

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

**PENGGUNAAN MEDIA GAME ONLINE MELALUI PROPROFS UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI MIA MAN 2
TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATERI SISTEM DAN DINAMIKA
DEMOKRASI PANCASILA
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**



OLEH

RUSLAN ASIS,S.Pd

NPK.3781350098095

MAN 2 TANJUNG JABUNG TIMUR
KABUPATEN TANJUNG JABUNG TIMUR

2022

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : **PENGGUNAAN MEDIA GAME ONLINE MELALUI PROPROFS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI MIA MAN 2 TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATERI SISTEM DAN DINAMIKA DEMOKRASI PANCASILATAHUN PELAJARAN 2 021/2022**

2. Identitas Peneliti

- a. Nama : Ruslan Asis,S.Pd
- b. NPK : 3781350098095
- c. Gol/Ruang : -
- d. Jabatan : -
- e. Unit kerja : MAN 2 Tanjung Jabung Timur
- f. Lokasi Penelitian : MAN 2 Tanjung Jabung Timur

Nipah Panjang,

Kepala MAN 2 Tanjung Jabung Timur



H. Muhamad Arsad,S.Ag,M.Pd.I

ABSTRAK

Ketepatan metode mengajar dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan pokok bahasan akan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Dimasa Pandemi seperti saat ini, dimana proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan kurikulum darurat baik secara daring maupun luring dengan pembatasan aktivitas siswa menuntut guru lebih kreatif mendesain proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar pelajaran yang diberikan dapat membangkitkan gairah belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Platform ProProfs merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang menyediakan kuis *online* atau tes *online* yang dapat digunakan secara gratis dan dapat diakses melalui *Smartphone/PC/Laptop*.

Peneliti tertarik dengan *media games online* melalui Proprofs dikarenakan saat ini siswa telah terbiasa memegang HP maka media games ini sangat cocok untuk meningkatkan literasi digital. Dengan demikian, di samping ada masalah, yaitu literasi digital, juga ada potensi yang mendukung yaitu HP yang sebagian siswa telah memiliki

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian adalah siswa kelas XI MIA MAN 2 Tanjab Timur TP 2021/2022 yang berjumlah 32 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yaitu siklus I sampai siklus II. data hasil penelitian diperoleh dari hasil observasi dan hasil ulangan harian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media game online proprofs ini dari tahap siklus persiklusnya menunjukkan peningkatan kemajuan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah hingga peneliti dapat menyelesaikan laporan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“PENGUNAAN MEDIA GAME ONLINE MELALUI PROPROFS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI MIA MAN 2 TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATERI SISTEM DAN DINAMIKA DEMOKRASI PANCASILATAHUN PELAJARAN 2021/2022”**. Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki mutu pembelajaran di kelas yang peneliti ampu, yang tujuan akhirnya adalah meningkatkan Literasi Digital siswa.

Terakhir, peneliti sampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala Madrasah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini, dan ucapan terima kasih juga kepada rekan-rekan guru yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini.

Nipah Panjang, Maret 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	4
A. Landasan Teori	4
1. Literasi Digital.....	4
2. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Digital	5
3. Proprofs Brain Games	6
4. Sistem Pencernaan Manusia	7
B. Kerangka Berpikir	7
C. Hipotesis Tindakan	12
D. Penelitian yang Relevan	10
BAB III. METODE PENELITIAN.....	14
A. Setting Penelitian	14
1. Penelitian	14
2. Waktu Penelitian	14
3. Subjek dan Objek Penelitian.....	15
B. Desain Penelitian	15
1. Siklus I.....	16
2. Siklus II	18
C. Teknik Pengumpulan Data	18
D. Teknik Analisis Data	19

E. Indikator Keberhasilan.....	20
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	21
A. Hasil Penelitian.....	21
B. Pembahasan	26
BAB V. PENUTUP.....	29
A. Kesimpulan.....	29
B. Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Konversi Literasi Digital.....	16
Tabel 2 Kategori Literasi Digital	17
Tabel 3 Literasi Digital Siklus 1	19
Tabel 4 Literasi Digital Siklus 2	26
Tabel 5 Ringkasan Hasil Angket Literasi Ditgital dan Observasi Langsung.....	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir Penelitian	9
Gambar 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	12

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1	28
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2.....	30
Lampiran 3 Angket Literasi Digital Siklus 1	32
Lampiran 4 Angket Literasi Digital Siklus 1	33
Lampiran 5 Dokumen Kumpulan Angket Literasi Digital	34
Lampiran 6 Contoh Angket yang telah diisi Siswa Siklus 1.....	35
Lampiran 7 Contoh Angket yang telah diisi Siswa Siklus 2.....	36
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Siklus 1	37
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Siklus 2.....	39
Lampiran 10 Daftar Hadir Siswa	42
Lampiran 11 Lembar Observasi oleh Pengamat (Guru Mitra) Siklus 1	43
Lampiran 12 Lembar Observasi oleh Pengamat (Guru Mitra) Siklus 2	49
Lampiran 13 Game bentuk TTS Pertemuan 1, Siklus 1	52
Lampiran 14 Game bentuk TTS Pertemuan 2, Siklus 1	53
Lampiran 15 Game bentuk wordseach Pertemuan 1, Siklus 2	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Game bentuk wordseach Pertemuan 1, Siklus 2.....	55
Lampiran 17 Hasil Siswa Memainkan game online (Sertifikat Keberhasilan) melalui WA.....	54
Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	62
Lampiran 19 Surat Permohonan Ijin Penelitian	64
Lampiran 20 Surat izin penelitian	65
Lampiran 21 Surat pernyataan karya sendiri.....	66
Lampiran 22 Surat keterangan dari Perpustakaan	67
Lampiran 23 Berita acara penyelenggaraan seminar PTK.....	68
Lampiran 24 Notulen seminar laporan hasil penelitian.....	69
Lampiran 25 Daftar hadir peserta seminar.....	73
Lampiran 26 Bahan tayang paparan penyaji	74

