

Kode>Nama Rumpun Ilmu** :
793/PGSD

**USULAN PENELITIAN
HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**



**PENGEMBANGAN JIWA KOLABORASI DAN *COMMUNICATION SKILL*
MAHASISWA PRODI PGSD UNIVERSITAS TRILOGI DALAM PEMBELAJARAN
DARING MENGGUNAKAN APLIKASI ZOOM DENGAN MEDIA *WHEEL OF NAMES***

TIM PENGUSUL

Ketua	: Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd	NIDN. 0310028901
Anggota	: Ir. Sahala Benny Pasaribu, M.Ec., Ph.D	NIDK. 8906210021

**UNIVERSITAS TRILOGI
Oktober 2021**

Lampiran Lembar Pengesahan Penelitian Hibah Universitas Trilogi

LEMBAR PENGESAHAN PENELITIAN HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI

Judul Penelitian : Pengembangan Jiwa Kolaborasi Dan *Communication Skill* Mahasiswa Universitas Trilogi Dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Zoom Dengan Media *Wheel of Names*

Kode/Nama Rumpun Ilmu : 793./ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ketua Peneliti :

a. Nama Lengkap : Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd
b. NIDN : 0310028901
c. Jabatan : Lektor 300 Fungsional

d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
e. Nomor HP : 082331440661
f. Alamat e-mail : febriantiyuli@trilogi.ac.id

Anggota Peneliti (1) :

a. Nama Lengkap : Ir. Sahala Benny Pasaribu, M.Ec., Ph.D
b. NIDN : 8906210021

Anggota Peneliti (2) :

a. Nama Lengkap : -
b. NIDN : -

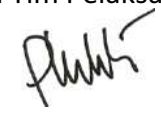
Biaya Penelitian : - diusulkan ke Universitas Trilogi Rp 4.000.000,00
- *inkind* sebutkan Empat Juta Rupiah

Mengetahui,
Kepala LPPM



Dr. Atty Herawati
NIP. 197002261994032001

Jakarta, 11 Oktober 2021
Ketua Tim Pelaksana,



(Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd)
NIDN. 0310028901

Mengetahui,
Rektor



P. M. M. Kuncoro, Ph.D
NIP. 196509041991031004

DAFTAR ISI:

Keterangan	Hal
Halaman Sampul	
Lembar Pengesahan Penelitian	i
Daftar Isi	1
Ringkasan	2
BAB I Pendahuluan	3
1. Latar Belakang	3
2. Rumusan Masalah	7
3. Tujuan Penelitian	7
4. Manfaat Penelitian	8
BAB II Tinjauan Pustaka	9
2.1 Pengembangan Jiwa Kolaborasi	9
2.2 <i>Communication Skill</i>	15
2.3 Mahasiswa dan Keefektifan Belajar di Universitas Trilogi	18
2.4 Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Zoom dengan Media <i>Wordwall</i>	20
BAB III Metode Penelitian.....	37
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
2. Tempat dan Waktu Penelitian	38
3. Subyek Penelitian	38
4. Prosedur Penelitian	39
5. Instrumen Penelitian	42
6. Teknik Pengumpulan Data	43
7. Analisis Data	45
8. Sumber Data	46
9. Pengecekan Keabsahan Temuan	48
10. Tahap-tahap Penelitian	49
Daftar Pustaka	52
BAB IV Luaran Penelitian	54
Lampiran 1 Luaran	54
BAB V Biaya dan Jadwal Penelitian	55
Lampiran 2 Justifikasi Anggaran	55
Lampiran 3 Jadwal Kegiatan	57
Lampiran 4 Susunan Organisasi Tim	57
Lampiran 5 Biodata Peneliti	58
Lampiran 6 Surat Pernyataan Ketua Peneliti	73

RINGKASAN

Saat ini pada abad 21 di era industri 4.0 menuju 5.0 sebagaimana yang kita ketahui kebutuhan kompetensi lulusan yang memiliki soft skill dan hard skill serta memiliki daya saing sangatlah diperlukan dimasa depan. Keterampilan berkolaborasi dan keterampilan berkomunikasi (*communication skill*) merupakan salah satu dari 5 soft skill utama yang diperlukan oleh para mahasiswa sebagai calon orang dewasa yang akan memasuki dunia kerja dan kehidupan yang sebenarnya.

Berdasarkan data hasil studi pendahuluan diperoleh data bahwa saat ini pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan zoom, dikarenakan Indonesia dilanda Pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil observasi terkadang pembelajaran kurang berjalan dengan maksimal. Mahasiswa belum saling mengenal dan belum pernah bertemu secara langsung dengan sesama teman maupun dosennya. Tingkat percaya diri mahasiswa dalam mengutarakan pendapat, ide maupun gagasan juga masih tampak belum maksimal, hanya 4 orang dari 14 orang yang berani bersuara dan mengemukakan pendapatnya. Berdasarkan hasil wawancara 90% mahasiswa mengemukakan lebih senang dan bersemangat untuk belajar dalam diskusi dengan kelompok-kelompok kecil, kemudian hasil diskusinya disampaikan dalam main room. Hal tersebut dapat menambah tingkat kepercayaan diri mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk, (1) Menjelaskan upaya pengembangan jiwa kolaborasi mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom dengan media *whell of names*, (2) Menjelaskan upaya pengembangan *communication skill* mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom dengan media *whell of names*, dan (3) Menjelaskan bahwa dengan diterapkannya aplikasi zoom dengan media *whell of names* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan jiwa kolaborasi dan *communication skill* mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi.

Penelitian direncanakan dilaksanakan selama 3 bulan, yaitu pada Oktober-Desember 2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Taggart. Penelitian ini direncanakan dilakukan dalam 2 siklus, dan jika diperlukan bisa dilakukan siklus tambahan, menyesuaikan dengan hasil penelitian. Peneliti berperan sebagai instrumen kunci, yaitu perencana, pelaksana dan evaluator.

Output yang direncanakan dihasilkan dari penelitian ini adalah artikel yang terpublisk dalam Jurnal Internasional serta dua HaKI.

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penelitian

Abad ke-21 adalah abad yang sangat berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Perkembangan ilmu pengetahuan sangat luar biasa cepat pada abad ini, khususnya pada bidang *information and communication technology* (ICT) yang serba canggih. Hal tersebut membuat dunia semakin sempit, karena kecanggihan teknologi ICT ini, beragam pengetahuan dan keterampilan dari segala aspek dapat diakses dengan mudah, instan dan murah dimanapun dan kapanpun, termasuk juga dalam proses pembelajaran. Pada era ini juga lahir revolusi industri 5.0, yang mana membuat dunia industri membutuhkan lulusan yang memiliki soft skill dan hard skill, sebagai kompetensi utama dan tambahan dari kompetensinya bidang akademis.

Tuntutan dunia internasional terhadap tugas guru memasuki abad 21 juga tidak ringan. Guru diharapkan mampu dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang bertumpu dan melaksanakan empat pilar belajar yang dianjurkan oleh UNESCO. Hal ini didasari bahwa untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik sehingga tercipta generasi yang memiliki kecakapan *learning to know* (belajar untuk mengetahui dan memahami), *learning to do* (belajar untuk melakukan dan menguasai), *learning to be* (belajar untuk bisa menjadi) dan *learning to live together* (belajar untuk bisa hidup bersama dengan orang lain/masyarakat).

Saat ini dunia lebih membutuhkan manusia yang memiliki dua keahlian yaitu *soft skill* dan *hard skill*. Keduanya dibutuhkan, akan tetapi *soft skill* lebih memegang peranan yang penting dan urgent. *Soft skill* adalah keterampilan personal yaitu keterampilan khusus yang bersifat non-teknis, tidak terwujud dan merupakan keperibadian yang menentukan kekuatan seseorang sebagai pemimpin, pendengar yang baik, negosiator dan mediator konflik. *Soft skill* bisa juga dikatakan sebagai keterampilan interpersonal sebagai kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam sebuah kelompok (Neila, 2009). *Soft skill* merupakan tingkah laku personal dan interpersonal yang dapat

mengembangkan dan memaksimalkan kinerja manusia melalui pelatihan, pengembangan kerja sama tim, insiatif, dan pengambilan keputusan lainnya (Diknas, 2008).

Soft skills merupakan perilaku personal dan interpersonal yang mengembangkan dan memaksimalkan kinerja humanis. *Soft skills* adalah istilah sosiologis antara lain pada sekumpulan karakteristik kepribadian, daya tarik sosial, kemampuan berbahasa, kebiasaan pribadi, kepekaan atau kepedulian dan serta optimisme. Secara garis besar *soft skills* digolongkan menjadi dua kategori yaitu intrapersonal dan interpersonal skills. Intrapersonal skills antara lain: *self awareness (self confident, self assesment, trait and preference, emotional awareness)* dan *self skill (improvement, self control, trust, worthiness, timelsource management, proactivity, conscience)* sedangkan interpersonal skill mencakup *social awareness (political awarenes, developing others,leveraging diversity, service orientation, empathy* dan *social skill (leadership, influence, communication, conflict management, cooperation, team work and synerg* (Endang&Elisabeth, 2015). *Soft skill* merupakan bagian dari keterampilan individu yang lebih bersifat pada kehalusan atau sensitifitas perasaan individu terhadap lingkungan di sekitarnya (Endang&Elisabet, 2015).

Mengutip dari laman edukasi kompas.com di era revolusi industry 4.0 menuju 5.0, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Ditjen Dikti Kemdikbud) menyatakan bahwa *soft skill* menjadi modal dasar bagi lulusan perguruan tinggi untuk bersaing dikancah global dan menjalani kehidupannya dimasa mendatang. Menurut Ditjen Dikti dalam laman instagramnya terdapat lima jenis *soft skill* yang sangat dibutuhkan oleh dunia industri di era mendatang yaitu, (1) *public speaking* (keterampilan berbicara di depan umum), (2) *problem solving dan analytical thinking* (kemampuan berpikir kritis dan analitis serta menyelesaikan permasalahan), (3) manajemen waktu (kemampuan mengatur waktu), (4) kreativitas dan (5) kemampuan berkolaborasi dengan lingkungan dan memiliki fleksibilitas.

Kecakapan berkolaborasi atau biasa kita sebut dengan kemampuan bekerjasama menjadi sangat penting untuk dimiliki generasi penerus bangsa di masa depan. Sebagai contohnya, untuk mewujudkan pemerintahan yang baik maka dalam suatu badan pemerintahan seperti DPR dan MPR, pasti dibutuhkan orang cerdas dengan beragam bidang yang dapat bekerjasama dan saling berkontribusi sesuai bidang keahliannya, misalnya diperlukan Menteri Keuangan yang ahli dibidang ekonomi, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang ahli dalam bidang pendidikan, serta Menteri Sosial yang ahli dibidang kemasyarakatan, yang mana semuanya bisa bersinergi satu sama lain untuk mendukung Presiden dengan pertimbangan-pertimbangannya dalam menjalankan sistem pemerintahan dan pengambilan berbagai kebijakan.

Saat ini Indonesia mengalami wabah Virus Covid-19 yang mana membuat perubahan yang signifikan pada berbagai aspek. Salah satunya yaitu pada dunia pendidikan. Semula pembelajaran dilaksanakan secara *offline* dengan bertemu langsung secara *face to face* dan saat ini dilaksanakan secara daring atau online melalui berbagai platform pendidikan seperti zoom, google *meet*, forum SIAKAD, moodle, dan lain sebagainya.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan tentu sangat berpengaruh pada output dan outcome pembelajaran. Pembelajaran secara daring juga merupakan sesuatu yang baru dan belum *comon* di Perguruan Tinggi termasuk Universitas Trilogi. Dosen dituntut untuk melek teknologi dan beradaptasi dengan perubahan baru, salah satunya mengajar secara daring dengan berbagai *tools* dan platform yang tersedia serta dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Selama pandemi ini Dosen menggunakan platform zoom online meeting serta forum SIAKAD sebagai media dalam pembelajaran daring yang mewadahi proses belajar dan mengajar diantara Dosen dan mahasiswa. Pada saat menggunakan zoom Dosen sering menggunakan menu *breakout room* untuk mengkondisikan mahasiswa memecahkan masalah/tugas yang diberikan melalui proses diskusi dalam kelompok-kelompok kecil.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada mahasiswa Prodi PGSD semester 1 Universitas Trilogi saat pembelajaran daring pada mata kuliah Strategi Pembelajaran melalui metode observasi pada tanggal 7 dan 14 Oktober 2021 didapatkan data bahwa, (1) hanya 15 dari 40 mahasiswa yang aktif dan berani menyatakan pertanyaan, pendapat serta menjawab pertanyaan Dosen maupun diskusi pada saat kegiatan pembelajaran, (2) Pada saat sesi *break out room* (mahasiswa dimasukkan dalam *room-room* terpisah dan disetting berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya. 85% mahasiswa terlihat bersemangat dan semuanya berani mengemukakan pendapat, dan (3) hasil presentasi mahasiswa setelah berdiskusi dalam *room-room* kecil tampak lebih berbobot dan mereka terlihat lebih ekspresif dan saling menyemangati dan melengkapi sesama anggota kelompok.

Hal tersebut juga ditunjang dengan hasil wawancara Dosen kepada mahasiswa pada tanggal 7 dan 14 Oktober berkaitan dengan media dan metode pembelajaran yang lebih disukainya. Adapun data yang didapatkan adalah sebagai berikut, (1) 90% dari 40 mahasiswa menyatakan lebih senang berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil setelah penyajian materi oleh dosen pada *main room*, (2) 95% mahasiswa menyatakan lebih percaya diri untuk menyampaikan gagasan dan pikirannya ketika berdiskusi dalam kelompok kecil selama sesi *break out room*, dan (3) 95% mahasiswa menyatakan proses belajar dengan berdiskusi dalam kelompok kecil sangat membantu mereka dalam mengenal teman satu kelasnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut dapat kita simpulkan bahwa, pembelajaran yang saat ini dilakukan secara daring tentu menjadi salah satu paradigma bagi dunia pendidikan, salah satunya perguruan tinggi. Belum semua tenaga pengajar memiliki kapasitas dan kompetensi yang memadai untuk beradaptasi dengan pembelajaran daring berbasis perkembangan teknologi. Hal tersebut tentu berdampak pada kualitas kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga tentunya juga berdampak pada kualitas output lulusan mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa penting untuk

melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Communication Skill* Mahasiswa Universitas Trilogi Dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Zoom Dengan Media *Whell of Names*”

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana upaya pengembangan jiwa kolaborasi mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom dengan media *whell of names*?
2. Bagaimana upaya pengembangan *communication skill* mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom dengan media *whell of names*?
3. Apakah dengan diterapkannya aplikasi zoom dengan media *whell of names* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan jiwa kolaborasi dan *communication skill* mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan upaya pengembangan jiwa kolaborasi mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom dengan media *whell of names*.
2. Menjelaskan upaya pengembangan *communication skill* mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom dengan media *whell of names*.
3. Menjelaskan bahwa dengan diterapkannya aplikasi zoom dengan media *whell of names* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan jiwa kolaborasi dan *communication skill* mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis dari penelitian ini adalah untuk menambah khazanah keilmuan berkaitan dengan pengembangan jiwa kolaborasi dan communication skill mahasiswa melalui pembelajaran daring yang aktif berbasis konstruktivis dengan media *whell of names*.

b. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah, memberikan penguatan dan masukan kepada berbagai pihak yaitu:

1. Universitas Trilogi

Memberikan rekomendasi dan bahan pertimbangan terkait efektivitas pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi zoom dengan media *whell of names*.

