

Implementation Of Interactive Power Point Media On Collaborative Skills In Madrasah Ibtidaiyah

[Implementasi Media Power Point Interaktif Terhadap Kemampuan Berkolaboratif Di Madrasah Ibtidaiyah]

Silvi imroatul hamida¹⁾, Nurdyansyah ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: Nurdyansyah@umsida.ac.id

Abstract. *This research was conducted based on the background of the problems faced by teachers in improving students' collaborative attitudes. The aim of this research is to analyze whether interactive power points can improve students' ability to collaborate with their friends. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. Using the Miles & Hiberman model of data analysis which consists of stages 1) data reduction 2) data presentation 3) drawing conclusions and classification. This research found that there are still teachers who rarely apply learning media such as interactive power point media in the classroom. With the application of interactive power point media, students become more enthusiastic and interested in the learning process, thereby providing a positive impact on collaborative activities. The application of interactive power point media by the homeroom teacher for class 4 at SDN Simoketawang was able to increase students' collaborative attitudes in accordance with collaborative indicators.*

Keywords – Collaborative; Learning Media; Interactive Power Point Media

Abstrak. *Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang permasalahan yang dihadapi guru dalam meningkatkan sikap berkolaboratif siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah power point interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi bersama temannya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Menggunakan analisis data model Miles & Hiberman yang terdiri dari tahapan 1) reduksi data 2) penyajian data 3) penarikan kesimpulan dan klasifikasi. Penelitian ini memperoleh hasil masih terdapat guru yang jarang menerapkan media pembelajaran seperti media power point intreraktif dalam kelas. Adanya penerapan media power point interaktif siswa semakin bersemangat dan tertarik dalam proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif dalam kegiatan berkolaborasi. Adapun penerapan media power point interaktif yang dilakukan guru wali kelas 4 SDN Simoketawang mampu meningkatkan sikap berkolaboratif siswa sesuai dengan indikator kolaboratif.*

Kata Kunci- Berkolaboratif; Media Pembelajaran; Media power point interaktif.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Sebagaimana telah ditulis dalam UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal ayat 1 dan 2 yang mewajibkan setiap orang berpendidikan[1]. Dengan pendidikan seseorang akan mampu berkembang dan menjadi lebih baik dalam kehidupan. Salah satu pendidik yang memiliki peran penting adalah guru[2]. Dimana guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan kolaboratif[3][4]. Untuk melaksanakan pembelajaran yang “PAIKEM (pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan)” guru dituntut agar mampu mengembangkan kemampuan terutama dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi[5][6][7]. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan sebagai penyalur materi atau informasi dan ide yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas[8][9][10][11]. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dipergunakan oleh guru seperti media power point interaktif. Power point merupakan program aplikasi yang dirancang khusus yang memiliki pemanfaatan sebagai alat presentasi, penyampaian rapat, maupun materi pembelajaran yang menarik, tidak membutuhkan biaya yang tinggi dan mudah dalam proses pembuatannya[12]. Sedangkan interaktif dapat dimaknai sebagai interaksi yang dilakukan dari sedikit atau banyak arah antara guru dan siswa[13]. Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa power point interaktif merupakan program yang dibuat dengan mudah, rendah biaya, serta menarik yang mampu menciptakan pertukaran pikiran antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media pembelajarannya sehingga kelas menjadi aktif dan siswa mampu berkolaborasi. Adapun beberapa indikator Power Point Interaktif sebagai berikut :

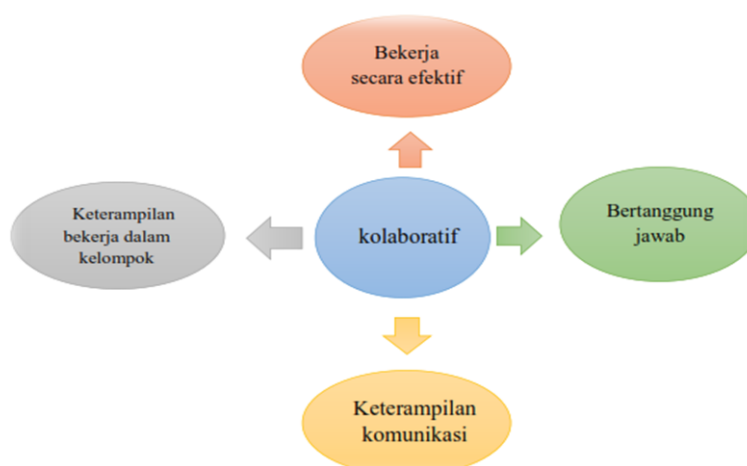


Gambar 1. Indikator power point interaktif

Sumber A. Wicaksana dan T. Rachman[14]

Berdasarkan gambar 1.1 dapat diuraikan bahwa menurut sanjaya terdapat enam indikator power point interaktif yaitu 1) teks pada media mudah dipahami oleh siswa. Teks pada media pembelajaran disarankan memuat 25 kata dalam satu slide power point. Hal ini dilakukan agar slide tidak membuat siswa jenuh dengan banyaknya tulisan. 2) audio yang terfokuskan pada audio atau efek suar, backsound, dan musik. 3) media bergerak dapat berupa animasi atau film. 4) visual yang harus diperhatikan diantaranya desain tata letak, tipografi, warna yang mampu menarik perhatian siswa. 5) dapat disampaikan dan diterima dalam hal ini yaitu pembicaraan sesuai dengan pesan yang disampaikan yang mampu disampaikan dan diterima sesuai dengan tujuan ataupun sasaran[14].