Lampiran 27 Dokumentasi seminar laporan penelitian	79
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di Abad 21 ini merupakan pembelajaran yang berfokus pada student center dengan tujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan berpikir diantara lain: (1) berpikir kritis, (2) memecahkan masalah, (3) metakognisi, (4) berkomunikasi, (5) berkolaborasi, (6) inovasi dan kreatif, (7) literasi informasi. Pola pemikiran abad 21 ini menekankan siswa agar lebih berfikir kritis, mampu mengintegrasikan segala ilmu dengan kehidupan nyata, memahami teknologi, dan informasi serta cakap dalam berkomunikasi dan berkolaborasi. Salah satu hal yang mampu mendorong siswa menguasai ketrampilan abad 21 adalah kemampuan Literasi baik literasi baca, literasi numerik maupun literasi digital.

Perkembangan dua tahun terakhir ini, tidak dapat dipungkiri sebagai perubahan yang ekstrim, cepat dan pesat. Dengan adanya pandemic covid, memaksa kita dan dunia pendidikan untuk akrab dengan teknologi dan internet agar pembelajaran tetap dapat terlaksana meskipun dilakukan secara daring. Anak-anak sendiri telah akrab dengan internet, dunia maya dan media social seperti Fb dan WA dimana Facebook dan WhatsApp merupakan platform yang bisa membuat remaja lebih ekspresif dan membuat eksistensi diri meningkat. Sehingga Fb dan wa akan membuat remaja ini kecanduan. Meskipun mereka telah mahir menggunakan social media seperti WA dan Fb namun, literasi digital mereka masih diragukan kalau boleh dibilang masih rendah. Secara umum, literasi digital sering kita anggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Namun begitu, acap kali ada pandangan bahwa kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Padahal literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekedar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi (Novi,dkk.2021). Menurut Suherdi (2021), literasi digital merupakan

pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya

Ada dua permasalahan disini yakni, siswa memiliki HP dan mampu menggunakan serta memiliki beberapa akun di media social, di lain pihak kemampuan literasi digitalnya masih rendah karena HP sebatas digunakan untuk bermedia social saja. Berdasarkan data yang terkumpul siswa yang memiliki Android sebanyak 98% dari 32 siswa, 100% dari siswa yang memiliki HP memiliki juga WA dan aktif namun yang tergabung dalam group WA kelas sebanyak 75% dan yang biasa dan mau menggunakan WA sebagai sarana belajar seperti mengirimkan tugas dan bertanya seputar pelajaran tidak kurang dari 40% siswa. Siswa yang memiliki akun Fb juga 95 % dari siswa yang memiliki HP namun Fb ini belum pernah digunakan untuk pembelajaran.

Peneliti tertarik dengan *media games online* melalui Proprofs dikarenakan saat ini siswa telah terbiasa memegang HP maka media games ini sangat cocok untuk meningkatkan literasi digital. Dengan demikian, di samping ada masalah, yaitu literasi digital, juga ada potensi yang mendukung yaitu HP yang sebagian siswa telah memiliki. Hermilia (2021) menyatakan, ProProfs menyediakan banyak fitur, seperti *Quiz Maker, Training Maker, Knowledge Base, Collaborate, Project, Brain Games, Flashcard, Polls*, dan lain- lain. ProProfs memiliki fitur unggulan berupa sertifikat kelulusan dan laporan hasil tes belajar yang dapat diunduh langsung oleh siswa. Menu *Quiz Maker* menawarkan berbagai tipe pertanyaan yang menyertakan juga *feedback* dan informasi hasil terhadap jawaban siswa. Adapun menu *Braingames* menawarkan berbagai latihan untuk penguatan pengetahuan yang sudah diperoleh dalam bentuk permainan yang memunculkan kreatifitas, seperti mencari kata, teka-teki silang, *hangman*, acak kata, catur, *tic tac toe, jigsaw*,

sliding, sudoku, rubik, kakiro, mancala, dan lain sebagainya. Oleh karena itulah peneliti mengangkat tema dengan judul penelitian “Penggunaan Media Game *Online* Melalui Proprofs Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas XI MIA MAN 2 Tanjung Jabung Timur Pada Materi Sistem dan dinamika Demokrasi Pancasila Tahun Pelajaran 2021/2022

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana media *games online* melalui Proprofs dapat meningkatkan Literasi Digital siswa kelas XI MIA MAN 2 Tanjung Jabung Timur pada materi Sistem dan dinamika Demokrasi Pancasila Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui media *game online* melauai Proprofs dapat meningkatkan Literasi Digital siswa kelas XI MIA MAN 2 Tanjung Jabung Timur pada materi Sistem dan dinamika Demokrasi Pancasila Tahun Pelajaran 2021/2022..