2. Dosen Prodi PGSD

Memberikan pertimbangan berupa ide baru dan hasil penelitian yang valid berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran daring yang efektif dan menyenangkan bagi mahasiswa di Prodi PGSD.

3. Mahasiswa

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan serta efektif bagi mahasiswa dalam pengembangan *soft skill* khususnya pengembangan jiwa kolaborasi dan *communication skill*.

4. Peneliti Selanjutnya

Memberikan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan penelitian yang relevan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengembangan Jiwa Kolaborasi

1. Pengertian Kolaborasi

Kolaborasi merupakan istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan suatu pola hubungan kerja sama yang dilakukan oleh lebih dari satu pihak. Ada sekian banyak pengertian tentang kolaborasi yang dikemukakan oleh berbagai ahli dengan sudut pandang yang beragam. Beragamnya pengertian tersebut didasari oleh prinsip yang sama yaitu mengenai kebersamaan, kerja sama, berbagi tugas, kesetaraan, tanggung jawab dan tanggung gugat. Namun demikian, untuk mendefinisikan secara utuh dan menyeluruh konsep kolaborasi tidaklah mudah. Secara umum kolaborasi adalah hubungan antar organisasi yang saling berpartisipasi dan saling menyetujui untuk bersama mencapai tujuan, berbagi informasi, berbagi sumber daya, berbagi manfaat, dan bertanggungjawab dalam pengambilan keputusan bersama untuk menyelesaikan berbagai masalah.

Emily R. Lai menjelaskan, *"Collaboration is the mutual engagement of participants in a coordinated effort to solve a problem together. Collaborative interactions are characterized by shared goals, symmetry of structure, and a high degree of negotiation, interactivity, and interdependence"* Definisi tersebut menjelaskan bahwa kolaborasi adalah keterlibatan bersama dalam upaya terkoordinasi untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Interaksi kolaboratif ditandai dengan tujuan bersama, struktur yang simetris dengan negosiasi tingkat tinggi melalui interaktivitas dan adanya saling ketergantungan.

Selanjutnya Scott London mendefinisikan kolaborasi sebagai berikut, *"As its Latin roots com and laborate suggest, collaboration reduced to its simplest definitions means "to work together. Collaborations holds widespread appeal to people from every position on the political spectrum, not because it offers everything to everyone (as some of the literature advocating collaboration seems to suggest), but because it deals with a*

process, as distinct from a program, agenda, or outcome. Collaboration prompts us to look at the very process by which we arrive at political choice, whatever those choice happen to be”.

Kolaborasi tidak dibatasi oleh waktu atau periode tertentu, selama masih ada urusan yang memiliki singgungan atau irisan dengan pihak lain maka kolaborasi masih tetap diperlukan. Kolaborasi melibatkan beberapa pihak mulai dari tingkat individu, kelompok kerja, dan organisasi. Dalam menjalankan kolaborasi sangat penting untuk memahami kinerja lembaga publik.

Kolaborasi memiliki tenggang waktu yang panjang. Hal ini yang membedakan antara kolaborasi dengan kerjasama dalam sebuah tim. Sebagai sebuah proses, kolaborasi merupakan interaksi di antara beberapa orang yang terus berkesinambungan. Dalam melakukan kolaborasi, diperlukan perencanaan bersama sehingga tanggung jawab dalam implementasinya menjadi tanggung jawab bersama. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Lindeke dan Sieckert yang mengatakan kolaborasi merupakan proses kompleks yang membutuhkan *sharing* pengetahuan yang direncanakan, yang disengaja, dan menjadi tanggung jawab bersama.

Pada hakekatnya tujuan kolaborasi adalah untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu antara satu dengan yang lainnya. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Abdulsyani, kolaborasi adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Demikian juga halnya menurut Roucek dan Warren yang mengatakan bahwa “kolaborasi berarti bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Ia adalah suatu proses sosial yang paling dasar. Biasanya, kolaborasi melibatkan pembagian tugas, dimana setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan yang merupakan tanggung jawabnya demi tercapainya tujuan bersama”.

Tujuan dari kolaborasi adalah untuk mempercepat pencapaian tujuan secara bersama-sama. Bahkan dalam proses pencapaian tujuan tersebut tidak dianjurkan melakukan pengkotakan tugas-tugas yang diembanya. Hal ini

sebagaimana yang dikatakan oleh Nawawi (2019) bahwa kolaborasi adalah usaha untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan melalui pembagian tugas/pekerjaan, tidak sebagai pengkotakan kerja akan tetapi sebagai satu kesatuan kerja, yang semuanya terarah pada pencapaian tujuan.

Kolaborasi tidak mengenal bentuk dan tempat. Kolaborasi merupakan suatu pertukaran tentang pandangan atau ide yang memberikan perspektif kepada seluruh kolaborator atau pihak yang terlibat. Efektivitas hubungan antar kolaborator yang profesional membutuhkan mutual respect baik setuju atau tidaksetujuan yang dicapai dalam interaksi tersebut. *Partnership* kolaborasi merupakan usaha yang baik sebab mereka menghasilkan *outcome* yang diharapkan.

Lebih lanjut Edward M Marshal mengatakan bahwa Kolaborasi adalah proses yang mendasar dari bentuk kerjasama yang melahirkan kepercayaan, integritas dan terobosan melalui pencapaian konsensus, kepemilikan dan keterpaduan pada semua aspek organisasi. Diabad ke-21 (dua puluh satu) saat ini, kolaborasi merupakan pendekatan utama yang dapat menggantikan pendekatan hirarki. Pendekatan hirarkhi dianggap sebagai sebuah pendekatan yang sudah usang, mengingat bahwa pendekatan seperti ini (hirarkhi) diperlukan proses yang panjang dan bertingkat. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Edward, "*Collaboration is the premier candidate to replace hierarchy as the organizing principle for leading and managing the 21st century workplace.*"

Menurut Graddy ada beberapa variabel yang berperan penting dalam keberhasilan kerjasama hubungan antar organisasi. Beberapa variabel penting tersebut meliputi; pembagian kerja antar lembaga, struktur kelembagaan, koordinasi (*operational interaction*). Sedangkan yang menjadi faktor penentu keberhasilan kerjasama meliputi; *faktor lead agency*, *faktor service delivery*, dan *faktor infrastruktur* (sumber daya).

Dari berbagai definisi yang dikemukakan para ahli tersebut di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kolaborasi adalah suatu proses interaksi yang kompleks dan beragam, yang melibatkan beberapa orang atau beberapa lembaga untuk saling bekerja sama dengan menggabungkan berbagai

pemikiran secara berkesinambungan dalam menyikapi suatu hal dimana setiap pihak yang terlibat memiliki saling ketergantungan. Terdapat 3 variabel utama dalam melihat kolaborasi, yaitu; pertama, variabel pembagian kerja antar lembaga, kedua variabel struktur kelembagaan, dan ketiga variabel koordinasi (*operational interaction*). Selanjutnya keberhasilan kolaborasi tersebut ditentukan oleh 3 faktor utama yaitu faktor *lead agency*, faktor *service delivery*, dan faktor *infrastruktur* (sumber daya).

2. Karakteristik dan Prinsip Dasar Kolaborasi

Menurut Carpenter, kolaborasi mempunyai delapan karakteristik, yaitu: (1) partisipasi tidak dibatasi dan tidak hirarkis, (2) artian bertanggung jawab dalam memastikan pencapaian kesuksesan, (3) adanya tujuan yang masuk akal, (4) ada pendefinisian masalah, (5) partisipan saling mendidik atau mengajar satu sama lain. (6) adanya identifikasi dan pengujian terhadap berbagai pilihan, (7) implementasi solusi dibagi kepada beberapa partisipan yang terlibat, dan (8) partisipan selalu mengetahui perkembangan situasi.

Guna mendapatkan hasil yang maksimal dalam kolaborasi, maka kolaborator (pihak yang terlibat dalam kolaborasi) harus memperhatikan beberapa komponen diantaranya budaya, kepemimpinan, strategi yang akan digunakan, tim yang terlibat serta struktur kelembagaan. Hal ini sebagaimana yang diutarakan oleh Djumara bahwa ada lima (5) komponen utama dalam kolaborasi;

1. *Collaborative Culture*. Seperangkat nilai-nilai dasar yang membentuk tingkah laku dan sikap bisnis. Di sini yang dimaksudkan adalah budaya dari orang-orang yang akan berkolaborasi.
2. *Collaborative Leadership*. Suatu kebersamaan yang merupakan fungsi situasional dan bukan sekedar hirarki dari setiap posisi yang melibatkan setiap orang dalam organisasi.
3. *Strategic Vision*. Prinsip-prinsip pemandu dan tujuan keseluruhan dari organisasi yang bertumpu pada pelajaran yang berdasarkan kerjasama intern dan terfokus secara strategis pada kekhasan dan peran nilai tambah di pasar.

4. *Collaborative Team Process*. Sekumpulan proses kerja non birokrasi yang dikelola oleh tim-tim kolaborasi dari kerjasama profesional yang bertanggung jawab penuh bagi keberhasilannya dan mempelajari keterampilan-keterampilan yang memungkinkan mereka menjadi mandiri.
5. *Collaborative Structure*. Pembenahan diri dari sistem-sistem pendukung bisnis (terutama sistem informasi dan sumberdaya manusia) guna memastikan keberhasilan tempat kerja yang kolaboratif. Para anggotanya merupakan kelompok intern yang melihat organisasi sebagai pelanggan dan terfokus pada kualitas di segala aspek kerjanya.

Merujuk pada pendapat Endang dan Maliki diatas, dapat diketahui bahwa kolaborasi merupakan salah satu karakteristik dalam strategi negosiasi yang utama untuk mencapai kesepakatan bersama dari adanya kepentingan yang berbeda-beda dari pihak-pihak yang sesungguhnya mempunyai kepentingan yang sama atas suatu tujuan. Dengan kata lain, kunci dari keberhasilan kolaborasi adalah adanya pertanyaan "jalan terbaik manakah yang akan kita tempuh untuk mencapai tujuan bersama". Dengan demikian maka dapat dirumuskan bahwa kolaborasi memiliki karakteristik sebagai berikut; adanya budaya kerja yang terlepas dari hirarkhi sehingga mendorong penentuan pembuatan ketentuan-ketentuan baru guna memberdayakan masing-masing pihak atau aktor untuk mencapai tujuan bersama.

3. Nilai Dasar Kolaborasi

Ada sejumlah nilai yang menjadi dasar dalam melakukan kolaborasi. Nilai (*value*) tersebut harus menjadi pegangan bagi kolaborator sehingga apa yang menjadi tujuan bersama dapat tercapai. Menurut Djumara, terdapat tujuh nilai dasar (*The seven core values*) yang digunakan untuk mengembangkan hubungan kerja dengan konsep kolaborasi, yaitu;

- a. Menghormati orang lain (*Respect for people*). Landasan utama dari setiap organisasi adalah kepuasan masing-masing individu. Setiap orang

yang akan berkolaborasi menginginkan posisi yang kuat dan adanya kesamaan. Mereka menginginkan kepuasan pribadi yang tinggi dan atau lingkungan kerja yang mendukung dan mendorong kepuasan terhadap dirinya.

- b. Penghargaan dan integritas memberikan pengakuan, etos kerja (*Honor and integrity*). Dalam banyak budaya, kehormatan dan integritas membentuk perilaku individu.
- c. Rasa memiliki dan bersekutu (*Ownership and alignment*). Ketika semua pegawai merasa memiliki tempat kerjanya, pekerjaan dan perusahaannya maka mereka akan memeliharanya dengan baik.
- d. Konsensus (*Consensus*). Ini adalah kesepakatan umum bahwa kegunaan yang amat besar adalah hubungan kerja yang dilandasi oleh keinginan untuk menang-menang (*win-win amounts to*). Dalam tempat kerja yang kolaboratif keputusan 100% harus *fully agreed* untuk mencapai *win-win*. Ini artinya mereka harus melewati ketidaksetujuannya sebagai usaha kuat dalam mencapai tujuan.
- e. Penuh rasa tanggung jawab dan tanggung-gugat (*Full responsibility and Accountability*). Dalam paradigma hirarki biasanya orang menjadi tertutup satu dengan yang lainnya, karena uraian pekerjaannya, karena tugas-tugasnya dan karena unit organisasinya. Faktanya setiap orang hanya akan bertanggung jawab pada daftar tugas pekerjaannya saja.
- f. Hubungan saling mempercayai (*Trust-based Relationship*). Semua orang menginginkan adanya kepercayaan dan keterbukaan dalam bekerja. Pada prinsipnya mereka juga ingin dipercaya. Akan tetapi kepercayaan tidak datang dengan mudahnya. Pada kenyataannya, banyak di antara mereka antara satu dengan yang lainnya kurang saling mempercayai. Inilah yang menyulitkan dalam suatu organisasi.
- g. Pengakuan dan pertumbuhan (*Recognition and Growth*). Hal yang tidak kalah penting dalam tempat kerja yang kolaboratif adalah adanya upaya mendorong orang untuk mau bekerja, dan segera memberi pengakuan terhadap hasil kerja seseorang bagi semua anggota tim atau kelompok 100% harus *fully agreed* untuk mencapai *win-win*. Ini artinya mereka

harus melewati ketidaksetujuannya sebagai usaha kuat dalam mencapai tujuan.

- h. Penuh rasa tanggung jawab dan tanggung-gugat (*Full responsibility and Accountability*). Dalam paradigma hirarki biasanya orang menjadi tertutup satu dengan yang lainnya, karena uraian pekerjaannya, karena tugas-tugasnya dan karena unit organisasinya. Faktanya setiap orang hanya akan bertanggung jawab pada daftar tugas pekerjaannya saja.
- i. Hubungan saling mempercayai (*Trust-based Relationship*). Semua orang menginginkan adanya kepercayaan dan keterbukaan dalam bekerja. Pada prinsipnya mereka juga ingin dipercaya. Akan tetapi kepercayaan tidak datang dengan mudahnya. Pada kenyataannya, banyak di antara mereka antara satu dengan yang lainnya kurang saling mempercayai. Inilah yang menyulitkan dalam suatu organisasi.
- j. Pengakuan dan pertumbuhan (*Recognition and Growth*). Hal yang tidak kalah penting dalam tempat kerjayang kolaboratif adalah adanya upaya mendorong orang untuk mau bekerja, dan segera memberi pengakuan terhadap hasil kerja seseorang bagi semua anggota tim atau kelompok.

