

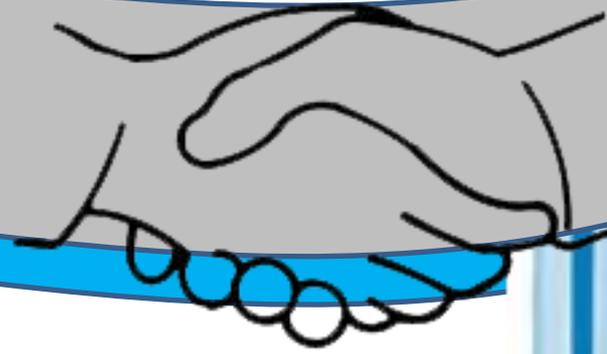
p-ISSN: 2580-7889

e-ISSN: 2597-6877

Volume 5 No. 9 Oktober 2021



Jurnal **Egaliter**



KORELASI MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DI SD NEGERI KESE KECAMATAN GRABAG KABUPATEN PURWOREJO SELAMA PANDEMI COVID-19

Rekno Sulandjari dan Fitri Alfiah

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISTEM PENCERNAAN MELALUI PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS ACHIEVMENT DIVISIONS* (STAD) BAGI PESERTA DIDIK KELAS XI IPA 1 SMAN 1 ROWOSARI SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Muh Mastur

PELATIHAN *EARN MONEY MAKER APPLICATION VIA SMARTPHONE* UNTUK MENINGKATKAN *PASSIVE INCOME* WARGA DI KELURAHAN PLAMONGANSARI KECAMATAN PEDURUNGAN KOTA SEMARANG

Patricia Dhiana Paramita dan Apriyanto Budhi Wibowo

STRATEGI *PUBLIC RELATIONS* DALAM MEMBANGUN CITRA LPI ASSALAM GEDAWANG SEMARANG

Sinta Petri Lestari dan Elfa Puji Astuti

SOSIALISASI MANAJEMEN BANK SAMPAH YANG EFEKTIF SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT DI KELURAHAN PLAMONGANSARI KECAMATAN PEDURUNGAN KOTA SEMARANG

Ummi Chasanah dan Patricia Dhiana Paramita

**HUBUNGAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PANDANARAN**

EGALITER

**Jurnal Ilmiah Program Studi Hubungan Masyarakat
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pandanaran**

Berdasarkan SK Rektor Universitas Pandanaran Semarang Nomor :011/SK-AK/UNPAND/IV/2017 Tanggal 12 April 2017 dan diperbaiki melalui SK Rektor Nomor: 001.b/SK-AK/UNPAND/II/2019 Tanggal 7 Pebruari 2019

Jurnal Ilmiah Egaliter memiliki latar belakang disiplin Ilmu Komunikasi dan Kehumasan dengan konten tentang proses interaksi untuk menuju pemahaman sebuah konsep demi tujuan perkembangan hubungan yang lebih baik. Terbit setiap semester secara berkala, berisi hasil penelitian dari para pemerhati dalam proses komunikasi, baik dari kalangan pengajar maupun pengamat sosial, internal maupun eksternal Universitas Pandanaran.

Penerbit

Universitas Pandanaran Semarang

Pembina

Arditya Dian Andika,SE, M.Si.Akt

Penanggung Jawab

Dra. Retno Djohar Juliani, M.Pd

Pemimpin Redaksi

Rekno Sulandjari, S.Sos, M.I.Kom

Sekretaris Redaksi

I Nyoman Winata, S.E, M.I.Kom

Sinta Petri Lestari, SS, M.I.Kom

Mitra Bebestari

Drs. Alex Sobur, MSi

Dr. Sunarto

Dr. Suciati

Tata E- Journal

Abdul Rohman, S.Pd, M.Kom

Alamat Redaksi

Jl. Banjarsari Barat 1 Banyumanik Semarang

Telp 08112797974 Fax.024 76482711

e-mail : info@unpand.ac.id

web:http://jurnal.unpand.ac.id

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahNya maka Jurnal Ilmiah Egaliter Volume 05 nomor 09 tahun 2021 dapat diterbitkan atas bantuan dari seluruh civitas akademika Universitas Pandanaran Semarang.

Jurnal Ilmiah Egaliter memiliki latar belakang disiplin Ilmu Komunikasi dan atau Hubungan Masyarakat. Untuk terbitan saat ini berisi karya penelitian dan pengabdian yang terkait dengan bidang Komunikasi dan Kehumasan serta pembelajaran masih di tengah-tengah pandemi Covid 19 dari civitas akademika Program Studi Hubungan Masyarakat, dari internal Universitas Pandanaran dan pengamat serta pendidik dan atau pengamat dalam bidang pembelajaran *e-learning* di luar institusi. Selain sebagai penjembutan bagi kewajiban dosen untuk melaksanakan Tri Darma Perguruan Tinggi, jurnal ini juga mengedepankan penelitian yang menjawab fenomena yang sedang terjadi saat ini. Seperti halnya keberadaan kelas daring/*on line*, strategi pemanfaatan *smartphone* untuk kegiatan yang mendukung kesejahteraan masyarakat di tengah pandemi berlangsung baik yang bersinergitas dengan produktivitas kerja dan pemahaman masyarakat tentang sebuah peristiwa secara lokal, regional dan nasional. Sehingga tak hanya secara intelektual saja yang menjadi pegangan peneliti, namun kemampuan memanager emosional, psikis, dan spiritual juga menjadi peran aktif dalam sajian penulisan yang berdasar pada penelitian dan pengabdian bersifat objektif sesuai dengan temuan di lapangan.

Redaksi Jurnal Ilmiah Egaliter akan selalu menjaga kualitas tulisan yang diterbitkan agar berguna bagi pengembangan wawasan keilmuan, dan penyajiannya bertujuan untuk menginspirasi secara praktis, teoritis dan sosial para pelaku komunikasi sehingga lebih hergonomis dalam mengambil sebuah kebijakan dalam hal komunikasi dan ilmu kehumasan.

Akhir kata ucapan terima kasih disampaikan kepada para peneliti senior dan junior yang berkontribusi pada terbitan tahun kelima ini, serta peran serta dan partisipasi semua pihak yang ikut mendukung penerbitan. Tak ada gading yang tak retak, masukan, kritik positif dan saran yang membangun dari para pembaca sangat diharapkan demi perbaikan penyajian Majalah Ilmiah Egaliter ini di masa mendatang.

Redaksi

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Redaksi Majalah Ilmiah Egaliter	ii
Pengantar Redaksi	iii
Daftar Isi	iv
KORELASI MEDIA PEMBELAJARAN <i>E-LEARNING</i> DAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DI SD NEGERI KESE KECAMATAN GRABAG KABUPATEN PURWOREJO SELAMA PANDEMI COVID-19 <i>Rekno Sulandjari-Fitri Alfiah</i>	1
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISTEM PENCERNAAN MELALUI PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN <i>STUDENT TEAMS ACHIEVMENT DIVISIONS (STAD)</i> BAGI PESERTA DIDIK KELAS XI IPA 1 SMAN 1 ROWOSARI SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2018/2019 <i>Muh Mastur</i>	19
PELATIHAN <i>EARN MONEY MAKER APPLICATION VIA SMARTPHONE</i> UNTUK MENINGKATKAN <i>PASSIVE INCOME</i> WARGA DI KELURAHAN PLAMONGANSARI KECAMATAN PEDURUNGAN KOTA SEMARANG <i>Patricia Dhiana Paramita -Apriyanto Budhi Wibowo</i>	33
STRATEGI <i>PUBLIC RELATIONS</i> DALAM MEMBANGUN CITRA LPI ASSALAM GEDAWANG SEMARANG <i>Sinta Petri Lestari - Elfa Puji Astuti</i>	49
SOSIALISASI MANAJEMEN BANK SAMPAH YANG EFEKTIF SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT DI KELURAHAN PLAMONGANSARI KECAMATAN PEDURUNGAN KOTA SEMARANG <i>Ummi Chasanah - Patricia Dhiana Paramita</i>	60
PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL JURNAL ILMIAH.....	71

KORELASI MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DI SD NEGERI KESE KECAMATAN GRABAG KABUPATEN PURWOREJO SELAMA PANDEMI COVID-19

Rekno Sulandjari dan Fitri Alfiah

Email: *rekno.sulandjari@gmail.com, fitrialfiah473@gmail.com*

ABSTRAK

Dalam proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Serta dalam suatu lembaga pendidikan harus mempunyai kualifikasi guru yang baik, agar tidak terjadinya kesenjangan di dalam proses belajar-mengajar. Dalam arti para calon pendidik harus mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang tinggi dan proses berfikir yang kreatif dalam menyampaikan gagasan kepada para siswa-siswanya. Selain tenaga pendidik yang berkualitas, sarana dan prasarana sekolah haruslah memadai, dengan begitu para siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar-mengajar dari rumah.

Seorang guru tentu saja harus dapat menerapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar siswa, dan untuk penggunaan strategi atau metode yang memang telah terpilih. Penggunaan media pendidikan erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pendidikan hal-hal yang tidak jelas dapat dijelaskan, dan hal-hal yang sulit dapat disederhanakan. Menurut Bringsgs media pembelajaran adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar dimana media dapat dilihat, didengar dan dipraktekkan. Seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan penduduk maka semakin banyak pula kebutuhan akan pendidikan, pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menghasilkan hasil yang berkualitas dan mampu berdaya saing dengan orang lain, hal tersebut tentu tidak terlepas dari sarana dan prasarana atau media pembelajaran yang mendukung serta kualitas tenaga pendidik yang relevan. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru harus wajib dapat memilih atau menggunakan media pendidikan dalam proses pembelajaran terutama dalam massa pandemi covid-19 tahun 2020.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa kategorisasi Media Pembelajaran *E-Learning* di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo termasuk pada kategorisasi sedang sebesar 61%, sedangkan kategorisasi Efektivitas Pembelajaran di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo mayoritas juga masuk katategori sedang yaitu sebesar 55%. Sedangkan hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa terdapat adanya hubungan positif kategori sedang antara media pembelajran *e-learning* (x) dengan efektivitas pembelajaran *e-learning* dengan (y) sebanyak 99,64 % yang ditunjukkan pada Tabel Tabulasi Silang.

Kata Kunci : *efektifitas, e-learning, media, pembelajaran*

ABSTRACT

In the teaching and learning process, the presence of the media has a fairly important meaning. Because in these activities the ambiguity of the material presented can be helped by presenting the media as an intermediary. The complexity of the material to be delivered to students can be simplified with the help of the media. As well as in an educational institution must have good teacher qualifications, so that there are no gaps in the teaching and learning process. In the sense that prospective educators must have high experience and knowledge and creative thinking processes in conveying ideas to their students. In addition to qualified educators, school facilities and infrastructure must be adequate, so that students can use and utilize learning media to support teaching and learning activities from home.

A teacher of course must be able to apply what media is most appropriate and suitable for certain purposes, the delivery of certain materials, a condition of student learning, and for the use of strategies or methods that have been chosen. The use of educational media is closely related to this stage of thinking, because through educational media things that are not clear can be explained, and difficult things can be simplified. According to Briggs, learning media is a tool to provide incentives for students so that the learning process occurs where the media can be seen, heard and practiced. Along with the development and growth of the population, the need for education is also increasing, good education is education that is able to produce quality results and is able to compete with others, this is certainly inseparable from the supporting facilities and infrastructure or learning media as well as the quality of human resources. relevant educators. This results in students including teachers having to be able to choose or use educational media in the learning process, especially during the 2020 COVID-19 pandemic.

The results of the study indicate that the categorization of E-Learning Learning Media in SD Negeri Kese Grabag District, Purworejo Regency is included in the moderate categorization of 61%, while the categorization of Learning Effectiveness in SD Negeri Kese, Grabag District, Purworejo Regency, is also in the medium category, which is 55%. While the results of the research above, it can be concluded that there is a positive relationship between the medium category of e-learning media (x) and the effectiveness of e-learning learning with (y) as much as 99.64% which is shown in the Cross Tabulation Table.

Keywords: *effectiveness, e-learning, media, learning*

LATAR BELAKANG

Belajar sebagai proses tingkah laku yang diperbaiki melalui serentetan reaksi dan situasi atau rangsang yang terjadi. Belajar melibatkan berbagai unsur yang ada di dalamnya, berupa kondisi fisik dan psikis orang yang belajar. Yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, antara lain suasana lingkungan saat belajar tersedianya media pendidikan dan efektifnya suatu proses pembelajaran. (Jurnal Zarah,2016;2) .Oleh karena itu, unsur-unsur tersebut perlu mendapatkan perhatian guna menunjang tercapainya tujuan belajar yang sesuai dengan yang diharapkan. Untuk menunjang keberhasilan belajar, maka hendaknya tersedia

media pembelajaran yang memadai. Sebab, dengan tersedianya media pendidikan siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme dan keaktifan pada diri siswa. Apalagi seiring dengan perkembangan jaman yang semakin modern.

Dalam proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Serta dalam suatu lembaga pendidikan harus mempunyai kualifikasi guru yang baik, agar tidak terjadinya kesenjangan di dalam proses belajar-mengajar. Dalam arti para calon pendidik harus mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang tinggi dan proses berfikir yang kreatif dalam menyampaikan gagasan kepada para siswanya. Selain tenaga pendidik yang berkualitas, saran dan prasarana sekolah haruslah memadai, dengan begitu para siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar-mengajar dari rumah.

Seorang guru tentu saja harus dapat menerapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar siswa, dan untuk penggunaan strategi atau metode yang memang telah terpilih. Sudjana dan kawan-kawan (1997: 2-3), mengatakan bahwa media pendidikan yang dapat memperjelas proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media pendidikan erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pendidikan hal-hal yang tidak jelas dapat dijelaskan, dan hal-hal yang sulit dapat disederhanakan. Menurut Bringgs media pembelajaran adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar dimana media dapat dilihat, didengar dan dipraktekkan. Seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan penduduk maka semakin banyak pula kebutuhan akan pendidikan, pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menghasilkan hasil yang berkualitas dan mampu berdaya saing dengan orang lain, hal tersebut tentu tidak terlepas dari sarana dan prasarana atau media pembelajaran yang mendukung serta kualitas tenaga pendidik yang relevan. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru harus wajib dapat memilih atau menggunakan media pendidikan dalam proses pembelajaran terutama dalam masa pandemi covid-19 tahun 2020.

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya Infeksi virus Corona disebut COVID-19 atau *Corona Virus Disease 2019* dan pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar ke hampir semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan. Hal tersebut membuat beberapa negara menerapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus Corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB untuk menekan penyebaran virus Corona adalah kumpulan virus yang bisa menginfeksi sistem pernapasan. Pada banyak kasus, virus ini hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru atau *pneumonia*. Selain virus SARS-CoV-2 atau virus Corona, virus yang juga termasuk dalam kelompok ini

adalah virus penyebab *Severe Acute Respiratory Syndrome* atau SARS dan virus penyebab *Middle-East Respiratory Syndrome* atau MERS.

Di Indonesia pembelajaran dari rumah diatur melalui Surat Edaran Kemdikbud No 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Corona virus Disease* (Covid-19). Ada tiga poin kebijakan terkait pembelajaran dari rumah, (1) pembelajaran e-learning atau dari rumah untuk memberi pengalaman belajar yang bermakna, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh pencapaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, (2) dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19. (3) aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses atau fasilitas belajar di rumah.

Namun demikian, secara empirik realisasi kebijakan tersebut sangat bergantung pada berbagai faktor. Pemerintah pusat mesti menjamin dengan menyediakan koneksi internet yang lancar dan stabil, subsidi kuota, bantuan perangkat digital, dan peningkatan kapasitas digital juga meminimalisir ketimpangan akses di berbagai wilayah. Harus ada alokasi anggaran secara khusus untuk mendukung lancarnya kegiatan pembelajaran dari rumah tersebut.

Pembelajaran dari rumah tidak dapat dilakukan jika sekolah maupun orangtua tidak memiliki kapital memadai untuk mengakses perangkatnya. Pembelajaran ini tidak akan terjadi ketika guru dan siswa sama-sama tidak memiliki komputer, handphone, atau kuota dan jaringan internet yang memadai. Beruntung, belakangan pemerintah membolehkan anggaran dana BOS untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dari rumah. Pemerintah memutuskan menghentikan sementara kegiatan belajar-mengajar di sekolah dan melakukannya secara *online*, Sistem pendidikan dari rumah dapat mengikuti pendidikan dengan sistem tatap muka. Konsep pendidikan dari rumah yang diberlakukan saat ini diharapkan dapat meminimalkan penyebaran virus covid 19. Namun kegiatan seperti itu tidak berjalan baik di sejumlah tempat .

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti “Korelasi Media Pembelajaran *E-Learning* Dan Efektivitas Pembelajaran Di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Selama Pandemi Covid-19 “

PERUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan pemaparan di atas berikut rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian penulis : Korelasi Media Pembelajaran *E-Learning* Dan Efektivitas Pembelajaran Di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Selama Pandemi Covid-19.

KERANGKA TEORI

Teori Penggunaan Dan Kepuasan

Perkembangan awal yang menjadi cikal bakal teori penggunaan dan kepuasan dimulai pada tahun 1940-an. Herta Herzog (1944, dalam West dan Turner, 2008, h.101) dipandang orang pertama yang mengawali riset penggunaan dan kepuasan ini. Ia mencoba mengelompokkan berbagai alasan mengapa orang memilih mengonsumsi surat kabar daripada radio. Teori penggunaan dan kepuasan mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan peserta mencari, menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda – beda yang disebabkan berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda di antara individu dan peserta. Teori penggunaan dan kepuasan memfokuskan

perhatian pada peserta sebagai konsumen media massa, dan bukan pada pesan yang disampaikan. Teori ini menilai bahwa peserta dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus *diskrimitatif*. Peserta dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan mengetahui pilihan media yang dapat memenuhi kebutuhan mereka tersebut. Ini memusatkan perhatian pada penggunaan atau *uses* isi media untuk mendapatkan pemenuhan atau *gratification* atas kebutuhan seseorang.

Perilaku peserta dijelaskan melalui berbagai kebutuhan dan kepentingan individu. Katz (1974 dalam Rakhmat, 2004:233) menggambarkan logika yang mendasari penelitian mengenai media *uses dan gratifications* sebagai berikut: (1) Kondisi sosial psikologis seseorang akan menyebabkan adanya, (2) kebutuhan yang menciptakan, (3) harapan-harapan terhadap, (4) media massa atau sumber-sumber lain yang membawa kepada, (5) perbedaan pola penggunaan media yang akhirnya akan menghasilkan, (6) pemenuhan kebutuhan, (7) konsekuensi lainnya termasuk yang tidak diharapkan sebelumnya.

Teori Hasil Belajar dan Pembelajaran

Kingsley (dalam Susanto, 2013:3) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu:

- (1) keterampilan dan kebiasaan;
- (2) pengetahuan dan pengertian;
- (3) sikap dan cita-cita.

Sedangkan Djamarah dan Zain (dalam Susanto, 2013:3) menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
2. Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok. Hasil merupakan sesuatu yang telah dicapai oleh siswa, yaitu dari perubahan tingkah laku, pemikiran dan ketrampilan yang diperoleh siswa dari faktor internal dan eksternal.

Menurut Daryanto (2002:51), pembelajaran adalah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadi proses belajar. Dalam pembelajaran yang paling utama adalah bagaimana siswa belajar dimana aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku secara konstan. Aspek penting dalam proses pembelajaran adalah lingkungan, bagaimana lingkungan diciptakan dengan unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses kegiatan interaksi yang melibatkan tiga unsur utama pendidikan, yaitu peserta didik, pendidik dan sumber belajar. Pemahaman ini sesuai dengan pengertian pembelajaran dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pemikiran di atas maka guru sebagai pendidik harus dapat mengelola kegiatan pembelajaran dengan memberikan peran yang aktif pada siswa selaku peserta didik, Hal ini berarti peserta didik harus ditempatkan sebagai subyek pelaku dalam pembelajaran. Peserta didik harus diberi peluang untuk membangun sendiri suatu konsep berdasarkan pengalaman yang ia peroleh. Hal ini sebagai mana digambarkan dalam pembelajaran konstruktif. Demikian pula

guru harus dapat mengoptimalkan sumber-sumber belajar dengan melakukan inovasi pembelajaran interaktif.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, aktivitas merupakan kegiatan guru dan siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan aktivitas pembelajaran adalah aktivitas atau kegiatan apa saja dari suatu individu yang dikelola dengan maksud untuk memperbaiki keterampilan, pengetahuan dan kompetensi. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya. (Hamalik, 2001 : 154). Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge*(pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan), *synthesis* (Mengorganisasikan), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding*(memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory pre-routine*, dan *outinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Hasil belajar diartikan juga sebagai perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara *fragmentaris* atau terpisah, melainkan *komprehensif* (Suprijono, 2009 : 5-6). Hasil belajar dari pembelajaran berbasis masalah adalah peserta didik memiliki keterampilan penyelidikan, mengatasi masalah, kemampuan mempelajari peran orang dewasa, dan menjadi pembelajar yang mandiri. (Suprijono, 2009: 72).

Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti mempunyai efek, pengaruh atau akibat. Maka efektivitas bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat diraih dari suatu usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Menurut kamus besar bahasa Indonesia efektivitas adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan. Suatu usaha dikatakan efektivitas apabila usaha itu telah mencapai tujuannya. Adapun efektivitas menurut Pringgodogjo (ensiklopedia Umum, 1973: 29) adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu efektif apabila itu mencapai tujuannya. Secara ideal taraf efektivitas dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti. Lebih ditegaskan oleh Madya Kasihadi bahwa efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang direncanakan dapat tercapai, semakin banyak rencana yang dapat dicapai semakin efektif pada kegiatan tersebut.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran dari rumah adalah suatu usaha, sejauh mana usaha dalam pembelajaran dengan menggunakan media e-learning dalam pencapaian suatu tujuan yang telah direncanakan. Sebagai tolak ukur dalam pembelajaran ini adalah kepahaman siswa dalam menerima materi pelajaran Dengan demikian efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai

sasarannya atau suatu tingkatan terhadap mana tujuan-tujuan dicapai atau tingkat pencapaian tujuan (Hoy dan Miskel, 1992: 320). Mengukur efektivitas media bukanlah suatu hal yang sederhana karena efektivitas dapat dikaji dari berbagai sudut pandang dan tergantung pada siapa yang menilai serta mempresentasikan. apapun yang diperhatikan untuk tercapai suatu tujuan bagi media massa antara lain.

(1) *Accuracy* atau akurasi

Ketepatan atau akurasi merupakan hal paling utama dalam pembelajaran dari rumah melalui e-learning . Jika tidak sesuai dengan pengajaran tersebut gagal merebut minat pemirsa, yang berarti pula media tersebut harus terlebih dahulu dilakukan *Check and re-check* .

(2) *Balance* atau Berimbang

Dalam menampilkan kegiatan belajar-mengajar, agar hasilnya dapat digunakan sebagai materi pembelajaran

(3) *Clarity* atau jelas

Apabila pesan yang disampaikan oleh guru tidak dapat dimengerti oleh siswa, itu artinya pesan tersebut tidak jelas.

Pembelajaran dapat pula dikatakan Berangkat dari pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*) (Suryosubroto, 1997: 34). Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauhmana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Dengan pemahaman tersebut di atas, maka dapat dikemukakan aspek-aspek efektivitas belajar sebagai berikut : (1) peningkatan pengetahuan, (2) peningkatan ketrampilan, (3) perubahan sikap, (4) perilaku , (5) kemampuan adaptasi, (6) peningkatan integrasi, (7) peningkatan partisipasi, dan (8) peningkatan interaksi kultural. Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

Sedangkan pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, dimana kegiatan guru sebagai pendidik harus mengajar dan murid sebagai terdidik yang belajar. Dari sisi siswa sebagai pelaku belajar dan sisi guru sebagai pengajar, dapat ditemukan adanya perbedaan dan persamaan. Hubungan guru dan siswa adalah hubungan fungsional, dalam arti pelaku pendidik dan pelaku terdidik. Dari segi tujuan akan dicapai baik guru maupun siswa sama-sama mempunyai tujuan sendiri-sendiri. Meskipun demikian, tujuan guru dan siswa tersebut dapat dipersatukan dalam tujuan *instruksional*.