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru PPKn, penelitian ini dapat digunakan sebagai inspirasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut, serta hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn.
2. Bagi siswa, dapat meningkatkan Literasi Digital sehingga mampu menghadapi pembelajaran abad 21.
3. Bagi Madrasah, membantu memecahkan solusi bagi masalah yang dihadapi yakni rendahnya Literasi Digital.
4. Bagi peneliti, meningkatkan wawasan tentang Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Literasi Digital

Menurut UNESCO, literasi merupakan kemampuan dalam mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung dan menggunakan bahan cetak serta tulisan dalam kaitannya dengan berbagai pencapaian tujuan dalam mengembangkan pengetahuan serta potensi mereka dan untuk berpartisipasi secara penuh dalam komunitas mereka serta masyarakat (A'yuni dalam Naufal., 2020). Sedangkan menurut Martin (dalam Naufal 2020), literasi digital adalah gabungan dari beberapabentuk literasi seperti: informasi, komputer, visual dan komunikasi . Menurut Gilster (dalam A'yuni 2015), literasi digital diharapkan dapat menjadi sebagai kemampuan dalam memahami serta menggunakan informasi dari berbagai format). Gilster (dalam Naufal 2020) menjelaskan bahwa konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja melainkan membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol. Jadi Gilster lebih menekankan pada proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai ketrampilan inti dalam literasi digital, serta menekankan evaluasi kritis dariapa yang ditemukan melalui media digital daripada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut. Gilster mendefenisikan bahwa selain seni berpikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan yaitu kemampuan mempelajari bagaimana menyusun pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda (Gilster, 1997). Seseorang yang berliterasi digital perlu mengembangkan kemampuan untuk mencari

serta membangun suatu strategi dalam menggunakan *search engine* guna mencari informasi yang ada serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasinya. Selain itu kemampuan penggunaan teknologi dan informasi dari perangkat digital membantu agar efektif dan efisien dalam berbagai konteks kehidupan, seperti : akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari (Naufal, 2020).

Menurut Martin (dalam Naufal, 2020), literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital secara tepat sehingga ia terfasilitasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital agar membangun pengetahuan baru, membuat media berekspresi, berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi kehidupan tertentu untuk mewujudkan pembangunan sosial, dari beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi teknologi, visual, media dan komunikasi (Martin dalam Naufal, 2020). Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifan, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik (Naufal, 2020).

2. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Digital

Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreasi, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang (Hague & Payton dalam Naufal, 2020). Dalam literasi digital kita harus memahami faktor faktor penting agar penyaringan informasi berjalan dengan baik dan benar. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi literasi digital :

a. Keterampilan Fungsional (*Functional Skills*).

Keterampilan fungsional adalah kemampuan dan kompetensi teknis yang diperlukan untuk menjalankan berbagai alat digital dengan mahir. Bagian penting dari pengembangan keterampilan fungsional adalah mampu mengadaptasi keterampilan ini untuk mempelajari cara menggunakan teknologi baru. Fokusnya merupakan apa yang dapat dilakukan dengan alat digital dan apa yang perlu dipahami untuk menggunakannya secara efektif.

b. Komunikasi Dan Interaksi

Komunikasi dan interaksi yang melibatkan percakapan, diskusi, dan membangun ide satu sama lain untuk menciptakan pemahaman bersama. Kemampuan berkolaborasi merupakan bekerja dengan baik bersama orang lain bersama-sama menciptakan makna dan pengetahuan. Mendukung literasi digital pada kaum muda melibatkan pengembangan pemahaman mereka tentang bagaimana menciptakan secara kolaboratif dalam penggunaan teknologi digital serta bagaimana teknologi digital dapat secara efektif mendukung proses kolaboratif didalam kelas dan dunia yang lebih luas.

3. Proprofs Brain Games

Platform ProProfs merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang menyediakan kuis *online* atau tes *online* yang dapat digunakan secara gratis dan dapat diakses melalui *Smartphone/PC/Laptop* (Hermilia, 2021). Lebih jauh Hemilia (2021) menyatakan bahwa ProProfs menyediakan banyak fitur, seperti *Quiz Maker, Training Maker, Knowledge Base, Collaborate, Project, Brain Games, Flashcard, Polls*, dan lain- lain. ProProfs memiliki fitur unggulan berupa sertifikat kelulusan dan laporan hasil tesbelajar yang dapat diunduh langsung oleh siswa. Menu *Quiz Maker* menawarkan berbagai tipe pertanyaan yang menyertakan juga *feedback* dan informasi hasil terhadap jawaban siswa. Melalui *Quiz*

Maker guru dapat membuat instrumen evaluasi dalam tipe soal pilihan ganda, benar-salah, esai, *checkboxes* (respon ganda), teks rumpang, menjodohkan, pertanyaan pemahaman, *hotspot*, TypeIn, kuesioner, survei, poling. Adapun menu *Braingames* menawarkan berbagai latihan untuk penguatan pengetahuan yang sudah diperoleh dalam bentuk permainan yang memunculkan kreatifitas, seperti mencari kata, teka-teki silang, *hangman*, acak kata, catur, *tic tac toe*, *jigsaw*, *sliding*, sudoku, rubik, kakiro, mancala, dan lain sebagainya.

Menurut ProProfs (2019) dalam Hermilia (2021) terdapat beberapa keunggulan ProProfs, diantaranya (1) memiliki bank soal terbesar di dunia; (2) layanan & dukungan kelas dunia; (3) pencadangan & keamanan data yang aman; (4) kebijakan portabilitas data yang dapat diakses dengan mudah; (5) pembuat kuis terbesar dengan banyak pengguna; (6) integrasi dengan situs web yang menawarkan banyak pengalaman bagi pengguna; (7) pembaruan gratis dan fitur terbaru; (8) kebijakan pengembalian 30 hari; (9) tampilan yang sederhana dan mudah digunakan; (10) kompatibel di seluruh sistem operasi dan perangkat.