Profil pelajar pancasila memiliki tujuan menciptakan siswa yang berkarakter juga menerapkan nilai-nilai pancasila. Dalam nilai-nilai pancasila ini sangatlah luas sehingga ketika siswa menerapkan nilai-nilai pancasila secara konsisten[15], Maka diyakini siswa akan ikut peran serta dalam mewujudkan kesejahteraan sosial[16][17]. Profil pelajar pancasila memiliki enam elemen salah satunya yakni menciptakan karakter bergotong royong yang didalamnya menggambarkan sikap kolaboratif antar siswa. Sikap kolaboratif dalam hal ini adalah sikap bekerjasama dan saling membantu untuk mencapai tujuan yang sama dalam mencari jalan keluar terhadap masalah yang ada, mampu memberikan pendapat dan menerima pendapat seseorang dengan baik dan mampu berkolaborasi antara siswa dengan siswa, kelompok siswa dengan kelompok siswa, maupun kelompok siswa dengan guru yang sesuai dengan indikator kolaboratif[18]. Adapun beberapa indikator yang digunakan penulis sebagai berikut :



Gambar 2. Indikator pembelajaran kolaboratif

Sumber: D. Sufajar dan A. Qosyim[19]

Indikator karakter kolaboratif dalam penelitian ini memiliki empat elemen yang harus dicapai dengan aspek yang berbeda-beda yaitu 1. Bekerja secara efektif. Dalam bekerja secara efektif ini diharapkan siswa mampu memberikan pendapat maupun ide-ide dalam memecahkan masalah secara bersama-sama 2. Bertanggung jawab. Bertanggung jawab dalam indikator ini meliputi bertanggung jawab dengan keadaan kelompoknya, bertanggung jawab terhadap ketuntasan tugas yang diberikan dengan tepat waktu 3. Keterampilan komunikasi. Aspek keterampilan komunikasi yang harus dicapai dalam indikator ini siswa mampu berdiskusi dengan teman sekelompok dalam menyelesaikan tugas 4. Keterampilan bekerja dalam kelompok. Keterampilan bekerja dalam kelompok memiliki aspek berani bertanya kepada teman ketika menemukan problem, aktif dalam penugasan, menyelesaikan tugas sesuai dengan SOP[20]. Penerapan indikator keterampilan siswa disesuaikan dengan tujuan dari peneliti seperti aktif dalam bekerja, bertanggung jawab, saling membantu, produktif, dan saling menghargai pendapat satu sama lain.

Hasil pembelajaran PPKN di sekolah dasar yang baik dan efektif tidak luput dari peranan seorang guru, Maka dari itu pentingnya guru dituntut harus mampu menguasai media pembelajaran agar pembelajaran menyenangkan, aktif, dan inovatif sehingga siswa tidak akan merasakan kejenuhan atau bosan dalam belajar maupun proses pembelajaran. Hal ini dikuatkan dengan Q.S an- Nahl ayat 44[21]. Penggunaan media power point interaktif ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Dengan adanya media power point interaktif ini sangatlah membantu guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran[22]. Pada media pembelajaran power point interaktif menghubungkan antara unsur suara, gambar, atau video sehingga mampu menyesuaikan dengan kemampuan gaya belajar anak baik visual, auditori, atau visual- auditori[23]. Namun pada kenyataan yang ada di lapangan sebagian sekolah yang kurang maju hampir tidak mampu untuk menggunakan media power point interaktif sebagai penunjang membentuk siswa yang memiliki karakter berkolaboratif. Permasalahan tersebut disebabkan karena kurangnya sumber dana ekonomi yang belum mencukupi, banyak guru yang kurang mampu dalam mengoperasikan teknologi dan juga perlengkapan sarana dan prasarana yang tidak lengkap.

Pada penelitian sebelumnya ditemukan beberapa faktor penghambat yang menyebabkan terjadinya pembelajaran yang kurang aktif, efektif dan inovatif dalam pembelajaran sehingga menghambat proses kemampuan berkolaboratif pada siswa. Kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan media elektronik seperti media pembelajaran power point interaktif, tidak adanya ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru sehingga pembelajaran menjadi sangat monoton dan pasif, guru yang selalu menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media apapun karena guru kurang memahami dan mengetahui tentang berbagai macam media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini bahwa media power point sangat membantu dalam proses pembelajaran yang pada awalnya siswa tidak aktif menjadi aktif[24]. Kurangnya pengembangan media slide power point yang efektif dalam pembelajaran kebanyakan pada slide power point hanya berupa tulisan yang menjabarkan seperti penjabaran dalam buku sehingga siswa bosan akan penampilan pada slide power point tersebut. Adapun hasil penelitian ini microsoft power point dapat menarik minat belajar dan perhatian siswa[25]. Penelitian analisis kebutuhan

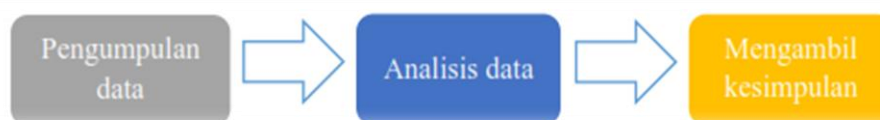
pengembangan media power point interaktif sebagai media pembelajaran memperoleh hasil kurangnya kemampuan guru dalam berkreasi mengembangkan media power point sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik [26].

Pentingnya penggunaan media power point interaktif ini dapat digunakan sebagai cara yang efektif dalam proses pembelajaran. Dari beberapa penelitian sebelumnya adapun yang memberikan hasil relevan penggunaan media power point ini mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa yang layak untuk digunakan. Harapan dikembangkannya media pembelajaran ini untuk meningkatkan pemahaman siswa terutama pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PPKN), serta mampu membuat siswa bernalar kritis dalam proses pembelajaran sehingga akan menumbuhkan sifat kolaboratif dalam diri siswa. Media power point ini memiliki peran sebagai penyalur pesan, sebagai alat guru untuk menyampaikan informasi penting kepada siswa yang lebih teliti, jelas dan menarik. Media power point ini dianggap cocok untuk pembelajaran anak sekolah dasar yang masih memiliki rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang baru, maka untuk memenuhi kebutuhan siswa tersebut guru harus mampu merancang, membuat, dan menggunakan media yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran power point juga memiliki beberapa kekurangan seperti harus mampu mengoprasikan power point seperti menciptakan desain dan ide yang menarik, memakan waktu dalam persiapan penggunaannya, hanya bisa dioprasikan dengan windows, sebagian kecil ada beberapa materi yang tidak dapat dijabarkan dalam power point.