Dari segi proses, belajar dan perkembangan merupakan proses internal siswa. Pada belajar dan perkembangan, siswa sendiri yang mengalami, melakukan, dan menghayatinya. Inilah yang dimaksud dengan pembelajaran, dimana proses interaksi terjadi antara guru dengan siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental, sehingga menjadi mandiri dan utuh, di samping itu pula proses belajar tersebut terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Dalam proses belajar tersebut, siswa menggunakan kemampuan mentalnya untuk mempelajari bahan belajar. Kegiatan

belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal. Berangkat dari pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*) (Suryosubroto, 1997: 34).

Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Keaktifan peserta didik ini tidak hanya dituntut secara fisik saja, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya fisik peserta didik saja yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ini sama halnya dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan di dalam dirinya (Fathurrohman & Sutikno, 2007: 9). Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran, antara lain: (1) Faktor *raw input* yakni faktor murid itu sendiri, dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam: kondisi fisiologis, kondisi psikologis (2) Faktor *environmental input* yakni faktor lingkungan, baik itu lingkungan alami maupun lingkungan sosial. (3). Faktor *instrumental input*, yang di dalamnya antara lain terdiri dari: Kurikulum, program atau bahan pengajaran, sarana dan fasilitas, guru atau tenaga pengajar.

Faktor pertama disebut sebagai “faktor dari dalam“, sedangkan faktor kedua dan ketiga sebagai “faktor dari luar“.

Adapun uraian mengenai faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

Faktor dari luar atau *Eksternal*

(1) Faktor *Environmental Input* atau Lingkungan

Kondisi lingkungan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik, alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik, alam termasuk di dalamnya adalah seperti keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Belajar pada keadaan udara yang segar, akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap. Lingkungan sosial, baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Seseorang yang sedang belajar memecahkan soal yang rumit dan membutuhkan konsentrasi tinggi, akan terganggu jika ada orang lain keluar-masuk, bercakap-cakap didekatnya dengan suara keras, dan sebagainya. Lingkungan sosial yang lain, seperti suara mesin pabrik, hiruk-pikuk lalu lintas, ramainya pasar, dan sebagainya juga berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Karena itulah, disarankan agar lingkungan sekolah berada di tempat yang jauh dari keramaian pabrik, lalu-lintas dan pasar.

(2). Faktor-faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang telah dicanangkan.

Faktor-faktor instrumental dapat berwujud faktor-faktor keras atau *hardware*, seperti gedung perlengkapan belajar, alat-alat praktikum,

perpustakaan, dan sebagainya dan juga faktor-faktor lunak atau *software*, seperti kurikulum, bahan atau program yang harus dipelajari, pedoman belajar, dan sebagainya.

Faktor dari dalam atau *Internal*

Diantara faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah faktor individu siswa, baik kondisi fisiologis maupun psikologis anak.

(1). Kondisi Fisiologis Anak

Secara umum, kondisi fisiologis ini seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan capai, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, akan sangat membantu dalam proses dan hasil belajar. Di samping kondisi yang umum tersebut, yang tidak kalah pentingnya dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa adalah kondisi pancaindera, terutama indera penglihatan dan pendengaran.

Karena pentingnya penglihatan dan pendengaran inilah, maka dalam lingkungan pendidikan formal, orang melakukan berbagai penelitian untuk menemukan bentuk dan cara menggunakan alat peraga yang dapat dilihat sekaligus didengar (*audio-visual aids*). Guru yang baik, tentu akan memperhatikan bagaimana keadaan pancaindera, khususnya penglihatan dan pendengaran anak didiknya.

(2). Kondisi Psikologis Anak

Dibawah ini akan diuraikan beberapa faktor psikologis, yang dianggap utama dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar :

(1). Minat sangat mempengaruhi dalam proses dan hasil belajar. Kalau seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, ia tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut. Begitu pula sebaliknya, jika seseorang mempelajari sesuatu dengan minat, maka hasil yang diharapkan akan lebih baik. Maka, tugas guru adalah untuk dapat menarik minat belajar siswa, dengan menggunakan berbagai cara dan usaha mereka. (2). Kecerdasan telah menjadi pengertian relatif umum, bahwa kecerdasan memegang peran besar dalam menentukan berhasil-tidaknya seseorang mempelajari sesuatu atau mengikuti suatu program pendidikan. Orang yang lebih cerdas, pada umumnya akan lebih mampu belajar daripada orang yang kurang cerdas. Kecerdasan seseorang biasanya dapat diukur dengan menggunakan alat tertentu. Hasil dari pengukuran kecerdasan, biasanya dinyatakan dengan angka yang menunjukkan perbandingan kecerdasan yang terkenal dengan sebutan *Intelligence Quotient* (IQ).

(3) Bakat Disamping *Intelegensi*, bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Secara definitif, anak berbakat adalah anak yang mampu mencapai prestasi yang tinggi, karena mempunyai kemampuan-kemampuan yang tinggi. Anak tersebut adalah anak yang membutuhkan program pendidikan yang berbeda dan pelayanan diluar jangkauan program sekolah biasa, untuk merealisasikan sumbangannya terhadap masyarakat maupun terhadap dirinya.

(4). Motivasi merupakan dorongan yang ada di dalam individu, tetapi munculnya motivasi yang kuat atau lemah, dapat ditimbulkan oleh rangsangan dari luar. Oleh karena itu, dapat dibedakan menjadi dua motif, yaitu : Motif Intrinsik adalah motif yang ditimbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan, tanpa rangsangan atau bantuan orang lain. motif ekstrinsik adalah motif yang timbul akibat rangsangan

dari luar. Pada umumnya, motif intrinsik lebih efektif dalam mendorong seseorang untuk lebih giat belajar daripada motif ekstrinsik.

(5) Kemampuan-kemampuan Kognitif walaupun diakui bahwa tujuan pendidikan yang berarti juga tujuan belajar itu meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Namun tidak dapat diingkari, bahwa sampai sekarang pengukuran kognitif masih diutamakan untuk menentukan keberhasilan belajar seseorang. Sedangkan aspek afektif dan aspek psikomotorik lebih bersifat pelengkap dalam menentukan derajat keberhasilan belajar anak di sekolah. Oleh karena itu, kemampuan kognitif akan tetap merupakan faktor penting dalam belajar siswa atau peserta didik. Kemampuan kognitif yang paling utama adalah kemampuan seseorang dalam melakukan persepsi, mengingat, dan berpikir. Setelah diketahui berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar seperti diuraikan di atas, maka hal penting yang harus dilakukan bagi para pendidik, guru, orangtua, dan sebagainya adalah mengatur faktor-faktor tersebut agar dapat berjalan seoptimal mungkin.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua segi yaitu dari segi hasil dan proses pembelajaran. Dari segi hasil belajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal 75% siswa menguasai materi pelajaran. Dari segi proses pembelajaran, pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% siswa terlibat secara aktif.

Fungsi Media Massa

Media massa telah memborong sejumlah fungsi yang dulu dilakukan oleh lembaga sosial lainnya. Beberapa fungsi media tersebut antara lain adalah:

(1). Fungsi informasi. Media telah menjadi alat untuk mencari informasi bagi masyarakat. Dari media adalah berita lokal, nasional, dan mancanegara dapat diterima. Contoh: untuk mengetahui apakah jalan yang akan dilalui menuju tempat kerja macet atau tidak, untuk mengetahui keadaan sanak keluarga yang terkena musibah bencana alam, dan lain sebagainya. (2). Fungsi agenda. Melalui media, agenda manusia ditentukan. Orang akan mengerjakan apa hari ini banyak dipengaruhi oleh media. Contoh: banyak orang yang memiliki kebiasaan “sarapan” dengan membaca surat kabar atau menonton berita di televisi, banyak orang yang kini beralih sarapan pagi dengan mie instant daripada dengan nasi, anak-anak memilih komik berdasarkan film yang ditayangkan di televisi.

(3). Fungsi penghubung orang. Tidak dapat dipungkiri bahwa media memiliki fungsi untuk menghubungkan manusia satu dengan manusia yang lain. Contoh: kasus bencana alam di Aceh 2004, karena komunikasi antara Aceh dan dunia luar terputus.

(4). Pendidikan. Media massa sedikit banyak memberikan pesan tentang pendidikan. Contoh: bagaimana cara menjaga kesehatan, bagaimana menggunakan hak pilih, bagaimana mengatasi banjir dan sebagainya.

(5) Fungsi membujuk. Bagaimana pun media juga memiliki kekuatan untuk membujuk atau merayu pendengar, penonton atau pembacanya. Contoh: kampanye agar masyarakat membayar pajak, atau agar menabung di bank dan sebagainya.

(6). Fungsi menghibur. Fungsi ini sangat kental pada media penyiaran, dengan banyaknya acara sinetron, musik, lawak dan olah raga (Niryawan, 2007:60). Efek pesan media massa juga meliputi aspek kognitif, afektif dan behavioral. Efek kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami atau dipersepsi khalayak. Efek ini berkaitan dengan transmisi pengetahuan,

keterampilan, kepercayaan atau informasi. Efek afektif timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi atau dibenci khalayak. Efek ini ada hubungannya dengan emosi, sikap atau nilai. Sedangkan efek behavioral merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati, yang meliputi pola pola tindakan, kegiatan atau kebiasaan berperilaku.

Media Pembelajaran *E-learning*

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara sumber informasi dengan penerima informasi. Informasi adalah fakta atau gagasan yang mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Mengacu pada pengertian media yang telah banyak diungkapkan oleh para ahli diatas, dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Dengan pengertian seperti itu, guru, dosen, buku ajar, dan lingkungan adalah media pembelajaran. Setiap media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Di dalamnya terdapat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, dan sebagainya. Semua itu merupakan media pembelajaran karena didalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pembelajar. Dalam kegiatan belajar-mengajar, sumber informasi adalah guru dan penerima informasi adalah murid. Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur informasi dari sumber informasi, dalam hal ini guru, kepada penerima informasi, dalam hal ini siswa.

Tinjauan Media *E-learning*

Upaya penerapan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan salah satunya ditandai dengan hadirnya situs belajar dan mengajar dengan menggunakan web dan internet yang sering kita sebut dengan *e-learning*. Istilah *e-learning* memiliki definisi yang sangat banyak. *E-learning* terdiri dari huruf “e” yang merupakan singkatan dari *electronic* dan kata *learning* yang berarti pembelajaran. Dengan demikian *e-learning* bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Pengertian Pembelajaran Berbasis *e-learning* dan Jaringan Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001).

Konsep Pembelajaran Berbasis Komputer dan Jaringan adalah suatu bentuk model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi web dan internet, konsep belajar dan mengajar ini sebenarnya bukanlah barang baru, bukan juga ide ataupun pemikiran baru, bahkan sudah berkembang sejak beberapa tahun yang lalu. Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat atau gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *on-line learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*. *web based distance education*, *e-Learning*, *web based teaching and learning*. Yang perkembangannya pada dunia pendidikan formal baru terjadi pada akhir 90 an. Secara global Konsep Pembelajaran Berbasis Komputer dan Jaringan seringkali diartikan hanya sebagai

e-Learning atau *Distance Learning*. Perkembangan Konsep *E-Learning* ini ditandai dengan munculnya situs-situs yang melayani proses belajar mengajar dengan berbasis komputer dan jaringan sejak era 15 tahun yang lalu di seluruh pelosok Internet dari yang gratis maupun yang komersial. istilah *e-learning* dapat pula didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Namun, *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet. Dalam mengembangkan sistem *e-learning* perlu memperhatikan dua hal, yakni peserta didik yang menjadi target dan hasil pembelajaran yang diharapkan. Pemahaman atas peserta didik sangatlah penting, yakni antara lain adalah harapan dan tujuan mereka dalam mengikuti *e-learning*, kecepatan dalam mengakses internet atau jaringan, keterbatasan *bandwidth*, biaya untuk akses internet, serta latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Pemahaman atas hasil pembelajaran diperlukan untuk menentukan cakupan materi, kerangka penilaian hasil belajar, serta pengetahuan Awal (*E-Learning Konsep Dan Aplikasinya*, 2014:23).

Model pembelajaran *e-learning* berbasis web, maka sekolah

- (1) akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah serta efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan akan meningkat,
- (2) pengembangan isi pembelajaran akan sesuai dengan pokok-pokok bahasan,
- (3) sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran, dan
- (4) mendorong menumbuhkan sikap kerja sama antara guru dengan guru dan guru dengan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Di samping itu, hasil dari proses dan hasil dari belajar-mengajar bisa disimpan datanya di dalam bentuk database, yang bisa dimanfaatkan untuk mengulang kembali proses belajar-mengajar yang lalu sebagai rujukan, sehingga bisa dihasilkan sajian materi pelajaran yang lebih baik lagi. Sebagai bagian dari perkembangan *e-learning*, Web merupakan salah satu teknologi internet yang telah berkembang sejak lama dan yang paling umum dipakai dalam pelaksanaan pendidikan dari rumah (*e-learning*) tersebut. Secara umum aplikasi komunikasi di internet terbagi menjadi 2 jenis, yaitu sebagai berikut: a. *Synchronous System Aplikasi* yang berjalan secara *real time* dimana seluruh pemakai bisa berkomunikasi pada waktu yang sama, contohnya: *chatting*, *video conference*, dan sebagainya. b. *Asynchronous System Aplikasi* yang tidak bergantung pada waktu dimana seluruh pemakai bisa mengakses ke sistem dan melakukan komunikasi antar mereka disesuaikan dengan waktunya masing-masing, contohnya: *e-mail*, dan sebagainya.

Pada pelaksanaan pembelajaran *e-learning* yang digunakan untuk kegiatan belajar-mengajar diperlukan sebuah perangkat-perangkat atau teknologi untuk mengakses secara online dimana saja dan kapan saja seperti handphone, laptop, komputer, netbook, dan lainnya. Sistem pembelajaran *e-learning* ini banyak menggunakan media online berupa aplikasi seperti *Classroom* dan *Edmodo*. Ada juga menggunakan aplikasi yang dapat tatap muka secara online seperti *Google Meet* dan *Zoom* untuk memudahkan siswa dan guru berinteraksi dalam berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, media sosial juga

digunakan untuk pembelajaran e-learning dalam kegiatan belajar-mengajar dari rumah seperti *WhatsApp Group*.

Proses Pembelajaran *E-learning*

Proses pembelajaran e-learning terdiri atas tatap muka *virtual* dan LMS (*Learning Management System*). Tatap muka virtual dapat dilakukan melalui *video conference*, *teleconference* dan diskusi dalam group di media sosial atau aplikasi pesan. Di dalam tatap muka virtual memastikan adanya interaksi secara langsung antara guru dengan peserta didik. LMS adalah sistem pengelolaan pembelajaran terintegrasi secara daring melalui aplikasi. Aktivitas pembelajaran dalam LMS, antara lain pendaftaran dan pengelolaan akun, penguasaan materi, penyelesaian tugas, pemantauan capaian hasil belajar, terlibat dalam forum diskusi, konsultasi dan ujian/penilaian. Contoh LMS, antara lain kelas maya Rumah Belajar, *Google Classroom*, Ruang Guru, Zenius, Edmodo, Moodle, dan Si Ajar *LMS Seamolec*. Penyediaan akses internet merupakan salah satu upaya penting pada perkembangan ilmu pengetahuan pada era digital ini, termasuk dalam penyelenggaraan pembelajaran *e-learning* dalam kegiatan belajar-mengajar dari sumber belajar yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan menggunakan akses internet dengan sangat cepat dan efisien. (Hartanto,2016:6) kebutuhan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan mengasah keterampilan harus ditunjang oleh kesediaan oleh akses internet yang ada. Apalagi dalam situasi pandemi Covid-19 seperti saat ini, dimana kegiatan belajar-mengajar dilakukan dari rumah belajar peserta didik.

Di dalam melakukan akses internet, maka peserta didik memerlukan literasi digital, literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi pemanfaatannya harus secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Guru juga perlu memahami pendekatan dalam pelaksanaan literasi digital, pendekatan yang dapat dilakukan pada literasi digital, mencakup dua aspek yaitu pendekatan konseptual dan pendekatan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional sedangkan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri yang tidak dapat diabaikan. Guru perlu memastikan kemampuan peserta didik dalam mengakses, memahami, serta menggunakan media digital. Selain itu materi yang disampaikan secara e-learning belum tentu bisa dipahami semua siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar secara e-learning, sistem ini hanya efektif untuk memberi penugasan, dan kemungkinan hasil pengerjaan tugas-tugas ini diberikan ketika siswa akan masuk, sehingga kemungkinan akan menumpuk.

METODOLOGI DAN PEMBAHASAN

Metodologi dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. dengan dibantu matriks sebagai berikut:

MATRIKS		
VARIABEL	INDIKATOR	SKALA
Media pembelajaran <i>e-learning</i>	1. Multimedia Penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar	NOMINAL

	2. Literasi terhadap media Keberhasilan dari pembelajaran <i>online</i> ditentukan dari sejauh mana siswa memahami teknologi yang dipakai untuk pembelajaran <i>e-learning</i> .	ORDINAL
	3. Media sebagai alat bantu	ORDINAL
	4. Media sebagai minat belajar	ORDINAL
	5. Manfaat media bagi siswa	ORDINAL
	1. Kesesuaian tingkat pembelajaran, (<i>appropriate level of instruksion</i>) sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru	ORDINAL
	2. Insentif seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Makin besar motivasi yang diberikan, makin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif.	ORDINAL
	3. Kualitas pembelajaran (<i>quality of insurance</i>) seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran. Penentuan tingkat keefektifan pembelajaran tergantung dengan pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu, biasanya disebut ketuntasan belajar.	ORDINAL
Media pembelajaran <i>e-learning</i>	6. Multimedia Penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar	NOMINAL
	7. Literasi terhadap media Keberhasilan dari pembelajaran online ditentukan dari sejauh mana siswa memahami teknologi yang dipakai untuk pembelajaran <i>e-learning</i> .	ORDINAL
	8. Media sebagai alat bantu	ORDINAL
	9. Media sebagai minat belajar	ORDINAL
	10. Manfaat media bagi siswa	ORDINAL

	4. Kesesuaian tingkat pembelajaran (<i>appropriate level of instruksion</i>) Sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru	ORDINAL
	5. Insentif Seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Makin besar motivasi yang diberikan, makin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif.	ORDINAL
	6. Kualitas pembelajaran (<i>quality of insurance</i>) Seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semaki kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran. Penentuan tingkat keefektifan pembelajaran tergantung dengan pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu, biasanya disebut ketuntasan belajar.	ORDINAL
	7. Waktu Waktu yg dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan	NOMINAL
	8. Materi belajar dan soal evaluasi Materi dapat disediakan dalam bentuk modul yang disertai dengan soal evaluasi, serta hasil evaluasi dapat ditampilkan. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan pelajar mendapatkan apa yang dibutuhkan;	ORDINAL
	9. Berkolaborasi Memahami dan menggunakan pembelajaran interasi dan berkolaborasi. Pembelajaran dilakukan secara mandiri oleh siswa, maka siswa harus pandai berinteraksi dengan siswa lainnya ataupun dengan guru di dalam forum yang telah disediakan. Interaksi tersebut sangat diperlukan, terutama ketika siswa mengalami kesulitan mengenai satu materi pembelajaran . selain itu siswa dengan pembelajaran e-learning perlu tetap menjalin interaksi untuk melatih jiwa sosial yang ada.	ORDINAL
	10. Kreatifitas Proses berpikir kreatif meliputi memikirkan cara-cara untuk menyederhanakan, membuat	ORDINAL

	lebih mudah, menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.	
	11. Komunitas Siswa dapat mengembangkan grub online untuk memperoleh dukungan dan berbagi informasi yang saling menguntungkan	ORDINAL
	12. Spirit Memiliki semangat yang kuat untuk pembelajaran secara mandiri	ORDINAL
	13. Apresiasi Apresiasi menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa atau pengalaman. Sehingga membantu siswa untuk memperhatikan pelajaran lebih baik	ORDINAL
	14. <i>Fleksibel</i> Peserta didik menjadi sangat <i>fleksibel</i> dalam memilih waktu dan tempat belajar karena tidak harus datang disuatu tempat pada waktu tertentu. Dilain pihak, pengajar dapat mempengaruhi materi pembelajaran kapan saja dan dari mana saja. Dari segi isi, materi pembelajaran pun dibuat scara fleksibel mulai dari materi yang berbasis teks sampai materi pembelajaran yang sarat dengan komponen multimedia	ORDINAL
	15. <i>Distributed learning</i> Merujuk pada pembelajaran dimana pengajar, peserta didik, dan materi pembelajaran terletak dilokasi yang berbeda, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan darimana saja	ORDINAL
	16. Berkomunikasi interpersonal Pembelajaran e-learning harus memiliki kemampuan interpersonal dan kemampuan interpersonal diperlukan untuk tetap menjalin interaksi atau hubungan dengan siswa yang lainnya.	ORDINAL
	17. Keterampilan untuk belajar mandiri Pembelajaran e-learning adalah memiliki kemampuan belajar secara mandiri. Belajar secara mandiri sangat diperlukan	ORDINAL
	18. Kesempatan bekerja sama Adanya perangkat lunak yang dapat mengatur pertemuan online sehingga belajar dapat dilakukan secara bersamaan atau <i>real time</i> tanpa kendala jarak	ORDINAL

Pada penelitian ini, teknik pemilihan informan yang digunakan adalah teknik *purposive* atau disengaja. Teknik *purposive* bersifat tidak acak, dimana informan penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu (Singarimbun, 2000:35). Adapun pertimbangan yang digunakan dalam penentuan informan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa Kelas IV,V,VI SD Negeri Kese
2. Siswa yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran e-learning

Dan keseluruhan siswa yang menjadi responden adalah sejumlah 95 siswa.

Kategorisasi Penggunaan Media Pembelajaran E-learning dan Efektifitas Pembelajaran

Berdasarkan kuesioner yang disebar dalam penelitian ini, pertanyaan yang dapat di skor sebanyak 22 pertanyaan, didapatkan nilai tertinggi yang dicapai oleh responden dengan nilai 84 dan nilai terendah dari responden dengan nilai 64.

Dari hasil penelitian maka diperoleh perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Interval Kelas } I = \frac{N_t - N_r}{k}$$

Keterangan :

I = Interval kelas

N_t = Nilai tinggi

$$22 \times 4 = 88$$

N_r = Nilai rendah

$$22 \times 1 = 22$$

K = Jumlah kategori

Perhitungannya :

$$I = \frac{88 - 22}{3}$$

$$I = 22$$

Dengan hasil korelasi kedua variabel dijelaskan pada tabulasi silang berikut ini;

Tabulasi Silang
Persebaran Persentase Responden Berdasarkan korelasi media pembelajaran e-learning dan efektivitas pembelajaran di SD Negeri Kese Kec.Grabag, kab Purworejo

Media Pembelajaran E-learning (X)	Efektivitas Pembelajaran (Y)			Jumlah
	T	S	R	
T	0	0	0	0
S	0	92 97,52%	1 1,06%	93 98,58%
R	0	2 2,12	0	2 2,12

Jumlah	0	94 99,64%	1 1,06%	95 100%
---------------	---	--------------	------------	------------

Berdasarkan tabulasi silang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya hubungan positif dalam kategori sedang antara media pembelajaran *e-learning* (x) dengan efektivitas pembelajaran *e-learning* dengan (y) dengan jumlah sebanyak 99,64 %

PENUTUP

Simpulan

1. Kategorisasi Media Pembelajaran E-Learning di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo termasuk pada kategorisasi sedang sebesar 61%
2. Kategorisasi Efektivitas Pembelajaran di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo mayoritas juga masuk katategori sedang yaitu sebesar 55%.
3. Dari hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa terdapat adanya hubungan positif kategori sedang antara media pembelajaran *e-learning* (x) dengan efektivitas pembelajaran *e-learning* dengan (y) sebanyak 99,64 % yang ditunjukkan pada Tabel Tabulasi Silang.

