

Pengaruh Budaya Organisasi terhadap Kinerja Karyawan ditempat Kerja

Andhika Chandra Kias Chahyadi, Budiaman, Saipiatuddin

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Email untuk Korespondensi: andhikachandra600@gmail.com, budiaman.fisunj@gmail.com, saipiatuddin@unj.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Bingo dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS. Subjek penelitian yaitu seluruh siswa di kelas VII-G SMPN 97 Jakarta yaitu berjumlah 34 siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas menggunakan tiga siklus, pada setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan, yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Observasi (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi meliputi empat aspek penilaian yaitu bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerjasama kelompok. Indikator tercapainya keberhasilan penelitian ini yaitu persentase keaktifan siswa mencapai minimal 70%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek bertanya dari siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 47%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 76%. Pada aspek menjawab dari siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 29%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 76%. Pada aspek berpendapat mengalami kenaikan sebesar 41%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 73%. Pada aspek kerjasama kelompok mengalami kenaikan sebesar 21%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 71%. Rata-rata keaktifan pada siklus 1 sebesar 67%, pada siklus 2 sebesar 74%, dan pada siklus 3 sebesar 88%, selama siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 21%. Berdasarkan data tersebut maka penelitian tindakan dapat dinyatakan berhasil karena telah mencapai kriteria keaktifan siswa dengan perolehan minimal 70% sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media Bingo dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Kata kunci:

Media, Bingo,
Keaktifan, IPS

Keywords:

Media, Bingo,
Activeness, IPS

This study aims to find out if the use of Bingo media can increase student activity in social studies subjects. The subjects of the study were all students in class VII-G SMPN 97 Jakarta, totaling 34 students. The method used is Classroom Action Research. Classroom Action Research uses three cycles, each cycle consists of four stages, namely: Planning, Action, Observing, and Reflecting. The data collection technique using observation includes four aspects of assessment, namely asking, answering, opinion, and group cooperation. The indicator of the success of this research is that the percentage of student activity reaches at least 70%. The results of the study showed that in the aspect of asking questions from cycle 1 to cycle 3 there was an increase of 47%, the highest percentage was in cycle 3 of 76%. In the aspect of answering from cycle 1 to cycle 3, there was an increase of 29%, the highest percentage was in the 3rd cycle of 76%. In the aspect of opinion, there was an increase of 41%, the highest percentage was in the 3rd cycle of 73%. In the aspect of group cooperation, there was an increase of 21%, the highest percentage was in the 3rd cycle of 71%. The average activity in cycle 1 was 67%, in cycle 2 it was 74%, and in cycle 3 it was 88%, during cycle 1 to cycle 3 there was an increase of 21%. Based on this data, the action research can be declared successful because it has reached the criteria of student activity with a minimum gain of 70% so it is concluded that the use of Bingo media can increase student activity.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar dan menengah pokok kajiannya tentang hubungan antar manusia dan proses pengembangan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan supaya mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu, dengan mempelajari IPS siswa akan mempunyai sudut pandang dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari (Karim, 2015). Menurut pendapat Waterwroth dalam (Rahmad, 2016) tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

Dalam pembelajaran IPS di SMPN 97 Jakarta masih belum optimal. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah saat pembelajaran dan kurang bervariasi dalam menggunakan media. Selain itu, guru menemukan hambatan yang mengganggu kondisi belajar. Hambatan yang terjadi di kelas seperti siswa kurang aktif dalam belajar dan tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi. Maka, guru dapat merancang pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa. Misalnya guru dapat menggunakan media pembelajaran saat mengajar di kelas.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Rahmi, 2022). Menurut pendapat Hamalik, penggunaan media pembelajaran membantu proses pembelajaran dan penyampaian informasi, memudahkan peningkatan pemahaman siswa, penyajian data atau informasi lebih menarik dan terpercaya, penafsiran data, dan memadatkan informasi (Rahmi, 2022).

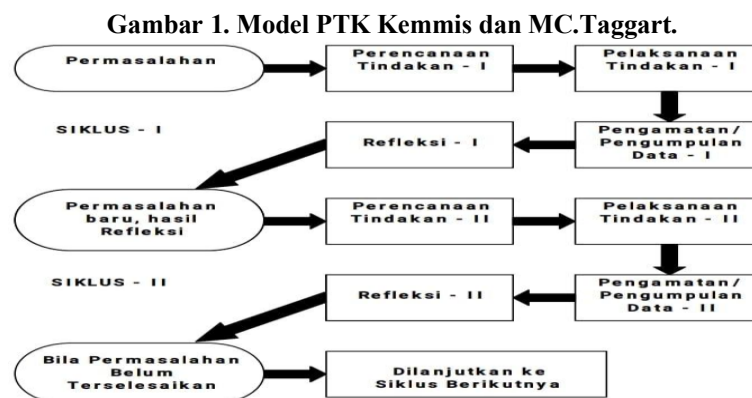
Berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan hal-hal sebagai berikut: (1) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS cenderung rendah; (2) siswa kurang merespon materi yang diajarkan; (3) siswa sering mengobrol atau melamun pada saat pembelajaran di kelas. Sehingga dibutuhkan perbaikan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS yaitu dengan menggunakan Bingo sebagai media pembelajaran saat guru mengajar di kelas.