2.2 Communication Skill

Communication Skill merupakan keterampilan berbicara yang hendaknya dimiliki oleh mahasiswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Secara terminologis, komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Dari pengertian tersebut komunikasi melibatkan sejumlah orang, dimana seseorang menyatakan sesuatu kepada orang lain

Dalam buku *Dinamika Komunikasi* (Effendy:2015), komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau untuk mengubah sikap dan perilaku, baik langsung secara lisan, maupun langsung melalui media.

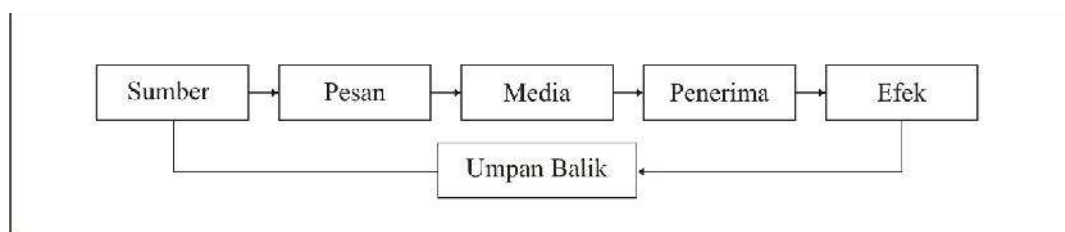
Hovland (Effendy:2009), komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain. Pengertian serupa diungkapkan Arni Muhammad dalam

bukunya Komunikasi Organisasi (2011), komunikasi adalah pertukaran pesan *verbal* maupun *nonverbal* antara si pengirim pesan dengan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku. Jadi dari beberapa pendapat di atas tentang pengertian komunikasi peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dengan tujuan merubah sikap seseorang.

Proses komunikasi tidaklah berjalan dengan sederhana tapi melalui suatu proses yang cukup kompleks. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Harold Laswell dalam karyanya *The Structure and Function of Communication in Society* (Effendy:2009), Laswell mengatakan cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut : *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*

Pengertian Laswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi dapat mengubah sikap seseorang jika komunikasi tersebut berjalan dengan efektif dengan memenuhi lima unsur yaitu komunikator, pesan, media, komunikan, dan efek. Jadi menurut Laswell, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

2.2.1 Unsur-unsur Komunikasi



Gambar 1. Unsur-unsur Komunikasi (Cangara, 2013:34)

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa terjadinya suatu proses komunikasi didukung oleh beberapa elemen atau unsur yakni :

A. Sumber

Sumber ialah pihak yang menyampaikan atau mengirim pesan kepada penerima. Sumber sering disebut dengan komunikator, pengirim, *source*, *sender*, atau *encoder*.

B. Pesan

Pesan ialah pernyataan yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pernyataan bisa dalam bentuk *verbal* (bahasa tertulis atau lisan) maupun – *non-verbal* (isyarat) yang bisa dimengerti penerima. Pesan biasa disebut dengan kata *message*, *content*, atau *information*.

C. Media

Media ialah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media dalam pengertian ini bisa berupa media massa mencakup surat kabar, radio, film, televisi, dan internet. Bisa juga berupa saluran misalnya kelompok pengajian atau arisan, kelompok pendengar dan pemirsa, organisasi masyarakat, rumah ibadah, pesta rakyat, panggungkesenian, serta media alternatif lainnya misalnya poster, brosur, buku, spanduk, stiker dan semacamnya.

D. Penerima

Penerima ialah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber kepada penerima. Penerima biasa disebut dengan berbagai macam sebutan, antara lain khalayak, sasaran, target, adopter, komunikan atau dalam bahasa asing disebut *receiver*, *audience*, *decoder*.

E. Pengaruh atau Efek

Pengaruh atau efek ialah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh bisa terjadi pada pengetahuan, sikap, dan tingkah laku seseorang. Karena itu bisa juga diartikan perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang sebagai akibat penerimaan pesan.

F. Umpan Balik

Umpan balik ialah tanggapan yang diberikan oleh penerima sebagai

akibat penerimaan pesan dari sumber. Sebenarnya ada juga yang beranggapan umpan balik sebenarnya efek atau pengaruh.

2.3 Mahasiswa dan Keefektifan Belajar di Universitas Trilogi

1. Mahasiswa Universitas Trilogi

Mahasiswa Universitas Trilogi, merupakan mahasiswa yang berkuliah di Universitas Trilogi, khususnya pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trilogi dan berada pada semester 7. Mahasiswa berjumlah 40 orang, terdiri atas 6 laki-laki dan 34 perempuan. Mereka memiliki karakteristik yang beragam dengan dominasi memiliki kecerdasan linguistik dan interpersonal.

2. Keaktifan belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar mahasiswa adalah proses pendidikan dan pembelajaran yang mencakup keterampilan mahasiswa dan menekankan pengembangan kreativitas mahasiswa, meningkatkan kemampuan dasar mereka, dan mengembangkan imajinasi yang dapat memperkaya ide dan gagasan. Jadi pada prosesnya mahasiswa belajar dengan melihat serta berperan serta secara efektif dalam sistem pembelajaran dengan tujuan yang dapat mereka capai dalam sistem pembelajaran tersebut (Riswanil dan Widayati, 2012).

Keaktifan belajar mahasiswa diperlukan untuk secara konsisten aktif dalam setiap latihan yang terkait dengan latihan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk membantu pencapaian prestasi belajar dalam sistem pembelajaran dan mendapatkan hasil yang maksimal. Tidak hanya hasil tes yang tersusun harus mendapat nilai kelulusan, tetapi dalam sistem pembelajaran mahasiswa dituntut untuk selalu mengikuti latihan pembelajaran secara efektif.

b. Ciri-ciri Mahasiswa Yang Aktif

Tingkat keaktifan mahasiswa dalam sistem pembelajaran dapat ditemukan dalam pengukuran mahasiswa dalam aktivitas belajar seperti mahasiswa yang memiliki keberanian untuk menawarkan sudut pandang,

sentimen, dan keinginan mereka. Dalam pengukuran ini, mahasiswa pada akhirnya akan mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan inventif mahasiswa (Sugandi, 2007).

Keaktifan mahasiswa tampak dalam latihan, antara lain: 1) memahami topik secara efektif dengan pasti, 2) belajar, wawasan dan menemukan sendiri bagaimana memperoleh informasi keadaan, 3) rasakan sendiri bagaimana tugas yang dilimpahkan oleh instruktur kepadanya, 4) berkonsentrasi dalam pertemuan, 5) mencoba ide-ide tertentu sendiri dan 6) menyampaikan konsekuensi pertimbangan dan semangat nilai-nilai secara lisan atau dengan segalapertimbangan.

c. Aspek-aspek Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Mahasiswa

1) Ketabahan mental

Ketabahan mental adalah disposisi untuk mencapai sesuatu tanpa banyak menderita karena hasil potensial yang terburu-buru. Kualitas luar biasa dari seseorang yang memiliki ketabahan mental meliputi:

- a) Pertimbangkan dengan hati-hati dan konsisten sebelum bertindak
- b) Siap menginspirasi orang lain
- c) Secara konsisten mengenal diri sendiri, bersikap sederhana dan mengisi jiwa dan otak Anda dengan informasi baru dengan cara yang benar
- d) Bersikaplah tulus
- e) Jiwa
- f) Membuat kemajuan
- g) Siap menghadapi tantangan dan
- h) Dapat diprediksi/teguh pendirian. (Munawar. 2010).

2) Ikut serta

Investasi mahasiswa dalam pembelajaran sangat penting untuk membuat pembelajaran yang aktif , inovatif dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang telah disusun dapat dicapai dengan sebaik-baiknya sesuai dengan yang diharapkan. Investasi dicirikan sebagai kontribusi psikologis dan semangat individu dalam mencapai tujuan dan memikul tanggung jawab untuk itu (Asrofudin, 2010).

3) Belajar Imajinasi

Munandar mengemukakan bahwa inovasi pembelajaran mahasiswa aktif dapat dilihat melalui petunjuk-petunjuk berikut:

- a) Bunga tinggi
- b) Tidak akan pernah menyerah
- c) Berusaha menghadapi tantangan
- d) Perlu mencari pertemuan baru
- e) Idealis
- f) Proaktif
- g) Belajar Gratis

Kebebasan dalam belajar adalah tindakan dalam menemukan yang didorong tanpa bantuan kehendak orang lain, keputusan sendiri dan pedoman diri untuk mencapai hasil yang ideal. Thoha mengungkapkan bahwa penanda kebebasan belajar mahasiswa yang aktif adalah sebagai berikut:

- a. Siap berpikir pada dasarnya, imajinatif dan kreatif
- b. Tidak mudah terpengaruh oleh perspektif orang lain
- c. Cobalah untuk tidak menjauh dari masalah, jangan merasa di bawah standar
- d. Berusaha bekerja dengan rajin dan disiplin
- e. Belajar, berwawasan dan temukan sendiri bagaimana memperoleh informasi

2.4 Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Zoom Dengan Media

Wheel of Names

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Trianto dalam Pane & Dasopang (2017) adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, pembelajaran dalam maknakekompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan

interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan Hamalik dalam Fakhurrazi (2018, hlm. 86) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang kelas, audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan yaitu untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi pengetahuan melalui interaksi dari guru kepada peserta didik, juga merupakan suatu proses memberikan bimbingan yang terencana serta mengkondisikan atau merangsang peserta didik agar dapat belajar dengan baik, & kegiatan pembelajaran dapat ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu guru kepada peserta didik atau peserta didik kepada guru secara pedagogi. Selain itu guru juga harus menyiapkan pembelajaran secara inovatif yang mampu merangsang siswa untuk semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan. Pembelajaran juga merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya berisi pemberian materi pembelajaran, informasi pengetahuan, kegiatan membimbing siswa, serta pemberian rangsangan agar siswa dapat termotivasi sampai akhirnya mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

1) Pembelajaran Daring /Internet Learning

b. Pengertian Pembelajaran Daring /Internet Learning

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorme dalam Kuntarto (2017, hlm. 102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CDROM, *streaming* video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan video *streaming online*”. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015, hlm. 338) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan”.

Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

c. Karakteristik/ciri-ciri Pembelajaran Daring/ *E-Learning*.

Tung dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019) menyebutkan karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain:

- 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia,
- 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video *conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*,
- 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
- 4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar,
- 5) Materi ajar relatif mudah diperbaharui,
- 6) Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator,
- 7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal,

- 8) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet .

Selain itu Rusma dalam Herayanti, Fuadunnazmi, & Habibi (2017) mengatakan bahwa karaktersitik dalam pembelajaran *e-learning* antara lain:

- 1) *Interactivity* (interaktivitas),
- 2) *Independency* (kemandirian),
- 3) *Accessibility* (aksesibilitas),
- 4) *Enrichment* (pengayaan).

Pembelajaran daring harus dilakukan sesuai dengan tata cara pembelajaran jarak jauh. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) nomor 109 tahun 2013 ciri-ciri dari pembelajaran daring adalah:

- 1) Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
- 2) Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (*e-learning*), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja.
- 3) Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.
- 5) Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan dan program studi dan waktu penyelesaian program, jalur dan jenis pendidikan tanpa batas usia, tahun ijazah, latar belakang

bidang studi, masa registrasi, tempat dan cara belajar, serta masa evaluasi hasil belajar.

Dari penejelasan tentang karakteristik/ciri dari pembelajaran daring maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik/ciri pembelajaran daring yaitu dengan menggunakan media elektronik, pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan internet, pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun serta pembelajaran daring bersifat terbuka.

d. Manfaat Pembelajaran Daring/ *E-Learning*.

Bilfaqih dan Qomarudin (2105) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 3) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Selain itu Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wulf dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019, hlm. 154) terdiri atas 4 hal, yaitu:

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*),
- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*),
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*),
- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Adapun manfaat *e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015, hlm. 127) adalah:

- 1) Adanya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang.

- 2) Peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Artinya, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari proses pembelajaran daring diantaranya yaitu adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang mampu meningkatkan mutu pendidikan serta mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan interaksi, mempermudah proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun selain itu mudahnya mengakses materi pembelajaran dan mampu menjangkau peserta didik dengan cakupan yang luas.

e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring/E-Learning

1) Kelebihan pembelajaran daring/e-Learning

Kelebihan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015):

- a) Biaya, *e-learning* mampu mengurangi biaya pelatihan. Pendidik dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.
- b) Fleksibilitas waktu *e-learning* membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.
- c) Fleksibilitas tempat *e-learning* membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputer terhubung dengan jaringan Internet.
- d) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.
- e) Efektivitas pengajaran *e-learning* merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya juga didesain dengan *instructional design* mutakhir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.

- f) Ketersediaan *On-demand E-Learning* dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat.

Adapun kelebihan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Seno & Zainal (2019) adalah:

- a) Proses *log-in* yang sederhana memudahkan siswa dalam memulai pembelajaran berbasis *e-learning*.
- b) Materi yang ada di *e-learning* telah disediakan sehingga mudah diakses oleh pengguna.
- c) Proses pengumpulan tugas dan pengerjaan tugas dilakukan secara *online* melalui *google docs* ataupun *form* sehingga efektif untuk dilakukan dan dapat menghemat biaya.
- d) Pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Sedangkan kelebihan pembelajaran daring menurut Hendri (2014) diantaranya adalah:

- a) Menghemat waktu proses belajar mengajar
- b) Mengurangi biaya perjalanan
- c) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku)
- d) Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas
- e) Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

2) Kekurangan pembelajaran daring/*e-learning*

Kekurangan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015) antara lain:

- a) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri yang mengakibatkan keterlambatan terbentuknya *values* dalam proses belajar-mengajar.
- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.

- c) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- d) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- e) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer).

Adapun kekurangan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Seno & Zainal (2019) antara lain:

- a) Tampilan halaman login yang masih membutuhkan petunjuk lebih dalam.
- b) Materi yang diberikan kurang luas dan disajikan dalam bentuk Bahasa Inggris sehingga merepotkan dalam mempelajarinya.
- c) Adanya pengumpulan tugas yang tidak terjadwal serta tidak adanya pengawasan secara langsung atau *face to face* dalam pengerjaan tugas yang membuat pengumpulan tugas menjadi molor.
- d) Materi pembelajaran menjadi kurang dimengerti saat pembelajaran tidak ditunjang dengan penjelasan dari guru secara langsung. Sedangkan

kekurangan pembelajaran daring/*e-learning* menurut Munir dalam Sari (2015) adalah:

- a) Penggunaan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik dan guru terpisah secara fisik, demikian juga antara peserta didik satu dengan lainnya, yang mengakibatkan tidak adanya interaksi secara langsung antara pengajar dan peserta didik. Kurangnya interaksi ini dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (*value*), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek

pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan peserta didik.

