learning model above increase the learning outcomes of practical skills in preserving the environment during the Covid 19 pandemic?

From this study it shows that the application of the cooperative learning model during the Covid 19 pandemic through video conference learning with the meet teams application can improve student learning outcomes with the following results: cycle I, the percentage of learning outcomes is 27 out of 40 students or 67.5% of students who complete, while there are 13 remaining students or 32.5% of students who do not complete. In Cycle II, the percentage of learning outcomes was 37 out of 40 students or 93% of students who completed, while there were 3 students or 7% of students who did not complete. So there is an increase of 25.5% so that it can be said that this PTK was declared successful.

Keywords: *cooperative, video converence, meet teams motivation, knowledge learning outcomes and practical skills, motivation to preserve the environment.*

PENDAHULUAN

Dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi covid 19 ini sangat dirasakan oleh masyarakat yang berdomisili di kota maupun di desa (Halal, 2020). Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020, tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19), yang memuat pemberitahuan maupun arahan tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari rumah bagi seluruh jenjang pendidikan mulai dari pra-sekolah hingga perguruan tinggi. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah pemanfaatan teknologi jaringan dan informasi dengan menggunakan internet atau *social media*.

Di Indonesia, persentase pengguna internet mencapai hingga 64% dari kalangan remaja usia 15-19 tahun. Pada umumnya, rentang usia ini cenderung

diminati oleh kalangan pelajar (Pranajaya, 2018). Seluruh interaksi dapat dilakukan seperti, mengirim pesan, foto, audio, video dan sebagainya, inilah yang penulis bidik untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menarik hingga proses tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat terwujud.

Demikian juga yang terjadi di SMPN 41 Surabaya dibawah naungan Dinas Pendidikan kota Surabaya telah memfasilitasi aplikasi *Microoff Office 365*, dengan domain dinas pendidikan dapat dimanfaatkan oleh para guru dan semua peserta didik untuk mengakses kebutuhan pembelajaran secara online. Seperti kita ketahui bahwa dalam pembelajaran IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis oleh manusia yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan manusia yang harus banyak dilakukan eksplorasi dilingkungan, nah bagaimana menerapkan

hal ini sehingga pandemi covid 19 tidak menghalangi pembelajaran? Salah satu alternatif adalah memanfaatkan aplikasi yang menarik dalam PJJ/ Pembelajaran Jarak Jauh.

Pengetahuan tentang lingkungan perlu diberikan sejak dini agar dapat memberikan pemahaman yang mendalam akan pentingnya lingkungan bagi manusia sehingga dapat mewujudkan insan yang mempunyai perilaku bertanggungjawab terhadap lingkungannya dan menumbuhkan rasa kesadaran lingkungan. Sekolah sebagai tempat belajar perlu memiliki lingkungan yang bersih dan sehat agar tercipta suasana belajar yang nyaman. Lingkungan sekolah yang bersih dan sehat tidak hanya di dalam kelas tetapi juga diluar kelas, seperti di halaman. Halaman sekolah yang tidak sehat dapat menimbulkan berbagai macam penyakit sehingga menimbulkan rasa tidak nyaman bagi semua warga sekolah. Sekolah Adiwiyata yang berbudaya lingkungan sebagai salah satu wadah peningkatan pengetahuan dan kemampuan siswa memiliki peran penting dalam menyumbang perubahan yang terjadi dalam keluarga. Bagaimana menghargai air bersih, memahami pentingnya penghijauan, memanfaatkan fasilitas sanitasi secara tepat serta mengelola sampah menjadi pupuk tidak terpisahkan dalam upaya peningkatan perilaku hidup bersih dan sehat. Sebagai komponen terkecil dalam masyarakat perubahan yang terjadi dalam keluarga akan memberi pengaruh pada masyarakatnya.

Sampah adalah barang yang dianggap sudah tidak terpakai dan dibuang oleh pemilik/ pemakai sebelumnya, tetapi bagi sebagian orang masih dianggap bias dipakai jika dikelola dengan prosedur yang benar. (Panji Nugroho, 2013).

Segala macam organisme yang ada di alam ini selalu menghasilkan bahan buangan, karena tidak ada proses konversi yang memiliki efisiensi 100%. Sebagian besar bahan buangan yang dihasilkan oleh

organisme yang ada di alam ini bersifat organik (memiliki ikatan CHO yang merupakan bagian dari tubuh makhluk hidup). Pencemaran lingkungan umumnya berasal dari sampah pada suatu tempat penampungan atau pembuangan. Perombakan sampah organik dalam suasana *anaerob* (miskin oksigen) akan menimbulkan bau tak sedap. Makin tinggi kandungan protein dalam sampah, makin tak sedap bau yang ditimbulkan. Dampak lain karena timbunan sampah dalam jumlah besar adalah lingkungan yang kotor dan pemandangan yang kumuh. Timbunan sampah menjadi sarang bagi vektor dan penyakit. Sekolah sebagai tempat berkumpulnya banyak orang dapat menjadi penghasil sampah terbesar selain pasar, rumah tangga, industri dan perkantoran. Di lingkungan sekolah, pengelolaan sampah membutuhkan yang perhatian serius. Dengan komposisi sebagian besar penghuninya adalah anak-anak (warga belajar) tidak menutup kemungkinan pengelolaannya pun belum optimal.

Oleh karena itulah masalah ini diberikan perhatian khusus dalam keterampilan yang bisa dipraktikkan tidak hanya di sekolah namun dilakukan di rumah untuk menciptakan lingkungan yang bersih, sehat dan ramah lingkungan. Sampah basah/ organik bisa diolah menjadi kompos dengan tehnik yang sederhana. Dengan ini anak akan belajar tentang Ilmu Pengetahuan dan menghargai lingkungan. Mereka akan belajar bagaimana sampah itu bisa bermanfaat bagi manusia bukan hanya sebagai sesuatu yang kotor dan menjijikkan. Kompos yang dihasilkan dapat digunakan untuk memupuk tanaman yang ada atau sebagai bahan campuran media tanam dalam pot.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah di SMPN 41 Surabaya yang terletak di

Jalan Gembong Sekolah No. 5 kecamatan Simokerto, kelurahan Kapasan Surabaya. Namun perlu diketahui karena pada tahun 2021 kondisi Surabaya khususnya dalam masa pandemic covid 19, maka proses pembelajaran berlangsung secara Daring/ Dalam Jaringan, dengan sistem pembelajaran PJJ/ Pembelajaran Jarak Jauh dan siswa Belajar Dari Rumah/ BDR dengan mengakses materi pembelajaran secara *virtual/on line* melalui internet dengan aplikasi *Microsoft Office 365*, dengan model TEAM

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 9E SMPN 41 Surabaya Tahun Ajaran 2020-2021 dengan rincian jumlah siswa 40 anak yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan

Hasil Penelitian Siklus 1

1. Siklus 1

Pada siklus I peneliti mencoba menggunakan media *Sway* tentang daur ulang sampah organik rumah tangga menjadi kompos pada materi Teknologi Ramah Lingkungan kemudian diunggah di *microsoft office 365* aplikasi *Teams* saluran IPA kelas 9E pada proses pembelajaran jarak jauh/ PJJ IPA kelas IX E.

Beberapa tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

a) Perencanaan

- 1) Diskusi dengan guru senior sebagai Supervisor

Kegiatan perencanaan siklus I dilaksanakan sebelum pelaksanaan yaitu tanggal pada tanggal 20-1-2021 di ruang kepala sekolah SMP Negeri 41 Surabaya dan mendiskusikan dengan kepala sekolah sebagai guru senior yang menjadi supervisornya.. Dari hasil diskusi diperoleh kesepakatan bahwa

pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan rincian pertemuan ke 1 hari Rabu, 27-1-2021, jam ke 3 Pk. 12.30-14.00 untuk menerangkan materi tentang daur ulang sampah organik rumah tangga menjadi kompos pada materi Teknologi Ramah Lingkungan, kemudian dilanjutkan pada pertemuan ke 2 hari Jumat, 29-1-2021, jam ke jam ke 3 Pk. 12.30-13.30 untuk memberikan evaluasi yang berupa link pertanyaan terhadap materi yang sudah diberikan pada pertemuan ke 1.

- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan alokasi waktu 5 jam pembelajaran dalam satu minggu yang terbagi atas 2 pertemuan.

Setiap RPP yang disusun meliputi: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dampak pengiring, materi pelajaran, metode dan model pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber dan media pembelajaran, dan penilaian .

- 3) Guru merancang pembelajaran bebas tanpa kelompok, sehingga siswa bisa mengakses media *Sway* yang terdapat di *microsoft office 365* yang sudah diupload guru di *microsoft teams* saluran/ *channel* IPA 9E sendiri-sendiri dari rumah masing-masing secara mandiri tanpa berkelompok..
- 4) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar evaluasi yang dapat dilihat pada RPP.
- 5) Menyiapkan media yang mendukung pembelajaran yakni dengan menggunakan aplikasi

Sway pada Ms office 365 yang dilengkapi dengan unduhan video, youtube ataupun gambar-gambar pendukung tentang daur ulang sampah organik rumah tangga menjadi kompos kemudian diunggah di microsoft office 365 aplikasi Teams saluran IPA kelas 9E pada proses pembelajaran jarak jauh/ PJJ IPA kelas IX E.

6) Membuat lembar observasi guru dan siswa

b. Tindakan

Tindakan yang dilakukan peneliti dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario/ tahap-tahap pembelajaran yang ada di RPP diantaranya :

1) Guru membuat media pembelajaran media *Sway* yang disampaikan linknya di *teams 9E* saluran IPA, sehingga siswa dapat membuka link tersebut dan mengikuti diskripsi *sway*/ keterangan yang ada di link *sway* tersebut mulai dari salam pembuka, doa dan motivasi mengingatkan pentingnya menjaga protokoler kesehatan selama pandemi covid 19, apresepsi tentang hubungan materi Tehnologi Ramah Lingkungan dan implementasi aplikasi tehnologi tersebut secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari sehingga bisa dilakukan di rumah saat BDR/ belajar dari rumah seperti pembuatan kompos dengan bahan sampah organik dari rumah tangga seperti sampah bahan makanan, sayuran sisa makanan/ masakan sehari-hari, kemudian menyeting kelas secara virtual dengan bebas tanpa berkelompok, dan memberikan informasi tentang tehnik pembuatan kompos sederhana pada jam pembelajaran yang dilaksanakan

pada hari Rabu, 27 Januari 2021, jam ke 1 (Pk. 07.30 - 08.00).