Menurut (Satriawan, 2021) Bingo memberikan pengalaman langsung kepada siswa berbentuk permainan kuis soal. Media pembelajaran Bingo mampu melibatkan guru dan siswa sehingga pengalaman langsung diperoleh dari hubungan langsung antara pembelajaran dengan benda atau objek yang sedang dipelajari. Menurut Silberman dalam (Satriawan, 2021) Bingo merupakan permainan yang menggunakan media kartu yang berisi poin-poin materi pelajaran yang mempunyai aturan tertentu, dan disusun secara vertikal, horizontal, atau diagonal. Bingo menurut Sujana dan Narasintawati dalam (Damayanti, 2019) yaitu teriakan spontanitas yang dilakukan para pemain sebagai tanda kegembiraan dan kemenangan.

Penggunaan Bingo sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS. Maka, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media Bingo dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII-G SMPN 97 Jakarta.

METODE

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* dengan model Kemmis and Mc. Taggart. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII-G SMP Negeri 97 Jakarta Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 34 terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap yakni bulan Februari – Mei 2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan tiga siklus, pada setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan, yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Observasi (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*). Indikator tercapainya keberhasilan penelitian ini yaitu persentase keaktifan siswa mencapai minimal 70%. (kategori baik). Skema alur penelitian tindakan kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart (Candra Wijaya, 2013) sebagai berikut:



Sumber : Buku Penelitian Tindakan Kelas oleh Candra Wijaya dan Syahrudin, 2013.

Teknik analisis data digunakan untuk mengukur keaktifan siswa dengan menggunakan lembar observasi. Penilaian keaktifan siswa pada aspek yang diamati dalam (Arlieha Nofeliza, 2017) disederhanakan menggunakan rumus perhitungan tingkat keaktifan siswa sebagai berikut:

$$PK = \frac{\text{Jumlah jawaban yang di centang}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

PK : Persentase keaktifan siswa pada aspek yang diamati

Untuk penilaian keaktifan setiap siswa menurut (Apri Dwi Prasetyo, 2021) dapat menggunakan rumus perhitungan tingkat keaktifan siswa sebagai berikut:

$$PK = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan

PK : Persentase keaktifan siswa

Menurut (Purwati, Retno Puji, 2020) kriteria ketercapaian keaktifan siswa minimal mencapai 70%. Berikut ini disajikan tabel mengenai kriteria ketercapaian keaktifan siswa:

Tabel 1. Kriteria Ketercapaian Keaktifan Siswa

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
80 – 100%	Sangat Baik
70 – 79%	Baik
60-69%	Cukup
50 – 59%	Kurang
0 – 49%	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama 3 siklus dengan jumlah pertemuan setiap siklusnya maksimal sebanyak 3 kali. Keaktifan siswa diukur dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri atas empat aspek penilaian yaitu bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerjasama kelompok dengan kriteria ketercapaian keaktifan belajar siswa minimal mencapai 70%. Apabila keaktifan siswa belum mencapai target maka, peneliti mengecek catatan observasi dan refleksi agar mengetahui langkah perbaikan yang diperlukan di siklus selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama 3 siklus dapat diperoleh data keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Keaktifan Siswa Pada Aspek yang Diamati Selama Siklus 1 –3

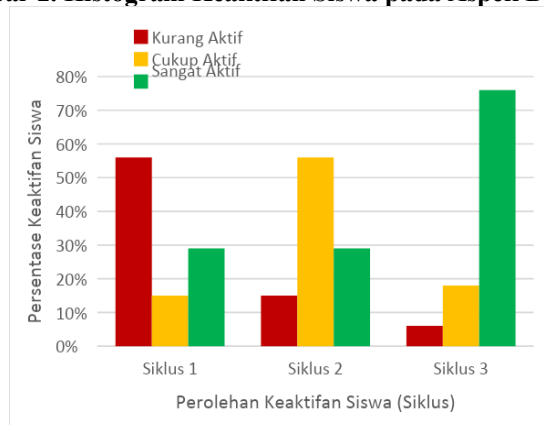
No.	Aspek yang Diamati	Keaktifan Siswa (%)
-----	--------------------	---------------------

		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	Bertanya	29%	29%	76%
2.	Menjawab	47%	23%	76%
3.	Berpendapat	32%	32%	73%
4.	Kerjasama Kelompok	50%	53%	71%

Dari data di atas, untuk kategori sangat aktif mengalami kenaikan di akhir siklus pada setiap aspek yang diamati meliputi aspek bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerjasama kelompok. Pada aspek bertanya dari siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 47%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 76%. Pada aspek menjawab dari siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 29%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 76%. Pada aspek berpendapat mengalami kenaikan sebesar 41%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 73%. Pada aspek kerjasama kelompok mengalami kenaikan sebesar 21%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 71%.