- c) Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- d) Pengajar dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis TIK. Jika tidak mampu menguasai, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
- e) Proses pembelajaran melalui *e-learning* menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pengajar. Jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran.
- f) Kelemahan secara teknis yaitu tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet.
- g) Jika tidak menggunakan perangkat lunak sumber terbuka, bisa mendapatkan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya relatif mahal.
- h) Kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet secara lebih optimal

Dari penjelasan di atas maka kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring atau *e-learning* yaitu mempermudah proses pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, mudahnya mengakses materi, melatih pembelajar lebih mandiri, serta pengumpulan tugas secara *online*. Tetapi ada juga kekurangan dari pembelajaran daring/*e-learning* yaitu tidak adanya pengawasan karena pembelajaran dilaksanakan secara *face to face*, jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya pemahaman terhadap materi,

serta pengumpulan tugas yang tidak terjadwalkan.

3) Media Pembelajaran Berbasis Wordwall

A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Kata itu secara harfiah berarti perantara atau pengantar. tetapi sekarang kata itu digunakan, baik untuk jamak maupun mufrad.

Media adalah cara untuk saluran surat menyurat. Media berasal dari bentuk jamak bisa disebut penerima manfaat. Heinrich mewakili media ini seperti film, TV, grafik. Potongan literatur, PC dan guru. Contoh media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran

Media pembelajaran mengharapkan perangkat keras untuk memperkenalkan pesan. Bagaimanapun, yang utama bukanlah perangkat kerasnya, melainkan pesan atau data pembelajaran yang dibawa oleh media .(Pemrograman) secara sederhana adalah data atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan (peralatan) adalah sarana atau alat yang digunakan untuk memperkenalkan pesan/materi pendidikan. Untuk kehalusan tambahan, pikirkan model lugas berikut: TV yang tidak berisi pesan/materi tayangan tidak bisa disebut media pembelajaran, hanya perlengkapan atau perlengkapan. Untuk dikenal sebagai media pembelajaran, TV harus memuat data atau pesan atau materi pelatihan yang ingin disampaikan. Ada kasus khusus, misalnya, jika Anda menggunakan TV sebagai alat bantu untuk memperjelas bagian-bagian dalam TV dan cara kerjanya, TV yang Anda gunakan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, dari berbagai anggapan di atas sangat baik dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran adalah pemegang dan pesan.
2. Materi yang akan disampaikan adalah pesan pembelajaran
3. Tujuan yang ingin dicapai adalah sistem pembelajaran.

Selain itu, pemanfaatan media secara imajinatif akan memperluas kesempatan siswa untuk mengetahui lebih banyak, memadukan apa yang

diwujudkan dengan lebih baik, dan lebih mengembangkan eksekusi dalam melakukan kemampuan sesuai tujuan penguasaan (Cepy, 2012).

B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih dinormalisasi
2. Belajar bisa sangat menarik
3. Belajar menjadi intuitif dengan menerapkan hipotesis belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat disingkat
5. Kekuatan belajar dapat diperluas
6. Sistem pembelajaran dapat terjadi pada titik dan tempat manapun yang diperlukan.
7. Semangat belajar siswa terhadap materi pembelajaran dan sistem pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Pekerjaan pendidik bergeser ke arah yang positif.

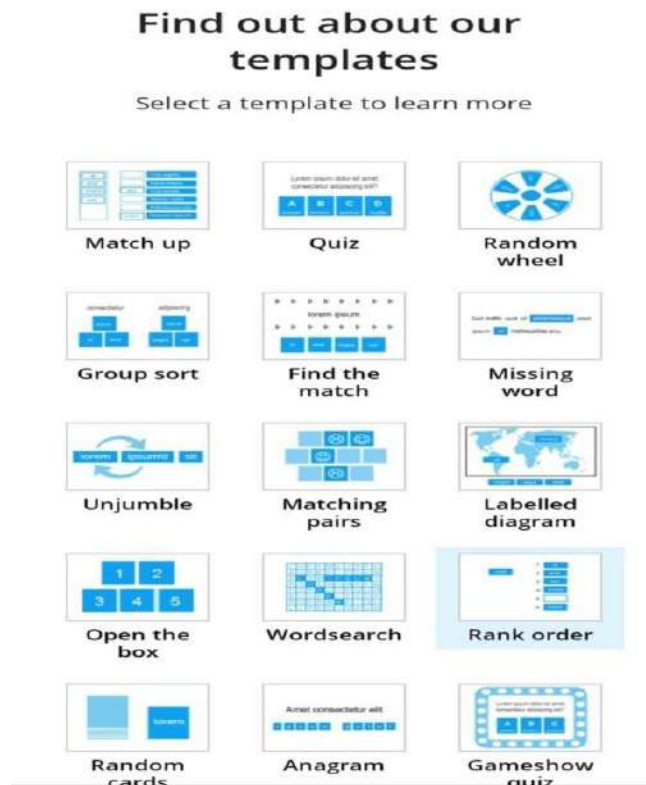
C. Media Pembelajaran Wordwall

Wordwall adalah aplikasi menarik yang berkaitan dengan program. Aplikasi ini secara eksplisit dimaksudkan untuk menjadi aset pembelajaran, media, dan perangkat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Halaman wordwall juga memberikan contoh manifestasi instruktur sehingga klien baru mengetahui tentang jenis kreasi apa yang akan dibuat (Sherianto, 2020)

Wordwall adalah aplikasi web yang dapat digunakan membuat edukasi yang menyenangkan siswa dan juga bisa dijadikan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif. Web ini bisa cocok untuk merencanakan dan mengeksplorasi evaluasi pembelajaran aktif (Halik, 2020).

1. Jenis-jenis dan Karakteristik Media Wordwall

Jenis-jenis media Wordwall dan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut yang ada pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 jenis-jenis game edukasi pada Wordwall

Dilihat dari Gambar 2.1 di atas, maka penjelasannya adalah sebagai berikut:

- a. Koordinasi, permainan edukatif ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan sebagai gambar atau pertanyaan dengan menentukan batas atau membawa semboyan ke penggambaran yang sesuai.
- b. Tes, permainan edukatif ini meminta mahasiswa mengerjakan tes sesuai waktu yang ditentukan dengan materi yang diajarkan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan tes berikutnya.
- c. Roda Tidak Beraturan, instruksi ini meminta siswa untuk menyatakan penggambaran dari gambar atau jawaban atas pertanyaan yang dipilih dari roda yang diputar. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan sehingga siswa menggambarkan dan mempertahankan materi yang dibutuhkan instruktur karena permainan ini tidak memiliki skor.
- d. Buka peti, permainan edukatif ini meminta siswa memilih jawaban yang

sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang benarsesuai dengan yang ada di dalam wadah.

- e. Temukan kecocokan, sekolah ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan sebagai gambar atau pertanyaan dengan mengetuk jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang.
- f. Pengurutan, cara meminta agar siswa mengelompokkan atau menyusun gambar atau artikulasi dengan cara menarik dan memindahkannya ke kumpulan atau kumpulan klasifikasi yang masih ada di udara dengan tepat.
- g. Berkoordinasi dengan set, yaitu dengan mencari set dari gambar atau menggabungkan pertanyaan dengan jawaban yang benar dengan membuka kartu yang baru saja ditutup satu per satu kemudian mengingatnya dan berkoordinasi dengan set mereka sesuai waktu yang dibagikan.
- h. Kartu sewenang-wenang, cara meminta siswa memperhatikan penggambaran gambar atau jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang diberikan. Biasanya digunakan sebagai suatu kegiatan sehingga mahasiswa menggambarkan dan menyimpan materi yang dibutuhkan instruktur karena permainan ini tidak memiliki nilai.
- i. Unjumble, cara meminta siswa menyortir kalimat atau bagiandengan menarik dan mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.
- j. Eksekutor, cara meminta siswa menjumlahkan kata, ungkapan, atau kalimat dengan memilih huruf yang tepat. Jika Anda memilih beberapa huruf yang tidak dapat diterima, itu akan mengurangi hidup atau kesempatan Anda untuk bermain.
- k. Penataan ulang kata, cara meminta siswa mendalangi suatu kata atau ungkapan dengan cara mengangkut huruf-huruf tersebut ke dalam wadah yang telah diberikan secara efektif.

- l. Massing word, cara meminta siswa mengisi lubang pada kalimat atau paragraf dengan cara memasukkan jawaban yang benar ke dalam kotak lubang.
- m. Wach-a-mole, cara mengajukan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan.
- n. Gamesshow Test, cara meminta siswa mengerjakan ujian tergantung waktu yang diberikan.
- o. Wordsearch, cara meminta siswa mencari kata-kata yang cocok dengan materi rahasia pada tabel huruf tak beraturan. Dapat diperkecil, pada bidang datar atau miring dan sebaliknya.
- p. Grafik bertanda, cara meminta siswa untuk mencari nama dari grafik atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengenali gambar dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke kanan pada gambar.
- q. Valid atau Bogus, cara meminta siswa menjawab pernyataan yang diberikan dengan memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasinya valid atau palsu.
- r. Maza Pursue, cara mengajukan siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara mengelak labirin (maze atau lobi yang saling berhubungan) kemudian, kemudian langsung menuju zona jawaban yang tepat sambil menjauh dari musuh.
- s. Flip Tiles, cara meminta siswa untuk menyelidiki serangkaian ubin dua sisi dengan mengetuk untuk memperkuat pertanyaan dan mengetuk untuk kembali.

2. Karakteristik Media Wordwall

Beberapa karakteristik Media Wordwall yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

- 1) Kesulitan dan perubahan, tingkat kesulitan kesulitan dapat disesuaikan dengan siswa. di wordwall ada berbagai kesulitan yang berhubungan dengan level yang berbeda, semakin tinggi levelnya, semakin tinggi tingkat kesulitan tesnya.

- 2) Menarik dan menyenangkan, dapat membuat siswa bubar dan keren dalam latihan-latihan yang menuntun mereka untuk mencapai tujuan mereka sesuai dengan kemampuan mereka.
- 3) Menambah pengalaman dalam teknik, siswa dapat mencoba memainkan permainan yang sebenarnya, mereka mungkin kalah atau gagal, tetapi mereka akan mengulangi dan mencoba untuk menyegarkan sistem dalam bermain.

Berdasarkan gambaran di atas, jenis Wordwall yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah match up, flip tiles dan random cards, karena mereka akan membuat siswa benar-benar mencoba dan menguji untuk menjawab di media wordwall ini. Bermain di media wordwall juga akan membuat mahasiswa lupa sejenak bahwa mereka sebenarnya masih dalam sistem pembelajaran. Terutama ketika siswa menjawab dan mencoba memainkan Wordwall Media, itu akan menyebabkan siswa merasa senang sehingga menarik dan memperluas preferensi mereka untuk topik tematik.

3. Prosedur Penerapan Media Wordwall

1. Untuk pengujian, kita bisa membuka koneksi yang telah dibuat, dengan menulis nama dan setelah itu start.
2. Isi seperti yang ditunjukkan oleh perintah penyelidikan dengan jam yang terus berjalan.
3. Jika masih banyak kesalahan dalam melakukannya, Anda dapat mencoba lagi dengan mengklik mulai sekali lagi.
4. Kita bisa melihat skor yang tersirat dari jam.
5. Sebagai pendidik, untuk melihat rekap siswa yang menyelesaikan pekerjaan beserta nilai dan waktu, kita dapat membuka wordwall, klik hasil saya. Di sana Anda akan melihat siapa yang bekerja dan nilai/skor dan waktu dalam melakukannya. (Yayah Rokayah, 2020)

4. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Wordwall

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari wordwall games dalam kajian Mahmuda, yaitu:

1. Meningkatkan informasi dan pengetahuan siswa melalui metode pembelajaran sambil bermain.
2. Menjiwai dan mengembangkan lebih lanjut daya pikir, kemampuan, bahasa, watak, sikap yang baik bagi siswa.
3. Bekerja pada sifat belajar.
4. Membangun iklim bermain sambil belajar, menyenangkan, menggelitik, dan memberikan rasa pelipur lara.
5. Dapat kesan yang lebih menyenangkan dalam melakukan penemuan yang lebih signifikan dan mudah diikuti oleh siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas dua dan mata pelajaran yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar. (Pepen Supendi dan Nurhidayat, 2007. hal 8).

Sedangkan kekurangan dari game wordwall adalah :

1. Tidak semua materi bisa dibuat di Wordwall Game ini, karena seandainya semua materi dibuat di Wordwall, suasana belajar menjadi melelahkan.
2. Tidak sulit untuk membuat materi pada media Wordwall ini, karena kita perlu membuatnya semenarik mungkin, rencanakan dengan matang bagaimana mendalangi acara media Wordwall, materi apa yang dimasukkan sehingga cenderung menarik untuk siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

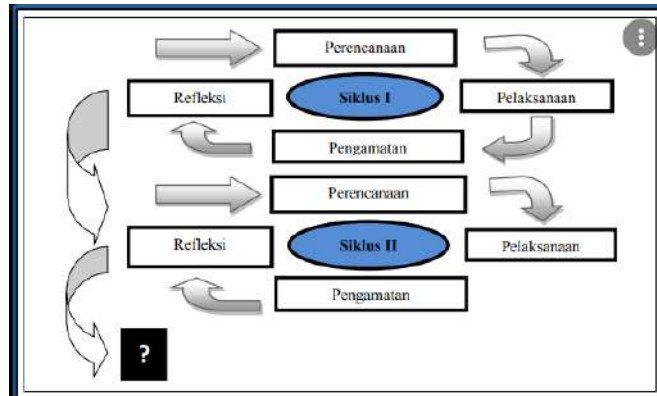
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dibuat dalam penelitian tindakan kelas hal ini menggunakan model dari model Kemmis dan Mc Taggart sebagaimana yang telah dikutip dalam buku Wijaya Kusumah (2001:21). Pada model Kemmis dan Mc Taggart ini memiliki beberapa dalam siklus ini memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengatan atau observasi dan melakukan refleksi.