Rekomendasi

Berdasarkan penelitian di atas yang sudah diselesaikan, maka hasil penelitian dapat penulis sampaikan beberapa saran :

1. Agar sebelumnya dilakukan survey awal terlebih dahulu sehingga bisa dipersiapkan lebih dinipersiapkan matang dan observasi mendalam serta membaca banyak referensi sehingga bisa menggali sisi lain dari Korelasi Media Pembelajaran E-Learning Dan Efektivitas Pembelajaran Di SD Negeri Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Selama Pandemi Covid-19.
2. Bagi orang tua, guru dan para ahli terutama yang bertanggung jawab terhadap pendidikan agar memperhatikan anak-anak didik selama di rumah selama pandemik covid-19 tahun 2020. Akan lebih baik anak-anak diperhatikan dalam memahami materi pembelajaran dan pendidikan yang sebelumnya dilakukan di sekolah.
3. Bagi Universitas Pandanaran, khususnya program Studi Hubungan Masyarakat agar bisa mengembangkan Laboratorium Program Studi Hubungan Masyarakat untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar, serta menyediakan sarana dan prasarana penunjang mata kuliah berpraktik, terutama mata kuliah yang berhubungan dengan komunikasi massa. Sehingga mahasiswa dapat lebih mempelajari tentang media massa terutama media tentang *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, Rikki.2020.*Pembelajaran Daring untuk Pendidikan : Teori Penerapan*. Jakarta:Yayasan Kita Menulis.
- Akhiruddin,Sujarwo,Haryanto,Nurhikmah,2019.*Belajar dan Cara Pembelajaran*. Jakarta: CV.Cahaya Bintang Cemerlang.
- Cepy, Riyana.2012. *Media Pembelajaran*.Jakarta:Dikrorat Jedral Pendidikan Islam Kementrian Agama Republik Indonesia
- Edi Suryadi,2018.*Strategi Komunikasi: Sbuah Analisis Teori dan Praktis di Era global*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Morissan,Andy Corry Wardhani, Farid Hamid, 2017.*Teori Komunikasi Massa*. Bogor:Ghalia Indonsia

Morissan, 2013.*Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*.Jakarta : Prenadamedia group.

Pringgodigjo.1973. *Ensiklopedia Umum*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius

Tonni Limbong,2019.*E-learning : Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISTEM PENCERNAAN
MELALUI PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
STUDENT TEAMS ACHIEVMENT DIVISIONS (STAD)
BAGI PESERTA DIDIK KELAS XI IPA 1 SMAN 1 ROWOSARI
SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Muh Mastur
Email : *rmm0708@gmail.com*

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar Biologi pada KD sistem pencernaan, selain itu proses pembelajaran yang terjadi kurang menarik dan tidak menyenangkan hal itu ditandai dengan rendahnya kedisiplinan, tanggung jawab serta kerja sama siswa, maka rumusan masalah adalah: 1) bagaimanakah proses peningkatan prestasi belajar sistem pencernaan?, 2) seberapa banyak peningkatan prestasi belajar sistem pencernaan?, 3) bagaimanakah perubahan perilaku siswa setelah belajar sistem pencernaan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*(STAD) bagi siswa kelas XIIPA 1 SMAN Rowosari Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019?

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini meliputi: 1) mengetahui proses peningkatan prestasi belajar sistem pencernaan, 2) mengetahui banyaknya peningkatan prestasi belajar sistem pencernaan, 3) mengetahui perubahan perilaku siswa kelas XIIPA 1 SMAN Rowosari Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019 setelah belajar sistem pencernaan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*(STAD)

Metode penelitian yang digunakan adalah PTK terdiri dari dua siklus, tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, tiap pertemuan @ 2 x 45 menit, dengan tahapan meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XIIPA 1 SMAN Rowosari dengan jumlah 24 siswa, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

Setelah dilaksanakan tindakan 2 siklus menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*(STAD) bagi siswa kelas XIIPA 1 SMAN Rowosari Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019 diperoleh hasil sebagai berikut: 1) proses peningkatan prestasi belajar sistem pencernaan menjadi menarik dan menyenangkan, 2) peningkatan prestasi belajar sistem pencernaan pada siklus 1 yang tuntas 19 siswa (79,17%) meningkat menjadi 23 siswa (96,3%) pada siklus 2, 3) perubahan perilaku disiplin dari siklus 1 ke siklus 2 jumlahnya meningkat sebanyak 5,00%, mau bekerja sama meningkat 5,83%, dan jumlah siswa yang bertanggung jawab meningkat sebesar 3,33%..

Kata Kunci : *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), Prestasi Belajar

ABSTRACT

The main problem in this study is the low learning achievement of Biology in the KD of the digestive system, besides that the learning process that occurs is less interesting and unpleasant, it is marked by the low discipline, responsibility and cooperation of students, so the formulation of the problem is: 1) how is the improvement process learning achievement of the digestive system?, 2)

how much is the increase in learning achievement of the digestive system?, 3) how is the behavior change of students after studying the digestive system using the Student Teams Achievement Divisions (STAD) learning model for class XIIPA 1 SMAN Rowosari Semester 2 Academic Year 2018/ 2019?

The objectives to be achieved in this study include: 1) knowing the process of increasing the learning achievement of the digestive system, 2) knowing the amount of improvement in the learning achievement of the digestive system, 3) knowing the behavior changes of class XIIPA 1 SMAN Rowosari Semester 2 Academic Year 2018/2019 after studying digestive system using the Student Teams Achievement Divisions (STAD) learning model

The research method used is CAR consisting of two cycles, each cycle consists of 2 meetings, each meeting @ 2 x 45 minutes, with stages including: planning, implementation, observation and reflection. The subjects in the study were all students of class XIIPA 1 SMAN Rowosari with a total of 24 students, consisting of 5 male students and 19 female students.

After carrying out 2 cycles of action using the Student Teams Achievement Divisions (STAD) learning model for class XIIPA 1 SMAN Rowosari Semester 2 for the 2018/2019 academic year, the following results were obtained: 1) the process of increasing learning achievement of the digestive system became interesting and fun, 2) increased achievement learning the verbal system in cycle 1 which was completed 19 students (79.17%) increased to 23 students (96.3%) in cycle 2, 3) changes in disciplinary behavior from cycle 1 to cycle 2 increased by 5.00%, willing to work together increased by 5.83%, and the number of responsible students increased by 3.33%.

Keywords: *Student Teams Achievement Divisions (STAD), Learning Achievement.*

LATAR BELAKANG

Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar. Dalam hal ini sekolah merupakan lembaga yang mengemban tugas untuk mewujudkan program wajib belajar. Untuk itu sekolah berusaha menghasilkan lulusan yang berkualitas agar peserta didik dapat memperoleh hidup yang layak berbekal pendidikan yang didapatkan dari proses belajar di sekolah tersebut.

Proses belajar ini di mulai dari kegiatan belajar-mengajar di kelas sampai dengan evaluasi, dari hasil evaluasi inilah dapat diketahui berhasil atau tidaknya proses KBM di kelas. Demikian yang terjadi di SMA Negeri 1 Rowosari khususnya kelas XI IPA 1. Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang memiliki nilai rendah sehingga mempengaruhi pada input diperguruan tinggi negeri. Seperti yang terjadi di SMA Negeri 1 Rowosari dengan input yang rendah sekolah harus berusaha untuk melakukan proses pembelajaran yang maksimal agar dihasilkan lulusan yang memiliki daya saing yang tinggi.

Berdasarkan hasil data nilai evaluasi ulangan harian diperoleh nilai pada biologi kelas XI IPA 1 semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 didapat nilai terendah 56, nilai tertinggi 81, nilai rata-rata 68, prosentase ketuntasan klasikal

72% dengan KKM 75. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan suatu tindakan yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar khususnya prestasi belajar pelajaran biologi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka model pembelajaran dengan pembentukan kelompok diprediksi dapat meningkatkan peran serta peserta didik, melatih ketelitian atau kecermatan peserta didik, memberi tanggung jawab untuk menjelaskan materi kepada peserta didik yang lain, dan dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dengan memperhatikan permasalahan peserta didik dalam pembelajaran adalah *Students Team Achievement Divisions (STAD)*.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Hasil belajar Biologi kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari rendah dengan nilai rata-rata 66 di bawah KKM 75.
2. Kesulitan peserta didik dalam memahami konsep yang terbentuk pada ketidakpahaman terhadap materi yang disampaikan sehingga peserta didik cenderung pasif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar
3. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar
4. Penerapan pembelajaran yang inovatif masih jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
5. Model pembelajaran yang dilakukan hanya bersifat konvensional yang mengakibatkan terjadinya pembelajaran satu arah.
6. Kurangnya pengkombinasian metode pembelajaran yang mungkin dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang seperti tersebut di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran sistem pencernaan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2018/2019?
2. Seberapa banyak peningkatan hasil belajar sistem pencernaan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2018/2019?
3. Bagaimanakah perubahan perilaku peserta didik dalam hal memperhatikan dalam pembelajaran yang meliputi: disiplin, bekerja sama dan tanggung jawab dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dalam proses pembelajaran sistem pencernaan bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2018/2019?

KERANGKA TEORI

Pengertian Belajar

Menurut Burton (dalam Usman dan Setiawati, 2001: 4) mengemukakan hal senada dengan teori *behaviorisme* di mana belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Witherington (dalam Usman dan Setiawati, 2001: 5) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian”.

Pengertian belajar menurut **Psikologis**, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa pada dasarnya belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu melalui pemberian pengetahuan, latihan maupun pengalaman. Belajar dengan pengalaman akan membawa pada perubahan diri dan cara merespon lingkungan.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3).

Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2006: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni, dkk. (2010: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Berdasarkan konsepsi di atas, pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Gracia (1991: 186) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai berikut: Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar aktif, kelas tampak seperti mesin belajar dan siswa; termasuk aktivitas belajar mereka sebagai bahan bakar yang menggerakkan mesin; siswa dikelompokkan oleh guru dalam empat sampai lima anggota dan satu tim; siswa-siswi tersebut heterogen dalam kemampuan dan jenis kelamin; mereka tercampur antara kelas sosial, ras, etnik, dan agama. Siswa dalam tim memberikan hasil pekerjaan masing-masing siswa dalam tim mempelajari apa yang ditugaskan oleh guru sebagai hasil kerja mereka.

Sedangkan menurut Suprijono (dalam Agus, 2010:54) “Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”.

Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2011:15) “*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*”. Ini berarti bahwa *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar. Dari beberapa pengertian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara belajar dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang saling bekerjasama dan diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan”.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pendapat para ahli tentang pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang anggota kelompok dengan kemampuan yang heterogen sehingga siswa dapat bekerja sama dan menumbuhkan sikap perilaku sosial.

Student Teams Achievement Division (STAD)

Pengertian *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Menurut Slavin (dalam Trianto, 2007: 52) menyatakan bahwa pada “metode *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku” Sedangkan menurut Anas (2014) Metode *STAD* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang sederhana dan efektif untuk digunakan guru di kelas. Pendekatan pembelajaran ini memiliki lima komponen. Komponen tersebut yaitu penyajian kelas, belajar secara berkelompok, kuis, nilai pengembangan, dan penghargaan terhadap kelompok.

Menurut Trianto (2007: 53) pembelajaran dengan menggunakan “pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen”.

Kelebihan dan kekurangan Student Teams Achievement Divisions

Menurut Rusman (2011), kelebihan model pembelajaran *Students Team Achievement Divisions (STAD)* adalah:

- a) Siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar. Yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.
- b) Dalam model ini, siswa saling membelajarkan sesama siswa lainnya atau pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.
- c) Dapat mengurangi sifat individualistis siswa.

Sedangkan menurut Isjoni (2010: 72) mempunyai kelebihan yaitu melatih siswa dalam mengembangkan aspek kecakapan sosial di samping kecakapan kognitif.

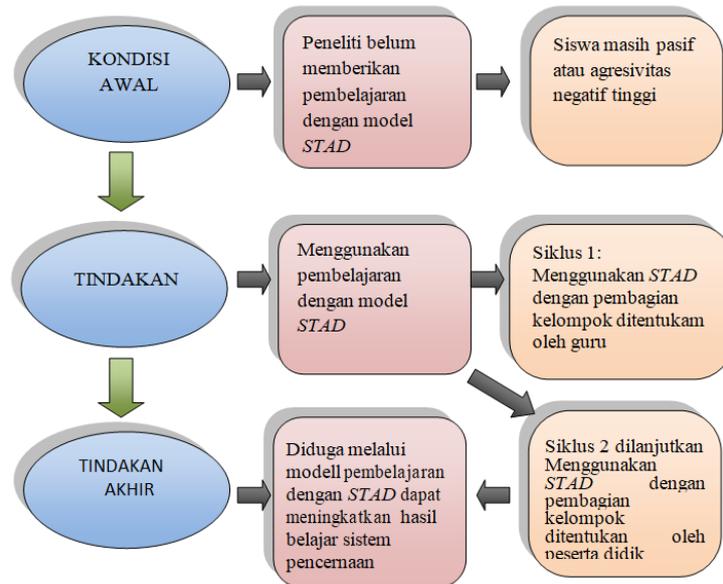
Selain mempunyai kelebihan, model *Students Team Achievement Divisions (STAD)* juga mempunyai kelemahan. Menurut Isjoni (2011:62) model ini

memerlukan kemampuan khusus dari guru. Guru dituntut sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator.

Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini tindakan hanya dilakukan dua siklus, maka setelah tindakan pada siklus yang ke dua diduga melalui menggunakan *Students Team Achievement Divisions (STAD)* meningkatkan hasil belajar sistem pencernaan bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 hingga 85% peserta didik mencapai KKM.

Untuk mempermudah alur penelitian diperlukan kerangka berpikir. Kerangka berpikir dalam penelitian ini, maka dapat dilihat skema di bawah ini:



Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Jika proses pembelajaran sistem pencernaan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 maka akan lebih baik.
2. Seberapa banyak peningkatan hasil belajar sistem pencernaan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 maka akan melampaui batas minimal ketuntasan klasikal sebesar 85% dengan KKM sebesar 76.
3. Perubahan perilaku peserta didik dalam hal memperhatikan dalam pembelajaran yang meliputi: disiplin, bekerja sama dan tanggung jawab dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dalam proses pembelajaran sistem pencernaan bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 akan mengalami perubahan yang lebih baik.

METODE PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan tugas mengajar dan tanggung jawab peneliti miliki, maka penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari Kabupaten Kendal yang beralamat di Jalan Bahari Km. 5 Rowosari. Jadwal penelitian secara ringkas tersaji di bawah ini.

Alokasi Waktu Penelitian

Uraian Kegiatan	Januari 2019	Pebruari 2019	Maret 2019	April 2019
Menyusun proposal PTK	√			
Menyusun Instrumen	√			
Pengumpulan data				
Tindakan Siklus 1		√		
Tindakan Siklus 2		√		
Analisis data		√	√	√
Pembahasan/diskusi			√	√
Menyusun laporan				√
Desiminasi				√

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI IPA 1 yang berjumlah 24 siswa terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan karena hasil belajar pada pembelajaran kompetensi dasar sebelumnya yaitu tentang sistem gerak pada manusia masih banyak yang belum mencapai KKM.

Teknik Pengambilan Data Penelitian

Tes merupakan alat untuk mengadakan penyelidikan yang menggunakan soal-soal atau pertanyaan yang telah dipilih dengan seksama. Non tes adalah cara penilaian peserta didik yang dilakukan tanpa menguji peserta didik dengan melakukan pengamatan secara sistematis. Alat tes yang digunakan adalah butir soal ulangan harian dan alat non tes yang digunakan adalah lembar observasi.

Lembar ulangan harian pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa merekam informasi mengenai sistem pencernaan, untuk ulangan harian diberikan soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. dengan durasi waktu 40 menit.

Lembar pengamatan digunakan untuk melihat bagaimana sikap dan perilaku siswa sebelum penerapan tindakan, saat penerapan tindakan dan selesai penerapan tindakan. Aspek proses pembelajaran yang diamati meliputi disiplin, bekerja sama dan tanggung jawab.

Aspek perubahan perilaku juga menggunakan lembar observasi dengan indikator yang diamati meliputi disiplin, bekerja sama dan tanggung jawab. Disiplin artinya tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada peraturan. Indikator disiplin yang digunakan untuk penelitian ini adalah disiplin waktu, disiplin tempat, dan mematuhi tata tertib. Bekerja sama artinya perilaku yang menunjukkan sikap kerja sama baik sesama teman kelompok maupun teman sekelas. Tanggung jawab diartikan sikap dan perilaku siswa untuk melaksanakan apa yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri dan orang lain. Kriteria yang digunakan untuk mengukur tanggungjawab pada penelitian ini adalah mengerjakan tugas, berperan aktif dalam kelompok, dan berani menanggung resiko.

Validasi Data

Validasi diperlukan agar memperoleh data yang valid. Data yang divalidasi adalah data tentang proses belajar, prestasi belajar dan perubahan perilaku siswa pada materi sistem pencernaan.

Data kualitatif divalidasi melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui sumber yang berbeda yaitu informasi dari siswa dan dari guru lain selaku kolaborator. Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah teknik deskriptif komparatif baik untuk data kualitatif maupun untuk data kuantitatif. Untuk data kualitatif dianalisis dengan memberi pertimbangan-pertimbangan, memberi komentar-komentar, mengklasifikasikan data, mencari hubungan-hubungan, mencari perbandingan-perbandingan, mengkategorikan data dan selanjutnya membuat kesimpulan refleksi dengan mencari makna dari kesimpulan hubungan antar kategori.

Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, nilai terendah, nilai tertinggi, membuat interval kelas dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Kriteria ketuntasan		Kualifikasi
Individual	Klasikal	
< 75	< 85%	Tidak tuntas
≥ 75	≥ 85%	Tuntas

Data hasil belajar siswa diambil dari nilai tugas dan nilai evaluasi dengan prosentase nilai tugas 40% dan nilai evaluasi 60%.

$$NA = (NT \times 40\%) + (NE \times 60\%)$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

NT = Nilai tugas

NE = Nilai evaluasi

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri atas 2 kali pertemuan (4 x 45 menit), yaitu 2 kali pertemuan (3 x 45 menit) untuk tatap muka dan 1 kali pertemuan (1 x 45 menit) untuk evaluasi hasil belajar.

Pelaksanaan penelitian untuk kedua siklus adalah sebagai berikut.

1. Siklus 1 dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan, sebanyak 4 jam pelajaran (4 x 45 menit).
2. Siklus 2 dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan, sebanyak 4 jam pelajaran (4 x 45 menit).

Prosedur penelitian meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap-tahap pelaksanaan pada siklus 1 dan 2 adalah sebagai berikut:

Siklus Pertama

Pada siklus pertama dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 45 menit. Prosedur pelaksanaan tindakan pada siklus ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan tindakan (*acting*)
3. Pengamatan (*observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Siklus Kedua

Pada siklus pertama dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 45 menit. Prosedur pelaksanaan tindakan pada siklus ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan tindakan (*acting*)
3. Pengamatan (*observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Indikator Kinerja

Target yang ingin dicapai meliputi tiga aspek yaitu aspek proses belajar, aspek prestasi siswa, dan aspek kedisiplinan siswa. Setelah dilakukan penelitian, target yang ingin dicapai adalah:

1. Proses pembelajaran sistem pencernaan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 mengalami perubahan kearah yang lebih baik dan kondusif.
2. Peningkatan hasil belajar sistem pencernaan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 memperoleh nilai rata-rata KKM yaitu 75 dengan ketuntasan klasikal yaitu 85%.
3. Perubahan perilaku peserta didik dalam hal memperhatikan dalam pembelajaran, yang meliputi: disiplin, bekerja sama dan tanggung jawab dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dalam proses pembelajaran sistem pencernaan bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 mengalami perubahan perilaku yang lebih baik.

Hasil Penelitian

Tabel 4.1
Hasil penelitian proses pembelajaran pada kondisi awal,
siklus 1 dan siklus 2

No	Uraian	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Memperhatikan pembelajaran	76,67%	78,33%	82,50%
2	Bertanya	53,33%	58,33%	61,67%

Tabel 4.2
Hasil penelitian hasil belajar

No	Pencapaian	Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai rata-rata	74.50	79.08	82.53
2	Jumlah peserta didik tuntas	16	19	23
3	Jumlah peserta didik tidak tuntas	8	5	1
4	Ketuntasan klasikal	66.67%	79.17%	95.83%

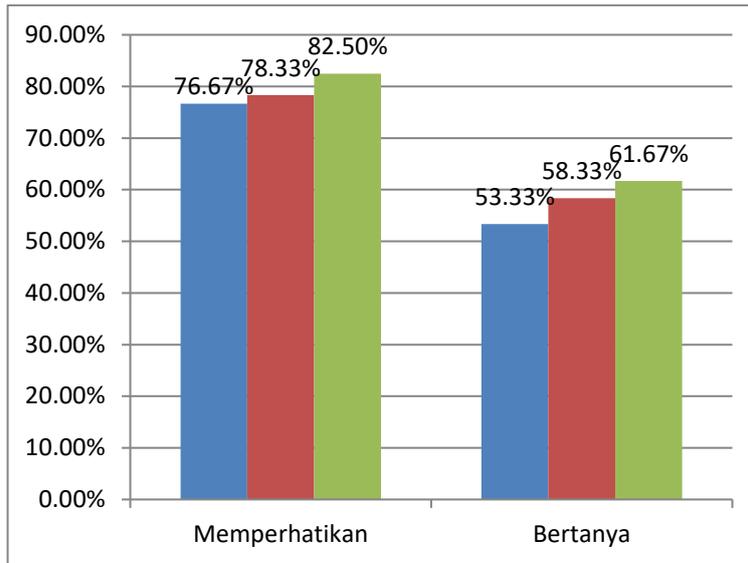
Tabel 4.3
Hasil penelitian perubahan perilaku

No	Uraian	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Disiplin	72.50%	76,67%	81,67%
2	Bekerja sama	63.33%	69,17%	75,00%
3	Tanggung jawab	70.00%	74,17%	77,50%

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari pada kondisi awal, siklus 1 dan siklus 2 diperoleh rekapitulasi dengan rincian sebagai berikut :

Hasil pengamatan pada perubahan perilaku peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dari kondisi awal, siklus 1 dan siklus 2 dapat direkapitulasi adalah sebagai berikut:

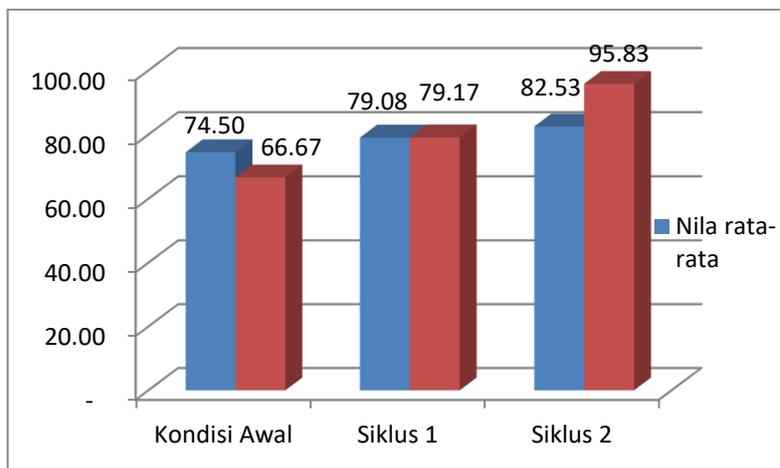
Berdasarkan data pada tabel 4.1 dapat diketahui perolehan skor untuk peserta didik yang memperhatikan dalam pembelajaran terjadi peningkatan dari kondisi awal ke siklus 1 sebanyak 1,66, sedangkan dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 4,17 dan dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 5,93. Untuk peserta didik yang bertanya dari kondisi awal ke siklus 1 mengalami peningkatan sebanyak 5,00, sedangkan dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan sebanyak 3,34 dan dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 8,34. Dari data tabel 4.1 dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Grafik 4.1 Perbandingan prosentse skor proses pembelajaran

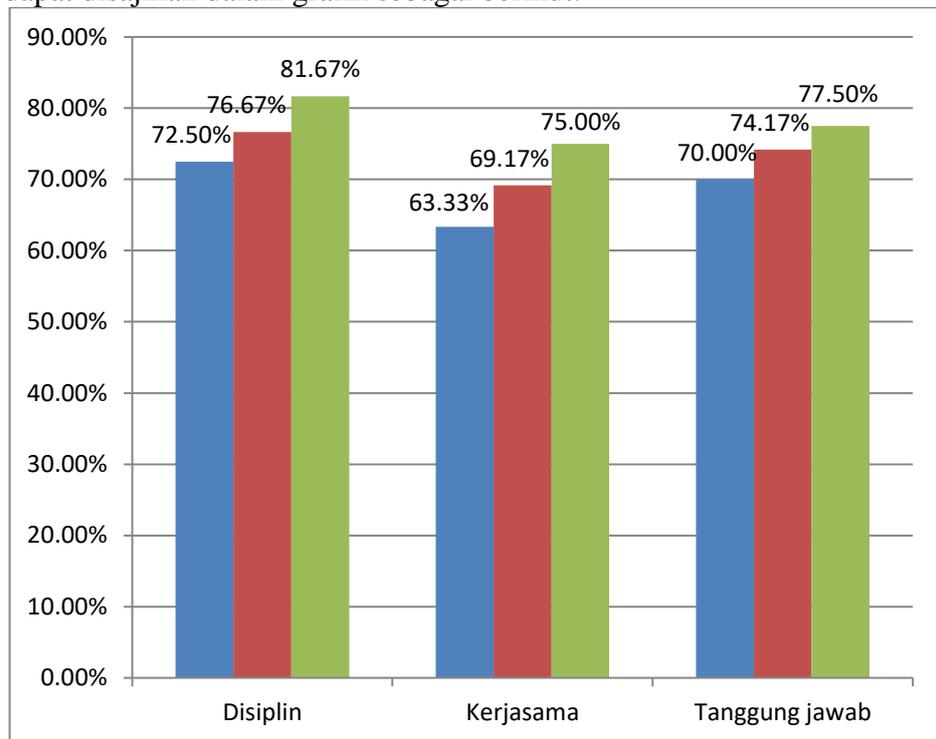
Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari kondisi awal ke siklus 1 mengalami peningkatan sebanyak 4,58, dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 3,45 dan dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 8,03. Untuk ketuntasan klasikal dari kondisi awal ke siklus 1 mengalami peningkatan sebanyak 12,50%, dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan 16,66% dan dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan 29,16%.