Urgensi penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berkolaborasi dalam pelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga dapat dijadikan dasar oleh guru untuk mengetahui kemampuan berkolaborasi siswa kepada temannya dalam menyelesaikan permasalahan, sehingga ketika hal tersebut terjadi guru dapat membimbing siswa yang belum mampu untuk lebih mampu mengembangkan pemikiran kognitif, afektif dan psikomotorik siswa agar sesuai dengan tujuan P5 terutama pada elemen karakter berfikir kritis dan bergotong royong dengan harapan mampu menciptakan siswa bernalar kritis dan kolaboratif yang sesuai dengan penerapan nilai-nilai pancasila, maka dari itu peneliti melakukan implementasi media power point interaktif terhadap kemampuan berkolaboratif pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Penggunaan media tersebut dilakukan agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang PAIKEM. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah Power Point interaktif ini mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi bersama temannya di kelas serta implikasi implementasi media power point interaktif terhadap kemampuan berkolaboratif.

II. METODE

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam Penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan cara pengumpulan data kemudian dianalisis data tersebut secara kritis dan menyimpulkan yang terjadi di lapangan. Adapun alur pengumpulan data kualitatif deskriptif pada gambar dibawah ini sebagai berikut :



Gambar 3. alur pengumpulan data kualitatif deskriptif

Objek penelitian ini adalah Implementasi Media Power Point Interaktif dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif di SDN Simoketawang. Subyek data yang digunakan yaitu wawancara untuk guru kelas IV dan 35 siswa kelas IV di SDN Simoketawang. Data sekunder adalah data yang didapat melalui gambar dokumentasi berupa gambar lembar kerja sebelum dan sesudah penerapan media power point interaktif, gambar penerapan media power point yang diterapkan guru.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi terstruktur yaitu pengamatan yang sudah didesain secara sistematis. Jadi dengan mengamati peneliti menggunakan instrument penelitian, maka peneliti dapat menilai relevan dan tidaknya implementasi power point interaktif dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa.

Wawancara yaitu metode pertemuan antara 2 orang buat bertukar informasi serta ide lewat tanya jawab yang dicoba secara terstruktur sehingga bisa menolong periset buat menciptakan tujuan dari penelitiannya. Dokumentasi yaitu suatu cara untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk dokumen, foto berupa laporan dan informasi yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang diperoleh dari penelitian ini meliputi data modul ajar, foto kegiatan, penerapan media power point yang diterapkan guru. Penelitian kualitatif deskriptif tidak memiliki rumus untuk mengolah dan menganalisis data. Penelitian kualitatif deskriptif lebih bersifat deskriptif dan naratif yang sesuai berdasarkan kenyataan di lapangan.

Adapun teknik analisis data dilakukan untuk membuktikan penelitian benar-benar dilakukan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles & Hiberman yang terdiri dari tahapan 1) reduksi data merupakan proses yang mencakup kegiatan pemilihan, pemusatan dan penyederhanaan semua data yang dikumpulkan selama proses pengumpulan dan penyusunan laporan penelitian. 2) penyajian data adalah kumpulan informasi yang dikumpulkan secara naratif tentang sebelum dan sesudah penerapan media power point. 3) penarikan kesimpulan dan klasifikasi. Untuk keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan triangulasi dimana hasil wawancara dibandingkan dengan hasil pengamatan langsung peneliti selama penerapan media power point interaktif [27].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Power point interaktif merupakan penayangan slide yang telah berupa menu dan disusun secara interatif yang mampu memberikan timbal balik yang telah terprogram dimana dalam power point interaktif ini telah dilengkapi dengan teks, grafik, video, suara dan objek terkait. Bahkan dalam power point interaktif ini terdapat beberapa fitur yang mampu menambah nilai keindahan dan estetika yang berkaitan dengan materi sehingga power point interaktif memiliki tujuan untuk menarik minat belajar siswa [12]. Dengan adanya media power point interaktif ini diharapkan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Implementasi media pembelajaran dalam kelas merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan kolaboratif. Media pembelajaran merupakan sarana yang memudahkan siswa dalam belajar sebab dengan adanya media hal-hal yang bersifat abstrak dapat menjadi kongkrit [28]. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar serta memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran proses pembelajaran akan monoton, kurang efektif dan siswa mudah jenuh, hal tersebut tentunya penting untuk disadari oleh seorang guru [29]. Implementasi media pembelajaran yang diterapkan di SDN Simoketawang sangat beragam salah satunya media power point interaktif. Penerapan media power point interaktif di SDN Simoketawang dapat berjalan dengan lancar dan menarik tentunya dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai serta pengetahuan guru yang selalu update terhadap kemajuan digitalisasi sesuai dengan perkembangan zaman, namun pengimplementasian media pembelajaran di sekolah ini belum diterapkan pada setiap proses pembelajaran berlangsung melainkan dalam satu bulan hanya beberapa kali pertemuan.