Untuk memberikan penjelasan mengenai setiap aspek yang diamati meliputi aspek bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerjasama kelompok dengan tiga kriteria skor penilaian keaktifan, maka digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut:

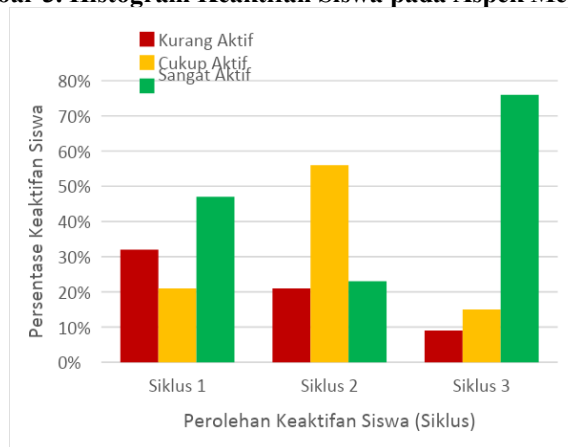
Gambar 2. Histogram Keaktifan Siswa pada Aspek Bertanya



Sumber: Hasil Pengolahan data penelitian, tahun 2024

Berdasarkan histogram di atas dapat diketahui bahwa pada aspek bertanya dengan persentase kategori siswa sangat aktif mengalami kenaikan dari siklus 1 ke siklus ke-3 sebesar 47%, dengan persentase tertinggi di siklus ke-3 sebesar 76%. Untuk kategori cukup aktif meskipun mengalami kenaikan tetapi terjadi penurunan persentase dari siklus 2 ke siklus ke-3 sebesar 38%, dan untuk kategori kurang aktif terjadi penurunan signifikan selama siklus 1-3 sebesar 50%. Hal ini menandakan bahwa siswa mulai aktif pada aspek kemampuan dalam bertanya.

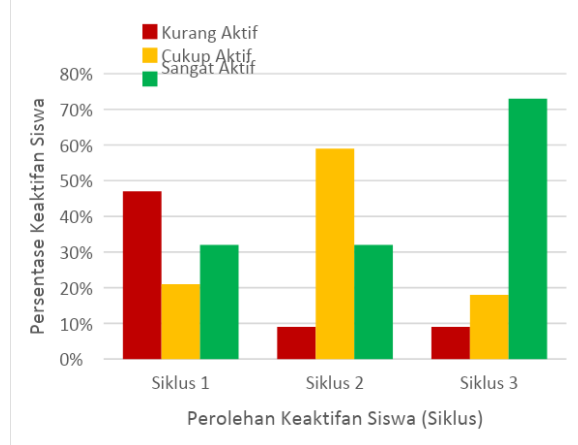
Gambar 3. Histogram Keaktifan Siswa pada Aspek Menjawab



Sumber: Hasil Pengolahan data penelitian, tahun 2024

Berdasarkan histogram di atas dapat diketahui bahwa pada aspek menjawab persentase dengan persentase kategori siswa sangat aktif mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 3 sebesar 29%, dengan persentase tertinggi di siklus 3 sebesar 76%. Untuk kategori cukup aktif meskipun terjadi kenaikan pada siklus 2 tetapi mengalami penurunan persentase di siklus ke-3 sebesar 41% dan kategori kurang aktif terjadi penurunan setiap siklusnya sebesar 23%. Hal ini menandakan bahwa siswa mulai aktif pada aspek kemampuan dalam menjawab.

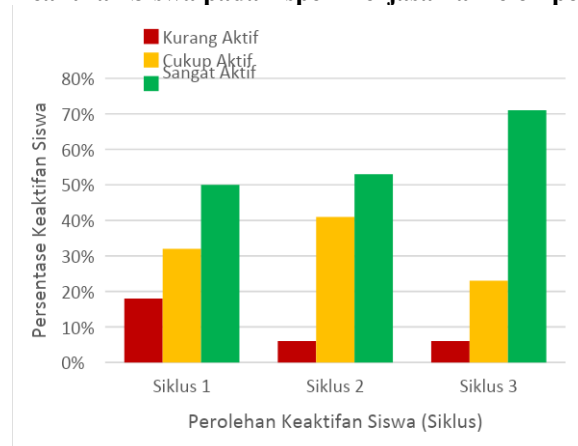
Gambar 4. Histogram Keaktifan Siswa pada Aspek Berpendapat