Berdasarkan tabel 4.2 dapat digambar dalam perbandingan grafik nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal dari kondisi awal, siklus 1 dan siklus 2 sebagai berikut:



Berdasarkan data pada tabel 4.3 dapat diketahui skor pada untuk peserta didik yang disiplin dari kondisi awal ke siklus 1 terjadi peningkat sebanyak 6,17, dari siklus 1 ke siklu 2 mengalami peningkatan sebanyak 5,84, dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 9,13. Untuk peserta didik yang bekerja sama dari kondisi awal ke siklus 1 mengalami peningkatan sebanyak 5,84, dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan sebanyak 5,83, dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 11,67. Sedangkan untuk peserta didik yang bertanggung jawab, dari kondisi awal ke siklus 1 mengalami peningkatan

sebanyak 4,17, dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 3,33, dan dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 7,50. Dari tabel 4.3 dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Grafik 4.17 Perbandingan perubahan perilaku

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data yang diambil dari penerapan penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* pada pokok bahasan sistem pencernaan di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Rowosari semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dapat meningkatkan proses belajar sistem pencernaan lebih baik dan lebih kondusif.
2. Penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dapat meningkatkan hasil belajar sistem pencernaan bagi siswa kelas XI IPA 1 SMAN 1 Rowosari semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019. Peningkatan hasil belajar untuk nilai rata-rata dari kondisi awal ke siklus 1 mengalami peningkatan sebanyak 4,58, dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 3,45 dan dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 8,03. Sedangkan untuk ketuntasan klasikal dari kondisi awal ke siklus 1 mengalami peningkatan sebanyak 12,50%, dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan 16,66% dan dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan 29,16%
3. Melalui model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dapat merubah perilaku peserta didik lebih baik dalam belajar sistem pencernaan bagi peserta didik kelas XI IPA 1 SMAN 1 Rowosari semester 2

Tahun Pelajaran 2018/2019. Peningkatan skor perubahan perilaku untuk peserta didik yang disiplin dari kondisi awal ke siklus 1 terjadi peningkatan sebanyak 6,17, dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 5,84, dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 9,13. Untuk peserta didik yang bekerja sama dari kondisi awal ke siklus 1 mengalami peningkatan sebanyak 5,84, dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan sebanyak 5,83, dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 11,67. Sedangkan untuk peserta didik yang bertanggung jawab, dari kondisi awal ke siklus 1 mengalami peningkatan sebanyak 4,17, dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 3,33, dan dari kondisi awal ke siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 7,50.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar, maka peneliti merasa perlu memberikan saran-saran, antara lain :

1. Penelitian ini perlu diuji coba pada materi yang lain atau mata pelajaran lainnya, karena model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dapat meningkatkan prestasi dan mengubah perilaku peserta didik ke hal yang lebih baik dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, diharapkan sedikit demi sedikit dapat melengkapi sumber belajar (buku/ alat peraga) sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk meningkatkan prestasi dengan cara belajar dengan fasilitas yang ada. Dengan harapan supaya peserta didik bias lebih aktif mengikuti jalannya proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi guru, sebaiknya guru selalu berusaha untuk membimbing kegiatan peserta didik dalam kerja kelompok. Bertujuan agar setiap peserta didik tidak saling menggantungkan diri dengan peserta didik yang lain dan benar-benar dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Sehingga ketika mengerjakan tugas dengan kerja kelompok ataupun sedang berdiskusi, setiap peserta didik turut aktif dan mengutarakan pendapat didalam kelompok mereka.
4. Bagi peserta didik, sebaiknya ketika guru menerapkan suatu model pembelajaran di kelas, mereka dapat mengikuti instruksi guru dengan baik agar hasil yang dicapai bisa sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. Dengan begitu, akan tercipta kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, M. 2014. *Mengenal Metode Pembelajaran*. Pasuruan: CV.Pustaka Hulwa.
- Depdiknas. 2006. *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)*. Jakarta: Depdiknas. Wahidmurni, Alifin Mustikawan, dan Ali Ridho. 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Letera.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gracia, Ricardo, L. 1991. *Teaching in a Pluralistic Society*. New York: Harpercollins Publisher.

- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung:Alfabeta.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: ALFABETA
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto, 2007, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Usman, Moh Uzer dan Lilis Setiawati. 2001. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

**PELATIHAN *EARN MONEY MAKER APPLICATION VIA SMARTPHONE*
UNTUK MENINGKATKAN *PASSIVE INCOME*
WARGA DI KELURAHAN PLAMONGANSARI
KECAMATAN PEDURUNGAN KOTA SEMARANG**

Patricia Dhiana Paramita dan Apriyanto Budhi Wibowo
Dosen Program Studi Manajemen dan Dosen Program Studi Teknik Sipil
Universitas Pandanaran Semarang

Email : *wildblackrose27@gmail.com dan apriyanto@unpand.ac.id*

ABSTRAK

Perkembangan *pandemic Covid 19* yang semakin meluas sejak bulan Maret tahun 2020 dengan bertambahnya warga yang terpapar karena *Covid 19* membuat berbagai lini kehidupan terkena imbasnya, termasuk pada sektor pendapatan yang diraih oleh warga. Perlu adanya kekuatan mental dan perubahan *mind side* warga untuk menyikapi kondisi ini, dimana warga dituntut untuk memutar otak agar pendapatan yang mereka peroleh yang terkena imbas dari situasi yang tidak menentu tetap dapat mereka raih, khususnya *passive income* yang dapat mendukung *active income* yang mengalami penurunan.

Penggunaan *smartphone* di era digital dan *pandemic* ini sangatlah tepat, terutama *smartphone* yang berbasis *android*, dimana sekarang fungsinya sudah banyak bergeser untuk mencetak *passive income*. *Passive income* adalah suatu *income* yang tetap bertumbuh saat anda tidak lagi melakukan usaha, seperti berhenti bekerja, atau pada saat modal investasi telah kembali. Apabila *passive income* dikelola dengan baik akan bisa menjadi sumber pendapatan lainnya disamping *active income* setiap bulan yang didapatkan karena bekerja atau melakukan usaha-usaha produktif lainnya.

Selama ini berdasarkan hasil pengamatan warga di Kelurahan Plamongansari Kecamatan Pedurungan Kota Semarang lebih mengedepankan *active income* dengan bekerja sebagai pegawai atau karyawan swasta, pedagang, petani maupun buruh dan mengesampingkan *passive income*. Padahal dengan pemahaman yang baik tentang penggunaan *earn money maker application*, warga akan dapat menambah *passive income* bahkan kemungkinan dapat menjadi *active income*, terutama bagi mereka yang kehilangan pekerjaan atau pengurangan pendapatan karena kondisi *pandemic Covid 19* ini. Pelatihan tentang *passive income* dengan *earn money maker application* belum pernah dilakukan di Kelurahan Plamongansari, bahkan kemungkinan di tempat lainpun juga masing jarang dilakukan. Hal ini dilatarbelakangi oleh belum adanya orang-orang yang berkompeten tentang *earn money maker application* yang dapat memberikan pengenalan serta pelatihan kepada warga.

Melalui program sosialisasi, pelatihan dan pendampingan tentang *earn money maker application* bagi warga, diharapkan akan merubah *mindside* warga untuk menggunakan *smartphone* bukan sekedar sebagai alat komunikasi saja, namun juga dapat menjadi sarana untuk menambah *passive income* bagi warga.

Kata Kunci : *passive income, earn money maker application*

ABSTRACT

The development of the Covid 19 pandemic which has been expanding since March 2020 with the increasing number of people exposed to Covid 19 has affected various lines of life, including the income sector achieved by residents. There needs to be mental strength and a change in the mind of the residents to respond to this condition, where residents are required to rack their brains so that the income they get that is affected by the uncertain situation can still be achieved, especially passive income that can support the declining active income.

The use of smartphones in the digital era and this pandemic is very appropriate, especially smartphones based on Android, where now its functions have shifted a lot to print passive income. Passive income is an income that continues to grow when you are no longer doing business, such as quitting your job, or when your investment capital has returned. If passive income is managed properly, it will be able to become another source of income in addition to active income every month that is obtained from working or doing other productive businesses.

So far, based on the observations of residents in the Plamongansari Village, Pedurungan District, Semarang City, it has prioritized active income by working as employees or private employees, traders, farmers and laborers and putting aside passive income. Even though with a good understanding of the use of the earn money maker application, residents will be able to add passive income and even become active income, especially for those who have lost their jobs or have reduced their income due to the Covid-19 pandemic. Training on passive income with the earn money maker application has never been done in Plamongansari Village, it is even possible that it is rarely done in other places. This is motivated by the absence of competent people regarding the earn money maker application who can provide introductions and training to residents.

Through outreach programs, training and assistance on the earn money maker application for residents, it is hoped that it will change the mindset of residents to use smartphones not only as a communication tool, but also as a means to increase passive income for residents.

Keywords: *passive income, earn money maker application*

LATAR BELAKANG

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun, dimana kegiatan ini merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilakukan secara interdisipliner, institusional, dan kemitraan sebagai salah bentuk kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Pemberdayaan kepada masyarakat diupayakan selalu fokus dan mempunyai relevansi dengan program pembangunan daerah atau pemerintah pusat. Melalui pengabdian kepada masyarakat tematik ini, sivitas akademika dapat mengimplementasikan keilmuan yang dimiliki dari berbagai disiplin ilmu yang selanjutnya dapat diterapkan di masyarakat.

Kelurahan Plamongansari yang terletak di wilayah Kecamatan Pedurungan Kota Semarang memiliki luas wilayah 265,931 ha dan terbagi menjadi 16 RW dan 90 RT dengan jumlah total penduduk sebanyak 14.091 orang, dimana jumlah

penduduk laki-laki 7.082 orang dan jumlah penduduk perempuan 7.061 orang. Beranjak dari kondisi ekonomi warga di Kelurahan Plamongsari yang sebagian besar warganya bermata pencaharian sebagai buruh industri yaitu ada 3.360 orang, tentu saja kondisi pandemi Covid 19 berdampak sangat besar bagi perolehan pendapatan yang mereka hasilkan.

Terkait dengan upaya untuk membantu warga yang mengalami imbas terkena dampak *pandemic* yang berakibat pada menurunnya tingkat pendapatan yang mereka peroleh, maka tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang fokus melakukan pelatihan dan pendampingan yang bertujuan untuk peningkatan pendapatan warga dengan melakukan aktivitas yang bisa mendatangkan *income* tanpa beranjak keluar dari rumah (*work from home*) dengan memberikan pelatihan *earn money maker applications* via *smartphone* yang mereka miliki. *Earn money maker application* adalah aplikasi-aplikasi yang bisa didownload via *google playstore* yang memberikan *rewards* baik berupa *gift*, pulsa maupun uang dengan nominal tertentu bila direedemkan dengan alat bayar *paypal*, *e-amazon*, dana dan *gopay*.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di Kelurahan Plamongsari Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, ternyata kebanyakan warga memiliki *smartphone* yang cukup bagus, namun hanya menggunakan *smartphone* tersebut sebagai alat komunikasi, bersosial media maupun menambah pengetahuan, jarang yang menyadari bahwa *handphone* pun bisa digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan *passive income*. Perlu adanya pelatihan penggunaan *earn money maker application* untuk meningkatkan *passive income* bagi warga Kelurahan Plamongsari, mengingat bahwa pelatihan tersebut selama ini belum pernah diadakan dan masyarakat kebanyakan masih awam dengan hal tersebut, sehingga dapat dikatakan saat ini merupakan *moment* yang tepat bagi warga di Kelurahan Plamongsari untuk lebih mengenal *passive income* lewat penggunaan *earn money maker application* di *smartphone*.

Luaran yang diharapkan dari kegiatan pelatihan meningkatkan *passive income* dengan menggunakan *earn money maker application* via *smartphone* bagi warga Kelurahan Plamongsari pada prinsipnya adalah untuk merubah *mindside* warga agar tidak menggantungkan *income* dari bekerja secara formal, namun juga mencari *income* dari penggunaan *smartphone* yang dimiliki serta adanya pendampingan berkesinambungan tentang penggunaan *earn money maker application* akan dapat meningkatkan *passive income* bagi warga yang terkena imbas *pandemic Covid 19*.

PERUMUSAN MASALAH

Beberapa permasalahan yang dapat diinventarisir dari kondisi yang ada di lapangan warga di Kelurahan Plamongsari tentang *passive income* masih minim ini adalah ;

1. Masih adanya loyalitas warga yang lebih mengandalkan *active income* yang mereka peroleh per bulan dari hasil bekerja maupun usaha produktif lainnya yang mereka kelola.
2. Mayoritas warga di kelurahan Plamongsari Kecamatan Pedurungan Semarang terkategori golongan ekonomi menengah ke atas sehingga kurang mau mengetahui kemanfaatan *passive income*.

3. Di sisi lainnya warga belum mengetahui dengan baik, bahwa *smartphone* yang mereka miliki dapat dijadikan sebagai sarana untuk mencari *passive income*.

KERANGKA TEORI

Pengertian *Active Income* dan *Passive Income*

Active income adalah suatu pendapatan yang hanya akan anda terima jika anda aktif melakukan usaha, seperti bekerja atau berinvestasi. Sebaliknya, *passive income* adalah suatu *income* yang tetap bertumbuh saat anda tidak lagi melakukan usaha, seperti berhenti bekerja, atau pada saat modal investasi telah kembali (Sitorus, 2017:21).

Banyak cara bisa dilakukan untuk memperoleh *passive income*, antara lain adalah membeli rumah dan menyewakannya, memperoleh royalti dari sesuatu yang yang diciptakan, kemudian mempublikasikan dan memperoleh penghasilan dari sana, *internet marketing*, *internet network marketing*, membuat blog, membuat kursus online, *affiliate marketing*, menjadi *web developer*, *bisnis dropship*, menjual *photography*, menjadi *influencer* dan memiliki banyak *follower* di akun sosial media dan lain sebagainya.

Earn Money Maker Application

Earn money maker application adalah aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan oleh *users* untuk menambah *passive income*, karena aplikasi ini akan memberikan *reward* bagi para penggunanya (Kiyosaki, 2015:30). *Reward* yang akan diberikan oleh berbagai *earn money maker applications* ini dapat berbentuk *gift* (barang), pulsa maupun sejumlah uang dengan nominal tertentu. Aplikasi *earn money maker* yang menjanjikan penghasilan dalam bentuk dollar tersedia sangat banyak di *playstore*. Ada juga aplikasi yang memberikan imbalan dalam bentuk pulsa ataupun *gift* (hadiah). Ketika anda berhasil menyelesaikan tugas-tugas di atas, akan ada *reward* yang diberikan pihak developer dalam bentuk koin atau poin. Poin tersebut kemudian baru bisa ditukarkan ke dalam bentuk dolar jika sudah memenuhi batas minimal penukaran. Penukarannya bisa dilakukan menggunakan akun pembayaran virtual seperti *paypal*, *amazon gift card*, dana atau via *gopay*.

Adapun tujuan menggunakan *earn money maker application* antara lain 1) merubah *mindside* pengguna *smartphone* bahwa *smartphone* bisa digunakan sebagai alat untuk menambah *income* (*passive income*); 2). bila ditekuni dengan baik, maka *income* yang didapatkanpun tidak kalah dengan *active income*; 3). mengajak *users smartphone* untuk tidak hanya eksis di sosial media, namun mulai eksis menggunakan *earn money maker application* dan 4). salah satu alternatif mencari *passive income* bagi *users* yang sudah pensiun, tidak memiliki pekerjaan, remaja dll (Sitorus, 2017).

Contoh *Earn Money Maker Applications*

Berikut ini ada beberapa contoh *earn money maker application* yang bisa didownload di *playstore* via *smartphone*, antara lain :

1. *Grab Point dan Cash Gift*

Aplikasi gratis ini bisa diunduh di ponsel pintar. Caranya menghasilkan uang adalah anda hanya perlu menyelesaikan tugas-tugas seperti mengisi *survey* dan menonton video untuk mendapatkan poin. Poin kemudian bisa ditukarkan ke dalam dolar, atau juga bisa dikonversikan ke dalam saldo akun pembayaran, *Amazon*, *BestBuy*, *Starbucks*, *Walmart*, *Paypal*, dan masih banyak lagi.

2. Google Opinion Reward

Aplikasi yang bisa menghasilkan uang satu ini diluncurkan langsung oleh *Google*. Lewat *Google Opinion Reward* pengguna harus mengisi soal-soal *survey* yang tersedia. Pertanyaan yang dilontarkan pun sangat simpel, agar *user* bisa mendapatkan poin, maka tidak bisa sembarangan dalam mengisi soal-soal *survey*, karena nantinya bakalan ada validasi dari pihak *Google*. Ketika validasi selesai, maka *user* baru berhak mendapatkan poin yang bisa ditukarkan ke dolar.

3. Showbox

Berbeda dengan tiga aplikasi sebelumnya, maka aplikasi yang menghasilkan uang ini tidak menyuruh *user* untuk mengisi *survey*. *Showbox* memiliki caranya sendiri memberikan penghasilan tambahan buat penggunaanya, yaitu dengan bermain *game*. Dengan memainkan *game-game* pilihan di *Showbox*, anda akan mendapatkan sekitar 30-500 poin. *Showbox* juga menyediakan konten video yang bisa anda tonton untuk menambah jumlah poin.

4. Whaff Rewards dan Cash for Apps

Whaff tidak menggunakan sistem poin, tapi hadiah diberikan dalam besaran dolar langsung. Setiap tugas yang dikerjakan hadiahnya bervariasi mulai dari 0,1 dolar – 1 dolar. Tugasnya bukan dengan mengisi *survey* atau memainkan *game*, tapi anda diharuskan untuk mengunduh aplikasi-aplikasi yang ada di *Whaff* kemudian memainkannya.

5. Foap

Aplikasi bernama *Foap* ini memungkinkan seseorang untuk menjual karya fotografinya. Semakin bagus fotonya, maka akan semakin besar bayarannya. Setiap karya akan dihargai mulai dari US\$ 5 atau Rp 70 ribuan. Pastikan juga kalau foto tersebut orisinal dan bukan milik hak cipta orang lain.

6. Gift Wallet

Gift Wallet termasuk dalam daftar aplikasi yang menghasilkan uang terlaris. Di aplikasi ini ada dua cara jitu untuk mendapatkan koin, bermain *game* yang tersedia, dan menonton video iklan. Untuk permainan biasanya anda akan mendapatkan 5 koin. Anda juga bisa mendapatkan *coin* tambahan dengan merekomendasikan *Gift Wallet* ke akun-akun media sosial seperti *Facebook*, *Twitter* dan *Instagram*.

7. Make Money Applications

Hanya dengan mengunduh berbagai aplikasi, kemudian menonton berbagai video, mengikuti survei, memberikan pendapat dan berbagai tugas ringan lainnya, *user* akan mendapatkan poin. Namun, berbeda dengan aplikasi lainnya, poin yang dapat dikumpulkan dari aplikasi penghasil keuangan ini hanya bisa ditransfer ditransfer melalui *Paypal*.

8. App Karma dan Cash Karma

App Karma dan Cash Karma berasal dari developer yang sama, dimana App Karma menjadi aplikasi penghasil keuangan yang populer dengan total pengunduh sebanyak lebih dari 1 juta orang pengunduh. Berbagai tugas yang perlu dilakukan untuk bisa mengumpulkan poin diantaranya adalah dengan mengunduh aplikasi, memainkan memainkan aplikasi, mengisi kuis, dan mengundang teman baru untuk mengunduh aplikasi tersebut.

9. Big Time Cash

Aplikasi ini memang sangat cocok untuk orang yang hobi bermain *game*. Pasalnya, sebagian besar tugas-tugas yang perlu diselesaikan adalah hanya

bermain *game* saja. *Game* disini tentunya bukan sekedar *game*, setiap kali berhasil memainkan *game* tersebut anda akan mendapatkan imbalan berupa poin. Poin tersebut nantinya bisa ditukarkan menjadi uang yang ditransfer melalui *Paypal*.

10. CashPirate

CashPirate merupakan aplikasi yang wajib dicoba, karena aplikasi yang diusung oleh ayaT-Studios punya beragam tugas yang cukup menarik, sehingga *users* tidak akan cepat bosan saat menggunakannya. Tugas-tugas yang tersedia di *CashPirate* diantaranya mengunduh aplikasi, bermain *game*, *survey*, menonton video, dan lain sebagainya. Salah satu tugas dengan imbalan poin yang cukup tinggi adalah mengundang teman supaya menggunakan aplikasi ini.

11. Toluna

Toluna merupakan aplikasi yang cocok untuk anda yang suka mengisi *survey*, hanya dengan dua kali *survey* saja *users* sudah bisa mendapatkan banyak poin dan bisa langsung mencairkannya melalui *Paypal*. Menariknya lagi, *users* juga bisa membuat survei kecil-kecilan secara gratis.

12. Surveyon

Sesuai dengan namanya, *Surveyon* merupakan aplikasi penghasil uang yang cukup mudah digunakan. Aplikasi besutan *Marketing Applications* ini cara kerjanya hampir mirip seperti aplikasi Toluna, dimana tugas *users* adalah mengisi *survey* saja tidak ada tugas yang lain. Jika poin yang dikumpulkan sudah banyak, bisa menukarkannya dengan uang melalui *Paypal*.

13. Kwai Go

Kwai Go merupakan aplikasi yang tepat untuk kamu. Sama seperti *YouTube*, *Kwai Go* menyediakan wadah untuk orang-orang kreatif. User aplikasi ini akan mendapatkan hadiah berupa poin, nantinya poin tersebut bisa ditukarkan dengan uang. *Kwai Go* bisa langsung mengirimkan uang ke rekening bank lokal yang ada di Indonesia, seperti BNI, BCA, BRI, dan lain sebagainya.

Pengusaha Aset Bangsa

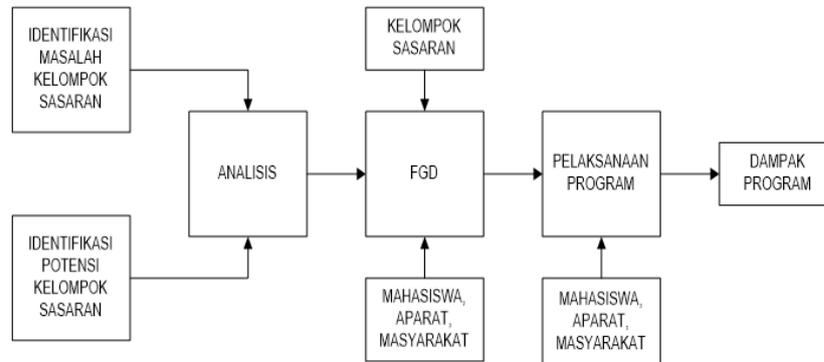
Pengusaha menurut Rosmiati, Junias dan Munawar dalam Sulandjari (2017:13) merupakan seorang yang menggabungkan sumber daya, tenaga kerja, bahan baku, serta aset lain untuk menghasilkan nilai yang lebih besar dari sebelumnya, juga seseorang yang mengenalkan perubahan, inovasi dan tantangan baru. Hisrich mengemukakan bahwa kewirausahaan diaartikan sebuah proses dinamis dalam menciptakan tambahan kekayaan oleh individu yang menanggung resiko utama dalam hal modal waktu, dan komitmen karier atau menyediakan nilai bagi beberapa produk atau jasa. Produk atau jasa mungkin dapat terlihat unik ataupun tidak, tetapi dengan berbagai cara nilai (*value*) akan dihasilkan oleh seseorang pengusaha dengan menerima dan menempatkan ketrampilan dan sumber daya yang dibutuhkan.