Pada hasil wawancara, observasi dan dokumentasi peneliti menemukan bahwa implementasi media power point interaktif terhadap kemampuan berkolaboratif sangat relevan. Penerapan media power point interaktif ini sangat membantu terhadap proses pembelajaran yang terjadi. Pengimplementasian media power point interaktif sangat menarik dan tentunya mampu menghidupkan suasana kelas. Namun pada kenyataan yang ada penerapan media pembelajaran power point interaktif masih jarang sekali dilakukan karena adanya beberapa kendala yang dihadapi oleh guru seperti halnya a. membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan media power point interaktif b. kurangnya wawasan terhadap teknologi yang semakin maju sesuai dengan perkembangan zaman. Pengimplementasian media power point interaktif yang dilakukan guru SDN Simoketawang pada kelas IV. Peneliti menemukan bahwa media power point interaktif mampu membantu guru dalam meningkatkan sikap berkolaboratif siswa. Dalam kegiatan berkolaboratif siswa peneliti akan menerapkan pula perbantuan soal Teka-Teki Silang yang disingkat TTS dalam penyebutannya. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya indikator dalam berkolaboratif yang meliputi 1. Bekerja efektif 2. Tanggung jawab 3. Komunikasi 4. Kerja kelompok.

1. Indikator Kolaboratif Bekerja Efektif

Berdasarkan hasil penelitian dalam indikator kolaboratif bekerja efektif memperoleh hasil siswa menunjukkan peningkatan yang tinggi. Adapun kriteria penilaian yang peneliti analisis dalam bekerja efektif diantaranya yaitu 1. Mampu memberikan pendapat 2. Mampu memberikan ide-ide dalam berkelompok 3. Mampu berkolaborasi menyelesaikan masalah bersama-sama. Menurut Sutrisno elemen bekerja efektif meliputi ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas, tercapainya tujuan serta perubahan nyata [33]. Tentunya untuk melihat perubahan tersebut dapat disimpulkan ketika peneliti telah melakukan observasi lapangan hingga tahap terakhir.

Perbandingan sebelum diterapkannya media pembelajaran power point interaktif peneliti menemukan hasil bahwa sebelum diterapkannya media power point interaktif siswa berada pada tingkatan yang rendah. Hal ini di buktikan pada saat analisis peneliti menemukan banyaknya siswa yang masih belum memenuhi standart kriteria peneliti dalam indikator kolaboratif bekerja efektif. Dimana masih banyak siswa masih kesulitan dalam menyampaikan ide-ide dan pendapat ketika berkelompok maupun presentasi, terdapat kesulitan ketika menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Permasalahan tersebut seperti terlambatnya dalam menyelesaikan soal dalam berkolaboratif dalam artian tidak tepat waktu serta kurangnya komunikasi antar siswa dimana komunikasi ini dominan hanya dilakukan siswa yang dianggap berprestasi dalam kelas tentunya dapat diartikan bahwa tujuan dalam pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Shofiana mengatakan seseorang dapat dikatakan efektif apabila seseorang melakukan kegiatan yang menimbulkan dampak atau akibat yang dilakukan hingga mencapai tujuan dari apa yang dilakukannya [30].

Menurut Widiawati mengutip teori dari Abidin menyatakan efektivitas pembelajaran adalah standart kualitas pendidikan dalam pembelajaran guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, tentunya hal ini dapat dilihat setelah adanya efektivitas pembelajaran[31]. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkannya suatu media sebagai alat mentransfer ilmu dari guru kepada siswa. Dengan adanya media mampu memberikan pengalaman yang nyata serta mampu memberikan banyak dampak positif bagi siswa[32]. Namun pada kenyataan yang ditemukan peneliti dilapangan masih sedikitnya penerapan media yang dilakukan guru tak jarang terkadang guru hanya menerapkan media dalam sebulan empat sampai lima kali pertemuan tentunya hal ini berdampak pada tujuan pembelajaran yang tidak maksimal dicapai dikarenakan banyak siswa yang merasa bosan.

Berdasarkan teori dan kenyataan yang peneliti temukan di lapangan setelah diterapkannya media power point interaktif peneliti menemukan hasil siswa kelas 4 SDN Simoketawang mampu menyampaikan ide-ide dalam berkolaborasi bersama dengan teman sekelompoknya dalam penyelesaian soal-soal quiz pada slide power point interaktif yang ke 20 sampai 32 dimana pada saat berkolaborasi siswa mampu bekerjasama dan bertukar pendapat dengan baik dan tertib serta mampu menyampaikan ide-ide dalam berkolaboratif. Sikap percaya diri siswa mulai terlihat ketika antar kelompok saling berdiskusi dan menyanggah pendapat saat berpresentasi. Siswa dengan lancar berdiskusi dan berkomunikasi serta terdapat sebagian besar siswa telah mengalami peningkatan dalam berkomunikasi. Dengan adanya peningkatan sebelum dan sesudah diterapkannya media power point interaktif terhadap siswa dengan demikian dapat dikatakan bahwa implementasi media power point interaktif mampu meningkatkan sikap berkolaboratif siswa dalam indikator bekerja efektif.

2. Indikator Kolaboratif Tanggung Jawab

Menurut Riga Z.N mengatakan tanggung jawab merupakan perilaku yang harus dimiliki individu dimana tanggung jawab merupakan nilai moral yang amat penting dalam kehidupan. Memiliki konsekuensi baik buruknya suatu tindakan baik individu maupun kelompok[33]. Namun berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di lapangan masih terdapat sebagian dari siswa yang kurang sadar akan rasa tanggung jawab yang dimilikinya. Dimana masih terdapat siswa yang terlambat dalam masuk kelas dan dalam menyelesaikan tugas yang di berikan guru.

Manfaat tanggung jawab diantaranya 1. Orang lain akan memberikan kepercayaan secara penuh 2. Akan disegani dan dihormati 3. Memberikan dampak pada diri sendiri dengan meningkatnya rasa percayadiri. Dengan adanya tanggung jawab seseorang tidak akan dengan mudah rapuh dalam menyikapi permasalahan yang ada namun akan menjadi lebih kuat dan memberikan jalan keluar terhadap permasalahan yang dihadapi. seseorang yang memiliki rasa bertanggung jawab akan berhati-hati dan cermat dalam menyelesaikan tugas serta berani mengakui kesalahan dan memberikan perbaikan dengan lebih baik merupakan kunci kesuksesan [34].