- 2) Guru memberikan link kuis pilihan ganda pada akhir pembelajaran di *sway* untuk mengetahui pemahaman pengetahuan/ konsep pembuatan pupuk kompos dari bahan sampah organik limbah rumah tangga.
- 3) Guru memberi kesempatan untuk mencoba membuat dengan bebas dan mengupload hasil foto saat proses pembuatan pupuk tersebut.
- 4) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan memberikan link form absensi di akhir link *sway*.

Untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran, pada kegiatan akhir peneliti mengadakan evaluasi.

Dari hasil analisis data pada siklus I menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar pengetahuan (KI-3) = 71 dan yang tuntas secara klasikal sebanyak 27 siswa atau 67,5 % sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 13 siswa atau 32,5 %, sedangkan rata-rata nilai hasil belajar keterampilan (praktik)/ KI-4 yang berupa keterampilan praktik membuat pupuk kompos dengan tehnologi sederhana = 25 dan yang tuntas secara klasikal hanya 10 siswa atau 25 % sedangkan yang tidak tuntas ada 30 siswa atau 75 %. Hasil tersebut belum mencapai indikator pencapaian nilai yaitu dengan KKM 80 sebanyak 85 % dari jumlah peserta didik. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung tidak berhasil baik dari segi individual maupun klasikal sehingga harus diobservasi faktor-faktor penyebabnya dan harus dicarikan pula solusinya untuk memperbaiki pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar/ nilai

pengetahuan/ KI-3 ataupun nilai keterampilan/ KI-4.

c. Observasi

Dari pengamatan peneliti selama proses pembelajaran siklus I diperoleh sebagai berikut :

- 1) Guru kurang variatif dalam memilih metode untuk memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang daur ulang sampah organik rumah tangga menjadi kompos pada materi Tehnologi Ramah Lingkungan.
- 2) Siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi *microsoft teams* saluran/ channel IPA 9E sesuai jadwal yang sudah dibagi masing-masing walikelasnya.
- 3) Belum tersedianya jaringan internet yang stabil yang dimiliki siswa baik itu karena keterbatasan kuota ataupun jangkauan jaringan yang tidak konstan ataupun ketidakterediaan kuota karena masalah ekonomi/ *financial* keuangan siswa dalam melakukan pembelajaran jarak jauh/ PJJ sehingga pada saat ada link materi/ soal masih banyak siswa yang tidak mengerjakan, sehingga dalam penelitian ini dianggap sudah mengerjakan dan dapat nilai 0.

d. Refleksi

Selanjutnya, guru melakukan refleksi dengan mengevaluasi kegiatan yang ada di siklus I yaitu dengan melakukan tindakan sebagai berikut :

- 1) Guru mencari metode/ cara penyajian yang seolah-olah bisa berinteraksi secara langsung dengan siswa tanpa bersentuhan fisik yakni dengan cara *video conference* melalui aplikasi *meet teams*
- 2) Saat melakukan *video conference* melalui aplikasi *meet teams* guru menggunakan aplikasi *sway* yang

disertai contoh langsung juga secara *virtual*, kemudian menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami sampai siswa merasa paham dan yakin dapat melakukan secara mandiri di rumah.

- 3) Dalam setting kelas guru seharusnya mengatur peserta didik ke dalam kelompok semi bebas yang disesuaikan dengan kedekatan jarak tempat tinggal mereka sehingga dalam situasi pandemic covid ini tetap menjaga protokoler kesehatan yakni dengan tidak menimbulkan kerumunan. Karena jumlah kelompoknya dibatasi maksimum 3 orang dalam setiap kelompok. Manfaat kerja secara kolaborasi/ berkelompok adalah jika salah satu tidak paham teman yang lain melengkapi dan saling memberitahu sehingga proses kerja dalam praktik pembuatan kompos bisa terlaksana dengan sebaik-baiknya.
- 4) Guru bekerja sama dengan walikelas untuk mengingatkan tagihan link tugas yang ada di *teams* kepada peserta didik sampai mereka benar-benar mengumpulkan

Refleksi di atas dilakukan pada siklus II sebagai upaya perbaikan pada siklus I

2. Siklus II

Sesuai dengan refleksi pada siklus I, maka pada siklus II ini peneliti memperbaiki pelaksanaan pembelajaran mulai dari perencanaan, tindakan, observasi sampai dengan refleksi yang dilakukan dengan alokasi waktu 5 jam pembelajaran dalam satu minggu yang terbagi atas 2 pertemuan, yakni pertemuan ke 1 hari Rabu, 17-2-2021, jam ke 3 Pk. 12.30 - 14.00 dilanjutkan pada pertemuan ke 2 hari Jumat, 19-2-

2021, jam ke 3 Pk. 12.30 - 13.30 dengan tahapan sebagai berikut :

a) Perencanaan

1) Diskusi dengan guru senior sebagai supervisor, tentang persiapan kegiatan perencanaan siklus II yang dilaksanakan dalam 2 pertemuan yakni pertemuan ke 1 untuk menerangkan materi tentang daur ulang sampah organik rumah tangga menjadi kompos dengan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *video converence* melalui pemanfaatan aplikasi *meet teams*, kemudian dilanjutkan pada pertemuan ke 2 untuk memberikan evaluasi yang berupa link pertanyaan terhadap materi yang sudah diberikan pada pertemuan 1.

2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk pembelajaran pada penelitian tindakan kelas siklus II untuk menerangkan materi tentang daur ulang sampah organik rumah tangga menjadi kompos dengan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *video converence* melalui pemanfaatan aplikasi *meet teams*. Saat melakukan *video conference* melalui aplikasi *meet teams* guru menggunakan aplikasi *sway* yang lengkap ada ppt maupun link videonya, kemudian disertai contoh langsung juga secara *virtual* saat *vcon*, dan setelah selesai menerangkan secara langsung melalui *meetteams* guru menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami sampai siswa merasa paham dan yakin dapat

melakukan secara mandiri di rumah, kemudian dilanjutkan pada pertemuan ke 2 untuk memberikan evaluasi yang berupa link pertanyaan

3) Guru merancang pembelajaran mengatur peserta didik ke dalam kelompok semi bebas yang disesuaikan dengan kedekatan jarak tempat tinggal dengan jumlah kelompoknya dibatasi maksimum 3 orang dalam setiap kelompok. Manfaat kerja secara kolaborasi/ berkelompok adalah jika salah satu tidak paham teman yang lain melengkapi dengan menerangkan kembali dan saling memberitahu sehingga proses kerja dalam praktik pembuatan kompos bisa terlaksana dengan sebaik-baiknya.

4) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar evaluasi yang dapat dilihat pada RPP siklus II.

5) Menyiapkan media yang mendukung pembelajaran yakni dengan menggunakan aplikasi *Sway* pada *Ms office 365* yang dilengkapi dengan unduhan video, *youtube* ataupun gambar-gambar pendukung tentang daur ulang sampah organik rumah tangga menjadi kompos pada materi Teknologi Ramah Lingkungan kemudian diunggah di *teams* saluran IPA kelas 9E pada proses pembelajaran jarak jauh/ PJJ IPA kelas IX E.

6) Membuat lembar observasi guru dan siswa

b. Tindakan

Pada dasarnya tindakan yang dilaksanakan pada siklus II ini hampir sama dengan tindakan pada siklus I, yakni pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Ms office "Sway"* perbedaannya hanya pada pengaturan setting pembelajaran

yang memanfaatkan pembelajaran *kooperatif/* berkelompok semi bebas maksimum 3 orang dalam kelompok mengingat dalam situasi pandemic tetap harus membatasi kerumunan dengan banyak orang demikian pula pilihan siswanya diutamakan yang rumahnya berdekatan sehingga tidak memungkinkan siswa untuk bepergian jauh dari rumah dan model pemberian PJJnya yakni melalui *video converence* dengan aplikasi *meet teams* sehingga memungkinkan guru dan siswa berinteraksi langsung walau hanya secara virtual sehingga jika ada hal-hal yang tidak jelas akan dapat ditanyakan secara langsung. Tindakan yang dilakukan peneliti dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario/ tahap-tahap pembelajaran yang ada di RPP siklus II diantaranya :

- 1) Guru membuat media pembelajaran media *Sway* yang disampaikan linknya di *teams* 9E saluran IPA, sehingga siswa dapat membuka link tersebut dan mengikuti diskripsi *sway/* keterangan yang ada di link *sway* tersebut mulai dari salam pembuka, doa dan motivasi mengingatkan pentingnya menjaga protokoler kesehatan selama pandemi covid 19, apresepsi tentang hubungan materi Tehnologi Ramah Lingkungan dan implementasi aplikasi tehnologi tersebut secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari sehingga bisa dilakukan di rumah saat BDR/ belajar dari rumah seperti pembuatan kompos dengan bahan sampah organik dari rumah tangga seperti sampah bahan makanan, sayuran sisa makanan/ masakan sehari-hari, kemudian menyeting pembelajaran yang memanfaatkan pembelajaran

kooperatif/ berkelompok walaupun pemilihan kelompoknya tidak diatur melainkan diperbolehkan memilih sendiri secara bebas maksimum 3 orang dalam kelompok tetapi tetap harus mengikuti protokol kesehatan dan memberikan informasi tentang tehnik pembuatan kompos sederhana, baik dengan PPT, ataupun unggahan video pembuatan kompos secara sederhana sehingga jika dibuka link *sway* tersebut siswa akan bisa memahami.