4. Sistem dan dinamika Demokrasi Pancasila

1. Makna Demokrasi.

Kata demokrasi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu “Demos” yang berarti “Rakyat” dan “Kratos / Kratein” yang berarti “Pemerintahan”, sehingga demokrasi dapat diartikan sebagai “Pemerintahan Rakyat”. Kata ini kemudian diserap menjadi salah satu kosakata dalam bahasa Inggris yaitu “Democracy”. Konsep demokrasi menjadi sebuah kata kunci dalam bidang ilmu politik. Hal ini menjadi wajar sebab demokrasi saat ini disebut – sebut sebagai indikator perkembangan politik suatu negara.

Kebanyakan orang mungkin sudah terbiasa dengan istilah demokrasi, tapi tidak menutup kemungkinan masih ada yang salah dalam

mempersepsikan istilah demokrasi. Bahkan tidak hanya itu, konsep demokrasi bisa saja disalahgunakan oleh para penguasa yang otoriter untuk memperoleh dukungan rakyat agar kekuasaannya tetap langgeng.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Demokrasi merupakan istilah politik yang berarti pemerintahan rakyat. Hal tersebut dapat diartikan bahwa dalam sebuah negara demokrasi kekuasaan tertinggi berada di tangan rakyat dan dijalankan langsung oleh rakyat atau wakil – wakil yang mereka pilih di bawah system pemilihan bebas.

Dalam pandangan Abraham Lincoln, demokrasi adalah suatu system pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat. Artinya rakyat dengan serta merta mempunyai kebebasan untuk melakukan semua aktivitas kehidupan termasuk aktivitas politik tanpa adanya tekanan dari pihak manapun, karena pada hakikatnya yang berkuasa adalah rakyat untuk kepentingan bersama. Dengan demikian, sebagai sebuah konsep politik, demokrasi adalah landasan dalam menata system pemerintahan negara yang terus berproses kearah yang lebih baik. Dalam proses tersebut, rakyat diberi peran penting dalam menentukan atau memutuskan berbagai hal yang menyangkut kehidupan bersama sebagai sebuah bangsa dan negara.

Kebebasan dan demokrasi sering dipakai secara timbal balik, tetapi keduanya tidak sama. Sebagai suatu konsep, demokrasi adalah seperangkat gagasan dan prinsip tentang kebebasan yang juga mencakup seperangkat praktik yang terbentuk melalui sejarah panjang dan sering berliku – liku. Pendeknya, demokrasi adalah pelembagaan dari kebebasan. artinya, kebebasan yang dimiliki rakyat diatur dan diarahkan oleh sebuah lembaga kekuasaan yang sumber kekuasaannya berasal dari rakyat dan dijalankan sendiri oleh rakyat sehingga kebebasan yang mereka miliki dapat dilaksanakan secara bertanggung jawab dan tidak melanggar kebebasan yang dimiliki orang lain.

2. Klasifikasi Demokrasi.

Demokrasi telah dijadikan sebagai system politik yang dianut oleh sebagian besar negara di dunia. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya berbeda – beda bergantung dari sudut pandang masing - masing. Keanekaragaman sudut pandang inilah yang membuat demokrasi dapat dikenal dari berbagai macam bentuk. Berikut ini dipaparkan beberapa macam bentuk demokrasi.

a. Berdasarkan Titik Berat Perhatiannya.

Dilihat dari titik berat yang menjadi perhatiannya, demokrasi dapat dibedakan ke dalam tiga bentuk :

1. Demokrasi Formal.

Yaitu suatu demokrasi yang menjunjung tinggi persamaan dalam bidang politik, tanpa disertai upaya untuk mengurangi atau menghilangkan kesenjangan dalam bidang ekonomi. Bentuk demokrasi ini dianut oleh negara – negara liberal.

2. Demokrasi Material.

Yaitu demokrasi yang dititikberatkan pada upaya menghilangkan perbedaan dalam bidang ekonomi, sedangkan persamaan dalam bidang politik kurang diperhatikan bahkan kadang – kadang dihilangkan. Bentuk demokrasi ini dianut oleh negara – negara komunis.

3. Demokrasi Gabungan.

Yaitu bentuk demokrasi yang mengambil kebaikan serta membuang keburukan dari bentuk demokrasi formal dan material. Bentuk demokrasi ini dianut oleh negara – negara non blok.

b. Berdasarkan Ideologi.

Berdasarkan ideology yang menjadi landasannya, demokrasi dapat dibedakan kedalam dua bentuk.

1. Demokrasi Konstitusional atau Demokrasi Liberal.
Yaitu demokrasi yang didasarkan pada kebebasan atau individualism. Ciri khas pemerintahan demokrasi konstitusional adalah kekuasaan pemerintahannya terbatas dan tidak diperkenankan banyak melakukan campur tangan dan bertindak sewenang – wenang terhadap rakyatnya. Kekuasaan pemerintah dibatasi oleh konstitusi.
2. Demokrasi Rakyat atau Demokrasi Proletar.
Yaitu demokrasi yang didasarkan pada paham marxisme – komunisme. Demokrasi rakyat mencita – citakan kehidupan yang tidak mengenal kelas sosial. manusia dibebaskan dari keterikatannya kepada pemilikan pribadi tanpa ada penindasan serta paksaan. Akan tetapi, untuk mencapai masyarakat tersebut, apabila diperlukan, dapat dilakukan dengan cara paksa atau kekerasan. Menurut Mr. Kranenburg, demokrasi rakyat lebih mendewakan pemimpin. Sementara menurut pandangan Miriam Budiardjo, komunisme tidak hanya merupakan system politik, tetapi juga mencerminkan gaya hidup yang berdasarkan nilai – nilai tertentu. Negara merupakan alat untuk mencapai komunisme dan kekerasan dipandang sebagai alat yang sah.
- c. Berdasarkan Proses Penyaluran Kehendak Rakyat.
Menurut cara penyaluran kehendak rakyat, demokrasi dapat dibedakan kedalam dua bentuk.
 1. Demokrasi Langsung.
Yaitu Paham demokrasi yang mengikutsertakan setiap warga negaranya dalam permusyawaratan untuk menentukan kebijaksanaan umum negara atau undang – undang secara langsung.
 2. Demokrasi Tidak Langsung.
Yaitu paham demokrasi yang dilaksanakan melalui system perwakilan. Penerapan demokrasi seperti ini berkaitan dengan kenyataan suatu negara yang jumlah penduduknya semakin banyak,

wilayahnya semakin luas dan permasalahan yang dihadapinya semakin rumit dan kompleks. Demokrasi tidak langsung atau demokrasi perwakilan biasanya dilaksanakan melalui Pemilihan Umum.