Bentuk tanggung jawab dapat ditunjukkan dengan perilaku siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan soal, mengikuti proses pembelajaran hingga tuntas baik dalam bekerja secara individu maupun kelompok[33]. Pada kenyataannya di lapangan dengan teori yang ada peneliti menemukan beberapa kesamaan diantaranya terdapat beberapa siswa yang menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, menyimak penjelasan guru serta mengikuti proses pembelajaran hingga tuntas, mampu disiplin dalam manajemen waktu yang diberikan guru[33]. Namun, peneliti juga masih menemukan 15 siswa dari 35 total jumlah siswa di SDN Simoketawang yang kurang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, siswa tidak menyelesaikan tugasnya terutama pada tugas kelompok, siswa masih kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan di kelas. Hal itu disebabkan karena kebosanan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru tanpa adanya media sebagai perbantuan belajar serta terdapat siswa yang mengandalkan temannya dalam berkolaborasi. Maka dapat dikatakan bahwa tanggung jawab yang dimiliki siswa masih kurang.

Adapun hasil yang didapatkan peneliti dalam indikator bertanggung jawab memiliki kualitas peningkatan nilai yang tinggi setelah diterapkannya media pembelajaran power point interaktif. Peningkatan yang dilakukan siswa SDN Simoketawang kelas IV setelah diterapkannya media power point interaktif yaitu 1. Mampu menuntaskan tugas dengan baik dan tepat waktu. Dalam kegiatan berkolaboratif yang dilakukan siswa dalam soal quiz pada media power point interaktif mampu menyelesaikan quiz tepat waktu dan tertib serta mendapatkan hasil rata-rata diatas KKM dengan jujur, kerjasama, kompak serta antusias dalam membantu anggota kelompoknya menjawab soal quiz. 2. Siswa kelas IV SDN Simoketawang mampu berkolaboratif dengan keadaan kelompoknya masing-masing dengan dibuktikannya setiap anggota memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang berupa soal Tanya jawab.

Dalam hasil observasi peneliti menemukan sikap berkolaboratif yang tinggi, saling membantu antar sesama anggota kelompok, saling support serta membantu salah satu anggota kelompoknya yang kurang mengerti dengan menjelaskan secara baik sehingga kegiatan berkolaboratif dalam soal tanya jawab yang diberikan dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Indikator kolaboratif ini juga ditunjukkan siswa dalam menuntaskan tugas TTS yang diberikan guru siswa mampu menyelesaikannya dengan penuh antusias, serius, serta setiap kelompok kompak dalam berkolaboratif seperti contoh ketika salah satu anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan maka anggota yang lainnya siap membantu dalam menjawab guna membantu kelompoknya dalam menjawab pertanyaan tersebut.

3. Indikator Kolaboratif Komunikasi

Dalam indikator ketiga ini siswa diharapkan mampu menguasai keterampilan komunikasi. Keterampilan komunikasi merupakan keterampilan berkomunikasi, menyuarkan pemikiran, gagasan, ide, pengetahuan dan informasi baru yang disampaikan kepada orang lain baik berupa tulisan, ucapan, gambar, angka, grafis dan lain sebagainya[35]. Dalam hasil observasi peneliti menemukan beberapa siswa yang masih kurang percaya diri dan merasa malu dalam berkomunikasi. Namun, terdapat pula beberapa siswa yang sudah mahir dalam berkomunikasi. Beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya rasa percaya diri dalam berkomunikasi diantaranya keterlambatan siswa dalam kemampuan membaca, memahami materi pembelajaran sehingga pada dampaknya ketika berkolaborasi siswa kurang percaya diri dan hanya sedikit berinteraksi. Menurut Desi D.P komunikasi merupakan proses yang memiliki timbal balik antara yang menyampaikan dan yang menerima pesan dengan tujuan tertentu. Proses tersebut dapat berupa pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengolahan pesan antara individu atau kelompok[36].

Menurut teori komunikasi dapat berjalan dengan efektif jika antara pembawa informasi mampu menyampaikan informasinya dengan baik[37]. pesan dapat tersampaikan sesuai sasaran serta penerima informasi mampu memahami apa yang disampaikan, mampu menyampaikan pesan dengan baik dalam mengolah kata serta lancar dalam penyampaian dan mampu menarik perhatian[38]. Pada tahapan proses berkolaborasi dalam penyelesaian tugas TTS yang di berikan guru siswa menunjukkan sikap kolaborasi yang berbeda-beda terdapat 20 siswa aktif berkomunikasi, 10 siswa jarang dan 5 siswa tidak aktif dalam berkomunikasi dengan teman sekelompoknya.

Dalam komunikasi efektif terdapat beberapa aturan dalam berkomunikasi yang disebut REACH yaitu Respek merupakan sikap saling menghormati antara penyampai pesan maupun penerima pesan baik secara individu atau kelompok. Empati merupakan sikap mampu menempatkan diri sesuai kondisi serta mampu memahami dan mengerti terhadap keadaan yang ada sehingga pesan akan lebih mudah tersampaikan. Audible adalah pesan yang di sampaikan dapat dimengerti atau didengar dengan baik, Clarity bermakna kejelasan dimana penyampai pesan harus jelas dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada individu atau kelompok agar tidak menimbulkan makna yang berbeda, dan humble merupakan sikap ramah dan rendah hati dimana sikap ini berhubungan dengan point pertama (respek) dengan harapan antara penyampai pesan dan penerima pesan mampu menghargai sesama[39].