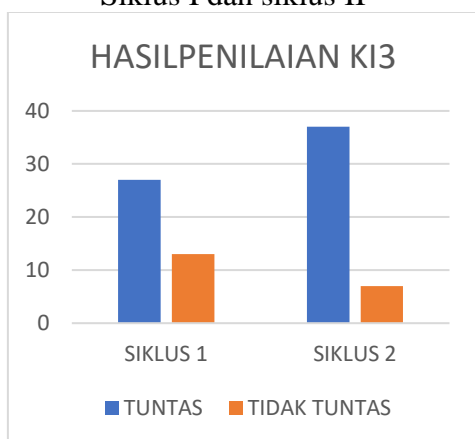
- 2) Guru memberikan *link* kuis pilihan ganda pada akhir pembelajaran pertemuan ke 2 untuk mengetahui pemahaman pengetahuan/ konsep pembuatan pupuk kompos dari bahan sampah organik limbah rumah tangga.
- 3) Guru memberi tugas keterampilan praktik untuk membuat pupuk dengan pembelajaran kooperatif/ berkelompok kemudian siswa wajib mendokumentasikan proses pembuatannya dengan foto, video dan menyusun laporan deskripsi data hasil pembuatan dan pengamatan dalam bentuk PPT/ word kemudian mengupload ke *teams* untuk dinilai sebagai penilaian praktik (KI-4), yakni penilaian keterampilan siswa
- 4) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan memberikan link form absensi di akhir pertemuan.

Untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran, pada kegiatan akhir peneliti mengadakan evaluasi.

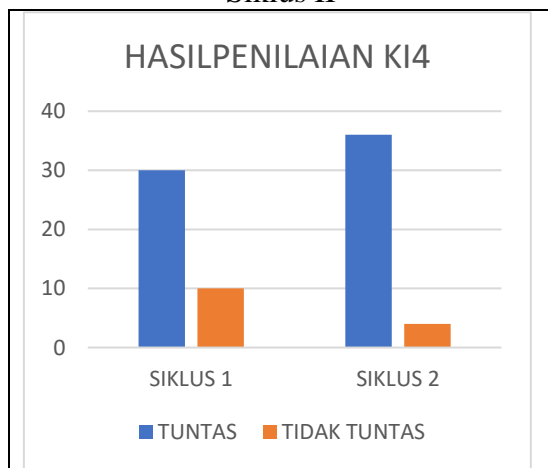
Dari hasil analisis data pada siklus II menunjukkan sudah ada peningkatan hasil belajar terbukti bahwa pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar pengetahuan (KI-3) = 89 dan yang tuntas secara

klasikal sebanyak 37 siswa atau 93 % sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 3 siswa atau 7 %, sedangkan rata-rata nilai hasil belajar keterampilan (praktik)/ KI-4 yang berupa keterampilan praktik membuat pupuk kompos dengan tehnologi sederhana = 90,5 dan yang tuntas secara klasikal hanya 36 siswa atau 90 % sedangkan yang tidak tuntas ada 4 siswa atau 10 %. Nilai hasil tersebut sudah mencapai indikator pencapaian nilai yaitu dengan KKM 80 lebh dari 85 % dari jumlah peserta didik. Jadi ada kenaikan 25,5 %.

Tabel Hasil Belajar Penilaian KI3 Siklus I dan siklus II



Tabel Hasil Penilaian KI4 Siklus I dan Siklus II



PENUTUP KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis serta pembahasan dari penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan video converence melalui aplikasi meet teams tentang daur ulang sampah organik rumah tangga menjadi kompos pada materi tehnologi ramah lingkungan kelas IX E SMPN 41 Surabaya tahun ajaran 2020/2021 untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan praktik dan motivasi dalam melestarikan lingkungan di masa pandemi Covid 19.
2. Penelitian pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar pengetahuan (KI-3) = 89 dan yang tuntas secara klasikal sebanyak 37 siswa atau 93 % sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 3 siswa atau 7 %, sedangkan rata-rata nilai hasil belajar keterampilan (praktik)/ KI-4 yang berupa keterampilan praktik membuat pupuk kompos dengan tehnologi sederhana = 90,5 dan yang tuntas secara klasikal hanya 36 siswa atau 90 % sedangkan yang tidak tuntas ada 4 siswa atau 10 %. Nilai hasil tersebut sudah mencapai indikator pencapaian nilai yaitu dengan KKM 80 sebanyak 85 % dari jumlah peserta didik, jadi ada kenaikan 25,5 %

SARAN

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan sebelumnya serta data dan bukti nyata yang didapat setelah penerapan penelitian hingga siklus II, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Bagi Guru
 - a) Guru harus mau dan mamu mengevaluasi hasil pembelajaran dan pengelolaan kelas yang dilaksanakan dalam pembelajarannya

agar tujuan yang sudah ditetapkan dapat tercapai.

- b) Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran, memilih metode dan media pembelajaran agar peserta didik bersemangat dan mempunyai minat yang tinggi terhadap mata pelajaran yang diajarkan.
 - c) Dalam evaluasi hendaknya guru juga kreatif dalam memilih tipe soal dan tehnik penyajiannya terutama disaat pandemi seperti ini yang pembelajarannya dilakukan secara virtual agar siswa tertarik dan termotivasi dalam mengerjakan soal yang variatif dan tidak monoton seperti pilihan ganda/ uraian saja.
2. Bagi Siswa
- a) Dalam pembelajaran Jarak Jauh dan belajar dari rumah diharapkan siswa untuk tidak malas membuka aplikasi yang digunakan di sekolah sesuai jadwal, karena jika diikuti dengan seksama dan sesuai jadwal maka tidak akan ada keluhan banyak tugas dan sebagainya karena dalam sehari hanya ada 3 mata pelajaran yang diikuti, dan tugas menjadi tidak tertunda dan menumpuk.
 - b) Siswa harus pandai-pandai mengatur ketersediaan kuota yang difasilitasi pemerintah/ kementerian pendidikan atau yang disediakan mandiri oleh orang tua sehingga kuota yang tersedia dapat digunakan semaksimal mungkin untuk pembelajaran bukan untuk media sosial lainnya yang tidak menunjang seperti game, tiktok atau yang lain.
 - c) Khusus untuk mata pelajaran yang banyak rumus dan solnya seperti IPA, siswa harus semakin sering mengerjakan soal online yang sudah ada sehingga nilainya semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsi,I. 2006, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara.
- Junilee, 2019, Belajar sendiri Ms. Office 365, Jakarta: Elex Media Computing.
- Habibi, Lafran, 2021, Pembuatan Pupuk Kompos dari Limbah Rumah Tangga, Jakarta: CV Titian Ilmu.
- Latifah, Siti, 2019, Pupuk Organik Kompos Memanfaatkan limbah selitar lingkungan, Lamongan: Kurnia Jaya.
- Mulyono, 2016, Membuat MOL dan Kompos dari Sampah Rumah Tangga, Jakarta: Agro Media.
- Kaleka Norbertus, Ir, 2020, Pintar Membuat Kompos dari sampah Rumah Tangga, Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Rustiarso, DR, MSi,2021, Panduan Dan Aplikasi Tindakan Kelas, Jakarta: PT Remaja Rosda Karya.
- Sardiman, AM, 2003, Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Rajawali Press.



**KAJIAN KRITIS SEBAGAI UPAYA KONSELOR DALAM MENERAPKAN
KONSELING *COGNITIVE BEHAVIOR THERAPY* (CBT) UNTUK MEREDUKSI
ADIKSI *GAME ONLINE*
(Eka Erawati)**

ABSTRACT

Online games are modern digital-based games that are popular and liked by all ages, especially children and adolescents. Playing online games for a relatively long period of time can lead to addiction or addiction. Most children and adolescents experience addiction to online games. The main objective of this study is to describe the effectiveness of the application of cognitive behavior therapy counseling in overcoming online game addiction in children and adolescents. This paper examines the phenomenon of online game addiction among students which causes several learning obstacles, such as delays in school assignments, sleep disturbance during learning, burnout study, and various symptoms in concentration disorders.

This research is a type of qualitative research that applies library research methods. Sources of data in this study were obtained from books, national and international articles, and previous research that is in accordance with the focus of the research being studied. The data that has been obtained will be analyzed using descriptive analysis methods. The focus of this research includes: 1) What is the scope and goals of cognitive behavior therapy counseling in an effort to deal with online game addiction; 2) What is the procedure for handling cognitive behavior therapy counseling in dealing with online game addiction; 3) How effective is the application of cognitive behavior therapy counseling in an effort to deal with online game addiction.

This study shows the results that cognitive behavior therapy counseling is the most common counseling therapy and is often used to deal with online game addiction problems in adolescents at the elementary school, junior high school, high/vocational high school, and tertiary levels. In its application, cognitive behavior therapy counseling can also be combined with various other techniques as long as this can make it easier for counselors to deal with online game addiction problems in counselees.

Keywords: *literature study, game addiction, students, cognitive counseling behavior therapy.*

Pendahuluan

Terminologi “kecanduan video game” tidak menyebutkan apakah pengguna bermain game on line atau off line. Namun Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders DSM-5 (2013) menyebutkan jenis kecanduan video game (hanya terkait dengan game online) yang disebut Internet Gaming Disorder (IGD).

DSM menjelaskan “Penggunaan Internet secara terus-menerus dan berulang untuk terlibat dalam permainan, sering kali dengan pemain lain, yang mengarah pada gangguan atau penderitaan yang signifikan secara klinis seperti yang ditunjukkan oleh lima (atau lebih) hal berikut dalam periode 12 bulan: “1. Preokupasi dengan game internet (individu memikirkan aktivitas

game sebelumnya atau mengantisipasi bermain game berikutnya; game internet menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari); 2. Gejala putus obat saat permainan internet dihentikan (gejala ini biasanya digambarkan sebagai lekas marah, cemas, atau sedih, tetapi tidak ada tanda fisik penarikan obat.); 3. Toleransi - kebutuhan untuk menghabiskan lebih banyak waktu terlibat dalam permainan Internet; 4. Upaya yang gagal untuk mengontrol partisipasi dalam permainan Internet; 5. Hilangnya minat pada hobi dan hiburan sebelumnya sebagai akibat dari, dan dengan pengecualian, permainan Internet; 6. Terus menggunakan game Internet secara berlebihan meskipun mengetahui masalah psikososial; 7. Telah menipu anggota keluarga, terapis, atau

orang lain tentang jumlah permainan Internet; 8. Penggunaan game Internet untuk melarikan diri atau menghilangkan suasana hati yang negatif (misalnya, perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas); 9. Telah membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, atau kesempatan pendidikan atau karir yang signifikan karena partisipasi dalam permainan Internet.”