Seperti yang dikemukakan oleh Rochiati dalam buku Ebbutt, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang tepat dari upaya untuk bekerja pada pelaksanaan latihan instruktif oleh sekelompok pendidik dengan melakukan gerakan dalam belajar, mengingat penampilan mereka pada konsekuensi dari ini. kegiatan. Penelitian kegiatan ruang belajar ini dimaksudkan untuk lebih mengembangkan pelaksanaan instruktur dengan tujuan agar sifat pembelajaran menjadi lebih baik dan meningkat. Motivasi mendasar di balik mengarahkan eksplorasi sebagai penelitian tindakan wali kelas adalah untuk menangani masalah nyata yang terjadi di ruang belajar dan meningkatkan latihan asli para pendidik dalam latihan pengembangan ahli mereka.

Ujian ini akan diselesaikan dalam beberapa siklus , setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus ahli menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati selama sistem pembelajaran dan siklus yang dilakukan akan berakhir jika sistem pembelajaran dapat membangun tindakan pembelajaran siswa.

Dalam penelitian tindakan kelas ini akan digunakan dalam penelitian yaitu dari Model Kemmis dan Mc Taggart yang disajikan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas

2. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Universitas Trilogi Jakarta, khususnya dalam pembelajaran daring mata kuliah Strategi Pembelajaran pada mahasiswa semester 1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2021 sampai dengan tanggal 26 November 2021. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang setiap siklus dilaksanakan 1 kali pertemuan terdiri dari 1x150 Menit. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2021 dan siklus kedua pada 5 November 2021 semester gasal 2021/2022.

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Trilogi,, khususnya yang berkuliah pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trilogi dan berada pada semester 7. Mahasiswa berjumlah 14

orang, terdiri atas 2 laki-laki dan 12 perempuan. Mereka memiliki karakteristik yang beragam dengan dominasi memiliki kecerdasan linguistik, musikal dan interpersonal.

4. Prosedur Penelitian

Prosedur yang akan di lakukan pada penelitian tindakan kelas ini direncanakan 2 siklus, akan tetapi tidak menuntut kemungkinan bertambah siklusnya jika dirasa dibutuhkan karena hasil yang diharapkan belum tercapai. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap (kemmis dan Taggart, 1998) yaitu meliputi: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi (pengamatan), dan 4) refleksi.

1. Siklus I

a) Mengidentifikasi Masalah

Peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran daring dan menganalisis tentang berbagai permasalahan serta kendala-kendala yang selama ini dihadapi. Adapun kendala-kendala yang dihadapi adalah semangat belajar mahasiswa karena penggunaan metode, strategi, serta media yang digunakan masih belum sesuai dengan minat dan multiple intelligences mahasiswa. Sehingga nantinya diperlukan sebuah perbaikan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran tersebut.

b) Memeriksa Lapangan

Peneliti mengamati permasalahan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk mengetahui permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, kemudian peneliti juga melakukan pencatatan terhadap peristiwa yang terjadi di

lapangan. Kemudian sebagai kegiatan memeriksa lapangan peneliti melaksanakan pre-test dengan menggunakan perbandingan antara penerapan strategi pembelajaran yang biasa dilakukan (zoom dengan breakout room dan dosen menjelaskan) dengan penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mahasiswa dan teori pembelajaran konstruktivistik.

c) Perencanaan Tindakan

Setelah peneliti mengetahui inti permasalahan yang terjadi, peneliti merencanakan tindakan dengan harapan permasalahan tersebut dapat terpecahkan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun perencanaan yang dipersiapkan antara lain:

- 1) Membuat silabus pembelajaran
- 2) Membuat *lesson plan* berkarakter (sejenis RPP)
- 3) Mempersiapkan *teaching aids* dan persiapan desain pembelajaran.

d) Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan pada mahasiswa Semester 7 Prodi PGSD dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran dengan perencanaan yang lengkap dan sistematis dalam *Lesson Plan* berkarakter yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti juga membuat catatan terhadap perkembangan yang terjadi di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai dosen atau tenaga pengajar sekaligus observer yang mencatat pada lembar pengamatan observasi dibantu 1 Dosen lain sebagai Observer.

e) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan tindakan yang sedang dan telah dilaksanakan. Untuk melihat perkembangan jiwa kolaborasi dan *communication skill* mahasiswa, peneliti menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk mengemukakan data terkait dengan motivasi belajar siswa. Selain itu observasi juga dilakukan dengan cara mencatat hal-hal penting pada saat pembelajaran berlangsung.

f) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk melihat hasil sementara penerapan pembelajaran daring dengan platform zoom dan media *wheel of names* dalam usaha mengembangkan jiwa kolaborasi dan *communication skill* mahasiswa.

g) Revisi Perencanaan

Hasil yang didapatkan dari siklus pertama menjadi patokan peneliti untuk melakukan revisi perencanaan selanjutnya. Revisi dilakukan oleh peneliti untuk meninjau kembali rencana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya jika ada permasalahan baru yang muncul tanpa diprediksi sebelumnya.

2. Siklus II

a) Rencana Baru

Setelah membuat revisi perencanaan, peneliti membuat rencana baru untuk menanggapi permasalahan baru yang muncul sebagai sebuah

usaha dalam perbaikan pembelajaran sebelumnya. Rencana tindakan diupayakan selalu terkait dengan tindakan yang telah dilakukan, sehingga ada rencana baru yang simultan, seperti mata rantai yang tersambung.

b) Pelaksanaan Tindakan

Rencana yang sudah matang kemudian diaplikasikan di dalam kelas sebagai bentuk tindakan. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai rencana tindakan untuk memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

c) Observasi

Peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Baik yang terkait dengan pengembangan soft skill mahasiswa maupun hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi. Observasi yang terakhir sangat menentukan hasil penelitian, sehingga peneliti harus teliti dalam mengamati perkembangan yang terjadi kepada dua siswa slowleraner tersebut.

d) Refleksi

Peneliti mencatat hasil observasi untuk mengetahui hasil tindakan yang telah diterapkan. Peneliti merefleksi (mengevaluasi) hasil dan membuat kesimpulan dari siklus I sampai siklus II sehingga dapat diketahui bahwa ada pengembangan jiwa kolaborasi dan *communication skill* mahasiswa setelah belajar daring dengan media zoom dan aplikasi *wordwall*.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Rencana Perkuliahan Semester (RPS)
2. Rencana Pembelajaran Harian Berkarakter
3. Lembar Observasi, meliputi penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik
4. Lembar penilaian hasil tes
5. Lembar daftar nama mahasiswa

6. Teknik Pengumpulan Data

Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengambil data atau alat pengukurnya. Jika alat pengambil datanya cukup reliabel dan valid, maka datanya juga akan cukup reliabel dan valid. Selain itu metode serta cara dalam pengambilan data juga harus diperhatikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 4 metode yang sudah lazim digunakan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu:

a) Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu metode yang digunakan dengan cara pengamatan dan pencatatan data secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2002), menyebutkan observasi atau disebut pula dengan pengamatan meliputi penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap.

Dalam penelitian ini peneliti mengamati langsung proses belajar mengajar maupun keadaan sarana dan prasarana. Sumber data diperoleh dari proses dan subjek pembelajaran.

b) Metode Interview

Metode interview adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui percakapan dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan kepada peneliti. Wawancara ini dapat dapat dipakai untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi. Sumber data diperoleh dari dosen dan mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi. Data yang diambil dari pihak-pihak tersebut berguna untuk mengetahui proses pembelajaran yang berlangsung selama ini dan dilakukan dengan wawancara terpimpin yaitu dengan dipersiapkannya pertanyaan-pertanyaan yang diselesaikan dengan data-data yang diperlukan serta wawancara terbuka jika diperlukan.

c) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan melihat sumber-sumber dokumen yang ada kaitannya dengan jenis data yang diperlukan, maka diperlukan cara yang efisien yaitu mengambil dokumen untuk melengkapi kekurangan dan kelemahan metode interview dan observasi.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data tertulis, foto dan dokumen-dokumen yang diperlukan oleh peneliti yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan media zoom dan aplikasi wordwall seperti hasil screenshot serta video kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode dokumentasi dalam penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mengumpulkan informasi yang benar-benar akurat,

sehingga akan menambah kevalidan hasil penelitian.

d) Metode Pengambilan Nilai

Metode pengambilan nilai yang dilakukan pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembagian kelompok-kelompok kecil dalam break out room, kemudian mahasiswa dikondisikan untuk berdiskusi dengan materi yang dikemas dalam media wordwall, dilanjutkan dengan presentasi dan tanya jawab dalam main room. Semua metode tersebut dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan hasil belajar mahasiswa, yang mana semuanya diukur dengan pemberian soal kepada siswa baik secara lisan dan tulis. Dari hasil kuis, exercise, dan ulangan tersebut maka akan diketahui hasil belajar yang diperoleh setelah diterapkannya proses pembelajaran dengan aplikasi zoom berbantuan media *wordwall*.

7. Analisis Data

Setelah data dari lapangan terkumpul dengan menggunakan beberapa metode di atas, maka peneliti akan mengolah dan menganalisa data tersebut dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu analisis data dilakukan dengan menata dan menelaah secara sistematis semua data yang diperoleh. Tujuan analisa didalam penelitian adalah menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan sehingga menjadi data yang teratur, serta tersusun dan menjadi lebih berarti (Marzuki, 2000).

Proses analisa dilakukan oleh peneliti langsung setelah melakukan penelitian. Pekerjaan menganalisis data memerlukan usaha pemusatan

perhatian dan pengerahan tenaga fisik dan pikiran peneliti. Agar hasil penelitian dapat tersusun sistematis, maka langkah peneliti dalam menganalisis data adalah dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu data dari wawancara, observasi maupun data dari dokumentasi dan pengambilan nilai. Data tersebut tentunya sangat banyak, setelah dibaca, dipelajari maka langkah berikutnya adalah mereduksi data yaitu membatasi dan memilih data yang benar-benar penting dan diperlukan serta menyisihkan data yang dianggap tidak perlu kemudian barulah penulis mendisplay data, yaitu menyusun dan menyajikan data dalam bentuk uraian singkat maupun dalam bentuk teks yang bersifat naratif dan disusun secara beraturan agar data-data itu tidak saling tumpang tindih atau salah letak. Langkah selanjutnya adalah melakukan verifikasi atau penarikan kesimpulan dengan mengadakan pemeriksaan keabsahan data dengan teknik triangulasi sehingga dapat diambil kesimpulan yang valid, kredibel serta dapat menjawab rumusan masalah yang dikemukakan sejak awal.

8. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Apabila peneliti

menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda atau proses sesuatu. Apabila peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatan yang menjadi sumber data dalam penelitian tentang penerapan aplikasi zoom dengan media wordwall dalam pembelajaran daring sebagai upaya untuk meningkatkan mutu output pendidikan secara umum dan meningkatkan jiwa kolaborasi dan *communication skill* yang berasal dari data primer. Data primer dalam penelitian ini dapat penulis klasifikasikan menjadi 3, yaitu dengan huruf depan P, singkatan dari bahasa Inggris, yaitu:

◆ *Person* : sumber data berupa orang yaitu sumber data yang dapat memberikan data berupa jawaban lisan melalui wawancara. Dalam penelitian ini sumber data yang berupa person adalah : dosen dan mahasiswa Prodi PGSD Semester 1 pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran.

◆ *Place* : sumber data berupa tempat, yaitu sumber data yang menyajikan tampilan berupa keadaan diam dan bergerak yang dapat diketahui peneliti melalui observasi. Dalam penelitian ini yang berperan sebagai sumber data berupa *place* adalah, kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam aplikasi zoom.

◆ *Paper* : sumber data berupa simbol, yaitu sumber data yang menyajikan tanda-tanda berupa huruf, angka, gambar, atau simbol-simbol yang lain. Peneliti mengambil data dari *file-file* yang berada di dokumentasi pembelajaran dan dijadikan sebagai sumber data. Adapun data tersebut

adalah data mengenai mahasiswa dan kegiatan pembelajaran di Prodi PGSD selama ini.

9. Pengecekan Keabsahan Temuan

Pengecekan keabsahan data atau validitas dalam suatu penelitian sangat penting dan harus dilakukan, karena kegiatan ini merupakan pembuktian bahwa apa yang telah diamati atau data yang diperoleh sesuai dengan kenyataan di lapangan. Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu.

Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Pengecekan keabsahan data merupakan suatu langkah untuk mengurangi kesalahan dalam proses perolehan data penelitian yang tentunya akan berimbas terhadap hasil akhir dari suatu penelitian. Maka dari itu, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengecekan keabsahan data dengan teknik Triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.

Dalam penelitian ini ada beberapa teknik triangulasi yang peneliti gunakan untuk mendukung keabsahan data yaitu:

- Triangulasi dengan sumber, pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.
- Triangulasi dengan metode yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian dengan beberapa teknik pengumpul data.

10. Tahap-tahap Penelitian

Dalam penelitian kualitatif menurut Lexy J. Moleong (2000), ada empat tahapan yang harus dilakukan, yaitu tahap pra-lapangan, tahap kegiatan lapangan, tahap analisis data dan tahap penulisan laporan. Berikut akan peneliti paparkan satu-persatu :

1. Tahap Pra-Lapangan

Pada tahap ini peneliti mengobservasi kegiatan dan hasil belajar mahasiswa Prodi PGSD semester 1 pada mata kuliah Strategi Pembelajaran, untuk mendapatkan gambaran yang tepat tentang latar penelitian. Kemudian peneliti menggali informasi yang diperlukan dari orang-orang yang dianggap memahami tentang objek penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan beberapa langkah penelitian, yaitu menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perizinan dan surat tugas penelitian, menjajaki dan menilai keadaan lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, dan menyiapkan perlengkapan penelitian.

2. Tahap Kegiatan Lapangan

Pada tahap kegiatan lapangan, ada tiga langkah yang dilakukan, yaitu memahami latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan dan

berperan serta sambil mengumpulkan data. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan metode-metode yang telah ditentukan sebelumnya. Disamping itu, peneliti melakukan pengecekan keabsahan data untuk membuktikan bahwa kredibilitas data dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini bersifat melakukan perbaikan pembelajaran, oleh karena itu metode yang dianggap tepat adalah metode penelitian tindakan kelas (*class action research*), yakni studi sistematis yang dilakukan dalam upaya perbaikan praktik-praktik pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut (Kasbolah, 1998/ 1999 : 14).

Metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Prodi PGSD Universitas Trilogi bersifat perbaikan pembelajaran. Perbaikan yang dimaksud adalah perbaikan dalam pembelajaran Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. Karena bersifat perbaikan, tentu saja pelaksanaan pembelajaran tidak cukup satu kali saja, akan tetapi berulang-ulang atau terdiri dari beberapa siklus seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, 1998, yaitu setiap penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi.

3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan penghalusan data yang diperoleh dari subyek, informan, maupun dokumen dengan memperbaiki bahasa dan sistematikanya agar dalam laporan hasil penelitian tidak terjadi kesalahpahaman maupun salah penafsiran setelah data-data itu dianalisis

dengan cara yang telah ditentukan.