Pada kenyataan yang ada antara teori di atas dan keadaan lapangan masih mengalami perbedaan dimana siswa kelas 4 SDN Simoketawang beberapa siswa masih memiliki kelemahan dalam komunikasi efektif. Beberapa siswa masih merasa malu dalam berkoordinasi sesama teman dalam kelompok, masih adanya rasa kurang percaya diri dalam individu siswa sehingga dapat dikatakan belum sepenuhnya mampu menerapkan REACH dalam berkolaboratif. Dalam menyampaikan ide atau pendapat masih terdapat siswa yang terbata-bata dalam berkomunikasi. Tidak adanya media sebagai perantara dalam penyampaian pesan atau informasi materi membuat siswa sulit dalam memahami hal tersebut. Sebelum diterapkannya media power point interaktif siswa masih memiliki rasa kurang percaya diri dalam berpresentasi baik secara berkolaboratif maupun individu dalam bercerita di depan kelas, terbata-bata dalam mengolah kata dan kurang mampu dalam menyangga maupun menjawab pertanyaan temannya.

Setelah diterapkannya media power point interaktif siswa kelas IV SDN Simoketawang mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam indikator ini. Saat presentasi siswa menjadi percaya diri dalam menyampaikan gagasan atau informasi yang diperoleh kepada teman lainnya. Mampu menyampaikan dengan baik, lancar dan lugas. Masing-masing anggota kelompok mampu menjawab dengan baik saat presentasi dan mampu berkoordinasi dengan baik saat proses Tanya jawab antar kelompok berlangsung. Pada kegiatan berkolaborasi dalam menyelesaikan problem yang diberikan guru peneliti menemukan hasil bahwa siswa juga mampu berkomunikasi dengan baik antar anggota serta mampu mengondisikan suasana dalam kelompok masing-masing.

4. Indikator Kolaboratif Kerja Kelompok

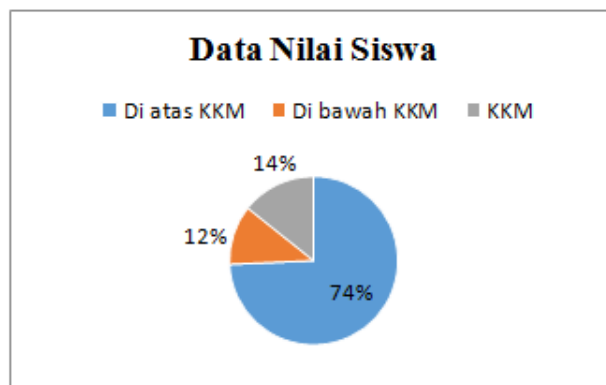
Pada hasil observasi yang peneliti lakukan pada indikator kolaboratif kerja kelompok peneliti membentuk siswa menjadi 5 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 7 anggota kelompok. Kerja kelompok merupakan kegiatan yang dilakukan dua orang atau lebih dengan bertukar pikiran, pengalaman atau gagasan dengan tujuan mampu menyelesaikan masalah dengan mudah dan tepat. Dengan adanya kerja kelompok pekerjaan akan lebih mudah dikerjakan dan cepat selesai, mampu menambah wawasan dengan banyaknya sumber yang bertukar pikiran sehingga masalah akan cepat terselesaikan.

Dalam bekerja kelompok harus melibatkan banyak pihak dimana setiap pihak diharapkan aktif dalam bekerja, fokus dalam bekerja, dan mampu menghargai serta saling membantu dalam penuntasan masalah[40]. Namun kenyataan yang ada di lapangan peneliti masih menemukan beberapa perbedaan dalam proses penerapannya dimana siswa masih kurang fokus ketika guru menjelaskan materi, bermain bersama temannya pada saat proses pembelajaran berlangsung, kurang memperhatikan guru ketika guru memberikan instruksi dalam berkelompok sehingga pada saat proses kerja kelompok siswa menjadi kurang aktif dalam bertukar pendapat serta pekerjaan belum tertuntaskan.

Dengan adanya permasalahan yang peneliti temui di lapangan maka peneliti melakukan percobaan dengan membentuk siswa menjadi 5 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 7 anggota kelompok. Pada kegiatan bekerja kelompok siswa diberikan permasalahan berupa soal TTS yang harus diselesaikan dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Dalam bekerja kelompok adapun yang harus terpenuhi sebagai standar tercapainya proses kerja kelompok yang baik dalam penelitian ini ialah setiap anggota aktif dalam berpendapat, mampu berkoordinasi dengan baik, mampu menyelesaikan problem yang diberikan dengan tepat waktu serta mampu bekerjasama dengan baik.

Pada indikator keempat ini peneliti menemukan hasil bahwa siswa kelas IV SDN Simoketawang mampu berkolaboratif dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya penerapan media power point interaktif siswa mampu menyelesaikan problem pengerjaan soal quiz pada slide ke 20 hingga 32 yang diberikan guru dalam media power point interaktif dengan baik dan seksama, siswa menjadi aktif berdiskusi dalam kelompoknya, mampu saling menanggapi serta mempertimbangkan jawaban dalam problem yang diberikan guru. Dalam kegiatan berkelompok siswa saat penugasan TTS siswa mampu saling berkoordinasi membagi tugas masing-masing anggota dan masing-masing anggota terbukti mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik. Adapun anggota kelompok yang kurang baik dalam penuntasan tugasnya maka akan segera dibantu oleh anggota kelompok yang telah selesai melakukan tugasnya sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan media power point interaktif mampu membantu siswa dalam menguasai indikator kolaboratif kerja kelompok.

Adapun dengan diterapkannya media power point interaktif mampu meningkatkan nilai siswa kelas IV SDN Simoketawang.