Upaya menangani Game Addiction telah banyak dilakukan peneliti dengan berbagai jenis konseling dan terapi. Dalam sejumlah penelitian diketahui bahwa kecanduan game on line efektif penanganannya dengan Restrukturisasi Kognitif (Persada, dkk, 2017) dan pendekatan kognitif behavior (Young, K. S. 2007). Dalam penelitian Hanifah, (2015) dijelaskan secara rinci tentang bahwa Konseling Kognitif Perilaku (KKP) efektif untuk mereduksi kecanduan game online pada aspek salience, mood modification, conflict dan time restrictions, tetapi tidak efektif pada aspek tolerance dalam mereduksi kecanduan game online pada satu subjek penelitian.

Terapi perilaku kognitif (CBT) dianggap sebagai pilihan pertama untuk pengobatan berbagai gangguan kontrol impuls (misalnya, trikotilomania dan perjudian patologis), serta beberapa lainnya yang mengandung sifat ekspresif impulsif. Model yang sama berfungsi sebagai parameter seleksi untuk kecanduan internet dan video game (Hodgins & Peden, 2008). Sebuah artikel oleh Zhu and Zhong (2009) menunjukkan kemanjuran elektroakupunktur yang dikombinasikan dengan CBT. Dalam penelitiannya ada 47 peserta yang dibagi menjadi dua kelompok: Kelompok A menjalani CBT dan Kelompok B menjalani CBT dan elektroakupunktur. Sepuluh sesi dilakukan dalam interval empat hari di antara mereka. Sesi elektro diterapkan pada interval yang sama, tetapi dalam 20 sesi. Efektivitas perlakuan pada kelompok A adalah 59,1% (13/22) dan kelompok B

terdiri dari 91,3% (21/23). Para penulis menyarankan bahwa penggunaan CBT terkait elektro lebih efektif daripada psikoterapi saja.

CBT berpendapat bahwa individu dapat menunjukkan tekanan psikologis karena cara negatif mereka menafsirkan situasi sehari-hari yang umumnya dianggap sebagai peristiwa netral. Model terapi ini menggunakan pendekatan terstruktur singkat dengan kolaborasi aktif antara terapis dan pasien sedangkan emosi, reaksi fisiologis, pikiran dan tindakan secara signifikan mengganggu cara orang mengevaluasi pengalamannya sendiri.

Menurut Matusiewicz (2010), Model kognitif memiliki tiga tingkatan: a) pikiran otomatis: ditandai sebagai respons cepat dan spontan dari bidang kognitif; b) keyakinan menengah: aturan yang dikembangkan oleh individu itu sendiri; dan c) keyakinan inti: tingkat yang lebih dalam yang dicirikan sebagai bentuk interpretasi sintetik dan absolut tentang diri sendiri dan realitas di sekitarnya.

Tujuan penelitian telaah pustaka ini adalah untuk melakukan tinjauan sistematis literatur, untuk menetapkan Terapi Perilaku Kognitif (CBT) sebagai strategi yang mungkin untuk mengobati kecanduan game on line.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kepustakaan (Library Research). Studi kepustakaan juga berarti suatu teknik pengumpulan berbagai macam data yang dilakukan dengan cara menelaah sebuah buku, artikel, catatan, majalah serta berbagai macam laporan yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti nanti. (Nazir Muhammad, 1998). Data yang diperoleh dan digunakan untuk menyusun studi kepustakaan ini berasal dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, artikel, majalah, dan berbagai jenis catatan-catatan yang relevan dengan topik

pembahasan yang sedang dikaji. Pada penelitian ini, peneliti akan mencari dan mengumpulkan berbagai referensi bacaan terkait dengan pelaksanaan konseling CBT untuk menangani masalah adiksi game online pada remaja.

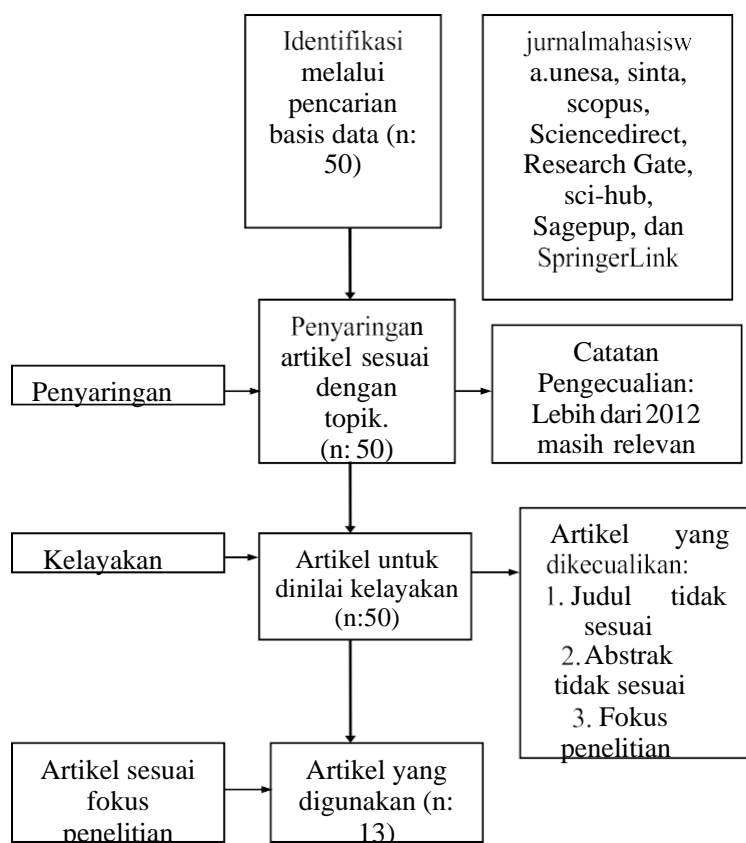
Prosedur Penelitian

Metode Penelitian kepustakaan ini dimaksudkan untuk mengetahui prosedur konseling CBT pada implementasinya dalam menangani permasalahan adiksi game online. Berikut ini tahapan pelaksanaan studi kepustakaan menurut Zed (2008) dalam (M. Sari & Asmendri, 2020) yaitu : 1. Menentukan ide atau gagasan umum yang sesuai dengan topik penelitian yang akan dikembangkan. 2. Mencari referensi yang mendukung topik penelitian dari berbagai macam sumber. 3. Mempertegas fokus penelitian yang akan dikaji untuk memudahkan mencari referensi. 4. Mencari sumber referensi baik dari buku, skripsi, jurnal nasional maupun internasional, majalah ataupun bacaan lainnya yang sesuai dengan topik penelitian kemudian diklasifikasikan berdasarkan fokus penelitian yang akan diteliti. 5. Membaca dan mencatat poin-poin penting dari sumber literatur yang telah diperoleh. 6. Mereview ulang sumber literatur. 7. Menulis laporan hasil penelitian berdasarkan dari sumber bacaan

yang telah didapat.

Strategi Pencarian

Strategi pencarian yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan berbagai macam sumber data yang berasal dari jurnal ilmiah yang terdiri dari jurnal nasional dan jurnal internasional, buku, serta artikel yang relevan dengan fokus penelitian yang sedang dikembangkan. Penggunaan jurnal ilmiah dibatasi sekitar 10 Tahun terakhir yaitu mulai dari 2012- 2021. Penelitian ini pada mulanya diperoleh 50 jurnal atau artikel yang relevan dengan fokus penelitian yaitu mengenai adiksi game online dan konseling cognitive behavior therapy. Namun setelah dilakukan penyaringan yang dipusatkan pada subjek penelitian, tahun terbit maka diperoleh ada 36 jurnal yang relevan. Agar lebih fokus terhadap topik yang dibahas maka diperlukan kata kunci yang lebih spesifik lagi untuk mendapatkan jurnal yang sesuai dengan judul penelitian. Pada saat pemilihan artikel, topik dan abstrak harus sesuai dengan judul penelitian serta rumusan masalah yang akan dikembangkan dalam penelitian, sehingga diperoleh ada 13 artikel yang bisa digunakan. Berikut ini disajikan diagram alur proses pemilihan artikel secara detail.



No	Judul referensi	Tahun	Penulis	Kode
Jurnal Nasional				
1	<i>Cognitive Behaviour Therapy</i> Menurunkan Kecanduan GameOnline Pada Siswa Sma.	2020	Febriana Sartika Sari, Ima Kartina, Heni Nur Kusumawati, dan Dwi Sulisetyawati	A1
2	Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan <i>Cognitive Behavior Therapy</i> (Cbt) Untuk Mengurangi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Peserta Didik Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Semaka Kabupaten Tanggamus.	2020	Zulaifah	A2
3	Penerapan Konseling <i>Cognitive Behavioral Therapy</i> (CBT) Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Remaja di Desa Siolip Kecamatan Barumun Tengah	2021	Rizkia Novrida Hasibuan	A3
4	Assessment <i>Cognitive Behavior Therapy</i> Terhadap Remaja Dengan Kecanduan GameOnline Pada Kelurahan Pondok Pinang Kecamatan Kebayoran Lama Jakarta Selatan.	2018	Muhammad Reza	A4
5	Penerapan <i>Cognitive Behavior Therapy</i> (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction.	2013	Elna Yuslani Siregar, Rodiatul Hasanah Siregar	A5
6	Penerapan Pendekatan <i>Cognitive Behavior Therapy</i> Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kutacane Tahun Ajaran 2020/2021	2020	Ichsan Yudhapratama	A6
7	Penerapan Konseling Behavior 1 Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan game online pada anak usia 10 tahun	2018	Didik gunawan	A7
8	Teknik Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Pengaruh Game Online Terhadap Santri Di Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo	2020	Arwinda	A8

Jurnal Internasional				
9	The Effect of Cognitive Behaviour Therapy (CBT) and Acceptance Commitment Therapy (ACT) to Reduce of Game Online Addiction in Adolescents.	2020	Dewi Na rullita dan Emi Yuniati	B1
10	The ana lysis of cognitive restructuring techniques effectiveness to reduce the online game addiction.	2020	Nuzuli Rahmatillah dan Farida Agus Setiawati	B2
11	The effects of cognitive- behaviora l group therapy foreducing symptoms of Internet Addiction disorder and promoting quality of life and mental health	2021	Seyyed Salman Alavi, Mohammad Reza Mohammadi, Malihe Farahani,	B3
12	Cognitive- Behaviora l Therapy for Internet Gaming Disorder and Alcohol Use Disorder- A Case Report. (2017)	2017	Octavian Vasiliu dan Daniel Vasile	B4
13	Internet and Video Game Addictions : A Cognitive Behaviora l Approach	2014	Igor Lins Lemos, Everton Botelho Sougey, Cristia no Nabuco DeAbreu,	B5

Berdasarkan tabel adiksi diatas maka setiap referensi akan digolongkan dengan metode pemberian kode sebagai berikut, kode A digunakan untuk memberi kode jurnal nasional, kode B digunakan untuk memberi kode jurna l internasional. Kemudian data tersebut akan dipetakan secara lebih rinci sesuai dengan fokus penelitian pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Pemetaan Fokus Penelitiandan Kode Referensi

No.	Fokus Penelitian	Kode
1.	Ruang lingkup serta sasaran konseling CBT dalam upaya menangani adiksi game online.	A1, A2, A3, A8, B2, B4
2.	Prosedur penanganan konseling CBT dalam menangani adiksi game online.	A1, A2, A6, A7, A8, B3, B4, B5
3.	Efektivitas penerapan konseling CBT dalam upaya menangani Adiksi Game Online	A1,A3,A4, A5,A7,B1,

Berdasarkan hasil pemetaan pada tabel 2 dia tas, maka diperoleh hasil bahwa fokus penelitian pertama terdapat 6 referensi dengan rincian 4 artikel nasional, 2 artikel internasional. Pada fokus penelitian kedua terdapat 8 referensi dengan rincian 5 artikel nasional, 3 artikel internasional. Sedangkan pada fokus penelitian ketiga terdapat 9 referensi dengan rincian 5 artikel nasional, 4 artikel internasional.