3. Prinsip – Pinsip Demokrasi.

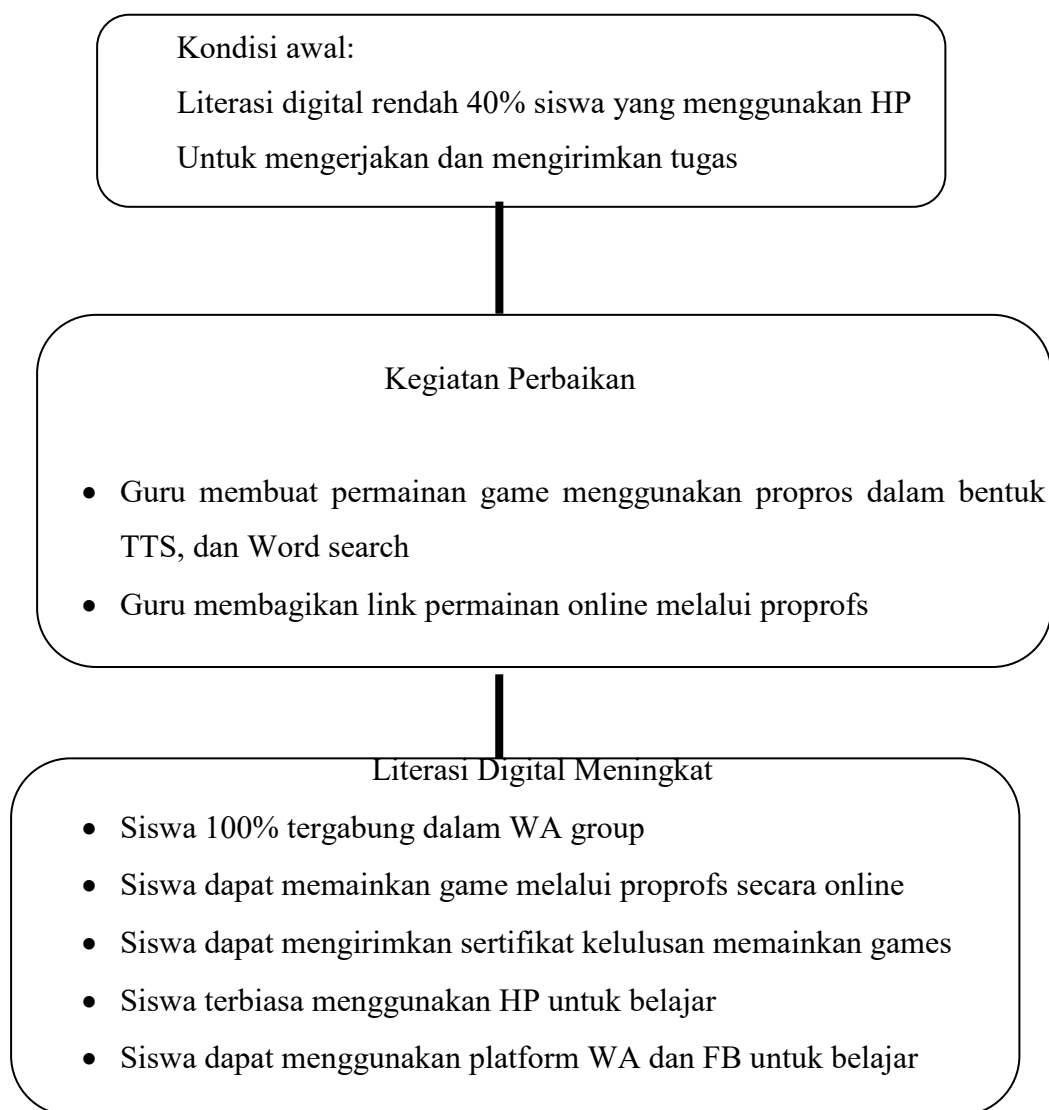
Berbicara mengenai demokrasi tidak akan terlepas dari pembicaraan tentang kekuasaan rakyat. Demokrasi merupakan pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat. Secara eksplisit ditegaskan bahwa rakyatlah pemegang kekuasaan yang sebenarnya.