Gambar 4. Data Nilai Siswa Sesuai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

Berdasarkan gambar diatas bahwa setelah diterapkannya media power point interaktif siswa mampu menuntaskan pekerjaan yang diberikan guru berupa soal Tanya jawab dan quiz dalam media power point interaktif yang dilakukan secara berkolaboratif dengan kelompoknya memperoleh hasil 83% di atas KKM, 12% di bawah KKM dan 14% setara KKM. Dimana standart Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) memiliki nilai 75.

VII. SIMPULAN

Dengan adanya media power point interaktif kemampuan berkolaboratif siswa meningkat dengan indikator sebagai berikut : 1. Siswa mampu bekerja efektif dengan bertukar ide, pendapat, pandangan serta wawasan masing-masing dengan baik. 2. Pada indikator tanggung jawab siswa juga menunjukkan perkembangan yang tinggi siswa mampu bertanggung jawab dengan keadaan kelompoknya. 3. Dalam indikator komunikasi siswa telah mampu presentasi dan bercerita didepan kelas dengan baik, lancar dan lugas. 4. Pada Indikator terakhir yakni kerja kelompok mendapatkan hasil riset bahwa kemampuan berkolaboratif siswa dengan indikator kerja kelompok meningkat. Dibuktikan dengan adanya penyelesaian problem yang dilakukan dengan tingkat sangat memuaskan. Dengan tercapainya keempat indikator berkolaboratif di atas dengan hasil riset yang tinggi maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media power point interaktif mampu meningkatkan kemampuan berkolaboratif siswa. dengan tercapainya keempat indikator tersebut berimplikasi positif mampu meningkatkan nilai siswa dominan di atas KKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa puji dan syukur penulis haturkan kepada Alloh SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah serta ilmu yang telah diberikan. Kesabaran dan pengalaman yang sangat bermakna sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Rasa terima kasih yang mendalam penulis haturkan kepada berbagai pihak karena penulis menyadari tanpa bantuan dan dukungan yang diberikan karya tulis ilmiah ini tidak dapat berjalan lancar. Rasa hormat dan terima kasih penulis haturkan kepada :

1. Bapak Imam Dr. Imam Fauji, Lc., M.Pd sebagai Dekan Fakultas Agama Islam.
2. Bapak Dzulfikar Akbar Romadlon, M.ud selaku Kaprodi PGMI.
3. Bapak Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd sebagai wakil rektor 3 sekaligus dosen pembimbing yang selalu memberikan instruksi, petunjuk, dan saran untuk penulis.
4. Keluarga besar SDN Simoketawang yang memberikan kesempatan dan informasi dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Teristimewa kedua orang tua dan suami yang selalu mensupport, mendo'akan dan menjadi motivasi terbesar penulis.
6. Teman-temanku yang selalu menguatkan dan memotivasi penulis.
7. Teruntuk diriku sendiri yang telah berjuang sampai ditahap ini.

Rasa hormat dan terima kasih sebesar-besarnya penulis haturkan, dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi semua yang membutuhkannya.

REFERENSI

- [1] P. Moral and B. Islamic, “*Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*,” 2018.
- [2] V. Reza et al., “*Tugas dan Peranan Guru dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar*,” *Bussiness Law binus*, vol. 7, no. 2, pp. 33–48, 2020.
- [3] M. Kuddus, “*Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*,” vol. 1, no. 1, pp. 66–72, 2019.
- [4] F. Rafikasari, M. Ibrahim, S. M. Amin, and S. Djazilan, “*Keefektifan Pembelajaran Agama Islam melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem) di Sekolah Dasar*,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3232–3241, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1314.
- [5] M. Monalisa, “*Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pengembangan Aktivitas Mengajar Melalui in House Training (Iht) Pembuatan Media Pembelajaran Power Point Di Sdn Bagus 2*,” *J. Manaj. Pendidik. Al Hadi*, vol. 3, no. 2, p. 46, 2023, doi: 10.31602/jmpd.v3i2.11507.
- [6] M. Kanza, M. Hosnan, and Suparno, “*A Study of the Implementation of PAIKEM Learning Activities at Grade II SDN Seroja*,” *Prim. J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 3, pp. 689–695, 2021, [Online]. Available: <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/download/8117/pdf>
- [7] F. Maujud, M. Nurman, and Sultan, “*Penerapan Model Pembelajaran Paikem (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan)*,” *El-Tsaqafah J. Jur. PBA*, vol. 21, no. 1, pp. 83–99, 2022, doi: 10.20414/tsaqafah.v21i1.5267.
- [8] A. Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran*, Jilid 1. Jawa Barat, 2020.
- [9] Nurdyansyah and Q. Aini, “*Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di Mi Ma'arif Pademonegoro Sukodono*,” *At-Thullab J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 1, p. 124, 2020, doi: 10.30736/atl.v1i1.81.
- [10] Nurdyansyah, M. B. U. B. Arifin, and M. A. Rosid, “*Pengembangan Media Alat Peraga Edukatif Interaktif (Apei) Laboratorium Bengkel Belajar Berbasis Custom By User*,” *Educ. J. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 54–71, 2021, doi: 10.32832/educate.v6i1.4047.
- [11] A. M. Regianti and Nurdyansyah, “*Pengembangan Media Interaktif Fabel Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Ketrampilan Menulis Peserta Didik*,” *Autentik J. Pengemb. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 70–81, 2023.
- [12] W. Nafisah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1*,” *Res. J.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–14, 2021.
- [13] A. Abdullah, A. Achmad, and S. Sahibu, “*Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah*,” *Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbas. Android*, vol. 11, pp. 45–54, 2021.
- [14] A. Wicaksana and T. Rachman, “*Pengaruh Penerapan PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya*,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., vol.