Teknik Analisis Data

Semua data yang telah diperoleh sebelumnya akan langsung dilakukan analisis dengan menerapkan metode analisis isi (*content analysis*). Pada proses ini yang harus dilakukan pertama kali ya itu mengklasifikasikan data. Analisis isi yaitu suatu prosedur dalam penelitian yang berfokus pada isi aktual serta fitur internal yang ada dalam media. Analisis isi/konten ini berguna untuk memperoleh informasi yang valid dan terpercaya sehingga dapat dilakukan penelitian ulang sesuai dengan fokus penelitian yang akan dilakukan. Pada analisis isi akan dilakukan sebuah proses pemilihan, perbandingan, penggabungan serta pemilihan berbagai point hingga didapatkan data yang sesuai (M. Sari & Asmendri, 2020). Dengan menggunakan metode analisis isi peneliti berpeluang bisa melakukan analisis secara objektif, sistematis dalam mendeskripsikan isi dari *literature* yang sedang dikaji.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan sumber data artikel yang sudah dicantumkan di atas maka peneliti akan memaparkan hasil penelitian pada artikel tersebut dalam bentuk tabel seperti dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Kajian Artikel

No.	Judul Artikel	Sampel	Hasil Penelitian
Jurnal Nasional			
1.	<i>Cognitive Behaviour Therapy</i> Menurunkan Kecanduan Game Online/Sma. (2020)	Subjek pada penelitian mengambil sebanyak 30 peserta didik yang kemudian menjadi 3 kelompok kecil dengan komposisi di setiap kelompok terdiri dari 10 siswa.	Kecanduan game online mengalami penurunan setelah diberikan cognitive terapi yang dibuktikan dari menurunnya nilai rata-rata kecanduan sebesar 13,94 poin. CBT juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dalam upaya menurunkan durasi bermain game online, mengatur perilaku repetitif, serta membantu dalam kegiatan pengambilan keputusan sebagai upaya pengalihan. Penelitian dilakukan sebanyak 4 sesi dengan ketentuan waktu per sesi sekitar 30-40 menit untuk per orangnya behavior therapy
2.	Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Cognitive Behavior Therapy (Cbt) Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Semaka Kabupaten Tanggamus (2020)	Subjek penelitiannya yaitu 31 peserta didik dengan sampel yang berjumlah 9 siswa dari kelas VIII SMPN 1 Semaka Kabupaten Tanggamus.	Penerapan konseling kelompok teknik CBT berguna dan lama upaya menurunkan tingkat kecanduan adiksi game online. Penelitian menggunakan instrument berupa angket penelitian kecanduan game. Sementara itu hasil dari post test dianalisis menggunakan uji Wilcoxon signed rank yang menghasilkan 0,008 kurang dari 0,05 (5%).
3.	Penerapan Konseling Cognitive Behavioral Therapy (CBT) Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Siolip Kecamatan Barumun Tengah. (2021)	Subjek terdiri dari 25 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok. Pertama data primer terdiri 5 remaja yang sedang mengalami adiksi game, serta data sekunder terdiri dari 20 remaja yang tidak mengalami adiksi game online. Subjek ini merupakan remaja di Desa Siolip Kecamatan Barumun Tengah.	Beberapa faktor yang mengakibatkan seorang remaja mengalami kecanduan diantaranya kurang perhatian dari orang tua, kondisi pertemanan, dan untuk menghilangkan stress. Dari ketiga faktor ini semuanya sudah mengalami penurunan persentase setelah diterapkannya teknik CBT dalam proses konseling. Konseling dilakukan dengan 2 siklus yang terdiri dari penyampaian materi mengenai hal negatif yang akan muncul karena bermain game online misalnya seperti bohong pada orangtua, berkata kasar, malas untuk mengerjakan tugas sekolah.
4.	Asesmen Cognitive Behavior Therapy Terhadap Remaja Dengan Kecanduan Game Online Pada Kelurahan Pondok Pinang Kecamatan Kebayoran Lama Jakarta Selatan. (2018)	Responden yang ada pada penelitian ini yaitu sejumlah 5 orang dengan ketentuan 4 diantaranya adalah remaja pertengahan (usia 15-22 tahun) yang juga dijadikan sebagai fokus utama, kemudian 1 responden dengan kategori dewasa awal usia sekitar (23-28th) yang sudah mengalami kecanduan game sejak masa remaja hingga sekarang.	Asesmen yang dilakukan dengan menerapkan teori CBT memiliki tujuan untuk mencari dan mengetahui akar masalah melalui pola pikir irasional yang ada pada diri individu yang mengakibatkan individu melakukan suatu tindakan atau perilaku yang berpotensi merugikan dirinya sendiri baik di masa kini maupun masa depannya nanti. Dan juga untuk mengetahui

			bagaimana letak pemetaan masalah melalui pikiran yang ada pada tiap-tiap individu.
5.	Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction. (2013)	Subjek berjumlah 2 orang. Kriteria pria /wanita (18-30 tahun) yang mengalami kecanduan game online.	Terdapat kemajuan yang baik pada aspek kognitif, emosi serta sikap dari klien. Teknik yang digunakan adalah cognitive restructuring. Pikiran dari kedua klien yang terdistorsi telah berubah menjadi pikiran yang lebih rasional dari sebelumnya. Pada klien pertama ia mampu menyadari bahwa game online telah menjadikannya jauh dari orang tua dan dunia nyata atau lingkungan sekitar, dengan kata lain klien menyadari bahwa game bukan sesuatu yang berharga untuk hidupnya. Sementara pada klien kedua juga sudah mampu untuk berpikir bahwa prestasi atas kemampuan bermain game online selama ini hanyalah sebatas prestasi di dunia maya. Dengan perubahan kognitif yang dialami oleh kedua klien ini maka perilaku bermain game online menjadi berkurang. Proses konseling dilakukan dalam kurun waktu 1 bulan dengan 11 sesi.
6.	Penerapan Pendekatan Cognitive Behavior Therapy untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa Dikelas XI SMA Negeri 1 Kutacane Tahun Ajaran 2020/2021 (2020)	Subjek penelitian yaitu 9 orang peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Kutacane dengan indikasi mengalami kecanduan game online.	Didapatkan hasil jika konseling kelompok dengan tehnik CBT mampu mengatasi kecanduan game online. Pemberian layanan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan terdiri atas 2 siklus. Adapun perubahan yang terjadi yaitu siswa mampu untuk mengatur emosi serta mampu mengambil keputusan dan juga mulai mampu untuk menjalankan kognitifnya dengan baik.
7.	Penerapan Konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 10 Tahun (2018)	Subjek penelitiannya terdiri dari 18 anak usia 6-11 tahun di Dsn. Mojosulur RT 01/RW 03, Ds. Mojosulur Kec. Mojosari Kab. Mojokerto, dengan rincian 14 laki-laki dan 4 perempuan.	Pemberian layanan konseling behavior dengan teknik modelling dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Selama proses konseling terdapat perubahan kecenderungan perilaku pada responden. Diantara perubahan perilaku yang tampak yaitu durasi dalam bermain game online yang mengalami penurunan, perilaku atau sikap berbohong, dan perilaku bertengkar atau berkelahi dengan saudara maupun teman.

8.	Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Pengaruh Game Online Terhadap Santri Di Pesantren Modern Datok Sula iman Bagian Putra Palopo (2020)	Subjeknya adalah santri putra Pondok Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo yang menunjukkan perilaku menyimpang.	Penelitian menyatakan jika teknik behavior terbukti berpengaruh terhadap masalah kecanduan game online.
Jurnal Internasional			
9.	The Effect of Cognitive Behaviour Therapy (CBT) and Acceptance Commitment Therapy (ACT) to Reduce of Game Online Addiction in Adolescents. (2020)	Sampel yang ada dalam penelitian ini yaitu remaja yang sedang mengalami kecanduan game online di Wilayah Kerja Puskesmas I Muara Bungo Kecamatan Bungo dengan jumlah 54 orang yang dibagi jadi 27 orang masuk ke kelompok intervensi dan 27 orang masuk ke kelompok kontrol.	Terdapat perubahan yang cukup berarti pada nilai pre test dan post test ketika sebelum dan setelah diberi layanan sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik CBT yang dikombinasikan dengan teknik ACT dalam konseling kelompok mampu untuk mengatasi kecanduan game online. Instrument yang digunakan adalah GameAddiction Scale.
10.	The analysis of cognitive restructuring techniques effectiveness to reduce the online game addiction. (2020)	Populasi pada penelitian merupakan peserta didik kelas XI SMKN 2 Yogyakarta yang terdiri dari 110 siswa yang kemudian dilakukan pengambilan sampel dengan teknik purposive sample sehingga diperoleh menjadi 16 sampel dengan klasifikasi kelompok eksperimen berjumlah 8 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 8 siswa.	Kecanduan game telah berdampak pada gangguan akademik, seperti malas belajar, tidak mengerjakan tugas, sering bolos sekolah. Pada penelitian ini penanganan dilakukan dengan penerapan konseling CBT (cognitive behavioral therapy) teknik cognitive restructuring yang bertujuan untuk mengurangi serta menurunkan perilaku kecanduan game online. Teknik pengambilan sampel yaitu teknik purposive sampling. Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan jika teknik cognitive restructuring CBT efektif Dalam upaya menurunkan kecanduan game online pada peserta didik. Penerapan teknik cognitive restructuring ini dilakukan dalam enam tahapan.
11.	The effects of cognitive-behavioral group therapy for reducing symptoms of internet addiction disorder and promoting quality of life and mental health (2021)	Populasi pada penelitian ini terdiri dari 50 mahasiswa di Universitas Teheran pada tahun akademik 2018-2019 yang sudah dinyatakan mengalami gangguan kecanduan internet setelah dilihat dari skor IAT dan wawancara semi-terstruktur yang telah dilakukan.	Berdasarkan penelitian ini didapati hasil bahwa gejala gangguan IA dan gangguan mental seperti depresi, kecemasan, dan stres, mengalami penurunan setelah mengikuti sesi terapi. Hal ini diperkuat oleh perubahan signifikan yang terjadi pada hasil pretest dan pos test. Kemudian dengan penerapan CBT juga mampu meningkatkan keterampilan manajemen waktu dan gejala kognitif, perilaku, dan emosional yang lebih baik. CBT juga mampu memberikan perubahan yang definit dan positif pada suasana hati individu yang sedang mengalami depresi, somatisasi, kecemasan, agresi, fobia dan rasa tidak aman, ide paranoid, dan psikotik.