Demokrasi sebagai system politik yang saat ini dianut oleh sebagian besar negara di dunia tentu saja memiliki prinsip – prinsip yang berbeda dengan system yang lain. Henry B. Mayo sebagaimana dikutip oleh Miriam Budiardjo dalam bukunya yang berjudul “Dasar – Dasar Ilmu Politik” mengungkapkan prinsip dari demokrasi yang akan mewujudkan suatu system politik yang demokratis. Adapun prinsip – prinsip tersebut sebagai berikut :

- a. Menyelesaikan perselisihan dengan damai dan secara melembaga.
- b. Menjamin terselenggaranya perubahan secara damai dalam suatu masyarakat yang sedang berubah.
- c. Menyelenggarakan pergantian pimpinan secara teratur.
- d. Membatasi pemakaian kekerasan sampai minimum.
- e. Mengakui serta menganggap wajar adanya keanekaragaman.
- f. Menjamin tegaknya keadilan.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan proses yang sangat penting dalam menyusun suatu penelitian, karena dalam proses ini pembaca dapat mengetahui apa yang akan dilakukan oleh peneliti dan bagaimana urutan yang dilakukan dalam penelitian tersebut. Berikut gambar kerangka berpikir dari penelitian yang akan dilakukan:



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka konseptual di atas maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Game Online Melalui Proprofs dapat Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas XI MIA MAN 2 Tanjung Jabung Timur Pada Materi Sistem dan dinamika Demokrasi Pancasila.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Hermilia (2021) menunjukkan bahwa Proprofs: *Platform* Asesmen Daring Pilihan Ganda, *Hotspot*, Dan *Game Hangman* disimpulkan bahwa, asesmen daring yang dibuat oleh guru lebih menarik daripadainstrumen yang selama ini dibuat dalam tes tulis cetak atau digital. Proses pendampingan dalam penyusunan instrumen daring di luar waktu pelatihan menjadi kegiatan yang dapat memudahkan guru dalam mengimplementasikan. *platform* ProProfs ini mudah dipahami dan banyak memberi manfaat serta memunculkan hal-hal yang menarik yang baru didapat para guru selama pembelajaran daring .

Penelitian lain mengenai *Whatsapp* Sebagai Media Literasi Digital Siswa dilakukan oleh Sahidillah (2019), menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa berkaitan dengan kemampuan berbahasa siswa, yaitu, 1) mendengar, 2) berbicara, 3) membaca, 4) memirsa, dan menulis dapat tumbuh melalui Penggunaan *WhatsApp*. Penelitian senada oleh susanti (2017) menunjukkan bahwa Literasi Digital Facebook Dan *Whatsapp* Terhadap MotivasiBelajar Generasi Milenial, menyimpulkan bahwa siswa siswi SMA N 6 Tangerang Selatan sudah memahami tentang sikap bijaksana dalam literasi digital / penggunaan media sosial serta siswa siswisudah memahami dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan media sosial hususnya facebook dan watsapp.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dibahas secara rinci komponen-komponen metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Adapun komponen-komponen tersebut meliputi: (1) tempat dan waktu penelitian, (2) penentuan subjek dan obyek penelitian, (3) desain penelitian, (4) teknik pengumpulan data, (5) teknik analisis data dan (6) indikator keberhasilan.

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di MAN 2 Tanjung Jabung Timur yang berlokasi di Jln Agung, Kecamatan Nipah Panjang Kab. Tanjung Jabung Timur. Penentuan tempat penelitian menggunakan metode purposive yaitu tempat penelitian ditentukan dengan sengaja oleh peneliti. Pemilihan tempat didasarkan adanya permasalahan yang dihadapi siswa dalam memanfaatkan gawai yang dimiliki belum sepenuhnya digunakan sebagai sumber informasi dan sumber pembelajaran. Selain itu, pertimbangan belum pernah dilakukan penelitian dengan menggunakan media online melalui *proprofs*.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 selama dua bulan (Pebruari – Maret 2022). Lama pelaksanaan tindakan yaitu sesuai alokasi waktu menurut silabus MAN 2 Tanjung Jabung Timur tahun ajaran 2021/2022 dan kebijakan pembelajaran dengan simulasi tatap muka penuh dengan. Alokasi waktu

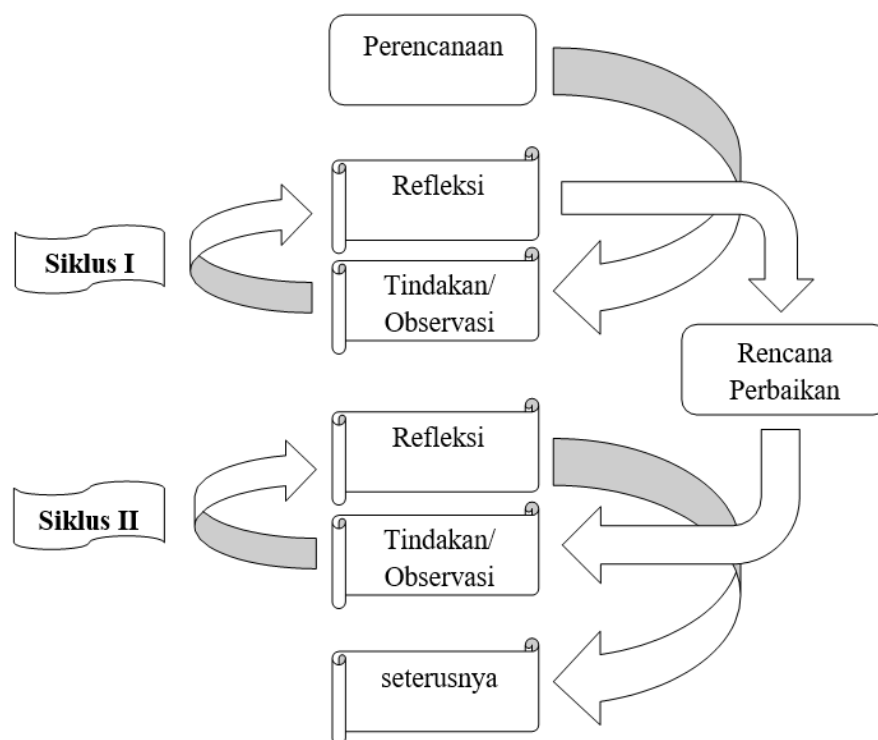
yang ditetapkan yaitu 2 x 45 menit dalam seminggu.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Penentuan subjek penelitian menggunakan metode populasi yaitu seluruh siswa kelas XI MIA yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari laki-laki sebanyak 7 siswa dan perempuan sebanyak 25 siswa.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini didesain dengan model siklus yaitu proses perbaikan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dengan asumsi apabila siklus I berhasil maka siklus II sebagai pemantapan. Akan tetapi apabila siklus I belum berhasil maka siklus II dijadikan perbaikan sampai dengan tujuan perbaikan tercapai. Adapun siklusnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan gambar di atas, penelitian yang diterapkan terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun pedoman observasi berupa angket terhadap literasi digital siswa, membuat permainan melalui *proprofs* dalam bentuk TTS, word search dan word scramble. Selain itu peneliti juga menyusun RPP.