- 3, no. 1, pp. 10–27, 2019.
- [15] S. Sulastri, S. Syahril, N. Adi, and E. Ermita, “Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar,” *JRTI (Jurnal Ris. Tindakan Indones.*, vol. 7, no. 3, p. 583, 2022, doi: 10.29210/30032075000.
- [16] V. Reza *et al.*, “Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa,” *J. Basicedu*, vol. 7, no. 3, pp. 7–8, 2022, doi: 10.33487/edumaspul.v6i1.3622.
- [17] Jamaludin, S. N. Alanur S, S. Amus, and Hasdin, “Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar,” *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 3, pp. 698–709, 2022, doi: 10.31949/jcp.v8i3.2553.
- [18] C. Saleh, *Konsep, pengertian, dan tujuan kolaborasi*, vol. 1. 2020.
- [19] D. Sufajar and A. Qosyim, “Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa Di Masa Pandemi Covid-19,” *Pensa E-Jurnal Pendidik. Sains*, vol. 10, no. 2, pp. 253–259, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/45054><https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/download/45054/40720>
- [20] A. P. Dewi, A. Putri, D. K. Anfira, and B. A. Prayitno, “Profil Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa pada Rumpun Pendidikan MIPA,” *Pedagogia J. Ilmu Pendidik.*, vol. 18, no. 01, pp. 57–72, 2020.
- [21] R. Rahimi, “Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” *Ilmuna J. Stud. Pendidik. Agama Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 87–101, 2021, doi: 10.54437/ilmuna.v3i2.228.
- [22] S. Nurfadillah, C. R. Azhar, D. N. Aini, F. Apriansyah, and R. Setiani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1,” *BINTANG J. Pendidik. dan Sains*, vol. 3, no. 1, pp. 153–163, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- [23] M. N. Arsyad and T. Ifianti, “Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru – Guru Madrasah Ibtidaiyah,” *J. PkM Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 6, p. 585, 2022, doi: 10.30998/jurnalpkm.v4i6.6822.
- [24] B. R. Prasinto, “Penggunaan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Di Sd N Cimpon Kelas II Tahun 2021/2022,” *J. JIPDAS (Jurnal Ilm. Pendidik. Dasar)*, vol. 2, no. 3, pp. 176–184, 2022, doi: 10.37081/jipdas.v2i3.1131.
- [25] E. Y. R. Pratiwi and M. B. E. Siswanto, “Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,” *DWIJA CENDEKIA J. Ris. Pedagog.*, vol. 4, no. 1, p. 162, 2020, doi: 10.20961/jdc.v4i1.43331.
- [26] C. O. S. Patricia, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V Sd,” vol. 3, no. 2, p. 6, 2021.
- [27] N. Sulistyani and T. Deviana, “Analisis Bahan Ajar Matematika Kelas V SD di Kota Malang,” *J. Pemikir. dan Pengemb. Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 133–141, 2019.
- [28] I. Magdalena, A. F. Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, and I. Susilawati, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi,” Ed. *J. Edukasi dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 312–325, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- [29] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, and T. Shofiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” vol. 05, no. 02, pp. 3928–3936, 2023.
- [30] S. Syam, “Pengaruh Efektifitas Dan Efisiensi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Kecamatan Banggae Timur,” *J. Ilmu Manaj. Profitab.*, vol. 4, no. 2, pp. 128–152, 2020, doi: 10.26618/profitability.v4i2.3781.
- [31] Widiawati and G. M. Jamaludin, “Efektivitas Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Multikultural,” *Pros. Semin. Nas. Pascasarj.*, vol. 2, no. 1, pp. 22–25, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/semnas-ps/article/view/34475>
- [32] “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar (,” vol. V, 2018.
- [33] M. Prasrihamni, Zulela, and Edwita, “Analisis Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Daring,” *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 1, pp. 128–134, 2022.
- [34] E. Ratnawati and S. Haryanto, “Pengembangan Instrumen Pengukuran Sikap Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Gugus 1 Di Kecamatan Cangkringan Sleman Yogyakarta,” *J. Educ. Eval. Stud.*, vol. 1, no. 2, pp. 120–138, 2020, [Online]. Available: <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/05+Etik+Ratnawati.pdf>
- [35] R. Hariko, “Landasan Filosofis Keterampilan Komunikasi Konseling,” *J. Kaji. Bimbing. dan Konseling*, vol. 2, no. 2, pp. 41–49, 2024.
- [36] D. D. Pohan and U. S. Fitria, “Jenis-Jenis Komunikasi,” *Educ. Res. Soc. Stud.*, vol. 2, no. 3, pp. 29–37, 2021, doi: 10.1002/0471715220.ch3.
- [37] U. Mahadi, “Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran),” *JOPPAS J. Public Policy Adm. Silampari*, vol. 2, no. 2, pp. 80–90, 2021, doi: 10.31539/joppa.v2i2.2385.

- [38] B. Julianto and T. Y. Agnanditiya Carnarez, “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Organisasi Professional: Kepemimpinan, Komunikasi Efektif, Kinerja, Dan Efektivitas Organisasi (Suatu Kajian Studi Literature Review Ilmu Manajemen Terapan)*,” *J. Ilmu Manaj. Terap.*, vol. 2, no. 5, pp. 676–691, 2021, doi: 10.31933/jimt.v2i5.592.
- [39] S. E. Febrianto, “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepemimpinan Dan Kerjasama Tim: Kepemimpinan, Komunikasi Efektif, Pendekatan Kepemimpinan Tim, Dan Efektivitas Tim (Suatu Kajian Studi Literature Review Ilmu Manajemen Terapan)*,” *JMPIS, J. Manaj. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 2, pp. 598–609, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2>
- [40] A. A. I. Parera, R. Ningsih, and S. A. Sancaya, “*Bimbingan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Penggunaan Teknik Diskusi Kelompok*,” *Pros. Konseling Kearifan Nusant.*, vol. 2, pp. 35–39, 2021.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.