4. Tahap Penulisan Laporan

Pada tahap ini, peneliti menyusun laporan hasil penelitian dengan format yang sesuai dengan rancangan penyusunan laporan yang telah tertera dalam sistematika penulisan laporan penelitian yang ditentukan oleh LPPM Universitas Trilogi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Paparan dan Temuan Data

Tujuan dari penelitian ini adalah, (1) menjelaskan upaya pengembangan jiwa kolaborasi mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom dengan media *whell of names*, (2) menjelaskan upaya pengembangan *communication skill* mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom dengan media *whell of names*, dan (3) menjelaskan bahwa dengan diterapkannya aplikasi zoom dengan media *whell of names* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan jiwa kolaborasi dan *communication skill* mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi.

Pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi zoom pada mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas dengan media *wheel of names* telah berjalan dengan lancar. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa di era saat ini Indonesia masih menerapkan pembelajaran berbasis hybrid, yaitu online dan offline karena situasi pandemi Covid-19. Di Universitas Trilogi kami menerapkan pembelajaran dengan 60% online dan 40% offline.

Pada saat pembelajaran offline mahasiswa terlihat aktif dan bersemangat. 80% mahasiswa interaktif dan komunikatif ketika dosen mengajukan pertanyaan dan kuis. Akan tetapi pada saat pertemuan ketiga kegiatan pembelajaran dilakukan secara online. Mahasiswa terlihat kurang bersemangat. Sehingga membuat peneliti tertarik untuk menerapkan metode dan media yang dapat mendukung mahasiswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti melakukan perencanaan dengan memperhatikan kecenderungan kecerdasan majemuk mahasiswa yang terdiri atas linguistik, matematis logis, spasial visual, interpersonal, intrapersonal, musikal, kinestetis, naturalis, dan eksistensial. Semua manusia memilikinya, akan tetapi hanya ada 1-3 jenis kecerdasan yang menonjol pada setiap diri manusia. Berdasarkan hasil observasi pada mahasiswa semester 7, sebagian

besar mahasiswa tampak cenderung memiliki kecerdasan linguistik dan musikal.

Pada siklus pertama dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode ceramah dan presentasi. Media yang digunakan adalah power point. Adapun uraian kegiatan belajar mengajar pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Siklus I:

Siklus 1 dilaksanakan 1 kali pertemuan dengan 2 jam pelajaran (2x50 menit). Pada hari Selasa, 23 Oktober 2022. Peneliti melaksanakan siklus I dengan membuat perencanaan tindakan, adapun secara detail adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus pertama disusun secara sistematis dengan mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran, yang terdiri atas: kontrak perkuliahan, rencana perkuliahan semester (RPS), sumber dan bahan ajar, media pembelajaran power point, lembar observasi, instrument terbuka (tanya jawab), jurnal kegiatan belajar, dan angket penilaian. Rencana perkuliahan semester yang dijadikan acuan dalam kegiatan perkuliahan secara online dengan media zoom.

b. Pelaksanaan

Pada awal kegiatan peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar kemudian mengajak mahasiswa melakukan *ice breaking* dengan menyanyikan lagu jari kanan dan jari kiri. Peneliti menyampaikan RPS, Kontrak perkuliahan dan penyepakatan sistem perkuliahan. Selanjutnya Peneliti menjelaskan materi tentang Konsep Dasar dan Prinsip Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti juga menggunakan media power point sebagai media pembantu dalam menyampaikan informasi dan bahan perkuliahan.

Pada saat Peneliti menerangkan dengan metode ceramah menggunakan media power point, 10 dari 14 mahasiswa tidak mengaktifkan kamera. Hanya ada 5 orang mahasiswa yang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran saat Peneliti melakukan sesi diskusi dan tanya jawab disela-sela menerangkan materi. Pada akhir sesi pembelajaran Peneliti memberikan kuis,

dan hanya 5 mahasiswa yang aktif menjawab dengan tepat. Mahasiswa yang lain masih pasif dan tidak mengaktifkan kamera sampai pembelajaran berakhir.

Pengembangan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa sudah terjadi, melalui diskusi dan tanya jawab disela-sela dosen menerangkan serta saat kuis. Akan tetapi belum semua mahasiswa terlibat aktif untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan dosen pada waktu kegiatan pembelajaran.

Communication skill mahasiswa juga telah berkembang, melalui proses mengamati, menanya, berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Akan tetapi baru 5 dari 14 mahasiswa yang aktif dalam proses tersebut.

c. Observasi

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan observasi terhadap pengembangan jiwa kolaborasi dan communication skill mahasiswa melalui indikator perhatian, motivasi dan respon, serta keaktifan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Kesimpulan dari hasil observasi adalah belum semua mahasiswa sadar akan pentingnya mengikuti kegiatan perkuliahan dengan aktif untuk mendengar, memperhatikan dan memberikan umpan balik, gagasan, serta mengemukakan pendapat, pertanyaan maupun sanggahan. Baru ada 5 dari 14 mahasiswa yang terlihat aktif dalam diskusi kelas, serta mengaktifkan kameranya selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa sudah tampak melalui proses komunikasi, dialog, diskusi dan tanya jawab. Communication skill mahasiswa juga berkembang melalui kegiatan kuis, akan tetapi belum semua mahasiswa melakukan hal tersebut.

d. Refleksi

Pada siklus I ditemukan kekurangan yaitu, kurang aktifnya seluruh mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan. Selain itu dari hasil belajar juga tampak kurang optimal, baru 5 orang yang aktif terlibat dalam kegiatan diskusi dan 4 orang dari 14 mahasiswa yang mengaktifkan kamera. Dari paparan tersebut membuat peneliti merasa perlunya melaksanakan siklus II agar mendapatkan hasil yang lebih optimal. Hasil-hasil yang diperoleh dan

permasalahan yang muncul pada pelaksanaan tindakan dipakai sebagai dasar untuk melakukan perencanaan ulang pada siklus kedua.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan dengan 2 jam pelajaran 2 x 50 menit. Pada hari Selasa tanggal 6 September 2018. Untuk mengantisipasi kekurangan pada siklus I, maka peneliti benar-benar mempersiapkan pelaksanaan siklus II dengan membuat rencana pada tindakan II, sehingga kesalahan yang terjadi pada siklus I tidak terulang pada siklus II.

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus pertama disusun secara sistematis dengan mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran, antara lain : kontrak perkuliahan, rencana perkuliahan semester, bahan ajar, lembar observasi, instrument terbuka (tanya jawab), jurnal kegiatan, dan angket penilaian. Rencana perkuliahan semester yang dijadikan acuan dalam kegiatan perkuliahan. Peneliti juga membuat multimedia dengan menggunakan aplikasi *wheel of names*. Peneliti membuat dua laman *wheel of names* yang terdiri atas nama seluruh mahasiswa untuk *crosscheck* pemahaman mahasiswa pada sesi akhir pembelajaran. Selain itu peneliti juga membuat pertanyaan yang dikemas secara menarik dengan aplikasi *wheel of names* yang berwarna, memiliki motion dan lagu penyemangat pada setiap pertanyaan yang muncul di layar.

b. Pelaksanaan

Pada awal kegiatan peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar kemudian mengajak mahasiswa melakukan ice breaking “menyanyikan lagu jari kanan dan jari kiri”. Selanjutnya peneliti memberikan kuis terkait materi yang telah dipelajari minggu lalu yaitu tentang Konsep Dasar dan Prinsip Penelitian Tindakan Kelas. 8 dari 14 mahasiswa menjawab soal dengan tepat. Selanjutnya peneliti kembali menerangkan materi dengan media power point selama kurang lebih 25 menit. Berikut adalah dokumentasinya:



Gambar 4.1 kegiatan pembukaan
dengan ice breaking



Gambar 4.2 kegiatan perkuliahan
dengan media power point

Setelah peneliti menerangkan dengan media power point, selanjutnya mahasiswa diberikan kuis dengan media *wheel of names*. Media tersebut berupa *spin ring*, atau papan panah berbentuk lingkaran yang bisa diputar. Media juga berwarna-warni (merah, kuning, hijau dan biru) sehingga lebih menarik secara visual, selain itu media juga dilengkapi dengan musik hip hop pada saat diputar dan *clap hands* diakhir setiap pertanyaan muncul. Peneliti melakukan kegiatan kuis dengan beberapa langkah yaitu:

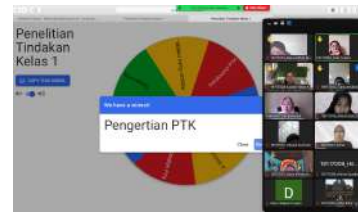
1. Menjelaskan tata peraturan kuis dengan media *wheel of names*,
2. Peneliti memutar pertanyaan pada papan wheel of names,
3. Pertanyaan akan muncul di layar,
4. Mahasiswa yang ingin menjawab menekan tanda raise hand,
5. Peneliti akan menunjuk mahasiswa yang pertama kali raise hand,
6. Jika jawaban benar, maka lanjut ke pertanyaan berikutnya,
7. Jika jawaban kurang tepat, maka peneliti akan menunjuk mahasiswa lain yang sudah raise hand untuk melengkapi dan menambahkan jawaban,
8. Refleksi dan kesimpulan dari peneliti dan mahasiswa dari seluruh jawaban pertanyaan.

Pada saat pelaksanaan kegiatan kuis, terlihat 10 dari 14 mahasiswa mengaktifkan kamera. Naik sebesar 100% dari yang awalnya hanya 5 orang mahasiswa yang mengaktifkan kamera pada siklus I. Mahasiswa terlihat aktif dan lebih bersemangat dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Pada setiap pertanyaan selalu ada mahasiswa yang *raise hand* dan antusias untuk menjawab. mahasiswa yang awalnya tidak *on camera*, menjadi *on camera* dan

terlihat bersemangat. Berikut dokumentasinya:



Gambar 4.3 penjelasan teknis pelaksanaan



Gambar 4.4 pelaksanaan kuis dengan media *wheel of names*



Gambar 4.5 pelaksanaan kuis dengan media *wheel of names*

Selanjutnya pembelajaran dilakukan dengan melakukan konfirmasi untuk mengetahui kualitas pemahaman mahasiswa terkait materi yang telah dipelajari. Peneliti kembali menerapkan media *wheel of names* dengan memasukkan nama seluruh mahasiswa ke dalam media tersebut. Setiap nama yang muncul kemudian menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipahaminya dalam proses pembelajaran. Pada penyampaian jawaban, terlihat pemahaman mahasiswa yang semakin meningkat dan mereka mengkomunikasikan jawabannya dengan lebih percaya diri dan bersemangat. Berikut adalah dokumentasi penunjang dari kegiatan belajar:



Gambar 4.6 penyampaian kesimpulan dari masing-masing mahasiswa



Gambar 4.7 ekspresi mahasiswa setelah belajar dengan media *wheel of names*

Selanjutnya peneliti memberikan umpan balik berupa g-form terkait testimoni dan hal yang dirasakan oleh mahasiswa selama belajar menggunakan media *wheel of names*. Adapun uraian datanya adalah sebagai berikut: (1) 100% responden menyatakan menyukai belajar dengan menggunakan media *wheel of names*, (2) 100% mahasiswa menyatakan terbantu untuk lebih mudah memahami materi dan lebih bersemangat dengan digunakannya media *wheel of names*, dan (3) 100% responden menyatakan ingin belajar dengan menggunakan *wheel of names* lagi.

Dari proses pembelajaran tersebut secara keseluruhan, mulai diskusi, kuis, mahasiswa menyampaikan pemahamannya tentang materi terbukti dapat meningkatkan kolaborasi mahasiswa dengan dosen. Selain itu juga tentu saja dapat meningkatkan communication skills mahasiswa melalui proses mendengar, menulis dan berbicara. Hal tersebut membuat mahasiswa semakin percaya diri dan aktif mengkomunikasikan gagasan dan pemahamannya berkaitan dengan materi yang dipelajari.

c. Observasi

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan observasi terhadap perhatian dan respon mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran, serta hasil belajar mahasiswa. Kesimpulan dari hasil observasi adalah terjadi peningkatan pada jumlah mahasiswa yang mau belajar, sadar akan pentingnya mengikuti kegiatan perkuliahan dengan aktif untuk mendengar,

memperhatikan dan memberikan umpan balik, gagasan, serta mengemukakan pendapat, pertanyaan maupun jawaban dari soal kuis yang diberikan, beserta kesimpulan pemahaman atas materi yang telah dipelajari.

Tingkat keaktifan mahasiswa untuk melaksanakan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran di atas 90% dari jumlah total mahasiswa yang ada. Hal ini tentu berpengaruh pada peningkatan kualitas hasil belajar terkait pengetahuan dan pemahaman mahasiswa mengenai materi. Hal tersebut terbukti dari, (1) peningkatan jumlah mahasiswa yang mengaktifkan kamera selama proses pembelajaran dari 5 menjadi 11 orang, peningkatan mahasiswa yang menjawab kuis, dari 5 menjadi 14 orang dan semua mahasiswa yang berjumlah 14 dapat memberikan kesimpulan pemahaman materi yang telah dipelajari dengan lancar dan percaya diri.

Selain itu hasil dari kuesioner juga menunjukkan bahwa 100% atau sejumlah 14 mahasiswa menyatakan senang belajar menggunakan media *wheel of names*. Mereka menyampaikan ingin belajar dengan media tersebut. Menurut mereka dengan digunakannya media tersebut dapat membantunya untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Penggunaan media *wheel of names* dapat meningkatkan *communication skills* mahasiswa, karena semua mahasiswa harus terlibat aktif dalam pembelajaran. *Communication skills* mereka berkembang melalui kegiatan menjawab soal kuis, berdiskusi dan menetapkan kesimpulan yang tepat. Selain itu seluruh mahasiswa juga diwajibkan mengemukakan pemahaman dari materi yang dipelajari, sehingga membuat mereka wajib berbicara, belajar mengorganisasi kata-kata menjadi kalimat yang lengkap dan berinteraksi dengan peneliti serta sesama mahasiswa. Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara online.

Penggunaan media tersebut juga terbukti dapat meningkatkan jiwa kolaborasi mahasiswa dengan dosen sekaligus peneliti. Karena terjadi komunikasi dan interaksi dua arah pada proses pembelajaran. Mahasiswa terlihat lebih aktif dan lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan dosen, serta mengungkapkan pemahaman, pemikiran dan rasa keingin tahunya.

d. Refleksi

Pada siklus kedua terjadi beberapa perbaikan dan peningkatan pada proses dan hasil belajar. Pengembangan *communication skill* mahasiswa Universitas Trilogi, khususnya dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi zoom dengan media *whell of names* berjalan dengan lancar dengan hasil yang optimal. Pengembangan *communication skill* mahasiswa dilakukan dengan cara mahasiswa dimotivasi untuk bisa menjawab soal kuis, dengan pemberian materi berupa penjelasan konsep dari dosen dengan menggunakan media power point. Selanjutnya mahasiswa diminta untuk menjawab kuis dan diberikan point nilai jika aktif menjawab pertanyaan. Selain itu juga dilakukan penyimpulan bersama jawaban yang benar dari kuis tersebut pada akhir sesi kuis berjalan.