Sumber: Hasil Pengolahan data penelitian, tahun 2024

Berdasarkan histogram di atas dapat diketahui bahwa pada aspek berpendapat persentase dengan kategori siswa sangat aktif mengalami peningkatan tertinggi dari siklus 2 ke siklus 3 sebesar 41%, dengan persentase tertinggi di siklus ke-3 sebesar 73%. Untuk kategori cukup aktif meskipun terjadi kenaikan pada siklus 2 tetapi mengalami penurunan persentase di siklus ke-3 sebesar 41% dan kategori kurang aktif terjadi penurunan setiap siklusnya sebesar 38%. Hal ini menandakan bahwa siswa mulai aktif pada aspek kemampuan berpendapat.

Gambar 5. Histogram Keaktifan Siswa pada Aspek Kerjasama Kelompok



Sumber: Hasil Pengolahan data penelitian, tahun 2024

Berdasarkan histogram di atas dapat diketahui bahwa pada aspek kerjasama kelompok persentase dengan kategori siswa sangat aktif mengalami kenaikan dari siklus 1 ke siklus 3 sebesar 21%, dengan persentase tertinggi di siklus ke-3 sebesar 71%. Untuk kategori cukup aktif meskipun terjadi kenaikan pada siklus 2 tetapi mengalami penurunan persentase di siklus ke-3 sebesar 18% dan kategori kurang aktif terjadi penurunan setiap siklusnya sebesar 12%. Hal ini menandakan bahwa siswa mulai aktif pada aspek kemampuan kerjasama kelompok.

Untuk memberikan penjelasan kenaikan keaktifan siswa berdasarkan rata-rata persentasenya dan distribusi jumlah siswa yang aktif, maka digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut:

Tabel 3. Rata-rata Persentase Keaktifan Siswa Selama Siklus 1 –3

No.	Siklus	Rata-rata Keaktifan Siswa	Frekuensi Siswa Aktif	Frekuensi Siswa Tidak Aktif
1.	Siklus 1	67%	17 Siswa	17 Siswa
2.	Siklus 2	74%	20 Siswa	14 Siswa
3.	Siklus 3	88%	27 Siswa	7 Siswa

Sumber: Hasil Pengolahan data peneliti, tahun 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata persentase keaktifan siswa mengalami kenaikan setiap siklusnya. Pada siklus 1 ke siklus 2 persentase keaktifan naik sebesar 7% atau sekitar 20 siswa aktif dalam pembelajaran. Pada siklus 2 ke siklus 3 persentase keaktifan naik sebesar 14% atau sekitar 27 siswa aktif dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek bertanya dari siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 47%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 76%. Pada aspek menjawab dari siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 29%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 76%. Pada aspek berpendapat mengalami kenaikan sebesar 41%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 73%. Pada aspek kerjasama kelompok mengalami kenaikan sebesar 21%, persentase tertinggi ada di siklus ke-3 sebesar 71%. Rata-rata keaktifan pada siklus 1 sebesar 67%, pada siklus 2 sebesar 74%, dan pada siklus 3 sebesar 88%, selama siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 21%. Berdasarkan data tersebut maka penelitian tindakan dapat dinyatakan berhasil karena telah mencapai kriteria keaktifan siswa dengan perolehan minimal 70% sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media Bingo dapat meningkatkan keaktifan siswa

REFERENSI

- Apri Dwi Prasetyo, M. A. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5.
- Arlietha Nofeliza. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Arsad Ibrahim, M. L. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah : Jurnal Pendidikan Islam*.
- Busa, E. N. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 114-115.
- Candra Wijaya, S. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Damayanti, D. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran “BINGO+” Menggunakan Metode Edutainment Pada Materi Bilangan T.P 2019/2020. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Karim, A. (2015). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kudus.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang .
- Lastri, A. M. (2023). Penerapan Model Active Learning Tipe Permainan Bingo Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 150 Lausa Kabupaten Soppeng. *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*.
- Musyarofah, A. A. (2021). Konsep Dasar IPS. Sleman: Komojoyo Press.
- Nuritta, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 177-178.
- Purwati, Retno Puji. (2020). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan Discovery Learning Menggunakan Google Classroom. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar. Muallimuna.
- Rahmi, P. D. (2022). Media Pembelajaran. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Satriawan, Dona Riki. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Bingo Pada Materi Nilai dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIN 1 Blitar. Malang: UIN
- Pengaruh Budaya Organisasi terhadap Kinerja Karyawan di Tempat Kerja

Maulana Malik Ibrahim Malang.