12.	Cognitive - Behavioral Therapy for Internet Gaming Disorder and Alcohol Use Disorder- A Case Report. (2017)	Konseli laki- laki, usia 24tahun, lajang dan tinggal dengan orang tua.	Online atau internet tidak jarang dia wali dari kecanduan judi online. Rata- rata dalam sehari konseli menghabiskan waktu 7 jam untuk berma in game online, dan itu berlangsung selama 18 bulan. Sementara itu berdasarkan pengakuan konseli durasi bermain game juga mengalami peningkatan sekitar 2 jam per hari. Akibatnya konseli kehilangan kendali atas dirinya dalam menjalani aktivitas sehari-hari yang kemudian konseli berla ri pada alkohol untuk mengatasi stres yang dialaminya.
13.	Internet and Video Game Addictions: A Cognitive Behavioral Approach (2014)	Merupakan penelitian kualitatif yang mengkaji beberapa jurnal dari berbagai sumber sehingga diperoleh 23 jurnal yang relevan dari 72 jurnal yang digunakan	Hasil yang diperoleh dari 23 jurnal yaitu menyatakan bahwa teknik CBT relevan digunakan sebagai terapi psiko untuk kecanduan internet dan video game.

Pembahasan

Konseling (CBT) tergolong pada psikoterapi yang fokus dalam mengatasi pola perilaku maladaptif melalui restrukturisasi kognitif yang mana banyak diantara individu memiliki pola pikir serta keyakinan yang salah sehingga berdampak negatif terhadap perilaku. Teknik Cognitive behavior therapy dianggap menjadi terapi yang relevan digunakan dalam menangani kecanduan game online. Griffiths dan Kuss (2011) menyampaikan jika para pecandu game sering menggunakan game untuk menyelesaikan masalah mereka. Mereka percaya bahwa permainan dapat membantu mereka mengatasi masalah yang mereka hadapi, seperti frustrasi di sekolah, masalah hubungan sosial, permasalahan dalam pekerjaan, dan lain-lain (Yuslaini & Hasanah, 2013). Akan tetapi pemikiran yang demikian dapat menciptakan perilaku menyimpang lainnya. Sehingga dengan ini terapi CBT memiliki tujuan utama untuk mengubah kognisi yang sedang dalam keadaan terdistorsi supaya menjadi lebih rasional dan mampu menciptakan pola perilaku yang lebih adaptif.

Keberhasilan dalam penanganan

individu yang disebabkan oleh kecanduan game online dengan menerapkan terapi CBT dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu pertama reward dan punishment, kedua pengaruh lingkungan. Penerapan pemberian reward dan punishment ditujukan untuk membantu mengurangi durasi bermain game online individu serta dapat mendorong terciptanya perilaku yang diharapkan. Sebagaimana layaknya individu yang menyukai sebuah reward, maka dia akan bersemangat melakukan perubahan. Selain itu pengaruh lingkungan, terutama dukungan dari orang tua dan orang terdekat juga sangat dibutuhkan. Untuk mengetahui lebih dalam penggunaan pendekatan CBT dalam mengatasi seseorang yang terkena adiksi game online maka akan dijelaskan lebih detail sebagai berikut :

Ruang lingkup serta sasaran konseling cognitive behaviour therapy dalam upaya menangani adiksi game online.

Ruang lingkup penerapan cognitive behavior therapy dalam setting lingkungan pendidikan dapat diterapkan di jenjang SMP Kelas VIII seperti yang terdapat dalam penelitian (Hasibuan, 2021), jenjang

SMA pada penelitian (F. S. Sari et al., 2020); (Yudha, 2020), jenjang SMK pada penelitian (Rahmatillah & Setia wati, 2020), jenjang perguruan tinggi pada penelitian (Salman & Maryam, 2021); (Lemos et al., 2014). Kemudian pada penelitian lain cognitive behavior therapy dapat diterapkan pada anak usia 10 tahun terdapat dalam penelitian (Guna wan, 2018). Selain itu juga bisa diterapkan kepada remaja dengan usia acak seperti dalam penelitian (Hasibuan, 2021); (Reza, 2018); (Yuslaini& Hasanah, 2013); (Narullita & Yuniati, 2020); dan (Vasiliu & Vasile, 2017).

Fenomena kecanduan game online dapat terjadi pada semua kalangan. Terutama pada kalangan remaja. Pada usia remaja diyakini akan lebih rentan untuk mengalami kecanduan dibandingkan dengan usia dewasa. Hal ini disebabkan oleh periode perkembangan masa remaja yang sedang dalam fase ketidakstabilan, mudah terpengaruh dengan hal-hal baru, serta keinginan untuk melakukan suatu percobaan baru yang dapat menimbulkan risiko terciptanya perilaku menyimpang atau bermasalah. Peningkatan aktivitas bermain game remaja dapat dilihat dari keterpisahan emosional dan fisik dari orang tua. Tidak hanya pada remaja, kecanduan game online juga terjadi pada anak-anak serta mahasiswa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dikaji dan dianalisis dari segi usia, tingkat pendidikan, isi, serta sasaran atau subyek yang dapat diberikan penerapan layanan konseling dengan teknik CBT ya itu siswa pada jenjang (SD), (SMP), (SMA/K) dan dari kalangan mahasiswa dengan tingkat kecanduan rendah hingga tinggi atau berat. Rata-rata mereka berasal dari berbagai rentang usia mulai 10 – 18 tahun. Adapun beberapa penelitian yang dilakukan di sebuah wilayah dengan responden secara acak didapati rentang usia responden berkisar 18–30 tahun. Kecanduan game banyak dialami oleh laki-laki, karena kemampuan kinerja otak yang lebih aktif

saat bermain game online. Pemberian layanan konseling cognitive behavior therapy dalam lingkungan sekolah dilakukan dengan cara guru BK atau konselor memberikan arahan tentang bahaya bermain game bagi kesehatan dan perkembangan diri. Bagi peserta didik yang sudah teridentifikasi mengalami kecanduan harus segera mendapatkan bantuan. Kecanduan yang dibiarkan saja tanpa ada upaya untuk menanganinya dapat mengakibatkan peserta didik lalai terhadap tugas utama, anti sosial kemudian dari segi kesehatan dapat mengakibatkan gangguan emosional, gangguan pada fisik seperti lelah, sakit punggung, hingga karpal turner syndrome. Keberhasilan penerapan layanan konseling cognitive behavior therapy juga didukung oleh tekad serta kemauan yang tinggi dari peserta didik untuk bisa berhenti memainkan game online dengan cara membatasi intensitas bermain.

Prosedur penanganan konseling cognitive behavior therapy dalam menangani adiksi game online. Pada pelaksanaan konseling cognitive behavior therapy terdapat berbagai macam model atau prosedur. Dalam pemilihan prosedur akan menyesuaikan dengan kemampuan dari konselor serta jenis permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Dalam penelitian (F.S. Sari et al., 2020) CBT dilaksanakan sebanyak kurang lebih 4 sesi dengan alokasi waktu 30 – 45 menit pada setiap sesinya. Prosedur penanganannya meliputi : 1) Identifikasi peristiwa tidak menyenangkan, kognitif dan tingkah laku negatif yang timbul dan cara mengatasinya; 2) Menentang pikiran maladaptif dan mengubah perilaku maladaptif setelahnya; 3) Memanfaatkan alternative pendukung; 4) Evaluasi manfaat menentang pikiran negatif dan mengubah tingkah laku negatif. Adapun langkah-langkah perubahan Menurut apa yang telah disampaikan oleh Prochaska et al, pada tahun 1992 yang terdapat dalam Stuart et al. tahun 2016 sebagai berikut : pertama, precontemplation yaitu suatu

keadaan konseli tidak merasa sedang mengalami kecanduan game online dan tidak berusaha melakukan tindakan pencegahan; kedua, kontemplasi yaitu suatu kondisi konseli merasa ragu terkait perlu atau tidak upaya mengurangi adiksi game online dilakukan; ketiga, persiapannya itu konseli akan menilai apakah keputusan mengurangi intensitas bermain game online sudah tepat; keempat, tindakan yaitu konseli memiliki tekad yang kuat untuk melakukan perubahan mengurangi durasi bermain game serta mampu menetapkan rencana kegiatan selanjutnya; kelima, perubahan, serta pemeliharaan yaitu konseli diharapkan fokus terhadap perilaku dan kegiatan yang dapat mempertahankan agar tidak mengalami adiksi game; keenam, terminasi yaitu keyakinan bahwa konseli tidak akan kembali pada perilaku kecanduan game online.