METODE PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir yang digunakan dalam pelaksanaan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdapat pada gambar berikut ini.

Gambar 1
Kerangka Pemikiran Pelaksanaan
Pelatihan *Earn Money Maker Application via Smartphone*



Sumber : Marzuki (2015)

Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pandanaran Semarang adalah berupa 1). Metode observasi yang dimaksudkan untuk mengenal secara lebih dekat kondisi wilayah Kelurahan Plamongansari yang menjadi lokasi kegiatan; 2). Metode identifikasi potensi dan permasalahan, dimana kegiatan yang dilakukan adalah melakukan inventarisasi permasalahan, menyerap aspirasi masyarakat dan memetakan segala potensi dan permasalahan; 3). Metode analisis kebutuhan program dengan kegiatan melakukan kompilasi data, baik data yang diperoleh dari sumber data primer maupun sekunder dan analisis kebutuhan program berdasarkan seluruh data yang masuk; 4). Metode sinkronisasi dan penyepakatan program dan kegiatan, dimana kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai hasil analisis kebutuhan program perlu disepakati dengan pihak aparat pemerintah setempat dan 5). Metode *partisipatory* dan pendampingan masyarakat yang bertujuan untuk menyerap partisipasi aktif masyarakat dalam rangka keterlibatan dalam kegiatan ini.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan sesuai dengan pepatah “ *Not working for community, but working with community*”, maka keberhasilan kegiatan adalah keterlibatan masyarakat dalam setiap kegiatan secara aktif, dimana mereka memberikan respon positif terhadap setiap program kegiatan yang diadakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang.

Potensi yang Dapat Dikembangkan

Beberapa permasalahan yang dapat diinventarisir dari kondisi yang ada di lapangan, ternyata pemahaman warga di Kelurahan Plamongansari tentang *passive income* masih minim, dimana warga lebih mengandalkan *active income* yang mereka peroleh per bulan dari hasil bekerja maupun usaha produktif lainnya yang mereka kelola. Padahal kalau dilihat dari kondisi *financial* mereka, mayoritas warga di kelurahan tersebut termasuk dalam golongan ekonomi menengah ke atas. Di sisi lainnya warga belum mengetahui dengan baik, bahwa *smartphone* yang mereka miliki dapat dijadikan sebagai sarana untuk mencari *passive income*. Hal ini menjadi sasaran bagi program pengabdian kepada

masyarakat Universitas Pandanaran Semarang untuk menggarap mereka agar dapat menggunakan *smartphone* untuk meningkatkan kesejahteraan mereka.

Diharapkan dengan adanya pelatihan penggunaan *earn money maker application* sebagai alternatif *passive income* akan dapat merubah *mindside* warga tentang penggunaan *smartphone* yang berbasis *android* serta dapat menumbuhkan keinginan warga untuk meningkatkan *passive income* dengan menggunakan aplikasi pencetak uang. Dengan pemahaman yang baik tentang *earn money maker application*, diharapkan akan dapat menarik minat warga untuk menekuninya. Perlu adanya program pelatihan secara berkesinambungan, mengingat apabila pelatihan dan pendampingan tersebut dapat berjalan dengan baik, maka akan memberikan kontribusi bagi kesejahteraan keluarga, karena akan ada aliran *passive income* yang didapatkan oleh warga dengan menjalankan *earn money maker application*.

Pelatihan *Earn Money Maker Applications via Smartphone*

Pengetahuan tentang *active income* dan *passive income* sangat jarang dan masih awam diketahui oleh masyarakat luas, termasuk warga di Kelurahan Plamongsari Semarang. Namun dalam dunia praktisi bisnis akan sangat sering kita mendengarkan kedua istilah tersebut. Sebenarnya kedua istilah tersebut adalah *advance* dari teori ekonomi bisnis. *Active income* adalah suatu pendapatan yang hanya akan anda terima jika anda aktif melakukan usaha, seperti bekerja atau berinvestasi. Sebaliknya, *passive income* adalah suatu *income* yang tetap bertumbuh saat anda tidak lagi melakukan usaha, seperti berhenti bekerja, atau pada saat modal investasi telah kembali (Sitorus, 2017). Banyak cara bisa dilakukan untuk memperoleh atau meningkatkan *passive income*, seperti membeli rumah dan menyewakannya, menyewakan lahan kosong yang kita miliki, menyewakan mobil atau asset lainnya yang kita miliki, disamping itu bisa juga kita mendapatkan *royalty*, usaha dari *internet marketing* maupun *internet network marketing*.

Dalam pengabdian kepada masyarakat di Kelurahan Plamongsari Semarang, Dosen Universitas Pandanaran memperkenalkan *passive income* dengan menggunakan *earn money maker application*, dimana materi tersebut masih asing bagi warga di Kelurahan Plamongsari dan belum banyak diketahui. Sebenarnya di era digital sekarang ini penggunaan *smartphone* terutama yang berbasis *android* sudah menjadi suatu keharusan. Namun yang belum banyak disadari oleh masyarakat adalah dengan berbekal *android* yang kita miliki akan dapat mendatangkan uang sebagai *passive income*. Caranya adalah dengan mendownload dan memainkan beberapa *earn money maker application* yang akan memberikan *reward* bagi *usersnya*.

Kegiatan ini merupakan pelatihan yang baru pertama kalinya diadakan di Kelurahan Palamongsari bagi seluruh warga dengan narasumber Patricia Dhiana Paramita, SE, MM dan Apriyanto Budhi Wibowo, ST, M.Si, dosen dari Fakultas Ekonomi dan Fakultas Teknik Universitas Pandanaran Semarang. Kedua narasumber memberikan pengetahuan tentang *active income*, *passive income*, bagaimana menggunakan *earn money maker application*, mana saja aplikasi *earn money maker* yang aman dijalankan serta tidak mencuri atau mengakses data user dari *smartphone*, bagaimana meredeemkan *reward* dengan sejumlah uang, keuntungan dan resiko menggunakan *earn money maker application* dan sebagainya.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan 2 kali, yaitu pada tanggal 3 Oktober dan 10 Oktober 2021 secara *online* lewat aplikasi *Zoom* untuk mengantisipasi adanya himbuan menghindari kerumunan masa dan sesuai dengan protokol kesehatan yang digalakkan oleh pemerintah.

1). Tujuan Pelatihan

- (a). Membuka pola pikir warga dan menumbuhkan minat warga untuk meningkatkan *passive income* tidak hanya mengandalkan *active income* yang mereka dapatkan per bulan dari hasil bekerja maupun usaha-usaha produktif lainnya yang dilakukan selama ini sebelum berkembangnya *pandemic*, yang pada kenyataannya juga mengalami penurunan karena dampak *pandemic Covid 19*.
- (b). Dengan adanya pelatihan ini diharapkan akan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dari warga Kelurahan Plamongsari tentang bagaimana memperoleh *income* dari *smartphone* dengan menggunakan *earn money maker application*, serta memahami keuntungan dan resiko yang akan didapat dengan menggunakan *earn money maker application*.

2). Hasil yang Ingin Dicapai

- (a). Ada umpan balik dan respon positif dari warga Kelurahan Plamongsari tentang materi pelatihan yang diberikan.
- (b). Adanya permintaan (*request*) lagi dari warga Kelurahan Plamongsari kepada Dosen Universitas Pandanaran Semarang untuk memberikan pelatihan tentang materi yang sama 1 minggu kemudian (Minggu, 10 Oktober 2021).

3). Proses Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan *earn money maker application* untuk meningkatkan *passive income* di masa *pandemic Covid 19* ini merupakan kegiatan yang diharapkan dapat menimbulkan minat lebih besar dari warga di Kelurahan Plamongsari untuk meningkatkan *passive income* karena kebanyakan dari warga mengalami penurunan pendapatan karena dampak dari *pandemic Covid 19*. Kegiatan pelatihan ini meliputi : - Memberikan pemahaman serta informasi tentang perbedaan *active income* dan *passive income* serta pengenalan *earn money maker application* oleh narasumber

Patricia Dhiana Paramita SE., MM (untuk pelatihan *session 1*) dan Apriyanto Budhi Wibowo, ST., M.Si (untuk pelatihan *session 2*), kedua narasumber dari Universitas Pandanaran Semarang.

- Mengadakan koordinasi dengan warga di Kelurahan Plamongsari untuk mengadakan pelatihan lanjutan dengan materi praktek menggunakan *earn money maker application* via *smartphone*. Koordinasi berupa penyiapan lokasi untuk pelatihan *session* kedua, penyiapan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk pelaksanaan sosialisasi *session 2* (10 Oktober 2021).

4). Tolak Ukur Keberhasilan Kegiatan

Semua warga yang mengikuti pelatihan sangat antusias untuk mengikuti materi yang diberikan oleh nara sumber, hal ini dibuktikan dengan banyaknya warga yang hadir diluar prediksi panitia. Adanya *feed back* dari sebagian besar warga setelah mendengarkan paparan dari narasumber menunjukkan minat mereka untuk lebih mengerti tentang cara meningkatkan

passive income dengan menggunakan *earn money maker application* via *smartphone*.

5). Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Warga Kelurahan Plamongsari Semarang yang hadir menerima dengan baik dan penuh antusias paparan tentang penggunaan *earn money maker application* untuk meningkatkan *passive income* disertai dengan pemberian pelatihan secara daring via zoom bagaimana menjalankan aplikasi pencetak uang tersebut.

Evaluasi dan Monitoring Kegiatan

Adanya evaluasi atas program pelatihan *earn money maker application* untuk meningkatkan *passive income* dilakukan secara rutin oleh dosen yang melakukan pengabdian kepada masyarakat dari Universitas Pandanaran Semarang selama 1 bulan ke muka secara *online*, karena untuk menghindari adanya kerumunan masa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dari program pelatihan tersebut.

Kegiatan monitoring dan evaluasi program pelatihan *earn money maker application* via *smartphone* untuk meningkatkan *passive income* yang diberikan kepada warga Kelurahan Plamongsari Semarang akan dilakukan selama 1 bulan (pasca pelatihan teknis). Monitoring dan evaluasi program akan dilakukan oleh dosen dari Universitas Pandanaran Semarang secara daring dan *offline*. Melalui program pelatihan *earn money maker application* via *smartphone* untuk meningkatkan *passive income* diharapkan akan dapat mengubah *mindside* warga, bahwa *passive income* dengan cara menggunakan aplikasi pencetak uang di *smartphone* berbasis *android* apabila ditekuni dengan baik oleh warga, maka akan mendatangkan benefit, karena semua usia bisa mencobanya.

PENUTUP

Simpulan dan Rekomendasi

Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh tim dosen Universitas Pandanaran Semarang di Kelurahan Plamongsari Kecamatan Pedurungan Kota Semarang antara lain adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya orang-orang yang berkompeten tentang *earn money maker application* via *smartphone* yang dapat memberikan pengenalan serta pelatihan kepada warga Kelurahan Plamongsari yang bertujuan untuk meningkatkan *passive income* warga, sehingga perlu adanya upaya berupa pelatihan dan pendampingan secara berkesinambungan tentang *earn money maker application*.
2. Warga Kelurahan Plamongsari Semarang sama sekali belum ada yang mengerti tentang penggunaan *earn money maker application* via *smartphone* untuk meningkatkan *passive income*, terutama di masa *pandemic Covid 19* ini. Dimana warga mengalami dampak dari pandemi ini, mereka mengalami penurunan pendapatan bahkan kena PHK. Di sisi lainnya selama ini kebanyakan warga menggunakan *smartphone* berbasis *android* hanya untuk eksis di sosial media dan menambah pengetahuan saja. Padahal apabila ditekuni dengan baik, penggunaan *earn money maker application* bisa menjadi salah satu alternatif untuk mendatangkan *income*, yaitu *passive income* yang dapat memberikan solusi bagi warga yang terkena dampak *pandemic Covid 19*.
3. Pemahaman yang lebih mendalam dalam menggunakan *earn money maker application* via *smartphone* serta pengetahuan yang luas bagaimana strategi

yang harus dilakukan oleh warga dalam menggunakan *earn money maker application* akan membantu warga untuk menekuni aplikasi pencetak uang yang menguntungkan bagi *user*nya.

Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diajukan oleh Dosen Universitas Pandanaran Semarang yang telah melakukan pengabdian kepada masyarakat di Kelurahan Plamongansari Kecamatan Pedurungan Kota Semarang adalah :

1. Perlu adanya perubahan *mindside* serta keterlibatan dari warga Kelurahan Plamongansari untuk mengoptimalkan *passive income* sebagai sumber pendapatan lainnya (*work from home*) disamping *active income* yang terkena dampak karena *pandemi Covid 19*.
2. Perlu adanya sosialisasi lebih mendalam tentang *earn money maker application* dan pelatihan tentang bagaimana memilih menjalankan *earn money maker application* via *smartphone* yang dapat memberikan keuntungan bagi *user*nya diberikan kepada warga Kelurahan Plamongansari Semarang untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang aplikasi-aplikasi mana saja yang bisa mendatangkan uang bagi pemakainya.
3. Perlunya program pelatihan dan pendampingan secara berkesinambungan bagi warga di Kelurahan Plamongansari Semarang guna mengembangkan sumberdaya manusia dan lingkungan yang dilandasi oleh nilai-nilai budaya dan pemanfaatan potensi lokal. Melalui program pelatihan serta adanya pendampingan secara berkesinambungan ini diharapkan terbentuk *mindside* masyarakat yang maju, dimana tumbuhnya minat warga untuk tidak hanya mengandalkan *active income*, namun mulai menggunakan *smartphone* untuk mencetak uang sebagai *active income* dengan menggunakan *earn money application* via *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Marzuki, 2015. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta : BPFE
- Kiyosaki,Robert. 2015. *How to Earn Money to Increase Passive Income*, New York Lmt
- Sitorus, Soadun, 2017. Fire Economy and Actor Network of Forest and Land Fires in Indonesia, *Journal Forest Policy and Economy*, Volume 78, May 2017, Pages 21-31.
- Sulandjari,Rekno.2017. *Kewirausahaan Pada Keunggulan Lokal*. Jakarta:Pustaka Tunggal

DAFTAR REFERENSI ONLINE

- <https://www.idntimes.com/business/economy/putriana-cahya/7-aplikasi-android-ini-bisa-jadi-ladang-uang>
- <https://www.kaskus.co.id/thread/50fd0c97582acf135e00000f/active-income-versus-passive-income/>, diakses Senin 14 Januari 2019.

STRATEGI PUBLIC RELATIONS DALAM MEMBANGUN CITRA LPI ASSALAM GEDAWANG SEMARANG

Sinta Petri Lestari - Elfa Puji Astuti

Email : *zahra.can70@gmail.com- astutielfa@yahoo.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi *public relation* dalam membangun citra pada Lembaga Pendidikan Islam (LPI) Assalam di Gedawang. dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Total Sampling, dengan menggunakan kuesioner sebagai pengumpulan data penelitian dengan jumlah responden sebanyak 132 anggota.

Hasil dari penelitian didapat, tingkat responden terhadap Strategi *Public Relation* dalam membangun citra sebanyak 100% yaitu 20 orang atau 66,67% dalam kategori tinggi, sedangkan sisanya dalam kategori sedang sebanyak 10 orang atau sekitar 33,33% . Hasil perhitungan 2 variabel kategori yaitu menggunakan tabulasi silang diperoleh mayoritas sebanyak 100% (30 orang) responden menyatakan strategi *public relation* dalam membangun citra dalam kategori tinggi.

Kata Kunci : *Strategi, Public Relations, Membangun, Citra*

ABSTRACT

This study aims to determine the public relations strategy in build a placement image in Gedawang. This research uses the method quantitative descriptive research and the sampling teqnique used is Total Sampling, using a questionnaire as a research data collection with the number of respondents as many as 132 members. The results of the study were obtained, the level of respondents to the Public Relations Strategy in building image as much as 100%, namely 20 people in the high category 66,67% in the medium category 10 people 33,33% in the medium category. The results of the calculation of 2 categorical variables are using cross tabulation obtained by the majority of 100% (30 people) of respondents stated public strategy relation in building image in high category.

Keywords: *Strategy, Public Relations, Building, Image*

LATAR BELAKANG

Citra dibutuhkan lembaga agar masyarakat memberikan apresiasi sekaligus merupakan reputasi dan prestasi yang hendak dicapai bagi dunia hubungan masyarakat. Oleh karena itu citra lembaga penting dan harus dijaga agar tetap baik di mata publik baik internal maupun eksternal. Menurut Siswanto (2004:112 – 113) menyebutkan bahwa citra merupakan eksistensi sebuah organisasi di mata publik, yaitu menunjukkan pandangan masyarakat terhadap organisasi yang terbentuk dalam jangka waktu yang panjang. Pencitraan yang terbentuk dengan baik akan memberikan yang baik pula demi tercapainya tujuan - tujuan yang ditetapkan individu ataupun organisasi. Dalam hal ini mampu memberikan peluang bagi LPI Assalam untuk mencapai keberhasilan karena memiliki citra yang baik, selain itu

akan meningkatkan kepercayaan publik terhadap organisasi LPI Assalam dalam menjalankan kegiatan.

Secara garis besar citra adalah seperangkat keyakinan, ide, dan kesan seseorang terhadap suatu objek tertentu. Sikap dan tindakan seseorang terhadap suatu objek tertentu. Sikap dan tindakan seseorang terhadap suatu objek akan ditentukan oleh citra objek tersebut yang menampilkan kondisi terbaiknya. Citra harus dikelola dengan baik melalui hubungan yang harmonis dengan publik, mengingat citra lembaga merupakan cerminan identitas tersebut. Citra lembaga pendidikan terbentuk berdasarkan berbagai komponen antara lain reputasi akademis atau mutu akademik dapat dilakukan dengan cara meningkatkan kinerja profesionalitas tenaga pengajar yang terkait di LPI Assalam. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian citra adalah kata benda : kata benda, gambar, rupa gambaran, gambaran yang dimiliki orang banyak mengenai pribadi dan organisasi.

Menurut Frank Jafkins dalam bukunya (2002:45-46), mengartikan citra sebagai kesan seseorang atau individu tentang sesuatu yang muncul sebagai hasil dari pengetahuan dan pengalamannya. Sedangkan Rahmad (2001:33-35) menyebutkan bahwa citra adalah penggambaran tentang realitas dan tidak harus sesuai realita karena citra adalah dunia menurut persepsi. Citra sebagai suatu gambaran tentang mental, ide yang dihasilkan oleh imajinasi, dan sebagainya. Pengertian lain, citra adalah gambaran dari publik terhadap lembaga atau organisasi, kesan yang dengan sengaja diciptakan dari suatu objek, atau organisasi. Berdasarkan beberapa definisi citra tersebut, dapat disimpulkan bahwa citra bukan benda yang berwujud melainkan sesuatu yang ada dalam ranah kognitif seseorang. Oleh karena itu tidak berlebihan jika dikatakan bahwa citra adalah komoditas yang rapuh, yang mudah rusak, karena citra sangat tergantung pada pemahaman orang dan pengalaman orang tentang sesuatu.

Citra merupakan gambaran diri baik personal, organisasi maupun lembaga yang sengaja dibentuk untuk menunjukkan kepribadian atau ciri khas sehingga muncul persepsi baik tentang bagaimana pihak lain memandang sebuah lembaga, seseorang, suatu komite atau suatu aktivitas. Tugas lembaga dalam membentuk citra adalah dengan mengidentifikasi citra seperti apa yang ingin dibentuk di mata publik atau masyarakatnya.

Menurut Siswanto yang dikutip dalam buku *Handbook of Public Relation* citra lembaga dianggap sebagai persepsi masyarakat terhadap jati diri lembaga atau organisasi. Walaupun citra merupakan dunia menurut persepsi, tetapi citra perlu dibangun secara jujur agar citra yang dipersepsikan oleh publik adalah baik dan benar, dalam arti ada konsisten antara citra dengan realitas. Namun citra tidak bisa dibangun dengan kebohongan informasi. Ketika tidak ada konsistensi antara kinerja nyata dan cita yang dikomunikasikan, realitas akan menang.

Komunikasi organisasi yang dirasakan tidak dipercaya, akan merusak citra bahkan mungkin lebih parah lagi. Jadi, membangun citra di atas informasi yang tidak benar, tidak akan mampu menaikkan citra, bahkan sebaliknya citra akan menjadi rusak. Dengan demikian, sebenarnya *image* adalah realitas, oleh karena itu pengembangan dan perbaikan citra yang

harus didasarkan realita dan dalam mengkomunikasikan programnya suatu lembaga harus menggambarkan realitas yang sebenarnya.

Proses pembentukan citra pada akhirnya akan menghasilkan sikap, pendapat, tanggapan, atau perilaku tertentu. Pendapat dan keinginan, apabila tertuju pada suatu isu tertentu akan menimbulkan sikap *attitude* tertentu yang dapat timbul sebagai *public opinion*. *Public Opinion* harus dibentuk melalui opini yang efektif dan persuasif sehingga menjadi *favourable public opinion*.

Pentingnya Citra bagi LPI Assalam Gedawang Semarang

Citra LPI Assalam mempunyai peran penting dalam memberikan pengaruh terhadap keputusan masyarakat untuk melakukan tindakan Lembaga Pendidikan Islam (LPI) yang mempunyai citra positif di masyarakat mempunyai keuntungan tersendiri dikarenakan nama baik di mata masyarakat, sehingga mendapat kepercayaan di masyarakat. Membangun Citra *Image* secara sederhana diartikan bahwa dalam proses kehidupan kita selalu mempunyai cita – cita atau tujuan agar hal yang ingin kita raih dapat terwujud. *Image* atau citra adalah persepsi orang lain terhadap kita. Persepsi atau penilaian orang lain tidak selalu sama dengan yang kita inginkan. Seringkali orang lain melihat sisi lain dari diri kita, yang mungkin kurang kita perhatikan. Persepsi dan penilaian orang lain tidak dapat dipaksakan. Orang bebas menilai kita berdasarkan cara pandangnya. Mengelola *Citra Image* adalah upaya membangun reputasi dan kepercayaan publik. Keberhasilan organisasi dalam mengelola citra merupakan salah satu kunci keberhasilannya memenangkan persaingan (Siswanto, 2002:22).

Jumlah anggota LPI Assalam 132 orang peserta, karena itu Lembaga Pendidikan Islam (LPI) Assalam Gedawang Semarang juga memiliki fungsi sosial, dalam rangka mewujudkan ketaatan kepada Allah secara lebih luas, terkait dengan sosial (masyarakat). Dimana penulis ingin mengetahui kepercayaan anggota LPI Assalam.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah : “*Bagaimanakah strategi Public Relation dalam Membangun Citra Lembaga Pendidikan Islam (LPI) Assalam Gedawang Semarang?* ”

KERANGKA TEORI

Public Relations

Menurut Coulsin Thomas 2002, *Public Relations* adalah sebagai jembatan antara perusahaan atau organisasi dengan publiknya, terutama tercapainya saling pengertian antara Lembaga Pendidikan Islam dengan anggota. Sedangkan menurut Ardianto definisi *Public Relations* adalah usaha yang direncanakan secara terus – menerus dengan sengaja, guna membangun dan mempertahankan pengertian timbal balik antara organisasi dan masyarakatnya. Pendapat ini menunjukkan bahwa *Public Relations* dianggap sebuah proses atau aktivitas yang bertujuan untuk menjalin komunikasi antara organisasi dan pihak luar organisasi. Ardianto juga menyampaikan bahwa *Public Relations* adalah sebagai jembatan antara perusahaan atau organisasi dengan publiknya, terutama tercapainya mutual understanding (saling pengertian) antara perusahaan dengan publiknya (2004 : 3).