Pada sesi kedua mahasiswa dikondisikan untuk mengembangkan *communication skills*nya. Kegiatan tersebut dilaksanakan melalui penyampaian pemahaman materi oleh mahasiswa secara bergantian dengan menggunakan media *wheel of names*. Nama mahasiswa muncul secara acak pada layar, dan mereka mengemukakan pemahamannya selama kurang lebih 10 menit per mahasiswa.

Pada dua sesi tersebut, terlihat mahasiswa lebih bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kepercayaan diri mahasiswa terlihat meningkat. 100% dari jumlah 14 mahasiswa mengaktifkan kamera ketika menjawab soal atau ketika mendapat giliran menyampaikan pemahamannya. Mereka terlihat antusias dan lebih ceria selama pembelajaran. Mahasiswa yang biasanya kurang aktif dan responsif di kelas, menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua lebih diarahkan pada proses pembelajaran bermakna. Dosen sekaligus peneliti berperan sebagai perencana dan pelaksana kegiatan pembelajaran sekaligus penelitian. Peneliti juga menjadi fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran. Mahasiswa dikondisikan aktif mengemukakan pendapat, jawaban,

pertanyaan, maupun kesimpulan hasil pemahamannya selama proses pembelajaran.

Tingkat interaksi mahasiswa meningkat, interaksi dosen sebagai peneliti sekaligus fasilitator, motivator serta creator dalam pembelajaran dengan mahasiswapun meningkat. Dari hasil tersebut peneliti merasa tidak perlu mengadakan siklus ke tiga sebagai perbaikan, karena mahasiswa sudah memenuhi batas minimal hasil dan kompetensi belajar yang harus dicapainya.

4. 2 Analisis Data

Kegiatan pada siklus II menunjukkan terjadi peningkatan jiwa kolaborasi dan communication skill mahasiswa pada mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan media *wheel of names* dengan aplikasi *zoom online meeting*. Mahasiswa terlibat secara aktif dan konstruktivis dalam berpikir dan menyampaikan gagasan secara lisan kepada peneliti. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Effendy:2015), komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap dan perilaku, baik langsung secara lisan, maupun langsung melalui media.

Melalui proses komunikasi dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, kuis, dan penyampaian kesimpulan dari pemahaman yang dimiliki oleh mahasiswa. Hal tersebut terbukti dapat berjalan secara efektif untuk mengembangkan kemampuan communication skill mahasiswa semester 7 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada proses tersebut telah terjadi komunikasi dua arah, baik dari dosen maupun dari mahasiswa. Hal tersebut senada dengan pemikiran Harold Laswell dalam karyanya *The Structure and Function of Communication in Society*(Effendy:2009), Laswell mengatakan cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut : *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*

Pengertian Laswell di atas menunjukan bahwa komunikasi dapat mengubah sikap seseorang jika komunikasi tersebut berjalan dengan efektif

dengan memenuhi lima unsur yaitu komunikator, pesan, media, komunikan, dan efek. Jadi menurut Laswell, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

Selain communication skill, aspek yang dikembangkan adalah jiwa kolaborasi mahasiswa. Pengembangan tersebut dilakukan dengan upaya peningkatan interaksi komunikasi peneliti dengan mahasiswa melalui kegiatan diskusi, umpan balik dari mahasiswa dan dosen secara bergantian untuk saling melengkapi konsep dan gagasan. Peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana, fasilitator dan motivator pada proses pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pemikiran Nawawi (2019) yang menyatakan bahwa kolaborasi merupakan suatu pertukaran tentang pandangan atau ide yang memberikan perspektif kepada seluruh kolaborator atau pihak yang terlibat. Efektifitas hubungan antar kolaborator yang profesional membutuhkan mutual respect baik setuju atau ketidaksetujuan yang dicapai dalam interaksi tersebut. *Partnership* kolaborasi merupakan usaha yang baik sebab mereka menghasilkan *outcome* yang diharapkan.

Berikut adalah tabel 4.1 hasil pencapaian pada siklus I dan II, dimana ditemukan peningkatan hasil belajar pada siklus II :

Tabel 4.1 Perbandingan Indikator Keberhasilan Pada Siklus I dan II :

Variabel	Komponen variabel	Indikator	Ketercapaian	
			Siklus I	Siklus II
kolo- borasi		1. Mengikuti instruksi dari Dosen	70%	100%
		2. Aktif berkolaborasi dalam kegiatan diskusi	40%	100%
Commu- nication Skill	Perasaan Senang	1. Mengikuti Perkuliahan	100%	100%
		2. Mengaktifkan kamera	36%	100%
		3. Melakukan diskusi	36%	80%
	Perhatian	1. Mengikuti pembelajaran Sungguh-sungguh	40%	85%
		2. Memberikan perhatian yang besar pada kegiatan belajar	40%	90%
		3. Fokus dan berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran	40%	80%
	Keaktifan berko- munikasi	1. Bertanya ketika kurang jelas	20%	70%
		2. Menjawab pertanyaan	50%	100%
		3. Memberi tanggapan	36%	80%
		4. Menyimpulkan materi pelajaran	36%	100%
		5. Aktif mencari sumber belajar lainnya	50%	80%

Kesimpulan pada tabel di atas adalah semua aspek pengembangan jiwa kolaborasi maupun communication skill mahasiswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Hal ini membuktikan bahwa serangkaian kegiatan pembelajaran pada siklus II telah menunjukkan hasil yang baik dan telah menerapkan media wheel of names dalam proses pembelajaran mata kuliah tindakan kelas pada mahasiswa semester tujuh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trilogi terbukti efektif serta berkontribusi pada tercapainya kualitas hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 156.
- Andrew B. Whitford, Soo-Young Lee, Taesik Yun & Chan Su Jung; *Collaborative Behavior And The Performance Of Government Agencies*, International Public Management Journal, 2010 13:4, 321-349.
- Anderson, E.T. & J. McFarlane, *Community as Partner Theory and Practice in Nursing* 4th Ed. Philadelphia, 2004.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asrofuddin. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-RuzzMedia.
- Carpenter, Mason. A. & Sanders, Wm, Gerard, *Strategic Management: A Dynamic Perspective*, 2nd Edition, (New Jersey: Pearson Printice Hall, 2009)
- Dwi Narwoko, J, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta: PrenadaMedia, 2004), h. 38
- Edward M Marshall, *Transforming The Way We Work: The Power of the Collaborative Work Place*, (AMACOM, 1995),
- Kusnandar. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lai, Emily R. 2011; *Collaboration: A Literature Review*.
- Lindeke, L., Sieckert, A. M, *Nurse-Physician Workplace Collaboration*, Online Journal of Issues in Nursing, 2005.
- Muhammad Ali dan Muhammad Ansori. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noorsyamsa Djumara, *Negosiasi, Kolaborasi dan Jejaring Kerja*. (Jakarta: Lembaga Administrasi Negara-RI, 2008).
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugandi, Achmad. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press.
- Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan*

Kelas. Bandung:

Alfabeta.

Sugandi, Ahmad, dkk. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang:UPT MKK UNNES

Steven L., Yaffee and Julia Wondolleck. *Collaborative ecosystem planning processes in the United States: Evolution and challenges*. (Jurnal Environments 31 (2), 2003)

Irham Halik, "Membuat Game Edukasi Dengan Wordwall", <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/> (Diakses 10 Oktober 2021).

Sherianto, *Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar*, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>). (Diakses 10 Oktober 2021)

Yayah Rokayah, *Game Pembelajaran Via Aplikasi Wordwall*(<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020-07/game-pembelajaran-via-aplikasi->, Diakses 10 Oktober 2021)

Scott London, *Collaboration and Community*, di unduh dari <http://www.scottlondon.com/reports/collaboration.pdf> pada tanggal 30 September 2016, h. 2.

BAB IV
LUARAN PENELITIAN

Lampiran 1. Luaran

No	Jenis Luaran				Indikator Capaian
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan	TS
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	Internasional berputasi	V		2021
		Nasional Terakreditasi			
		Nasional tidak terakreditasi			
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding	Internasional Terindeks			
		Nasional			
3	<i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah	Internasional			
		Nasional			
4	<i>Visiting Lecturer</i>	Internasional			
5	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten			
		Paten sederhana			
		Hak cipta	V		2021
		Merek dagang			
		Rahasia dagang			
		Desain Produk Industri			
		Indikasi Geografis			
		Perlindungan Varietas Tanaman			
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu			
6	Teknologi Tepat Guna				TKT 5 - 2021
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya Seni/Rekayasa Sosial				
8	Buku Ajar (ISBN)				
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)				

- Pengisian kolom wajib dengan tanda V atau X
- Pengisian kolom tambahan dengan tanda V atau X
- Pengisian kolom indikator capaian TS : published, submitted, tidak ada
- Untuk modelpurwarupa/desain/karya seni/rekayasa social bias di pilih salah satu.
- Tingkat kesiapan teknologi (TKT) di isi dari 1 sampai 9.
- TKT 1-3 : Penelitian dasar
- TKT 4-6 : Penelitian pengembangan
- TKT 7-9 : Hilirisasi dan komersialisasi produk hasil penelitia

BAB V

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

Lampiran 2 Justifikasi Anggaran

1. Peralatan Penunjang				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuan- titas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Sub total (Rp)				-
2. Bahan Habis Pakai				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuan- titas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Pulsa Internet (Paket Data)	1. Penunjang untuk diskusi bersama tim peneliti; 2. Penunjang pelaksanaan kegiatan penelitian (mengajar 2 siklus)	200GB	500.000	500.000
Pembelian ATK	Pembelian kertas,	1 rim kertas A4	40.000	200.000
	Pembelian tinta printer epson	1 botol warna hitam	75.000	75.000
	Pembelian bolpoint dan ATK lainnya	2 buah	125.000	125.000
Sub total (Rp)				900.000
3. Perjalanan				
Perjalanan	Justifikasi Perjalanan	Kuan- titas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Sub total (Rp)				
4. Lain-lain				
Kegiatan	Justifikasi	Kuantit	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)

		as		
Biaya Rapat	konsumsi rapat dalam perencanaan penelitian, pembuatan laporan kemajuan, laporan akhir dan publikasi	4	200.000	800.000
Biaya Publikasi Pada Jurnal Internasional	Biaya Publikasi Pada Jurnal IJMCR	1	1.500.000	1.500.000
Biaya HaKI	Biaya Pendaftaran HaKI di Kemenkuham	2	400.000	800.000
Sub total (Rp)				3.100.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)				4.000.000

Lampiran 3. Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Submit Proposal										V		
2	Proposal dinyatakan lolos										V		
3	Pembuatan desain penelitian										V	V	
4	Pelaksanaan Siklus I											V	
5	Pelaksanaan Siklus II											V	
6	Penulisan Laporan kemajuan											V	
7	Proses penulisan artikel											V	
8	Penulisan Laporan Akhir												V
9	Publikasi												V
10	Pendaftaran HaKI												V
11	Pembuatan Laporan pertanggungjawaban												V
12	Seminar Hasil												V

Lampiran 4. Susunan Organisasi Tim

Format Susunan Organisasi Tim Peneliti/Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIDN	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1.	Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd/ 031002890 1	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendidikan Dasar	10	Berperan sebagai koordinator penelitian dan bertanggungjawab terhadap seluruh proses dan kegiatan penelitian, kajian pustaka dan teori, instrumen penelitian, pelaksanaan kegiatan penelitian, pembuatan laporan hasil penelitian dan publikasi serta berkoordinasi dengan Anggota 1 dalam seluruh pelaksanaannya
2.	Ir. Sahala Benny Pasaribu, M.Ec., Ph.D	Ekonomi Pembangunan	Ekonomi Industri	5	Membantu ketua peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian, membuat laporan serta publikasi

Lampiran 5. Biodata Peneliti

Format Biodata Ketua/Anggota Tim Peneliti/Pelaksana

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	160301
5	NIDN	0310028901
6	Tempat, Tanggal Lahir	Malang, 10 Februari 1989
7	E-mail	febriantiyuli@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	082331440661
9	Alamat Kantor	Universitas Trilogi, Jl. TMP Kalibata No.1 Jakarta
10	Nomor Telepon/Faks	021 7980011
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 4 orang; S-2 = 0 orang; S-3 = 0 orang
12	Nomor Telepon/Faks	
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Strategi Pembelajaran 2. Pengembangan Kurikulum SD 3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dst

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Islam Malang	Universitas Negeri Malang	
Bidang Ilmu	Pendidikan Agama Islam	Pendidikan Dasar	
Tahun Masuk-Lulus	2009-2013	2013-2015	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Penerapan Pendidikan Karakter Dinamis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner	Pengembangan Buku Guru dan Buku Siswa Berbasis MI, JL dan KL Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku	
Nama Pembimbing/Promotor	Prof. Dr. Masykuri Bakri, M.Si Dr. Anwar Sa'dullag	Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M.Pd Dr. Titik Harsiaty, M.Pd	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

Tahun	Nama	Judul	Nama Jurnal	Indeks	Pendanaan
Genap 2019-2020	Suci Amalia Cahyani, Febrianti Yuli Satriyani	Penerapan Kurikulum 2013 di SDSN Kalibata 11 Pagi	Pedagogik : Jurnal Pendidikan ISSN : 2354-7960/ E-2528-5793	Sinta 4	Mandiri
Ganjil 2019-2020	Febrianti Yuli Satriyani	Application of Learning Model Peer Tutoring with Module to Improve the Effectiveness of Learning in Primary Teacher School Study Program in Trilogi University	International Journal of Multidisciplinary and Current Research ISSN : 2321-3124 Vol. 8	Thomson Routers	Mandiri
	Robiatul Munajah, Febrianti Yuli Satriyani	The Application of Cooperative Learning Model Type "Talking Chips" in Improving Students Speaking Ability in 5 th Grade of Sdn Banjarsari 5 Cipocok Kota Serang	International Journal of Multidisciplinary and Current Research ISSN : 2321-3124 Vol. 7	Thomson Routers	Ristekdikti (PDP)
Genap 2018-2019	Febrianti Yuli Satriyani	Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi Jakarta dengan Media Flash Card and Asking and Giving Question Method Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran	KEGURU Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar ISSN : 2579-9916/ 2579-9886 Vol. 02 No. 2	Jurnal Nasional Ber-ISSN	Mandiri
Ganjil 2018-2019	Febrianti Yuli Satriyani	Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas 5 Slowlearner di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Ar-Roihan Kecamatan Lawang Kabupaten Malang dengan Pengembangan Karakter Dinamis dalam Proses Pembelajaran	Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar ISSN : 2615-1960/2549-0591 Vol 02 No. 2	Jurnal Ber-ISSN	Mandiri
		Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Multiple Intelligences dan Nilai-nilai Pancasila	Pedagogik : Jurnal Pendidikan ISSN : 2354-7960/ E-2528-5793 Vol. 5 No. 2	Jurnal Nasional Ber-ISSN	Ristekdikti (PDP)

	Febrianti Yuli Satriyani, Robiatul Munajah	Improvement of Student Learning Motivation in Primary School Teacher Education Study Program of Trilogi University Using Flash Card Media and Asking and Giving Question	Eurasia Research ISSN : 2454-5899 Vol. 1	Prosiding Internasional	Yayasan Dakab
--	--	--	--	----------------------------	------------------

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya.