2. Tindakan

Pada tahap ini, guru melakukan tindakan yakni dengan membagikan link permainan melalui *proprofs* di akhir pembelajaran mata pelajaran PPKn Sistem dan dinamika Demokrasi Pancasila untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas XI MIA MAN 2 Tanjung Jabung Timur.

3. Observasi

Pelaksanaan observasi bersamaan dengan tahap tindakan. Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan siswa mencari alamat link yang dibagikan, menggunakan android hingga dapat mengirimkan sertifikat kelulusan memainkan game.

4. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap penggunaan game online melalui *proprofs*, yakni menganalisa permasalahan dan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada tahap siklus I.

Uraian kegiatan yang dilakukan oleh peneliti di setiap siklus sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap merancang kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti (guru) menyusun RPP.
- 2) Peneliti (guru) merinci alokasi waktu yang digunakan dalam setiap pembelajaran, setiap pertemuan 2 x 45 menit.
- 3) Peneliti (guru) membuat permainan game online melalui

proprofs yang akan dibagikan saat kegiatan pembelajaran.

- 4) Peneliti (guru) membuat angket yang mengukur tingkat literasi digital siswa..

b. Pelaksanaan Tindakan

Skenario tindakan perbaikan yang akan dikerjakan dan prosedur tindakan yang akan diterapkan sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a, mengecek daftar hadir, dan memberikan motivasi kepada siswa.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok bahasan pembelajaran yaitu mengelola konflik, dan kegiatan pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Guru mengadakan apersepsi yang sesuai dengan materi yang akan dibahas yaitu mengelola konflik.
- 4) Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran.
- 5) Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi atau bimbingan dalam belajar.
- 6) Guru memberikan link (alamat) permainan melalui *proprofs* Dan membimbing cara menyelesaikan permainan game secara online tersebut.
- 7) Penutup, pada tahap ini guru bersama siswa memberikan kesimpulan atas materi yang telah dipelajari, dan sekaligus mengakhiri jalannya proses belajar mengajar.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dibantu oleh 1 observer. Kegiatan observasi ini menggunakan lembar observasi yang secara umum bertujuan mengetahui aktifitas siswa yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung. Secara khusus tujuan observasi pada penelitian ini yaitu mengetahui kemampuan literasi

digital siswa dalam menyelesaikan permainan melalui *proprofs*. Hasil observasi langsung dan data hasil angket yang diberikan pada siswa sebagai data pendukung dan penguat penelitian.

d. Refleksi

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi tindakan siklus berikutnya.

- 1) Guru berkolaborasi dengan observer mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I dan melakukan refleksi untuk merumuskan tindakan-tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.
- 2) Guru berkolaborasi dengan observer menyusun rencana tindakan untuk siklus II, jika rancangan pada siklus I belum dapat memenuhi target yang dapat diharapkan.

2. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II pada dasarnya sama dengan kegiatan siklus I yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Akan tetapi, pada siklus II ini merupakan proses perbaikan atau pemantapan dari pelaksanaan siklus I setelah diketahui kekurangan-kekurangan pada saat kegiatan refleksi siklus I. Pada siklus II ini diharapkan hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang ditentukan yakni terjadi peningkatan literasi digital siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2010:203). Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Metode observasi

Metode observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui proses

pembelajaran dengan penerapan permainan game online melalui *proprofs* dan untuk mengetahui literasi digital siswa. instrumen yang digunakan dalam observasi adalah lembar observasi literasi digital. Pada saat tindakan, peneliti dibantu oleh 1 observer untuk mengamati literasi digital siswa dikelas dengan cara, memberikan checklist pada lembar observasi dan hasil observasi hanya digunakan untuk langkah perbaikan.

2. Metode dokumen

Dokumen dalam penelitian ini yaitu data hasil angket literasi digital sebelum pelaksanaan tindakan. Data tersebut diperoleh dari memberikan angket literasi digital kepada siswa. Siswa mengisi 3 kali angket yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II.

D. Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul berasal dari angket literasi digital.

1. Analisis Data Angket Literasi Digital

Kompetensi literasi digital siswa diperoleh dari angket yang telah diisi oleh siswa. Di dalam angket itu terdiri dari aspek-aspek yang dinilai. Setiap aspek diukur dengan mengisi pernyataan ya dan tidak. Kemudian jawaban itu dikonversi menjadi bentuk kuantitatif yaitu 1 dan 0 seperti tabel di bawah ini

Tabel 1. Konversi Literasi Digital

Kategori Pernyataan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Setelah didapat skor masing-masing indikator, selanjutnya dicari skor keseluruhan indikator. Kemudian skor itu diubah menjadi nilai skala 100 dengan rumus:

$$N = \frac{S}{S \text{ Maks}} \times 100$$

N = Nilai literasi digital

S = Skor aspek literasi digital

S Maks = Skor Maksimum aspek literasi digital

Setelah diperoleh nilai dalam skala 100, maka ditentukan predikat dengan rentangan sebagai berikut