Pengertian lain dari PR adalah fungsi manajemen yang membangun dan mempertahankan hubungan baik dan bermanfaat antar organisasi dengan publik yang mempengaruhi kesuksesan organisasi. Jadi, *Public Relations* itu merupakan kedudukan dalam suatu perusahaan atau organisasi sebagai penghubung antar perusahaan atau organisasi dengan publiknya (Cutlip, 2000 : 6).

Definisi *Public Relations* adalah usaha yang direncanakan secara terus-menerus dengan sengaja, guna membangun dan mempertahankan pengertian timbal balik antara organisasi dengan masyarakatnya. Pendapat ini menunjukkan bahwa public relations dianggap sebuah proses atau aktivitas yang bertujuan untuk menjalin komunikasi antara organisasi dan pihak luar organisasi (Coulsin, 2002: 33).

Hal ini didukung oleh pendapat Alma yang mengatakan bahwa “*Public Relations* adalah kegiatan komunikasi yang dimaksudkan untuk membangun citra yang baik terhadap perusahaan” (2002:145). *Public Relations* adalah proses interaksi dimana public relations menciptakan opini publik sebagai input yang menguntungkan kedua belah pihak, dan menanamkan pengertian, menumbuhkan motivasi dan partisipasi publik, bertujuan menanamkan keinginan baik, kepercayaan saling adanya pengertian, dan citra yang baik dari publiknya.

Menurut Frank Jefkins (2002:44) *Public Relations* adalah sesuatu yang merangkum keseluruhan komunikasi yang terencana, antara suatu organisasi dengan semua khalayaknya dalam rangka mencapai tujuan – tujuan spesifik yang berlandaskan pada saling pengertian. Sedangkan menurut Coulsin (2002: 34) *Public Relations* adalah usaha yang direncanakan secara terus – menerus dengan sengaja, guna membangun dan mempertahankan pengertian timbal balik antara organisasi dan masyarakatnya. Pendapat ini menunjukkan bahwa *Public Relations* dianggap sebuah proses atau aktivitas yang bertujuan untuk menjalin komunikasi antara organisasi dan pihak luar organisasi. Menurut Alma, *Public Relations* adalah kegiatan komunikasi yang dimaksudkan untuk membangun citra yang baik terhadap perusahaan (2002:145).

Majelis *Public Relations* Dunia *The First World Assembly of PR Association* dalam Gassing dan Suryanto (2016: 9) menyebutkan bahwa PR sebagai seni dan ilmu sosial yang menganalisis tren, memprediksi dampaknya, mendampingi dan memberi nasihat pimpinan organisasi serta mengimplementasikan perencanaan program guna melayani kepentingan organisasi dan publiknya. Dari definisi tersebut, terbentuk pemahaman bahwa PR merupakan perpaduan antara ilmu dan seni untuk mengelola dan memberikan pelayanan terbaik bagi publiknya.

Frank Jefkins dalam Gassing dan Suryanto (2016: 9) menyatakan bahwa PR adalah “Sesuatu yang merangkum keseluruhan komunikasi yang terencana, baik ke dalam maupun ke luar, antara suatu organisasi dengan khalayaknya dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang spesifik berlandaskan pada saling pengertian”. Menurutnya, PR pada intinya senantiasa berkenan dengan kegiatan penciptaan pemahaman melalui informasi dan membagi pengetahuan. Melalui kegiatan tersebut diharapkan akan muncul suatu dampak perubahan yang positif. Berikut pengertian PR secara umum dan khusus:

1. Pengertian Umum

PR adalah proses interaksi untuk menciptakan opini publik sebagai *input* yang menguntungkan kedua belah pihak dan menanamkan pengertian, menumbuhkan motivasi, dan partisipasi publik. Proses tersebut bertujuan menanamkan keinginan baik, kepercayaan, pengertian dan citra yang baik dari publiknya. *Crystallizing Public Opinion* menyebutkan bahwa PR adalah profesi yang mengurus hubungan antara suatu perusahaan dan publiknya yang menentukan hidup perusahaan itu (Widjaja dalam Gassing dan Suryanto, 2016:11).

2. Pengertian Khusus

PR adalah fungsi khusus manajemen yang membantu membangun dan memelihara komunikasi bersama, pengertian, dukungan, kerja sama antara organisasi dan publik, melibatkan masalah manajemen, membantu manajemen untuk mengetahui dan merespons opini publik, menjelaskan dan menekankan tanggung jawab manajemen untuk melayani minat publik, membantu manajemen untuk tetap mengikuti dan memanfaatkan perubahan secara efektif, berguna sebagai sistem peringatan awal untuk membantu mengantisipasi tren dan menggunakan penelitian dan teknik suara yang layak dalam komunikasi sebagai alat utama (Maria dalam Gassing dan Suryanto, 2016: 11-12).

Fungsi *Public Relations*

Menurut Edward L. Bernay dalam (Ruslan, 2014: 18), terdapat 3 fungsi utama PR, yaitu:

1. Memberikan penerangan kepada masyarakat.
2. Melakukan persuasi untuk mengubah sikap dan perbuatan masyarakat secara langsung.
3. Berupaya untuk mengintegrasikan sikap dan perbuatan suatu badan/lembaga sesuai dengan sikap dan perbuatan masyarakat atau sebaliknya.

Menurut pakar Humas Internasional, Cutlip Centre dan Canfield dalam (Ruslan, 2014: 19) fungsi *public relations* dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Menunjang aktivitas utama manajemen dalam mencapai tujuan bersama (fungsi melekat pada manajemen lembaga/organisasi)
2. Membina hubungan yang harmonis antara badan/organisasi dengan publiknya yang merupakan khalayak sasaran.
3. Mengidentifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan opini, persepsi dan tanggapan masyarakat terhadap badan/organisasi yang diwakilinya, atau sebaliknya.
4. Melayani keinginan publiknya dan memberikan sumbang saran kepada pimpinan manajemen demi tujuan dan manfaat bersama.
5. Menciptakan komunikasi dua arah timbal balik, dan mengatur arus informasi, publikasi serta pesan dari badan/organisasi ke publiknya atau sebaliknya, demi tercapainya citra positif bagi kedua belah pihak.

Tujuan *Public Relations*

Menurut Ruslan (2002: 246), tujuan *Public Relations* adalah sebagai berikut:

1. Menumbuh kembangkan citra organisasi yang positif untuk publik eksternal atau masyarakat dan konsumen.
2. Mendorong tercapainya saling pengertian antara publik sasaran dengan organisasi.
3. Mengembangkan sinergi fungsi pemasaran dengan *Public Relations*.

4. Efektif dalam membangun pengenalan merek dan pengetahuan merek.
5. Mendukung bauran pemasaran.

Sedangkan menurut Bertram R. Canfield dan Frazier Moore dalam Danandjaja (2011: 44) tujuan *Public Relations* adalah sebagai berikut:

1. Mengabdikan kepada kepentingan publik. *Public Relations* selalu siap mendengarkan dan melayani keinginan publik.
2. Menjaga atau memelihara komunikasi yang baik. *Public Relations* dapat melakukan komunikasi dengan baik.
3. Menitikberatkan kepada moral dan tingkah laku yang baik. *Public Relations* memiliki moral dan tingkah laku yang baik.

Oxley (Iriantara, 2004: 17) menyebutkan tujuan PR sesungguhnya tidak bisa dilepaskan dari tujuan organisasi, mengingat PR adalah fungsi manajemen satu organisasi dan PR pun bekerja di dalam organisasi itu. Bahkan dalam pandangan Oxley, hal ini harus dipandang sebagai salah satu prinsip PR. Lebih lanjut, Oxley menegaskan bahwa prinsip “*tujuan PR jelas dan mutlak memberi sumbangan pada objektif organisasi secara keseluruhan*” harus menjadi pegangan bagi siapa pun yang merencanakan dan menjalankan program-program PR. Sedangkan tujuan kegiatan PR menurut Oxley (Iriantara, 2004: 17) adalah “mengikhtikarkan dan memelihara saling pengertian antara organisasi dan publiknya”.

Tujuan PR itu dirinci Lesly dalam (Iriantara, 2004: 17) seperti berikut:

1. Prestise atau “*citra yang favourable*” dan segenap faedahnya
2. Promosi produk atau jasa
3. Mendeteksi dan menangani isu dan peluang
4. Menetapkan postur organisasi ketika berhadapan dengan publiknya
5. *Good will* karyawan atau anggota organisasi
6. Mencegah dan memberi solusi masalah perubahan
7. Mengayomi *good will* komunitas tempat organisasi menjadi bagian di dalamnya
8. *Good will* para *stakeholder* dan konstituen
9. Mengatasi kesalahpahaman dan prasangka
10. Mencegah serangan
11. *Good will* para pemasok
12. *Good will* pemerintah
13. *Good will* bagian lain dari industri
14. *Good will* para dealer dan menarik dealer lain
15. Kemampuan untuk mendapatkan personel terbaik
16. Pendidikan publik untuk menggunakan produk atau jasa
17. Pendidikan publik untuk satu titik pandang
18. *Good will* para pelanggan atau para pendukung
19. Investigasi sikap berbagai kelompok terhadap perusahaan
20. Merumuskan dan membuat pedoman kebijakan
21. Menaungi viabilitas masyarakat tempat organisasi berfungsi
22. Mengarahkan perubahan

Rincian tujuan PR itu ternyata begitu luas. Namun pada intinya tetap menjalin hubungan baik dengan para pihak atau publik-publik organisasi. Hubungan yang baik tersebut bukan semata demi keuntungan dan kemaslahatan organisasi, melainkan untuk keuntungan dan kemaslahatan kedua belah pihak.

Organisasi menikmati keuntungan dan manfaat dari hubungan baik itu dan publik organisasi itu pun menikmati keuntungan dan manfaat hubungan baik tersebut. Tak ada yang ditinggalkan atau diperalat dalam hubungan yang terjalin dengan baik tersebut.

Peranan, Ruang Lingkup Tugas dan Sasaran Kegiatan *Public Relations*

Perkembangan profesionalisme *public relations* yang berkaitan dengan perkembangan peranan PR, baik sebagai praktisi maupun profesional dalam suatu organisasi atau perusahaan, menurut Dozier D.M dalam (Ruslan, 2014: 19) merupakan salah satu kunci untuk memahami fungsi *public relations* dan komunikasi organisasi. Selain itu, hal tersebut juga merupakan kunci untuk pengembangan peranan praktisi PRO (pejabat PR) dan pencapaian profesionalisme dalam *public relations*.

Peranan *public relations* dalam suatu organisasi dapat dibagi empat kategori menurut Dozier dan Broom dalam (Ruslan, 2014: 20)

1. Penasehat Ahli (*Expert prescriber*)

Seorang praktisi pakar *public relations* yang berpengalaman dan memiliki kemampuan tinggi dapat membantu mencari solusi dalam penyelesaian masalah hubungan dengan publiknya (*public relationship*). Hubungan praktisi pakar PR dengan manajemen organisasi seperti hubungan antara dokter dan pasiennya. Artinya, pihak manajemen bertindak pasif untuk menerima atau mempercayai apa yang telah disarankan atau usulan dari pakar PR (*expert prescriber*) tersebut dalam memecahkan dan mengatasi persoalan *public relations* yang tengah dihadapi oleh organisasi bersangkutan.

2. Fasilitator Komunikasi (*Communication fasilitator*)

Dalam hal ini, praktisi PR bertindak sebagai komunikasi atau mediator untuk membantu pihak manajemen dalam hal untuk mendengar apa yang diinginkan dan diharapkan oleh publiknya. Dipihak lain, dia juga dituntut mampu menjelaskan kembali keinginan, kebijakan dan harapan organisasi kepada pihak publiknya. Sehingga dengan komunikasi timbal balik tersebut dapat tercipta saling pengertian, mempercayai, menghargai, mendukung dan toleransi yang baik dari kedua belah pihak.

3. Fasilitator Proses Pemecahan Masalah (*Problem solving process fasilitator*)

Peranan praktisi PR dalam proses pemecahan persoalan *public relations* ini merupakan bagian dari tim manajemen. Hal ini dimaksudkan untuk membantu pimpinan organisasi baik sebagai penasihat (*adviser*) hingga mengambil tindakan eksekusi (keputusan) dalam mengatasi persoalan atau krisis yang tengah dihadapi secara rasional dan profesional. Biasanya dalam menghadapi suatu krisis yang terjadi, maka dibentuk suatu tim posko yang dikoordinir praktisi ahli PR dengan melibatkan berbagai departemen dan keahlian dalam satu tim khusus untuk membantu organisasi, perusahaan dan produk yang tengah menghadapi atau mengatasi persoalan krisis tertentu.

4. Teknisi Komunikasi (*Communication technician*)

Berbeda dengan tiga peranan praktisi PR profesional sebelumnya yang terkait erat dengan fungsi dan peranan manajemen organisasi. Peranan *communication technician* ini menjadikan praktisi PR sebagai *journalist inresident* yang hanya menyediakan layanan teknis komunikasi atau dikenal dengan *methode of communication in organization*. Sistem komunikasi dalam organisasi tergantung dari masing-masing bagian atau tingkatan (level), yaitu

secara teknis komunikasi, baik arus maupun media komunikasi yang dipergunakan dari tingkat pimpinan dengan bawahan akan berbeda dari bawahan ke tingkat atasan. Hal yang sama juga berlaku pada arus dan media komunikasi antara satu level, misalnya komunikasi antar karyawan satu departemen dengan lainnya (*employed and communication media model*).

Dari keempat peranan *public relations* tersebut, dapat terlihat mana yang berperan dan berfungsi pada tingkat manajerial skill, keterampilan hubungan antarindividu (*human relations skill*) dan keterampilan teknis (*technical skill*) dalam manajemen PR. Peran *public relations* tersebut diharapkan dapat menjadi “mata” dan “telinga” serta “tangan kanan” top manajemen dalam organisasi/lembaga.

Adapun ruang lingkup tugas PR dalam sebuah organisasi/lembaga antara lain meliputi aktivitas sebagai berikut:

a. Membina hubungan ke dalam (*publik internal*)

Yang dimaksud dengan publik internal adalah publik yang menjadi bagian dari unit/badan/perusahaan atau organisasi itu sendiri. Seorang PR harus mampu mengidentifikasi atau mengenali hal-hal yang menimbulkan gambaran negatif di dalam masyarakat, sebelum kebijakan itu dijalankan oleh organisasi.

b. Membina hubungan keluar (*publik eksternal*)

Yang dimaksud publik eksternal adalah publik umum (masyarakat). Mengusahakan tumbuhnya sikap dan gambaran publik yang positif terhadap lembaga yang diwakilinya.

Dengan demikian, seperti yang dijelaskan di atas, peran PR tersebut bersifat dua arah yaitu berorientasi ke dalam (*inward looking*), dan ke luar (*outward looking*).

Menurut H. Fayol dalam (Ruslan, 2014: 23) beberapa kegiatan dan sasaran PR, adalah sebagai berikut:

a. Membangun Identitas dan Citra Perusahaan (*Building corporate identity and image*)

1. Menciptakan identitas dan citra perusahaan yang positif.
2. Mendukung kegiatan komunikasi timbal balik dua arah dengan berbagai pihak.

b. Menghadapi Krisis (*Facing of Crisis*)

1. Menangani keluhan (*complaint*) dan menghadapi krisis yang terjadi dengan membentuk manajemen krisis dan PR *Recovery of image* yang bertugas memperbaiki *lost of image and damage*.

c. Mempromosikan Aspek Kemasyarakatan (*Promotion Public Causes*)

1. Mempromosikan yang menyangkut kepentingan Publik
2. Mendukung kegiatan kampanye sosial anti merokok serta menghindari obat-obatan terlarang, dan sebagainya.

Konseptualisasi Citra

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:667), Citra adalah pemahaman kesan yang timbul karena pemahaman akan suatu kenyataan. Sedangkan menurut Linggar dalam Teori dan Profesi Kehumasan serta aplikasinya (2000 : 69), bahwa citra humas yang ideal adalah kesan yang benar, yakni sepenuhnya berdasarkan pengalaman, pengetahuan serta pemahaman atas kenyataan yang sesungguhnya. Menurut G. Sach dalam Soemirat dan Elvinaro Ardianto (2007:171) Citra adalah pengetahuan

mengenai kita dan sikap – sikap terhadap kita yang mempunyai kelompok – kelompok yang berbeda.

Menurut Bill Canton dalam Sukatendel (1990 : 111) Citra adalah kesan, perasaan, gambaran dari public terhadap perusahaan. Kesan yang dengan sengaja diciptakan dari suatu obyek, orang atau organisasi. Sedangkan menurut Katz dalam Soemirat dan Elvinaro Ardianto (2007 :113), Citra adalah bagaimana pihak lain memandang sebuah perusahaan, seseorang, suatu aktivitas.

Menurut Frank Jefkins dalam Soemirat dan Elvinaro Ardianto (2007 : 114) Citra diartikan sebuah kesan seseorang atau Individu tentang sesuatu yang muncul sebagai hasil dari pengetahuan dan pengalamannya. Menurut Jalaludin Rakhmad dalam Soemirat dan Elvinaro Ardianto (2007: 114) mendefinisikan citra sebagai gambaran tentang realitas dan tidak harus sesuai dengan realitas, citra adalah dunia menurut persepsi.

Menurut Kotler (2002 :338), Citra adalah persepsi masyarakat terhadap perusahaan. Menurut Buchari Alam (2000: 317), Citra adalah kesan yang dipikirkan dan yang diketahui oleh seseorang atau kelompok mengenai suatu hal baik. Sedangkan menurut Linggar dalam Teori dan Profesi Kehumasan serta Aplikasinya (2000 : 69) bahwa Citra humas yang ideal adalah kesan yang benar, yakni sepenuhnya berdasarkan pengalaman, pengetahuan serta pemahaman atas kenyataan yang sesungguhnya. Menurut Ruslan dalam bukunya Manajemen Humas dan Manajemen Komunikasi dan Aplikasinya (1998 : 63), menyebutkan bahwa landasan citra berakar dari: Nilai – nilai kepercayaan yang konkritnya diberikan secara individual dan merupakan pandangan atau persuasi. Ketika konseptualisasi tentang Citra pada LPI Assalam maka menurut Rhenaldi Kasali dalam buku *Public Relations* (2007:33) Upaya Lembaga Pendidikan Islam Assalam sebagai sumber informasi dan terbentuknya citra Lembaga Pendidikan Islam Assalam memerlukan dorongan yang kuat informan yang lengkap dimaksudkan sebagai informasi yang dapat menjawab kebutuhan dan keinginan objek. Sikap adalah tingkah laku atau gerakan – gerakan yang tampak dan ditampilkan dalam interaksinya dengan lingkungan sosial. Interaksi tersebut terdapat proses saling merespon, saling mempengaruhi serta saling menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Sedangkan menurut Siswanto Sutojo yang dikutip dalam buku *Handbook of Public Relation* (2011 :63), Citra Lembaga Pendidikan Islam Assalam dianggap sebagai persepsi masyarakat terhadap jati diri LPI Assalam atau organisasi.

Citra Organisasi

Menurut Linggar dalam Teori dan Profesi Kehumasan serta aplikasinya (2000 : 69) Citra humas yang ideal adalah kesan yang benar, yakni sepenuhnya berdasarkan pengalaman, pengetahuan, serta pemahaman atas kenyataan yang sesungguhnya. “ Dari pernyataan diatas menjelaskan bahwa citra adalah suatu yang ditonjolkan secara nyata yang timbul berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada. Citra yang dimaksud disini adalah kesan yang ingin diberikan oleh ketua kepada anggota LPI Assalam agar timbul pendapat yang positif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990 : 667), Citra pemahaman kesan yang timbul karena pemahaman akan suatu kenyataan. Citra adalah kesan yang diperoleh

seseorang berdasarkan pengetahuan dan pengertian tentang fakta – fakta atau kenyataan (Ardianto, 2007 : 115).

Untuk mengetahui nilai citra perlu menelaah persepsi dan sikap seseorang terhadap citra organisasi tersebut. Semua sikap bersumber pada organisasi kognitif, pada informasi dan pengetahuan yang kita miliki. Citra terbentuk berdasarkan pengetahuan dan informasi – informasi yang diterima seseorang. Citra adalah tujuan pokok bagi suatu organisasi dalam hal ini pengertian citra itu sendiri abstrak, tetapi wujudnya dapat dirasakan dari penelitian dan rasa hormat dari anggota. Citra terbentuk dari bagaimana Lembaga Pendidikan Islam (LPI) Assalam Gedawang melaksanakan kegiatan operasionalnya, yang mempunyai landasan utama. Menurut Ruslan (1998 : 63), Bahwa landasan citra dari : Nilai – nilai kepercayaan yang konkritnya diberikan secara individual. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990 : 667) Citra adalah pemahaman kesan yang timbul karena pemahaman akan suatu kenyataan. Sementara menurut Alma (2000 : 316) Citra kesan yang diperoleh sesuai dengan pengetahuan dan pemahaman seseorang tentang LPI Assalam. Citra terbentuk dari bagaimana Lembaga Pendidikan Islam (LPI) Assalam melaksanakan kegiatan operasionalnya.

Pengertian Citra Perusahaan

Citra perusahaan diperlukan untuk mempengaruhi pikiran pelanggan melalui kombinasi dari periklanan, humas, bentuk fisik, kata – mulut, dan berbagai pengalaman aktual selama menggunakan barang dan jasa. Dari pernyataan – pernyataan tersebut tersirat bahwa pelanggan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki perusahaan untuk mempengaruhi persepsi mereka terhadap apa yang ditawarkan dan akan memiliki dampak terhadap perilaku pembelian pelanggan. Menurut Soemirat dan Adianto (2007: 34) bahwa citra perusahaan adalah kesan, perasaan dan gambaran dari publik terhadap perusahaan, kesan yang sengaja diciptakan dari suatu objek, orang – orang atau organisasi.

Sedangkan menurut Soemirat dan Ardianto (2007:56) bahwa salah satu dari indikator terdapat sikap yang artinya adalah kecenderungan bertindak, berpersepsi, berpikir dan merasa dalam menghadapi ide, objek, situasi dan nilai. Sikap bukan perilaku tetapi kecenderungan untuk berperilaku dan cara – cara tertentu. Menurut Bill Canton (2012:13) citra perusahaan adalah kesan, perasaan, gambaran dari masyarakat atau publik terhadap perusahaan, kesan yang dengan sengaja diciptakan dari suatu produk atau jasa yang ditawarkan. Citra perusahaan merupakan persepsi masyarakat terhadap perusahaan atau produknya (Kotler & Keller, 2009:299). Citra perusahaan berhubungan dengan nama bisnis, arsitektur, variasi dari produk, tradisi, ideologi dan kesan pada kualitas yang di komunikasikan oleh setiap karyawan yang berinteraksi dengan klien organisasi.

Berdasarkan definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Citra Perusahaan adalah suatu kesan yang tertanam di dalam benak konsumen pada perusahaan baik dalam kualitas jasa atau produk yang diberikan, ataupun dalam reputasi perusahaan yang baik di lingkungan masyarakat. Menurut Rhenald Kasali, citra adalah kesan yang timbul karena pemahaman akan suatu kenyataan. Pemahaman itu sendiri muncul dari berbagai sumber, salah satunya melalui opini publik, yakni opini sekelompok orang dalam segmen publik. Menjelaskan bahwa citra perusahaan yang baik dimaksudkan

agar LPI dapat tetap hidup dan orang – orang di dalamnya terus mengembangkan kreativitas bahkan memberi manfaat lebih bagi orang lain. Dalam penelitian ini maka ditemui bahwa pentingnya Citra LPI Assalam yaitu sebagai berikut:

- 1) Citra positif memberikan kemudahan LPI Assalam untuk berkomunikasi dan mencapai tujuan secara efektif.
- 2) Sebagai penyaring yang dapat memberi pengaruh persepsi terhadap kegiatan LPI Assalam.
- 3) Sebagai fungsi dari pengalaman dan harapan anggota atas kualitas pelayanan LPI Assalam.
- 4) Mempunyai pengaruh penting terhadap LPI Assalam.

Teori Citra

Menurut Frank Jefkin (1987 : 56) Teori Citra adalah sebuah sistem komunikasi untuk membangun sebuah perilaku yang baik. Untuk membangun sebuah citra, kesan yang baik sebuah lembaga kepada publiknya, maka yang dibutuhkan adalah memberikan informasi diantara lembaga dan publik agar tidak terjadi perbedaan pandangan. Informasi tersebut harus berdasarkan kenyataan lembaga tersebut.