Pada penelitian (Zulaifah, 2020) disebutkan bahwa CBT bisa dikombinasi sesuai dengan kultur di Negara Indonesia. Berikut tahapan konseling CBT sesuai dengan kultur Indonesia yaitu: 1. Melakukan asesmen serta diagnosa; 2. Identifikasi masalah yang berasal dari emosi yang negatif, penyimpangan pola pikir, serta keyakinan dalam diri yang saling berkesinambungan dengan ancaman/gangguan yang ada; 3. Menyusun rancangan konseling dengan menetapkan risiko positif dan negatif pada konseli; 4. Memperbaiki keyakinan negatif; 5. Intervensi perilaku; 6. Training self help dan pencegahan. Sementara itu pada penelitian ini juga melibatkan dua teknik CBT sekaligus yaitu Self Control dan Self Management. Self Control dimaksudkan untuk membantu peserta didik mampu mengubah persepsi tentang dirinya agar lebih positif dan dapat menumbuhkan serta meningkatkan rasa percaya diri agar dapat terlepas dari kecanduan game. Self Management yang dikombinasikan dengan CBT bertujuan untuk membantu konseli agar mampu mengarahkan perilakunya

menuju perubahan lebih baik. Sementara pada penelitian (Yudha, 2020) CBT diterapkan dalam format kelompok dengan rancangan tahapan sebagai berikut: 1) Tahap Pertama; 2) Tahap Peralihan, merupakan penghubung antara tahap 1 dan 3 yang memiliki tujuan membebaskan anggota kelompok dari sikap dan perasaan ragu-ragu, enggan, tidak percaya diri sehingga mampu melewati tahap berikutnya. 3) Tahap Aktivitas, tahap ini adalah tahap inti dari pelaksanaan konseling kelompok. Konselor disarankan supaya tidak terlalu buru-buru untuk maju pada tahap ini sebelum konseli atau peserta didik siap dari segi psikisnya. 4) Tahap Akhir (Termination Stage), pada tahap ini akan ditarik kesimpulan bersama antara konselor dan konseli mengenai inti dari konseling kelompok serta perubahan perilaku apa saja yang timbul, dan pengambilan keputusan oleh anggota kelompok selama konseling kelompok berlangsung. 5) Evaluasi, merupakan tahap penilaian yang terdiri atas: a) Penilaian langsung, dilakukan dengan mengamati interaksi serta partisipasi yang dilakukan konseli selama proses konseling kelompok berlangsung. b) Penilaian jangka panjang, dilakukan dengan mengamati perubahan perilaku yang terjadi pada konseli setelah dua minggu atau satu bulan pelaksanaan konseling kelompok.

Penelitian yang dilakukan (Gunawan, 2018) menerapkan jenis penelitian single subjek yang bertujuan mengatasi adiksi game online pada anak yang masih berusia 10 tahun melalui konseling behavior dengan teknik modeling. Pemilihan teknik modelling disesuaikan dengan konseli yang masih anak-anak sehingga maksud dari konseling diharapkan lebih mudah dipahami. Proses konseling akan dilakukan 2 kali, sebelum dan setelah pemberian instrument yang sama. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara terhadap konseli untuk mengetahui lama konseli bermain game dalam sehari, serta sekaligus wawancara terhadap orang tua untuk mengetahui dampak yang diperoleh oleh

konseli akibat bermain game online khususnya terkait dengan tingkah laku konseli, adakah perubahan perilaku pada saat konseli kecanduan game online. Konseling behavior dengan teknik modelling dilaksanakan sebanyak 6 kali konseling/pertemuan dengan rincian waktu 30 menit di tiap sesi. Berikut adalah tahapan proses konseling behavior yaitu : 1) Assessment; 2) Goal Setting; 3) Implementasi; dan 4) Evaluasi serta terminasi.

Penelitian (Narullita & Yuniati, 2020) mengkombinasikan teknik (CBT) dan (ACT). Pemberian CBT difokuskan kepada restrukturisasi kognitif dengan menerapkan konseling sebanyak 5 sesi yang meliputi: 1) Menilai pikiran negatif serta perilaku negatif; 2) Terapi Kognitif; 3) Terapi Perilaku; 4) Evaluasi ; dan 5) Kemampuan mengubah pikiran dan perilaku maladaptive agar tidak terulang lagi. Pada penelitian ini ACT lebih difokuskan kepada upaya coping untuk mengatasi permasalahan dengan menerapkan konseling sebanyak 4 sesi. Meskipun antara CBT dan ACT memiliki tahapan yang berbeda namun kedua teknik ini mempunyai tujuan yang hampir sama yaitu berfungsi untuk memperbaiki perilaku bermasalah.

Dalam pelaksanaan CBT pemahaman konselor terhadap masalah konseli adalah hal yang paling utama, untuk bisa melakukan analisis masalah yang tepat, konselor harus menerapkan prinsip SORC. S (Stimulus): peristiwa yang muncul sebelum adanya perilaku menyimpang pada individu O (Organism) : kognitif (C) dan Emosi (E) yang ada dalam diri individu.

R (Response) : segala bentuk tingkah laku yang dilakukan oleh individu, baik tingkah laku yang terlihat maupun yang tidak terlihat (Behavior). C (Consequences): kejadian yang terjadi akibat adanya perilaku yang dilakukan oleh individu.

Berdasarkan penelitian yang telah dianalisis diatas konseling cognitive behavior therapy bisa diterapkan dengan

berbagai macam intervensi. CBT juga bisa dikombinasikan dengan teknik yang lainnya. Kunci utama keberhasilannya yaitu adanya keinginan dan keyakinan yang kuat dari konseli atau individu yang bersangkutan untuk mengubah pola pikir negatif dalam menyikapi suatu masalah sehingga menciptakan perilaku yang lebih rasional. Terutama dalam menangani kecanduan game online diperlukan adanya kesadaran dari konseli akan dampak yang ditimbulkan dari game online sehingga mampu untuk mengarahkan diri agar dapat mengurangi durasi bermain game serta peran anggota keluarga juga sangat dibutuhkan.

Efektivitas penerapan konseling cognitive behavior therapy dalam upaya untuk menangani adiksi game online.

CBT dinyatakan efektif dalam penanganan adiksi game online seperti yang tercantum dalam penelitian (F. S. Sari et al., 2020) dan (Narullita & Yuniati, 2020) bahwa ditemukan perbedaan skor adiksi game online sebelum dan setelah diberi layanan konseling. Hal ini diperkuat dengan adanya perubahan perilaku konseli seperti hampir keseluruhan siswa sudah mampu mengurangi keinginannya memainkan game online, terjadi penurunan waktu bermain, penurunan segala intensitas yang berhubungan dengan game online, dan perubahan jam tidur kembali menjadi lebih normal, terbukti dari jawaban pada kuisioner yang sudah diisi. Sementara pada penelitian (Hasibuan, 2021) berdasarkan hasil wawancara kepada remaja, orang tua, dan tetangga konseling cognitive behavior therapy sedikit demi sedikit sudah memberikan dampaknya terhadap aktivitas remaja seperti mulai mengurangi waktu nongkrong bermain game, kembali mengerjakan pekerjaan rumah, dan memanfaatkan waktu supaya digunakan untuk melakukan kegiatan yang lebih

bermakna dan positif.

Kecanduan game merupakan masalah yang cukup signifikan dikalangan anak-anak maupun remaja. Tentunya dalam upaya penerapan terapi CBT juga memerlukan peran aktif yang berasal dari para orang tua dan orang yang ada lingkungan sekitar individu. Dalam kasus ini peran orang tua bisa dalam bentuk *natural reinforce*. Mayoritas anak-anak dan remaja yang tengah mengalami kecanduan terindikasi kurang mendapat perhatian, kasih sayang dan respon aktif dalam segala aktivitasnya yang dilakukan dalam keseharian dari orang tua mereka sehingga menimbulkan minimnya pengawasan, kemudian diperkuat dengan lingkup pertemanan yang memberikan pengaruh negatif pada anak-anak dan remaja, seperti ajakan teman untuk bermain game online dengan dalih untuk menghilangkan stress.

Penelitian (Yusla ini & Hasanah, 2013) menyatakan bahwa dari kedua partisipan mengalami perubahan dari pikiran terdistorsi ke pikiran yang lebih rasional terutama ketika menghadapi kondisi yang mengharuskan mereka untuk bermain game. Hal ini diketahui dari munculnya pikiran otomatis (*automatic thought*) yang mendorong pemikiran dalam diri partisipan bahwa game online bisa menjadikan individu lebih berharga, dan game online mampu membuat individu terlihat lebih pintar dan hebat seketika berubah lebih realistis dan positif. Partisipan sudah menyadari bahwa hal demikian sangat tidak benar.

Sedangkan dalam penelitian (Gunawan, 2018) intervensi konseling behavior therapy yang dikombinasikan dengan tehnik modelling terbukti mampu mengurangi intensitas bermain game anak usia

6-10 tahun. Pemilihan tehnik modelling didasarkan pada masa periode anak usia 6 - 10 tahun yang lebih menyukai hal-hal serta pengetahuan baru yang berasal dari

berbagai macam sumber. Untuk intervensi modelling ini menggunakan media berupa video edukasi yang memuat materi mengenai “cara mengatasi adiksi game online serta apa saja dampak perilaku maladaptive yang akan muncul akibat mengalami adiksi game online”. Dengan mengangkat tema ini mampu menarik minat dan semangat dari anak-anak untuk menjalani terapi behavioral. Karena dengan video modelling ini berhasil menjadi stimulus yang kuat untuk mengubah perilaku maladaptive menjadi perilaku adaptif.

Penerapan CBT dan ACT dalam penelitian (Narullita & Yuniati, 2020) memberikan efek positif pada remaja sehingga mereka mampu untuk merespon situasi dalam hidupnya dengan baik seperti menyadari akan adanya pembaharuan yang sangat pesat terutama pada ranah teknologi saat ini, tidak hanya tentang perkembangan jenis game online saja namun juga bisa digunakan untuk melakukan hal-hal produktif lainnya. Selain itu ACT juga mampu menyadarkan remaja akan apa yang mereka lami sekarang, terutama kesadaran diri terkait mengapa mereka sampai mengalami adiksi game online.