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	16 November 2016 – 07 Januari 2017	Sebagai Pemateri “ Pelatihan Menjadi Guru Professional Melalui Wirausaha Waralaba Bimbingan Belajar Tingkat Sekolah Dasar “	Mandiri	1.000.000
2	4-7 September 2017	Sebagai Pembicara “Etika dan Budaya Kampus dalam Acara PKKMB”	Mandiri	1.000.000
3	19 Mei 2018	Sebagai Narasumber “ Story Telling Indonesia”	Mandiri	1.000.000
4	11 Maret 2018	Sebagai Instruktur “ Senam Keluarga Mengenang HM. Soeharto (Bapak Pembangunan Indonesia) ”	Yayasan Damandiri	500.000
5	5-7 September 2018	Sebagai Pembicara “Sosialisasi Satuan Anti Narkoba dalam Acara PKKMB”	Mandiri	1.000.000
6	30-Apr-19	Sebagai Narasumber “ Pengajaran Jarak Jauh (Teleteaching) Penulisan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pada Guru-Guru SD di Jakarta, Kepulauan Natuna Riau dan Timika Papua ”	Universitas Trilogi dan PII	1.500.000
7	22 Maret 2018	Sebagai Pemateri “Workshop Mengajar sesuai Karakteristik Siswa SD”	Mandiri	1.000.000
8	15 Juli 2018	Sebagai Narasumber Pengenalan Lingkungan Sekolah SMKN 47 Jakarta dengan Tema Wawasan Kebangsaan	Dinas Pendidikan	3.000.000
9	17 Juli 2018	Sebagai Narasumber “Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) SMK Negeri 58 Jakarta	Mandiri	1.000.000
10	25-27 Januari 2019	Sebagai Narasumber “Trauma Healing Korban Bencana Tsunami” di Kecamatan Sumur P11andeglang Banten	Mandiri	1.000.000
11	29 Januari 2020	Narasumber Membangun Pribadi Milenial Berkualitas Unggul di Era Industri 5.0 di SMK Cyber Media Jakarta	Mandiri	1.000.000
12	21-22 September 2019	Narasumber dalam Kegiatan Bela Negara Universitas Pamulang	Universitas POamulang	500.000
13	14 Mei 2020	Narasumber Seminar Nasional Merdeka Belajar	Mandiri	500.000

14	21 Juli 2020	Narasumber Seminar Online Pembelajaran Home Schooling yang Menyenangkan Bersama Orangtua #DiRumahAja	Mandiri	500.000
15	25 Juli 2020	Narasumber Seminar Online "Saipkah Pendidikan Menuju New Normal?"	Mandiri	500.000
16	27 Juli 2020	Narasumber Seminar Online "Kesiapan Dunia Pendidikan dan Tips manajemen Waktu Belajar di Era New Normal"	Mandiri	500.000
17	4 Agustus 2020	Narasumber Seminar Online "Kegiatan Pendidikan Menyenangkan Selama Di Rumah"	Mandiri	500.000
18	19 Agustus 2020	Narasumber Seminar Nasional "Public Sepaking"		500.000

*

Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

Tahun	Judul	Nama Jurnal	Indeks
Genap 2019-2020	Penerapan Kurikulum 2013 di SDSN Kalibata 11 Pagi	Pedagogik : Jurnal Pendidikan ISSN : 2354-7960/ E- 2528-5793	Sinta 4
Ganjil 2019-2020	Application of Learning Model Peer Tutoring with Module to Improve the Effectiveness of Learning in Primary Teacher School Study Program in Trilogi University	International Journal of Multidisciplinary and Current Research ISSN : 2321-3124 Vol. 8	Thomson Routers
	The Application of Cooperative Learning Model Type "Talking Chips" in Improving Students Speaking Ability in 5 th Grade of Sdn Banjarsari 5 Cipocok Kota Serang	International Journal of Multidisciplinary and Current Research ISSN : 2321-3124 Vol. 7	Thomson Routers
Genap 2018-2019	Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi PGSD Universitas Trilogi Jakarta dengan Media Flash Card and Asking and Giving Question Method Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran	KEGURU Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar ISSN : 2579-9916/ 2579-9886 Vol. 02 No. 2	Jurnal Nasional Ber-ISSN
Ganjil 2018-2019	Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas 5 Slowlearner di Madarasah Ibtidaiyah Terpadu Ar-Roihan Kecamatan Lawang Kabupaten Malang dengan Pengembangan Karakter Dinamis dalam Proses Pembelajaran	Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar ISSN : 2615-1960/2549-0591 Vol 02 No. 2	Jurnal Ber-ISSN
	Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Multiple Intelligences dan Nilai-nilai Pancasila	Pedagogik : Jurnal Pendidikan ISSN : 2354-7960/ E- 2528-5793 Vol. 5 No. 2	Jurnal Nasional Ber-ISSN
	Improvement of Student Learning Motivation in Primary School Teacher Education Study Program of Trilogi University Using Flash Card Media and Asking and Giving Question	Eurasia Research ISSN : 2454-5899 Vol. 1	Prosiding Internasional

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

Researcher Name /	Activity Name / ISSN / ISBN	Research Title	Publisher / website document	Scale
Febrianti Yuli Satriyani, Robiatul Munajah	6th ICRTTEL 2018 - International Conference on Research in Teaching, Education & Learning / 2454-5899	Improvement of Student Learning Motivation in Primary School Teacher Education Study Program of University Trilogi Using Flash Card Media and Asking and Giving Questions	EURASIA Research - https://teraweb.org/wp-content/uploads/2018/11/TERA-International-Conference-Jakarta-November-2018.pdf	International
Febrianti Yuli Satriyani,	National Seminar on Education / ISBN: 978-602-71836-2-9	The Role of Class Management in the implementation of Full Day School in the Ar-Roihan Integrated Madrasah in Lawang Sub-District, Malang District	http://s3ppi.umi.ac.id/wp-content/uploads/2017/04/FULL-DAY-SCHOOL-BASED-AL-QUR'AN.pdf	National

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Psikologi Pendidikan	2017	87	Trilogi Pers
2	Pengembangan Keteknopreneuran di SD	2017	67	Trilogi Pers
3	Implementasi pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	2016	137	PT. Remaja Rosda Karya
dst				

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Penerapan Kurikulum 2013 di SDSN Kalibata 11 Pagi	2020	Hak Cipta	
2	Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar	2020	Hak Cipta	
3				
dst				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				
3				
dst				

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			
dst			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Universitas Trilogi.

Jakarta, 5 Oktober
2020 Pengusul,



(Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I.,
M.Pd)

Biodata Anggota:**A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ir. S. Benny Pasaribu, M.A, PhD. (Econ)
2	Jenis Kelamin	L/P
3	Jabatan Fungsional	
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	3175082112580014
5	NIDN	
6	Tempat, Tanggal Lahir	Medan, 21 Desember 1958
7	E-mail	bennypasaribu@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	0811 85 8889
9	Alamat Kantor	Jl. TMP Kalibata No. 1 Jakarta
10	Nomor Telepon/Faks	
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = ... orang; S-2 = ... orang; S-3 = ... orang
12	Nomor Telepon/Faks	
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Ekonomi Industri dan Evaluasi Kebijakan
		2 . Ekonomi Mikro Lanjutan
		2. Kepemimpinan dan Manajemen
		dst

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Institut Pertanian Bogor (IPB), Bogor	William College, Massachusetts, USA	Ottawa University, Canada
Bidang Ilmu	Agrobisnis	Ekonomi Pembangunan	Perdagangan Internasional, Ekonomi Industri, General Equilibrium
Tahun Masuk-Lulus	1977-1981	1988-1989	1990-1995
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Produksi dan Stabilisasi Harga Beras di Lampung.	The Comparative Advantage of Cooperatives in Indonesia.	Industrial and Trade Policies : A Multy-Sectoral Model with Increasing Returns to Scale and Imperfect Competition.
Nama Pembimbing/Promotor	Prof. IB Teken	Prof. Brian Levy, PhD	Prof. Nguyen Quyen, PhD

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				
3				
dst				

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya.

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				
2				
3				
dst				

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1			
2			
3			
dst			

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Sekretariat Kabinet RI – Sektor Lingkungan Hidup dan Kehutanan	Strategi Industrialisasi Sektor Kehutanan dan Lingkungan Hidup	Jakarta, 13 Agustus 2019
2	Kuliah Umum Lingkungan dan Budaya sebagai Penunjang <i>Tourism Behavior</i>	Pariwisata berbasis Kearifan Lokal dan Produk Unggulan Daerah	Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM) Yogyakarta, 12 Oktober 2019
3	KPPU (Komisi Pengawas Persaingan Usaha)	<i>Welcome To Fair Competition</i>	Jakarta, Mei 2018
4	Seminar Nasional Dewan Pimpinan Wilayah Asosiasi Aren Indonesia (DPW-AAI) Provinsi Riau dan Dewan Pimpinan Pusat (DPP) Asosiasi Aren Indonesia (DPP-AAI)	Strategi Industrialisasi Aren di Indonesia	Pekanbaru, 31 Maret – 01 April 2017
5	Agro Industry Indonesia Forum (AGRIIF) bekerjasama dengan HIMPUNI (Perhimpunan Organisasi Alumni PTN Indonesia), Arrbey dan Ewwon	Pertanian sebagai Ujung Tombak Perekonomian Indonesia	Jakarta, 10 Mei 2017
6	<i>Public Policy Discussion</i> APINDO	Kebijakan Industrialisasi Perkebunan Sawit Berkelanjutan di Indonesia	Jakarta, 21 Juni 2017
7	CIPS Indonesia - <i>Center for Indonesian Policy</i>	<i>Indonesia - Recent</i>	Jakarta, 26 April 2017

	<i>Studies</i>	<i>Economy Development</i>	
8	Badan Restorasi Gambut (BRG)	Keberlangsungan Fungsi Ekonomi, Sosial, dan Lingkungan Melalui Penanaman Kelapa Sawit Berkelanjutan di Lahan Gambut	Jakarta, 18 Mei 2019
9	Rakernas HILDIKTIPARI (Himpunan Lembaga Pendidikan Tinggi Pariwisata Indonesia)	Strategi Industrialisasi Pariwisata 2045 sebagai Motor Penggerak Perekonomian Indonesia	Jakarta, 17-18 Maret 2017
10	<i>Gathering</i> Kamar Dagang dan Industri Indonesia (KADIN) Kota Balikpapan	Roadmap Industrialisasi Indonesia	Balikpapan, 27 Juli 2017
11	Rembuk Nasional 3 Tahun Pemerintahan Jokowi – JK	Tata Kelola Pangan Nasional	Jakarta, 23 Oktober 2017
12	STIE Tangerang - Ekonomi Digital	Peranan Teknologi Digital dalam Perekonomian Indonesia	Tangerang, Juli 2019
13	Seminar “Ekspektasi Pengembangan Pariwisata dan MICE Nasional”	Pengembangan Pariwisata dan MICE Nasional 2045	Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM) Yogyakarta, 15 Mei 2017
14	APHI (Asosiasi Pengusaha Hutan Indonesia)	Transformasi Industri Kehutanan Indonesia 2017 - 2045	Jakarta, 29 Oktober 2016
15	HIMKI dan APKINDO	Industri Kehutanan Indonesia	Jakarta, 18 Oktober 2016
16	Seminar Hasil Studi Ekonomi Digital di Indonesia: Sebagai Pendorong Utama Pembentukan Industri Digital Masa Depan	Peluang Indonesia dalam Era Ekonomi Digital dari Aspek Infrastruktur dan Akses Permodalan pada Sektor	Jakarta, 20 Oktober 2016

		Industri Kreatif	
17	Seminar Perguruan Tinggi di Nias	Pengembangan SDM untuk Percepatan Pertumbuhan Ekonomi Daerah	Nias, 28 November 2016
18	Rembuk Nasional 3 Tahun Pemerintahan Jokowi – JK	Kedaulatan Pangan	Jakarta, 64 Oktober 2019

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Buku Roadmap Industrialisasi Indonesia 2045	2019	136	KEIN (Komite Ekonomi dan Industri Nasional)
2	Buku Roadmap Industrialisasi Agro 2045	2019	252	KEIN (Komite Ekonomi dan Industri Nasional)
3				
dst				

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				
3				
dst				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1	Rekomendasi Mengatasi Masalah Pokok Lingkungan Hidup dan Kehutanan di Kawasan Danau Toba	2019	MEMO KEIN kepada PRESIDEN JOKO WIDODO	
2	Agroindustri Berbasis Produk Unggulan Daerah	2018	MEMO KEIN kepada PRESIDEN JOKO WIDODO	
3	Rekomendasi Menghapus Pengenaan PPN Atas Produk Petani	2018	MEMO KEIN kepada PRESIDEN JOKO WIDODO	
4	Tata Niaga Gula Rafinasi dan Program Swasembada	2017	MEMO KEIN kepada PRESIDEN JOKO WIDODO	
5	Sistem Aplikasi dan Integrasi Logistik Pangan dalam rangka Percepatan Kedaulatan Pangan	2016	MEMO KEIN kepada PRESIDEN JOKO WIDODO	

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			
dst			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Universitas Trilogi.

akarta, 5 Oktober 2020

Ketua Peneliti,



Ir. S. Benny Pasaribu, M.A, PhD.
NIK. 9903262694

Lampiran 6. Surat Pernyataan Ketua Peneliti (Hibah Universitas Trilogi)

**KOP PERGURUAN TINGGI
SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN/PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd
NIDN : 0310028901
Pangkat / Golongan : Lektor/ Penata III/c
Jabatan Fungsional : Lektor 300

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

"Peningkatan Communication Skill Mahasiswa Universitas Trilogi Dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Zoom Dengan Media Wordwall" yang diusulkan dalam skema Penelitian Hibah Universitas Trilogi **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke Universitas Trilogi .

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui
Kepala LPPM


Dedy Herawati
NIP. 197002261994032001

Jakarta, 17 Oktober 2021

Yang menandatangani, _____




Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 031002890