Menurut terjemahan Collins *English Dictionary* yang dikutip dalam buku Strategi *Public Relations* memberikan definisi citra sebagai suatu gambaran, ide yang dihasilkan oleh imajinasi atau kepribadian yang ditunjukkan kepada publik oleh seseorang, organisasi, dan sebagainya Oliver, 2007.

Pengertian lain, citra adalah perasaan, gambaran diri publik terhadap LPI Assalam, kesan yang dengan sengaja diciptakan dari suatu objek, orang atau organisasi Ardianto: 2011.

Citra adalah karakter fundamental dari suatu organisasi, yang kemudian memancar sebagai sosok tertentu. Terbentuk melalui corporate image yang merupakan suatu persepsi masyarakat terhadap LPI Assalam. Citra adalah tujuan utama dan sekaligus merupakan reputasi dan prestasi yang hendak dicapai dalam hubungan masyarakat (Ruslan, rosady 1998). Selanjutnya ditambahkan ruslan bahwa penilaian atau tanggapan masyarakat tersebut dapat berkaitan dengan timbulnya rasa hormat, kesan – kesan yang baik dan menguntungkan terhadap suatu citra lembaga atau organisasi.

Menurut Frank Jefkins, definisi Citra dalam konteks humas citra diartikan sebagai “ kesan, gambar yang tepat sesuai dengan kenyataan atas sosok berbagai kebijakan personal dari suatu organisasi.

Jefkins 2003, (33 – 34) menyebutkan beberapa jenis Citra. Berikut ini lima jenis Citra yang dikemukakan, yakni:

- 1) *Mirror Image* (Citra Bayangan)
Citra ini melekat pada orang dalam atau anggota – anggota organisasi biasanya adalah pemimpinya mengenai anggapan pihak luar tentang organisasinya.
- 2) *Current Image* (Citra yang berlaku)
Citra yang berlaku adalah suatu citra atau pandangan yang dianut oleh pihak – pihak luar mengenai suatu organisasi. Citra ini sepenuhnya ditentukan oleh banyak – sedikitnya informasi yang dimiliki oleh mereka yang mempercayainya.
- 3) *Multiple Image* (Citra Majemuk)

Yaitu adanya image yang bermacam – macam dari publiknya terhadap organisasi tertentu yang ditimbulkan oleh mereka yang mewakili organisasi kita dengan tingkah laku yang berbeda – beda.

4) *Corporate Image* (Citra Perusahaan)

Adalah citra dari suatu organisasi secara keseluruhan.

5) *With Image* (Citra yang diharapkan)

Citra Harapan adalah suatu citra yang diinginkan oleh pihak manajemen atau suatu organisasi. Citra yang diharapkan biasanya dirumuskan dan diterapkan untuk sesuatu yang relatif baru, ketika khalayak belum memiliki informasi yang memadai mengenainya.

Menurut Soemirat dan Ardianto (2004:65), menjelaskan bahwa citra adalah cara bagaimana pihak lain memandang sebuah LPI Assalam baik sebagai seseorang maupun sebagai suatu aktivitas. Citra adalah kesan yang diperoleh melalui pengetahuan dan pengalaman seseorang tentang suatu hal. Bagi LPI Assalam, citra diartikan sebagai persepsi anggota terhadap jati diri LPI Assalam. Persepsi anggota terhadap LPI didasari pada apa diketahui tentang LPI Assalam yang bersangkutan.

Menurut Aydin dan Ozer (2005:76) Citra LPI adalah hasil dari suatu proses. Proses ini berasal dari ide – ide, perasaan, dan pengalaman anggota. Menurut Sutojo, 2004 Citra memberikan penilaian positif dan eksistensi LPI Assalam dimata publik, yaitu dengan menunjukkan pandangan anggota terhadap LPI Assalam. Menurut Bill Canton dalam Sukatendel (1990 : 111) dapat diimplementasikan bahwa Citra adalah kesan, perasaan, gambaran dari publik terhadap LPI Assalam. Citra adalah persepsi masyarakat terhadap LPI Assalam. Sedangkan menurut Webster (1993) yang dikutip dalam Sutisna (2001 : 331) mendefinisikan citra sebagai gambaran atau konsep tentang sesuatu. Sedangkan dalam Buchari Alam (2000 : 317) mengutip dari pendapat Huddleston (1985 : 365) mengenai citra adalah kesan yang dipikirkan dan yang diketahui oleh seseorang atau kelompok mengenai suatu hal baik.

METODOLOGI PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif adalah metode yang hanya memberikan gambaran atau deskripsi tentang variabel dari sebuah fenomena yang diteliti (Ardianto, 2010: 48). Populasi adalah semua bagian atau anggota dari objek yang akan diamati. Populasi bisa berupa orang, benda, objek, peristiwa, atau apa pun yang menjadi objek survei. Populasi ditentukan oleh topik dan tujuan survei (Ardianto, 2010: 170).

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan berbagai temuan penelitian yang diperoleh di lapangan. Temuan ini akan dianalisa menggunakan Analisa Bivariat (Lazarfeld). Analisa Bivariat adalah menggunakan analisa tabulasi silang (Analisa Lazarfeld). Analisa digunakan untuk melihat presepsi responden terhadap Strategi PR dalam membangun citra LPI Assalam Semarang. Populasi dari penelitian ini adalah anggota LPI Assalam Semarang, yang masih berusia produktif antara 16 – 45 tahun dengan alasan dapat memberikan penilaian yang objektif pada objek yang di amati. Sampel sebanyak 30 responden yang terdiri dari, sebagai berikut :

Tabel 3.1
Presentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
N=30

No .	Jenis Kelamin	F	%
1	Pria	20	66,67
2	Wanita	10	33,33
	Total	30	100

Sumber Kuesioner A No. 4

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa responden pada penelitian ini dominan berjenis kelamin wanita sebanyak 10 responden, sedangkan responden berjenis kelamin pria sebanyak 20 responden. Pengambilan responden tidak mengacu pada jenis kelamin, artinya bahwa peneliti tidak mengutamakan salah satu jenis kelamin. Pengambilan dilakukan secara acak terhadap semua jenis kelamin.

Kategorisasi Variabel Strategi PR LPI Assalam Gedawang Semarang

Kategorisasi ini terdiri dari tiga bagian : tinggi, rendah, dan sedang. Peran *Strategi PR* dalam hal ini diemban oleh semua civitas akademika yang berada di LPI Assalam Gedawang Semarang. Variabel X dalam penelitian ini diukur berdasarkan 15 pernyataan. Setiap pernyataan memilik 4 poin untuk nilai tertinggi dan 1 poin untuk nilai terendah. Sehingga didapat skor nilai tertinggi yaitu 60 dan skor terendah 15.

Selanjutnya menghitung interval kelas:

$$\text{Interval kelas : } \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{4}$$

$$\text{Interval kelas : } \frac{60 - 15}{3} = 15$$

Dengan mengetahui nilai interval adalah 15, maka kategori untuk persebaran persentase variabel Strategi PR (X) adalah sebagai berikut :

1. Tinggi = 15 - 30
2. Sedang = 31 - 46
3. Rendah = 47 - 60

Tabel 3.15
Strategi PR yang Dilakukan Maksimal

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi
1	Tinggi	30	100
2	Sedang	0	0
3	Rendah	0	0
Jumlah		30	100 %

Berdasarkan tabel diatas bahwa strategi PR yang dilakukan maksimal dibuktikan dalam tabel tersebut 100 % masuk kategori tinggi.

Kategorisasi Variabel Citra LPI Assalam Gedawang Semarang

Berdasarkan kuesioner yang disebar dalam penilaian ini terdapat 10 pertanyaan tentang Citra LPI Assalam Gedawang Semarang di setiap pertanyaan mendapatkan skor 4 dan nilai terendah di setiap pertanyaan mendapat skor 1

Selanjutnya menghitung interval kelas:

$$\text{Interval kelas} : \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{4}$$

$$\text{Interval kelas} : \frac{40 - 10}{3} = 10$$

Dengan mengetahui nilai interval adalah 10, maka kategori untuk persebaran persentase variabel Citra pada LPI Assalam Gedawang Semarang (Y) adalah sebagai berikut:

1. Tinggi = 10 - 20
2. Sedang = 21 - 30
3. Rendah = 31 - 30

Tabel 3.26
Kategorisasi Citra LPI Assalam Gedawang Semarang
F= 30

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Tinggi	30	100
2	Sedang	0	0
3	Rendah	0	0
Total		30	100 %

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kategorisasi Citra LPI Assalam Gedawang Semarang masuk kategori tinggi karena sejumlah 30 responden dengan dengan presentase sebanyak 100 %, sehingga terkategoriisasi sangat baik.

Analisa Tabulasi Silang (Analisa Lazarfeld) Dalam sub bab ini penulis akan menyajikan analisa berupa tabulasi silang antara Strategi Public Relations (X) dan Citra LPI Assalam Gedawang Semarang (Y). Tujuan analisa dibawah ini untuk mengetahui kecenderungan korelasi antara variabel (X) dan Variabel (Y).

Tabel 3.29
Strategi Public Relation (X) Dalam Membangun Citra LPI Assalam
Gedawang (Y)

Membangun Citra (Y)	Strategi Public Relation (X)		Jumlah
	T	R	
T	30 (64,1%)	(8,7%)	30 (72,8%)
R	(21,8%)	(5,4%)	(27,2%)
Jumlah	30 (85,9%)	(14,1%)	30 100%

Berdasarkan tabulasi silang di atas dapat diketahui, bahwa responden yang menunjukkan persepsi yang tinggi terhadap Strategi Public Relation dalam Membangun Citra sebesar 64,1 % sedangkan Peran Strategi Public Relations yang rendah terhadap Citra LPI Assalam Gedawang Semarang sebesar 5,4 %. Hal ini menunjukkan bahwa terhadap hubungan positif antara Strategi *Public Relations* terhadap Citra LPI Assalam Gedawang Semarang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil dari penelitian, kategori Strategi Public Relation dalam membangun citra yang terjadi di LPI Assalam penempatan di Gedawang Semarang yang terjalin adalah tinggi yaitu sebesar 100% dibuktikan dengan tabel 3.15
2. Berdasarkan hasil dari penelitian, bahwa Citra LPI Assalam yang terbentuk dengan kategori tinggi yaitu sebesar 100 % dibuktikan dengan tabel 3.26
3. Berdasarkan hasil dari penelitian, Strategi Public Relation dalam membangun Citra LPI Gedawang Semarang karena informasi yang diberikan PR LPI Assalam tinggi 64% maka citra yang terbangun tinggi pula sebesar 64% dibuktikan pada tabel 3.29

Rekomendasi

1. Setiap anggota LPI Assalam Gedawang dapat memahami dan mengerti tentang pendidikan islam dan dapat menerapkan nilai – nilai agama islam di dalam kehidupan bermasyarakat sehingga apa yang telah di dapat di LPI dapat menjadikan manfaat bagi semua siswa
2. Dalam pelaksanaan kegiatan Lembaga Pendidikan Islam Assalam dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab sehingga dapat menghasilkan pribadi yang baik dan benar

DAFTAR PUSTAKA

Alma, Buchari. 2002. *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. CV Alfabeta: Bandung

- Ardianto, Elvinaro. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Simbosa Rekatama Media
- Coulsin, Thomas. 2002. *Public Relations* .Jakarta:Bumi Aksara
- Danandjaja. 2011. *Peranan Humas dalam Perusahaan*. Cetakan pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Gassing, S. Syarifuddin, dan Suryanto. 2016. *Public Relations*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Lattimore, dkk. 2010. *Public Relations: Profesi dan Praktik*. Jakarta: Salemba Humanika
- Iriantara, Yosol. 2004. *Community Relations: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: Simbiosan Rekatama Media.
- Jefkins, Franks.2002. *Public Relations*. Terjemahan oleh Daniel Yadin. Jakarta: Erlangga
- Kasali, Rhenald. 2007. *Membidik Pasar Indonesia Segmentasi Targeting Positioning*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kotler, Philip. 1994. *Marketing Management: Analysis, Planing, Implementation, Control*. Ed. 8, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Kotler, P. 2002. *Manajemen Pemasaran*,Edisi Milenium. Jakarta: PT.Prehalindo
- Linggar, Anggoro, M. 2000. *Teori dan Profesi Kehumasan serta Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rakhmat. Jalaluddin. 2001. *Psikologi Komunikasi* Edisi Revisi.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ruslan, Rosady. 2014. *Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi: Konsepsi dan Aplikasi*. Jakarta: PT RagaGrafindo Persada.
- Siswanto, Sutojo .2004. *Membangun Citra Perusahaan*. Jakarta: Damar Mulia Pustaka
- Sukatendel,Arko K.1990. *Public Relations Perusahaan*. Fikom Unpad. Bandung

**SOSIALISASI MANAJEMEN BANK SAMPAH YANG EFEKTIF
SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KESEJAHTERAAN
MASYARAKAT DI KELURAHAN PLAMONGANSARI
KECAMATAN PEDURUNGAN KOTA SEMARANG**

Ummi Chasanah dan Patricia Dhiana Paramita
Dosen Teknik Sipil dan Dosen Prodi Manajemen Universitas Pandanaran
Email : *chasanah.ummi01@yahoo.co.id dan wildblackrose27@gmail.com*

ABSTRAK

Bank sampah adalah tempat menabung sampah yang telah terpilih menurut jenis sampah. Sampah yang ditabung pada bank sampah adalah sampah yang mempunyai nilai ekonomis. Cara kerja bank sampah pada umumnya hampir sama dengan bank lainnya, ada nasabah, pencatatan pembukuan dan manajemen pengelolaannya, apabila dalam bank yang biasa kita kenal yang disetorkan nasabah adalah uang akan tetapi dalam bank sampah yang disetorkan adalah sampah yang mempunyai nilai ekonomis, sedangkan pengelola Bank sampah harus orang kreatif dan inovatif serta memiliki jiwa kewirausahaan agar dapat meningkatkan pendapatan masyarakat. Sistem kerja bank sampah pengelolaan sampahnya berbasis rumah tangga, dengan memberikan reward kepada yang berhasil memilah dan menyetorkan sejumlah sampah.

Bank sampah menjadi metode alternatif pengelolaan sampah yang efektif, aman, sehat dan ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan pada bank sampah, masyarakat dapat menabung dalam bentuk sampah yang sudah dikelompokkan sesuai jenisnya, sehingga dapat memudahkan pengelola bank sampah dalam melakukan pengelolaan sampah seperti pemilahan dan pemisahan sampah berdasarkan jenisnya, sehingga tidak terjadi pencampuran antara sampah organik dan non organik yang membuat bank sampah lebih efektif, aman, sehat dan ramah lingkungan. Konsep bank sampah ini tidak jauh berbeda dengan konsep 4R (*Reduse, Reuse, Recycle and Replace*). Jika dalam konsep 4R ditekankan bagaimana agar mengurangi jumlah sampah yang ditimbulkan dengan menggunakan atau mendaur ulangnya, dalam konsep bank sampah ini, paling ditekankan adalah bagaimana agar sampah yang sudah dianggap tidak berguna dan tidak memiliki manfaat dapat memberikan manfaat tersendiri dalam bentuk uang, sehingga masyarakat termotivasi untuk memilah sampah yang mereka hasilkan.

Konsep pengelolaan bank sampah yang efektif ini menjadi salah satu solusi bagi pengelolaan sampah di Kelurahan Pamongansari Kecamatan Pedurungan Kota Semarang yang diupayakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang, dimana konsep ini tidak hanya bertumpu pada pendekatan akhir sebagaimana yang telah berjalan selama ini. Perlu adanya partisipasi dari warga Kelurahan Plamongansari agar dapat melakukan pengelolaan terhadap bank sampah yang sudah ada secara maksimal serta memanfaatkan barang-barang bekas menjadi produk yang bernilai jual tinggi.

Kata Kunci : *Sampah, Bank Sampah, Manajemen Bank Sampah*

ABSTRACT

A waste bank is a place to save waste that has been selected according to the type of waste. Waste that is saved in a waste bank is waste that has economic value. The way waste banks work in general is almost the same as other banks, there are customers, bookkeeping and management management, if in a bank we usually know what customers deposit is money, but in a waste bank what is deposited is waste that has economic value, while the bank manager Waste must be creative and innovative people and have an entrepreneurial spirit in order to increase people's income. The waste bank's waste management system is household-based, by giving rewards to those who manage to sort and deposit a certain amount of waste.

Waste bank is an alternative method of waste management that is effective, safe, healthy and environmentally friendly. This is because in the waste bank, people can save in the form of waste that has been grouped according to its type, so that it can make it easier for waste bank managers to manage waste such as sorting and separating waste by type, so that there is no mixing between organic and non-organic waste that makes banks waste is more effective, safe, healthy and environmentally friendly. The concept of this waste bank is not much different from the concept of 4R (Reduce, Reuse, Recycle and Replace). If in the 4R concept it is emphasized how to reduce the amount of waste generated by using or recycling it, in this waste bank concept, the most emphasis is on how to make waste that is considered useless and has no benefits can provide its own benefits in the form of money, so that people are motivated to sort out the waste they produce.

The concept of effective waste bank management is one of the solutions for waste management in Pamongansari Village, Pedurungan District, Semarang City, which was forgotten by the community service team at Pandanaran University Semarang, where this concept does not only rely on the final approach as has been running so far. It is necessary to have the participation of the residents of Plamongansari Village so that they can optimally manage the existing waste bank and utilize used goods into products with high selling value.

Keywords: *Garbage, Waste Bank, Waste Bank Management*

LATAR BELAKANG

Program pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu program yang wajib dilaksanakan, baik oleh dosen maupun oleh mahasiswa, dengan berlandaskan pada prinsip-prinsip: kompetensi akademik, jiwa kewirausahaan (*entrepreneurship*), dan profesional, sehingga dapat menghasilkan program pengabdian kepada masyarakat yang bermutu, relevan, dan sinergis dalam meningkatkan pemberdayaan masyarakat.

Bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat secara interdisipliner, institusional, dan kemitraan sebagai salah bentuk kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi. Seiring dinamika masyarakat, pemerintah daerah, pemerintah pusat maupun dunia global, maka program pengabdian kepada masyarakat di Universitas Pandanaran Semarang diarahkan pada pola tematik berbasis pemberdayaan masyarakat.

Kelurahan Plamongansari memiliki luas wilayah 265,931 ha dan terbagi menjadi 16 RW dan 90 RT dengan jumlah total penduduk sebanyak 14.091 orang,

dengan jumlah penduduk laki-laki 7.082 orang dan perempuan sebanyak 7.061 orang. Dengan kondisi ekonomi penduduk yang sebagian besararganya bekerja sebagai buruh industri yaitu ada 3.360 orang, tentu saja dampak dari terjadinya pandemi Covid 19 sangat dirasakan. Dimana penghasilan utama menjadi berkurang, bahkan ada sebagian warga yang kehilangan pekerjaan karena terkena PHK.

Bertitik tolak dari upaya meningkatkan pendapatan warga yang terkena imbas dari *pandemic*, maka tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang mengadakan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif, mengingat di Kelurahan

Plamongansari, ternyata sudah terdapat bank sampah, namun belum dikelola dengan baik dan efektif, padahal apabila bank sampah tersebut dikelola dengan baik, maka akan banyak mendatangkan manfaat bagi warga setempat. Ditinjau dari segi lingkungan, maka upaya warga untuk memilah-milah sampah sesuai dengan jenisnya yang kemudian dikumpulkan di bank sampah akan membuat lingkungan sekitar tempat tinggal warga terlihat bersih dan asri. Di sisi lainnya apabila sampah dari barang bekas tersebut dibuat menjadi produk kerajinan yang memiliki *value added* yang memiliki nilai jual tinggi akan dapat menjadi sumber pendapatan alternatif yang dapat meningkatkan kesejahteraan warga.

Bank sampah merupakan konsep pengumpulan sampah kering dan dipilah serta memiliki manajemen layaknya perbankan tapi yang ditabung bukan uang melainkan sampah (Fannya, 2019). Warga yang menabung yang juga disebut nasabah memiliki buku tabungan dan dapat meminjam uang yang nantinya dikembalikan dengan sampah seharga uang yang dipinjam. Sampah yang ditabung pada bank sampah adalah sampah yang mempunyai nilai ekonomis.

Cara kerja bank sampah pada umumnya hampir sama dengan bank lainnya, ada nasabah, pencatatan pembukuan dan manajemen pengelolaannya, apabila dalam bank yang biasa kita kenal yang disetorkan nasabah adalah uang akan tetapi dalam bank sampah yang disetorkan adalah sampah yang mempunyai nilai ekonomis, sedangkan pengelola bank sampah harus orang kreatif dan inovatif serta memiliki jiwa kewirausahaan agar dapat meningkatkan pendapatan masyarakat. Sistem kerja bank sampah pengelolaan sampahnya berbasis rumah tangga, dengan memberikan *reward* kepada yang berhasil memilah dan menyetorkan sejumlah sampah (Fannya, 2019).

Diharapkan dengan masuknya tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang, maka akan dapat memotivasi dan menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh warga setempat dalam upaya meningkatkan jumlah pendapatan yang diterima oleh warga yang akan berdampak positif bagi tingkat kesejahteraan warga. Mengingat selama ini warga di Kelurahan Plamongansari belum memanfaatkan potensi yang ada di sekitarnya, terutama bank sampah yang sudah ada dan mengelolanya secara efektif.

Konsep manajemen bank sampah yang efektif ini menjadi salah satu solusi bagi pengelolaan sampah di Kelurahan Plamongansari yang diupayakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang, dimana konsep ini tidak hanya bertumpu pada pendekatan akhir sebagaimana yang telah berjalan selama ini. Perlu adanya partisipasi dari warga Kelurahan Plamongansari agar dapat melakukan pengelolaan terhadap bank sampah yang sudah ada secara

maksimal serta memanfaatkan barang-barang bekas menjadi produk yang bernilai jual tinggi.

PERUMUSAN MASALAH

1. Mampukah kegiatan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif bisa menjadi alternatif bagi warga untuk mendapatkan penghasilan di tengah terjadinya *pandemic* Covid 19 yang menjadikan menurunnya pertumbuhan kegiatan ekonomi bagi warga
2. Sudah efektifkah sosialisasi program pelatihan manajemen pengelolaan bank sampah pada masyarakat ?
3. Apakah sarana dan modal yang dipergunakan oleh warga setempat dalam mendisain produk yang berasal dari barang-barang bekas sudah memadai ?

KERANGKA TEORI

Sampah

Sampah adalah sesuatu yang tidak digunakan, tidak dipakai, tidak disenangi, atau sesuatu yang dibuang yang berasal dari kegiatan manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya (Fannya, 2019). Dalam Undang-Undang No.18 Tahun 2008 tentang pengolahan sampah dinyatakan definisi sampah sebagai sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau dari proses alam yang berbentuk padat ataupun cair. Sampah adalah bahan yang tidak mempunyai nilai atau tidak berharga untuk maksud biasa atau utama dalam pembuatan atau pemakaian barang rusak atau cacat dalam pembuatan manufaktur atau materi berlebihan atau ditolak atau buangan (Kementerian Lingkungan Hidup, 2015).

Berdasarkan uraian tersebut, sampah memiliki batasan yang jelas sebagai sesuatu yang tidak diinginkan dan berasal dari aktivitas manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya. Dengan demikian sampah mengandung prinsip sebagai berikut:

1. Adanya sesuatu benda atau bahan padat.
2. Adanya hubungan langsung dengan kegiatan manusia

Bank Sampah

Bank sampah merupakan konsep pengumpulan sampah kering dan dipilah serta memiliki manajemen layaknya perbankan tapi yang ditabung bukan uang melainkan sampah. Warga yang menabung yang juga disebut nasabah memiliki buku tabungan dan dapat meminjam uang yang nantinya dikembalikan dengan sampah seharga uang yang dipinjam (Fannya, 2019). Bank sampah lahir dari program Jakarta *Green and Clean*, yaitu salah satu cara pengelolaan sampah skala rumah tangga, yang menitik beratkan pada pemberdayaan masyarakat dalam mengelola sampah rumah tangga. Bank sampah adalah tempat menabung sampah yang telah terpilih menurut jenis sampah, sampah yang ditabung pada bank sampah adalah sampah yang mempunyai nilai ekonomis.

Bank sampah menjadi metode alternatif pengelolaan sampah yang efektif, aman, sehat dan ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan pada bank sampah, masyarakat menabung dalam bentuk sampah yang sudah dikelompokkan sesuai jenisnya, sehingga dapat memudahkan pengelolaan bank sampah dalam melakukan pengelolaan sampah seperti pemilahan dan pemisahan sampah berdasarkan jenisnya sehingga tidak terjadi pencampuran antara sampah organik dan non organik yang membuat bank sampah lebih efektif, aman, sehat dan ramah lingkungan (*Unilever Green and Clean*, 2017).