CBT menyatakan bahwa seseorang yang sedang menderita tekanan psikologis disebabkan karena kesalahan dalam menafsirkan situasi sehari-hari yang pada umumnya selalu dianggap sebagai peristiwa biasa. Terapi ini merupakan pendekatan yang terstruktur dan membutuhkan kerja sama serta peran aktif antara konselor dan konseli. Reaksi emosi, reaksi fisiologis, pikiran dan tingkah laku akan menjadi faktor utama penentu keberhasilan individu dalam mengevaluasi pengalaman pribadinya. Model kognitif memiliki 3 tingkatan: 1) *Pikiran Otomatis*, ditandai dengan respon cepat di bidang kognitif; 2) *Keyakinan*, prinsip yang dibuat oleh individu itu sendiri; 3) *Keyakinan Inti*, interpretasi sintetik dan absolut tentang diri sendiri dan realitas disekitarnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis artikel penelitian yang sudah dicantumkan diatas maka bisa disimpulkan jika terapi konseling CBT termasuk salah satu terapi yang umum dan sering diimplementasikan untuk menyelesaikan permasalahan kecanduan. CBT dinilai efektif menurunkan tingkatan kecanduan game online terhadap peserta didik di jenjang SD, SMP, SMA/K, serta jenjang perguruan tinggi. Rata-rata usia konseli berkisar 10-18 tahun. Adapun yang berusia 22 tahun keatas. Dalam pelaksanaannya secara struktural menurut Aaron T. terapi CBT dilakukan sebanyak 12 sesi, namun hal ini juga akan tetap disesuaikan dengan kebutuhan konseli dan tingkat keseriusan masalah yang dihadapi. Beberapa penelitian ada yang melakukan 10 sesi, 6 sesi dan 4 sesi. Alokasi waktu pelaksanaan konseling berkisar 30 – 45 menit di setiap sesinya. Konseling CBT juga bisa dikombinasikan dengan berbagai teknik yang lainnya, diantaranya dengan self management, self control, modelling, cognitive restructuring dan lain-lain selama hal tersebut dapat memudahkan konselor dalam membantu konseli. Pemilihan teknik didasarkan pada pengonsepan konselor pada konseli, permasalahan yang sedang dihadapi, serta tujuan yang ingin dicapai pada proses konseling. Di dalam artikel yang sudah dianalisis, sasaran konseling difokuskan kepada anak-anak, remaja yang masih menjadi peserta didik dengan indikasi mengalami kecanduan game online. Remaja lebih rentan mengalami kecanduan karena usia remaja merupakan masa perkembangan mencari jati diri dengan mencoba melakukan hal-hal baru. Serta banyak diantara remaja yang bermain game online dengan alasan agar bisa menghilangkan rasa stress yang kemudian melalaikan tugas dan aktivitas lainnya sehingga terciptalah perilaku maladaptive. Peran orang tua dan lingkungan tentunya juga sangat diperlukan dalam keberhasilan konseling cognitive behavior therapy.

Saran

Di dalam melaksanakan penelitian ini tentunya masih terdapat banyak sekali kekurangan serta ketidaksempurnaan baik dari tata bahasa, serta sumber referensi artikel yang masih terbatas. Sehingga pembahasan yang dikaji belum mencakup semuanya. Oleh sebab itu sangat disarankan bagi peneliti, dalam penelitian selanjutnya diharapkan dapat menyajikan berbagai macam intervensi dalam mengatasi kecanduan game online serta dapat menyebutkan efektivitas apa saja yang bisa diperoleh setelah menerapkan proses konseling.

Bagi Guru BK, harapannya dengan adanya artikel penelitian ini bisa dijadikan sebagai pedoman/acuan dalam memberikan layanan konseling CBT untuk menyelesaikan masalah siswa yang sedang mengalami kecanduan game online.

Bagi pihak sekolah, diharapkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan ini, bisa dimanfaatkan sebagai wawasan dan informasi yang dapat menambah pengetahuan sebagai acuan untuk melakukan evaluasi terhadap peran serta kinerja bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan konseling yang sudah berjalan disekolah selama ini.

Bagi siswa, harapan setelah diadakan penelitian ini mampu memberikan gambaran terka dampak yang ditimbulkan oleh kecanduan game online serta bagaimana cara menangani apabila sudah mengalami kecanduan.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition*. London: American Psychiatric Publishing Beranuy, M., Carbonell, X., & Mark, D. G. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *Int J Ment Health Addiction*, 11, 149–161

- Anggraini N, Agustiani H, Novianti, LA, Ninin RH. 2021. Gambaran Perilaku Adiksi Pada Remaja Pemain Game Online. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, Vol 10 No 1 April 2021.
- Anwari, F. N. (2018). Indonesian Mobile Gamers Behavior in 2018 – Part 1. Retrieved from Game Prime: <https://www.gameprime.org/2018/10/indonesian-mobile-gamers-behavior-in-2018-part-1/>
- Bağatphan & Siyez. 2022. The Effectiveness of a Cognitive-Behavioral Prevention Program for Internet Addiction. Springer.
- Bernard, M & Terjesen (2022). Rational-Emotive and Cognitive-Behavioral Approaches to Child and Adolescent Mental Health: Theory, Practice, Research, Applications. Switserzeland. Springer.
- Emria, F., Lira, E., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masa lah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Knseling Dan Pendidikan*, 4(3), 211–219.
- Camardese G, De Risio L, Di Nicola M, Pizi G, Janiri L. A role for pharmacotherapy in the treatment of “internet addiction”. *Clin Neuropharmacol*. 2012;35(6):283-9.
- Freimuth, M. (2008). Addicted? Recognizing Destructive Behavior Before It's Too Late. USA: Rowman & LittleField Publisher, Inc
- Gunawan, D. (2018). Penerapan Konseling Behaviora l Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 10 Tahun. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E- Journal)*, 5(2), 105–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v5i2.3307>
- Hanifah , (2016). Konseling Kognitif Perilaku (KKP) untuk mereduksi kecanduan game online (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016) Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
- Hasibuan, R. N. (2021). Penerapan Konseling Cognitive Behavioral Therapy (Cbt) Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Siolip Kecamatan Barumun Tengah.
- Hodgins DC, Peden N. Cognitive-behavioral treatment for impulse control disorders. *Rev Bras Psiquiatr*. 2008;30(1):31-40.
- Hofmann SG, Asnaani A, Vonk IJJ, Sawyer AT, Fang A. The efficacy of cognitive behavioral therapy: a review of meta-analyses. *Cognit Ther Res*. 2012;36(5):427-40.
- Ikbali, I., Septian Reza, M., & Wikanengsih. (2021). Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik Kela s X MA Plus Al Mujammil Ga rut. *FOKUS*, 4(1), 56–65. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id>
- Jessica, M. (1999). History of game online. [Online]. Tersedia: http://tharsis_gate.org/articles/imaginary/history~3.htm. [3 April 2015].
- Lee E. A case study of Internet Game Addiction. *J Addict Nurs*. 2011;22(4):208-13.

- Lemos, I. L., De Abreu, C. N., & Sougey, E. B. (2014). Internet and Video Game Addictions: A Cognitive Behavior Approach. *Revista de Psiquiatria Clinica*, 41(3), 82–88. <https://doi.org/10.1590/0101-60830000000016>.
- Lotfi, S., (2011). The effect of Meichenbaum's cognitive behaviour modification therapy on reduction of test anxiety symptoms in high school girls. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 30, 835–838.
- Matusiewicz AK, Hopwood CJ, Banducci AN, Lejuez CW. The effectiveness of cognitive behavioral therapy for personality disorders. *Psychiatr Clin North Am*. 2010;33(3):657-85.
- Masruroh. 2021. Pemain Mobile game diIndonesia capai 60,5 % dari pengguna mobile internet. Retrieved from <https://kumparan.com/beritaanaksur-abaya/pemain-mobile-game-di-indonesia-capai-60-5-dari-pengguna-mobile-internet-1wSTNZVFelo/full>
- Millatillah , H (2019). Rational Emotive Behavior Therapy untuk mereduksi kecanduan game on line pada peserta didik SMP. *Quanta*, Vol. 3, No. 1, January 2019 DOI: 10.22460/q.v2i1p21-30.642
- Na rullita , D., & Yuniati, E. (2020). The Effect of Cognitive Behaviour Therapy (CBT) and Acceptance Commitment Therapy (ACT) to Reduce of Game Online Addiction in Adolescents. *International Conference on Science, Technology, and Environment*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3808409>
- Nazir Muhammad. (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 37–44.
- Novria ldy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya . *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Persada, G., Hafina, A., & Nurhudaya, N. (2017). Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), 79-92.
- Rahmatillah, N., & Setia wati, F. A. (2020). The Analysis of Cognitive Restructuring Techniques Effectiveness to Reduce The Online Game Addiction. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 4(2), 104–109.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments disorder. *cyberpsychology & behavioral. Jurnal Psikologi*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (2007). Cognitive behavior therapy with internet addicts: Treatment outcomes and implications. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(5), 671–679.
- Sartina, F, (2020). Cognitive Behaviour Therapy Reduce Online Gaming Addiction in the Senior High School Students. *Jurnal ilmiah stikes Kendal Vol 10 No 3 (2020): Juli 2020*
- Stojkovic, dkk. 2022. Internet Addiction in Adolescents: A Rational Emotive and Cognitive Behavior Therapy

Perspective.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10942-022-00445-3> . Diakses pada 19 Oktober 2022.

Ya-song Du, dkk (2010). Longer Term Effect of Randomized, Controlled Group Cognitive Behavioural Therapy for Internet Addiction in Adolescent Students in Shanghai. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3109/00048670903282725> diakses pada 19 Oktober 2022.

Zhu T, Jin R, Zhong X. Clinical effect of electroacupuncture combined with psychological interference on patient with Internet addiction disorder. *Zhongguo Zhong Xi Yi Jie He Za Zhi*. 2009;29(3):212-4.

Zhu, J., Zhang, W., Yu, C., & Bao, Z. (2015). Early Adolescent Internet Game Addiction In Context: How Parents, School, and Peers Impact Youth. *Computers in Human Behavior*, 159-168.



DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA

JL. JAGIR WONOKROMO 354-356



031-8411613, 8499515



dispendik@surabaya.go.id



dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar



[dispensiksbby](https://www.instagram.com/dispensiksbby)



[dispensiksbby1](https://twitter.com/dispensiksbby1)



[dispensiksbby](https://www.youtube.com/channel/UCdSpnKsby)



<http://dispendik.surabaya.go.id>