Keberadaan bank sampah mampu memberikan nilai ekonomis bagi warga

masyarakat. Bank sampah merupakan sentra pengumpulan sampah non organik yang mempunyai nilai atau harga jual diantaranya : (kertas, botol plastik, gelas plastik, kardus, plastik kemasan, plastik kresek, koran, plastik sachetan, ember, kaleng, besi, aluminium, dll) (Ulia, 2018).

Tujuan dan Manfaat Bank Sampah

Tujuan dibangunnya bank sampah sebenarnya bukan bank sampah itu sendiri. Bank sampah adalah strategi untuk membangun kepedulian masyarakat agar dapat 'berkawan' dengan sampah untuk mendapatkan manfaat ekonomi langsung dari sampah. Tujuan dari diciptakannya bank sampah adalah sebagai strategi untuk membangun kepedulian masyarakat dengan sampah, selain untuk mendapatkan pula manfaat ekonominya (Ulia, 2018).

Bank sampah juga dapat dijadikan solusi untuk mencapai pemukiman yang bersih dan nyaman bagi warganya. Dengan pola ini maka warga selain menjadi disiplin dalam mengelola sampah juga mendapatkan tambahan pemasukan dari sampah-sampah yang mereka kumpulkan.

Bank sampah tidak bisa berdiri sendiri tanpa diintegrasikan dengan gerakan 4R (*reduce, reuse, recycle, dan replace*). Hal itu dikarenakan bank sampah perlu dijalankan dengan manajemen yang layak untuk membangun lingkungan yang bersih, hijau, dan sehat. Beberapa manfaat bank sampah untuk manusia jika dijabarkan lebih lanjut adalah untuk membantu mengelola sampah di Indonesia dengan baik, berpartisipasi dalam melestarikan lingkungan dan membangun kesadaran masyarakat pada sampah dan lingkungan, membangun kebiasaan baru dan baik dengan mendaur ulang sampah dan memberi manfaat ekonomi dari hasil barang-barang bekas dengan membuatnya menjadi lebih berguna.

Peran Bank Sampah

Peran bank sampah terdapat dalam teori pertukaran, dimana teori pertukaran menekankan kepada sosiologi perilaku agar dapat memusatkan perhatian pada hubungan antara pengaruh perilaku seorang aktor terhadap lingkungan dan dampak lingkungan terhadap aktor. Hubungan ini adalah dasar untuk pengkondisian operan atau proses belajar yang melalui perilaku disebabkan oleh konsekuensinya (Ritzer dan Douglas, 2018).

Bank sampah merupakan institusi lokal yang kekuasaannya tidak begitu besar. Bank sampah tidak dapat melakukan punishment kepada masyarakat, sehingga bank sampah harus menggunakan sistem reward. Proses penyadaran lingkungan melalui tabungan sampah yang dinilai dengan uang atau Rupiah merubah paradigma masyarakat tentang sampah. Sampah yang seharusnya dibuang menjadi bermanfaat bagi warga dan akan mendatangkan penghasilan tambahan.

Konsep Bank Sampah

Konsep bank sampah ini tidak jauh berbeda dengan konsep 4R (*Reduce, Reuse, Recycle dan Replace*). Jika dalam konsep 4R ditekankan bagaimana agar mengurangi jumlah sampah yang ditimbulkan dengan menggunakan atau mendaur ulangnya, dalam konsep bank sampah ini, paling ditekankan adalah bagaimana agar sampah yang sudah dianggap tidak berguna dan tidak memiliki manfaat akan dapat memberikan manfaat tersendiri dalam bentuk uang, sehingga masyarakat termotivasi untuk memilah sampah yang mereka hasilkan. Proses pemilahan

inilah yang mengurangi jumlah timbunan sampah yang dihasilkan dari rumah tangga sebagai penghasil sampah terbesar di perkotaan.

Konsep bank sampah membuat masyarakat sadar bahwa sampah memiliki nilai jual yang dapat menghasilkan uang, sehingga mereka peduli untuk mengelolanya, mulai dari pemilahan, pengomposan, hingga menjadikan sampah sebagai barang yang bisa digunakan kembali dan bernilai ekonomis (Aryenti, 2018). Konsep bank sampah ini menjadi salah satu solusi bagi pengelolaan sampah di Indonesia yang masih bertumpu pada pendekatan akhir. Dengan program ini, sampah mulai dikelola dari awal sumber timbunan sampah, yaitu rumah tangga.

Proses dan Cara Kerja Bank Sampah

Cara kerja bank sampah pada umumnya hampir sama dengan bank lainnya, ada nasabah, pencatatan pembukuan dan manajemen pengelolaannya, apabila dalam bank yang biasa kita kenal yang disetorkan nasabah adalah uang akan tetapi dalam bank sampah yang disetorkan adalah sampah yang mempunyai nilai ekonomis, sedangkan pengelola bank sampah harus orang kreatif dan inovatif serta memiliki jiwa kewirausahaan agar dapat meningkatkan pendapatan masyarakat. Sistem kerja bank sampah pengelolaan sampahnya berbasis rumah tangga, dengan memberikan *reward* kepada yang berhasil memilah dan menyetorkan sejumlah sampah (*Unilever Green and Clean*, 2017).

Sama halnya seperti menabung uang di bank, warga yang menjadi nasabah dari bank sampah bisa langsung datang ke bank sampah untuk menyetorkan sampah-sampahnya. Terdapat dua bentuk tabungan di bank sampah, yaitu:

1. Tabungan rupiah, yaitu menukar sampah dengan uang untuk masyarakat perorangan.
2. Tabungan lingkungan, yaitu partisipasi perusahaan dan kalangan bisnis untuk melestarikan lingkungan.

Sampah yang dapat ditabung harus sampah yang rapih dan sudah dibersihkan. Minimal sampah yang bisa ditabung adalah dengan ukuran 1 kg. Setelah itu, sampah akan ditimbang dan dicatat di buku rekening oleh petugas. Sampah yang sudah ditimbang kemudian akan dihargai dengan sejumlah uang dan diberikan untuk nasabah yang telah berkontribusi dalam menjaga lingkungan. Sampah yang disimpan di bank sampah akan dimanfaatkan kembali. Biasanya dalam bentuk tas, dompet, tempat tisu, dan lain-lain.

Beberapa contoh kemasan plastik yang dapat ditukar, jika dilihat menurut kualitas plastiknya adalah:

- Kualitas 1: plastik yang sedikit lebar dan tebal (karung beras, deterjen, dan pewangi pakaian).
- Kualitas 2: plastik dari minuman instan dan ukurannya agak kecil (kopi instan, suplemen, dan sebagainya).
- Kualitas 3: plastik mie instan.
- Kualitas 4: botol plastik air mineral.
- Kualitas 0: bungkus plastik yang tidak rapih atau sudah sobek. Untuk kualitas ini, harus disetor dalam bentuk guntingan kecil-kecil.

Lokasi dan Nasabah Bank Sampah

Tempat atau lokasi bank sampah dapat berupa lahan terbuka, gudang dan lahan-lahan kosong yang dapat menampung sampah dalam jumlah yang banyak. Sementara yang menjadi nasabah dari bank sampah adalah individu,

komunitas/ kelompok yang berminat untuk menabungkan sampahnya pada bank sampah tertentu. Individu yang dimaksudkan biasanya perwakilan dari kepala keluarga yang mengumpulkan sampah rumah-tangga. Komunitas/ kelompok, adalah kumpulan sampah dari satu lingkungan atau sampah dari sekolah-sekolah dan perkantoran (Aryenti, 2018).

Manajemen Bank Sampah

Cara menabung pada bank sampah adalah setiap nasabah mendaftarkan pada pengelola, pengelola akan mencatat nama nasabah dan setiap anggota akan diberi buku tabungan secara resmi. Bagi nasabah yang ingin menabung sampah, caranya cukup mudah, tinggal datang ke kantor bank sampah dengan membawa sampah, sampah yang akan ditabung harus sudah dipilah-pilah sesuai dengan jenisnya (Medan *Green and Clean*, 2017).

Sampah yang akan ditabung harus dalam kondisi bersih dan kering. Petugas *teller* akan melakukan penimbangan, pencatatan, pelabelan dan memasukkan sampah pada tempat yang telah disediakan. Nasabah yang sudah menabung dapat mencairkan uangnya sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati, misalnya 3 atau 4 bulan sekali dapat mengambil uangnya. Pencatatan dibuku tabungan akan menjadi patokan berapa uang yang sudah terkumpul oleh masing-masing nasabah, sedang pihak bank sampah memberikan harga berdasarkan harga pasaran dari pengumpul sampah. Untuk keperluan administrasi dan upah pekerja pengelola akan memotong tabungan nasabah sesuai dengan harga kesepakatan. Sementara itu dana yang terkumpul akan dikelola oleh bendahara (Ulia, 2018).

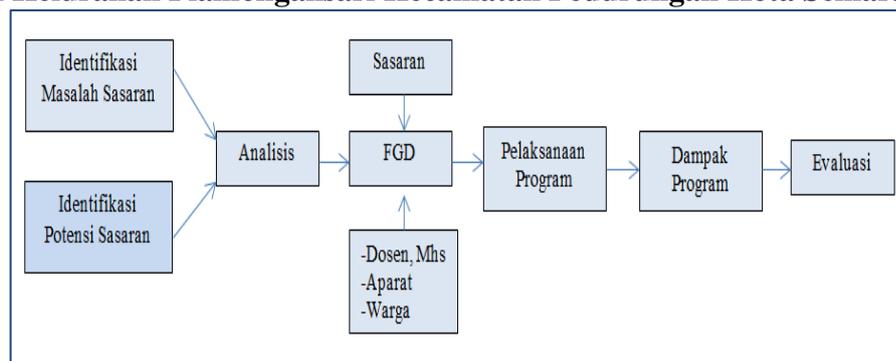
METODOLOGI DAN PEMBAHASAN

Kerangka Pikir

Kerangka pemikiran pelaksanaan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif di Kelurahan Plamongasari terdapat pada gambar 1 berikut ini.

Gambar 1

Kerangka Pemikiran Sosialisasi Manajemen Bank Sampah yang Efektif di Kelurahan Plamongansari Kecamatan Pedurungan Kota Semarang



Sumber : Cooper (2015), Husein (2013)

Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif oleh tim dari Universitas Pandanaran Semarang adalah :

- 1). Melakukan observasi untuk mengenal secara lebih mendalam tentang wilayah Kelurahan Plamongansari;

- 2). Mengidentifikasi potensi dan permasalahan, yaitu untuk menginventarisasi permasalahan, menyerap aspirasi dari warga lokal, memetakan potensi yang ada dan permasalahan;
- 3). Menganalisis kebutuhan program dengan kegiatan melakukan kompilasi data;
- 4). Melakukan sinkronisasi berbagai program sesuai analisis kebutuhan dan harus disepakati aparat pemerintah lokasi dan
- 5). Melakukan pendampingan pada masyarakat.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif adalah adanya keterlibatan masyarakat secara aktif dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang.

Potensi yang Dapat Dikembangkan

Mengingat bahwa sebagian besar penduduk di Kelurahan Plamongsari mengenyam pendidikan sampai bangku SLTA dan mayoritas berprofesi sebagai buruh industri, maka tidak akan mudah bagi tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang untuk memberikan kegiatan sosialisasi manajemen pengelolaan bank sampah yang efektif, karena pola pikir mereka masih lebih mengedepankan bekerja sebagai buruh pabrik. Disamping itu usaha-usaha yang dilakukan oleh warga untuk membuat kerajinan tangan dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang sudah berjalan juga di kelurahan tersebut tidak mengalami perkembangan yang baik, dimana kegiatan tersebut belum optimal, sehingga hasilnya pun juga belum tampak nyata. Warga masyarakat yang memiliki permasalahan perekonomian inilah yang menjadi sasaran bidik kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat di Kelurahan Plamongsari Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

Perlu diadakan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif kepada warga di Kelurahan Plamongsari secara berkesinambungan, dengan tujuan agar dapat meningkatkan kesejahteraan warga terutama yang terkena dampak *pandemic* Covid 19, mengingat bank sampah menjadi metode alternatif pengelolaan sampah yang efektif, aman, sehat dan ramah lingkungan. Dengan adanya sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif, maka diharapkan masyarakat dapat menabung dalam bentuk sampah yang sudah dikelompokkan sesuai jenisnya, sehingga dapat memudahkan pengelolaan bank sampah dan tidak terjadi pencampuran antara sampah organik dan non organik yang membuat bank sampah lebih efektif, aman, sehat dan ramah lingkungan (Ritzer dan Douglas, 2018).

Masalah *urgent* yang harus ditanggulangi segera adalah minimnya jumlah tenaga pengelola, kader/pendamping untuk memberikan pelatihan manajemen pengelolaan bank sampah yang efektif. Tersedianya tenaga pengelola, kader/pendamping yang cukup akan mempermudah program pelatihan tersebut berjalan dengan baik. Adanya kerjasama dengan pihak-pihak terkait perlu dijalin untuk mengatasi permasalahan ini. Disisi lain dengan tersedianya tenaga pengelola, kader/pendamping yang cukup, maka sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif pada masyarakat di Kelurahan Plamongsari dapat dilakukan secara rutin, sehingga pengetahuan, sikap dan perilaku masyarakat tentang program pelatihan tersebut semakin baik.

Kerjasama permodalan dapat pula dilakukan oleh usaha-usaha ekonomi produktif dengan beberapa bank yang berada untuk mengatasi kesulitan permodalan dalam mengelola bank sampah dan menghasilkan produk dari barang-barang bekas yang memiliki *value added* dan bernilai jual tinggi.

Sosialisasi Manajemen Bank Sampah yang Efektif

Kegiatan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif ini dilaksanakan 3 tahap, yaitu pada hari Sabtu tanggal 3, 10 dan 17 Oktober 2021 jam 19.00 – 20.30 WIB secara daring dengan menggunakan media *zoom*. Dengan sasaran bidik adalah warga Kelurahan Plamongsari yang taraf hidupnya masih di bawah garis kemiskinan serta warga yang termasuk dalam kelompok usaha ekonomi produktif dan terkena dampak *pandemic* Covid 19.

Kegiatan sosialisasi ini diikuti oleh ibu-ibu anggota PKK, remaja Karang Taruna dan warga yang memiliki usaha membuat kerajinan dari barang-barang bekas yang pengelolaannya belum optimal. Kendala yang dihadapi oleh usaha ekonomi produktif di Kelurahan Plamongsari adalah kesulitan dalam hal sarana dan permodalan untuk usaha tersebut. Tim pengabdian kepada masyarakat dengan narasumber Patricia Dhiana Paramita, SE, MM dan Ummi Chasanah, ST, MT dari Universitas Pandanaran Semarang memberikan sosialisasi tentang bagaimana mengelola bank sampah yang efektif dan memberikan informasi cara pembuatan proposal pengajuan dana untuk usaha kecil dan menengah, disamping itu juga menghadirkan beberapa orang perwakilan dari pihak bank untuk memberikan informasi tentang produk perbankan terkait dengan pengambilan kredit untuk usaha kecil.

Tolak Ukur Keberhasilan Kegiatan

Sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif yang telah dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat Universitas Pandanaran Semarang berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari warga, sehingga kegiatan sosialisasi yang rencananya hanya akan diberikan sekali, namun karena banyaknya permintaan dari warga, maka program ini dilaksanakan menjadi 3 kali, yaitu tanggal 3, 10 dan 17 Oktober 2021.

Adanya evaluasi atas kegiatan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif ini dilakukan secara rutin oleh tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang selama 3 bulan ke muka, hal ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dari program pelatihan tersebut. Kegiatan monitoring dan evaluasi kegiatan monitoring yang diberikan kepada warga Kelurahan Plamongsari akan dilakukan setelah sistem berjalan selama satu bulan (pasca pelatihan teknis) dan sudah melakukan penjualan, maka diadakan monitoring dan evaluasi program. Monitoring dan evaluasi program diadakan dengan bertemu dengan pengurus dan nasabah. Disana nantinya akan mencermati apa saja kendala saat sistem bank sampah berjalan (misalnya pembukuan, pengepul, atau pemilahan sampah), *mereview* harga sampah, serta pencapaian target bulan pertama (jumlah nasabah, reduksi sampah dan omset). Melalui kegiatan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif yang diberikan kepada warga di Kelurahan Plamongsari ini, diharapkan masyarakat mampu mengubah perilaku mereka agar lebih peduli terhadap lingkungan dan mampu membudidayakan sampah. Masyarakat juga akan lebih cerdas karena sekarang jadi lebih mengerti tentang pemilahan sampah,

dimana pemilahan sampah yang dilakukan oleh masyarakat juga menjadi poin penting bagi kegiatan sosialisasi ini.

Di sisi lainnya bidang ekonomi menjadi acuan bagi para masyarakat untuk lebih bersemangat mengelola bank sampah. Mereka yang mengumpulkan sampah dan dibawa ke bank sampah yang kemudian akan mendapatkan hasil yang akan untuk nasabah bank sampah itu sendiri. Hasil tersebut berupa uang yang bisa didapat per tiga bulan tergantung dari seberapa banyak nasabah memberikan kontribusi sampah ke bank sampah.

PENUTUP

Simpulan

Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif di Kelurahan Plamongansari Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, antara lain :

1. Menurunnya kegiatan ekonomi karena terjadinya *pandemic* Covid 19.

Menurunnya pertumbuhan kegiatan ekonomi bagi warga dikarenakan adanya *pandemic* Covid 19, serta banyaknya warga yang terkena imbas secara ekonomi baik dikarenakan terkena PHK, penghasilan menurun, usaha terpaksa ditutup karena merugi dan lain sebagainya, maka kegiatan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif diharapkan bisa menjadi alternatif bagi warga untuk mendapatkan penghasilan dari adanya bank sampah.

2. Masih rendahnya sosialisasi program pelatihan manajemen pengelolaan bank sampah yang efektif pada masyarakat.

Minimnya kegiatan sosialisasi tentang manajemen bank sampah yang efektif pada masyarakat di Kelurahan Plamongansari dilatarbelakangi oleh kurangnya tenaga pengelola, kader/pendamping, baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya dan masih rendahnya pengetahuan, sikap dan perilaku masyarakat tentang keuntungan yang akan dapat diperoleh apabila ada kegiatan sosialisasi manajemen bank sampah yang efektif. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini, maka pengetahuan, sikap dan perilaku masyarakat akan berubah dan memandang positif berbagai manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya manajemen bank sampah yang efektif.

3. Masih minimnya sarana dan modal yang dipergunakan oleh warga setempat dalam mendisain produk yang berasal dari barang-barang bekas.

Banyak usaha ekonomi produktif skala rumah tangga yang sudah digeluti masyarakat tidak dapat berjalan secara berkelanjutan, karena minimnya sarana dan modal yang dipergunakan untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Perlu adanya kerjasama dengan pihak lain yang dapat memberikan bantuan pinjaman dana serta upaya pembinaan untuk mengelola usaha-usaha produktif warga dan merubah *mindsite* masyarakat agar tidak hanya mengharapakan dana bantuan stimulan yang diberikan pemerintah.

Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diajukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat di Kelurahan Plamongansari Kecamatan Pedurungan Kota Semarang adalah :

1. Perlu adanya keterlibatan dari warga Kelurahan Plamongansari untuk menambah pengetahuan tentang pengelolaan bank sampah yang efektif yang berdampak positif bagi peningkatan kesejahteraan warga setempat.
2. Perlu adanya motivasi yang diberikan kepada warga Kelurahan Plamongansari untuk melakukan pengelolaan lebih lanjut atas bank sampah yang sudah ada agar

hasilnya maksimal. Sosialisasi dan pelatihan manajemen pengelolaan bank sampah perlu diberikan secara *continue* kepada warga Kelurahan Sadeng Semarang untuk meningkatkan ketrampilan dan kreativitas mereka dalam mengelola bank sampah menjadi unit bisnis yang menjanjikan di masa depan.

3. Perlunya program pendampingan dan pemberdayaan secara berkesinambungan di Kelurahan Plamongansari guna mengembangkan sumberdaya manusia dan lingkungan yang dilandasi oleh nilai-nilai budaya dan pemanfaatan potensi lokal. Melalui program pendampingan dan pemberdayaan secara berkesinambungan ini diharapkan terbentuk pola pikir masyarakat yang maju, dimana terdapat kelompok-kelompok usaha yang dapat memanfaatkan potensi sumberdaya dan kearifan lokal guna meningkatkan taraf kesejahteraan warga setempat.

4. Perlu adanya kerjasama dengan pihak perbankan dalam hal pemberian bantuan modal untuk peralatan dengan bunga yang ringan serta kerjasama dengan pihak swasta lainnya untuk membantu kesulitan dalam permodalan dan *link* dalam rangka memasarkan hasil kerajinan dari barang-barang bekas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryenti, 2018. *Sampah dan Lingkungan hidup*, Jakarta : Mekar Langit
- Cooper, D.R. and Emory, C.W., 2015. *Metode Penelitian Bisnis*, Jilid 1, Edisi kelima, Surabaya: Penerbit Erlangga
- Fannya, Alvionita, 2019. *Pengelolaan Bank Sampah*, Surabaya : Jawa Press
- Kementrian Lingkungan Hidup, 2015. tentang *Pengelolaan Bank Sampah Medan Green dan Clean*, 2017. *Peranan Bank Sampah dalam Kehidupan Warga Sekitar*, Medan Post.
- Ritzer dan Douglas, 2018. *Garbage*, Bandung : Alfabeta
- Unilever Green dan Clean*, 2017, *Pengelolaan Bank Sampah*, Jakarta Post
- Undang-Undang No.18 Tahun 2008 tentang *Pengolahan Sampah*
- Umar, Husein, 2013. *Metodologi Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Bandung : Alfabeta

**PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL JURNAL ILMIAH EGALITER
PROGRAM STUDI HUBUNGAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS
PANDANARAN**

A. JENIS ARTIKEL YANG DIPUBLIKASIKAN

Naskah diwajibkan sebuah penelitian yang berhubungan dengan interaksi antar manusia, kelompok dan lembaga/institusi/perusahaan, atau kajian pada media sehingga memiliki korelasi dengan keilmuan dalam bidang Ilmu Komunikasi maupun Hubungan Masyarakat yang bersifat orisinal (belum dipublikasikan pada jurnal lainnya)

B. SISTEMATIKA PENULISAN

JUDUL

Penulisan judul harus singkat dan mencerminkan isi tulisan, sehingga jika judul terlalu panjang akan dipecah menjadi judul utama dan sub judul yang berjumlah 20 kata

NAMA PENULIS

Nama penulis dicantumkan tanpa gelar

ABSTRAKSI

Panjang abstraksi sekitar 200 kata, diketik satu spasi dengan menggunakan bahasa Inggris /Bahasa Indonesia dengan paparan berisi 60% hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dan 40% latar. Di akhir abstraksi dituliskan keyword (kata kunci) yang terdiri dari maksimal 5 kata dan dicetak miring

STRUKTUR NASKAH

- Pendahuluan, Latar Belakang
- Perumusan Masalah
- Kerangka Teori
- Metode Penelitian dan Pembahasan
- Penutup : Simpulan dan Rekomendasi/Saran
- Daftar Pustaka

C. FORMAT PENULISAN

- Naskah diketik pada kertas kuarto dengan spasi satu, menggunakan program MS Word, panjang naskah 8-20 halaman dengan tipe *time new roman*
- Tabel, gambar dan bagan diberi nomor judul serta sumber maksimal 5 tabel/gambar
- Kutipan menggunakan catatan perut (contoh:Effendi,2012:46)
- Sub Judul tidak diberi nomor, dicetak tebal, huruf kecil dan font 12
- Tabel diketik 1 spasi, nomor tabel berurutan sesuai dengan penyebitan dalam teks. Setiap kolom diberi sub judul singkat. Jumlah tabel maksimal 5 (lima) buah
- Penulisan daftar pustaka melihat aturan yang berlaku (contoh:Sulandjari, Rekno.20017.*Kewirausahaan Pada Keunggulan Lokal*.Jakarta:Pustaka Tunggal)
- Naskah dapat dikirim ke email :
 1. Rekno Sulandjari, SSos, MIKom: rekno.sulandjari@gmail.com
 2. Sinta Petri Lestari, SS, MIKom :zahra.can70@gmail.com