Tabel 2. Kategori Literasi Digital

Nilai	Predikat
$91 \leq N \leq 100$	Sangat Baik
$81 \leq N < 90$	Baik
$70 \leq N < 81$	Cukup
$N \leq 70$	Kurang

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini ialah apabila semua siswa yang telah tergabung dalam group WA dapat menggunakan HP nya untuk aktif dalam menerima dan mengirimkan tugas, demikian juga siswa yang telah memiliki akun FB dapat memanfaatkan untuk menerima dan mengirimkan tugas. Siswa yang telah mampu mengerjakan permainan melalui proprofs dan mengirimkan sertifikat keberhasilan dalam bermain sekurang-kurangnya mencapai nilai 81 (kategori baik). Dengan tercapainya nilai tersebut maka dapat dinyatakan bahwa literasi digital siswa dalam hal penggunaan WA dan FB telah meningkat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dikemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif maupun data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil angket. Data kuantitatif yang diperoleh ini akan memberikan jawaban mengenai keberhasilan atau tidaknya pemberian media game online melalui proprofs yang diukur dengan instrument literasi digital. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengolahan angket literasi digital pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan.

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan pembuatan permainan games dalam bentuk Teka teki silang (TTS).

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. termasuk didalamnya pemberian TTS secara online untuk Sistem dan dinamika Demokrasi Pancasila yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. TTS online yang dibagikan ke siswa dengan alamat <https://www.proprofgames.com/ugc/word-search/sistem-demokrasi-pancasila/> dan <https://www.proprofgames.com/ugc/word-search/dinamika-demokrasi-pancasila/>

c. Observasi dan Evaluasi

1. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas siswa untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa belum semua siswa bisa menggunakan computer, belum bisa mencari alamat dalam kolom pencarian kecuali mengklik alamat yang dikirim melalui group WA. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut : sebanyak 50% siswa tidak memiliki kuota, solusi ke lab computer dan 90% siswa belum bisa menghidupkan dan mengoperasikan computer. Solusi diberikan penjelasan cara menggunakan computer dan cara menjawab TTS hingga menghasilkan sertifikat. Pada Pertemuan 1, siswa yang mengerjakan TTS secara online dan mengirimkan sertifikatnya sebanyak 16 orang sedangkan pada Pertemuan 2, siswa yang mengerjakan TTS secara online dan mengirimkan sertifikatnya sebanyak 25 orang.

2. Evaluasi

Evaluasi diberikan untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran di siklus 1 yang dilakukan dalam dua kali pertemuan. Evaluasi ini diberikan dalam bentuk angket yang berisi instrument untuk dapat mengukur tingkat pencapaian literasi digital dalam penggunaan WA. Adapun hasil dari Angket Siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Literasi Digital Siklus 1

No	Pernyataan	Prosentase siswa (%)
1	Saya sudah bisa menghidupkan computer	80
2	Saya bisa mencari alamat melalui pencarian google	40
3	Saya bisa mengerjakan TTS secara online	95
4	Saya bisa mengirimkan sertifikat reward bermain TTS	80
5	Saya mengerjakan TTS menggunakan HP	75
6	Saya mengetahui tugas mengerjakan TTS melalui WA	95
7	Saya sudah menjadi anggota group WA	90
8	Saya merasa senang belajar dengan bermain TTS	100
9	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran	60
10	Saya sudah bisa menggunakan HP untuk belajar	100

d. Refleksi

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, pemberian permainan game berbentuk TTS terlihat siswa merasa senang dan antusias, sebanyak 80% siswa bisa menghidupkan computer, yang mengerjakan TTS online sebesar 95% dengan 75% menggunakan HP (selebihnya menggunakan computer), sebanyak 90% mengetahui tugas mengerjakan TTS online melalui group WA dan tergabung dalam group mengalami kenaikan menjadi 90%. Namun siswa yang dapat mengirimkan sertifikat keberhasilan bermain TTS baru 80% dan kemampuan dalam mencari alamat melalui kolom pencarian baru 40%. Untuk itu pada siklus 2, kemampuan mengirimkan sertifikat keberhasilan bermain game, kemampuan pencarian alamat melalui google akan ditingkatkan dan juga kemampuan literasi digital menggunakan facebook akan ditingkatkan.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi pada siklus 1. Pada siklus 2 ini difokuskan pada kemampuan siswa mengirimkan sertifikat keberhasilan, kemampuan mencari alamat dalam kolom pencarian dan pemberian permainan game online melalui facebook.

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan pembuatan permainan games dalam bentuk word seach

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. termasuk didalamnya pemberian games secara online untuk materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Games online yang dibagikan ke siswa dengan alamat

<https://www.proprofsgames.com/ugc/word-search/sistem-demokrasi-pancasila/>

dan <https://www.proprofsgames.com/ugc/word-search/dinamika-demokrasi-pancasila/>

c. Observasi dan Evaluasi

1. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas siswa untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa, siswa yang tergabung WA group 32

orang namun belum semua siswa memiliki akun facebook. Pada siklus 2 ini permainan game dibagikan melalui akun Fb. Siswa yang memiliki akun Fb sebanyak 30 orang (95%). Game dalam bentuk wordsearch, pertemuan 1 siswa yang mengerjakan sebanyak 32 orang namun sebagian masih mengirimkan reward/sertifikat game melalui WA group. Sebanyak 70% siswa yang mengirimkan sertifikat game melalui kolom komentar FB. Pada Pertemuan 1, siswa yang mengerjakan games secara online dan mengirimkan sertifikatnya sebanyak 28 orang sedangkan pada Pertemuan 2, siswa yang mengerjakan games secara online dan mengirimkan sertifikatnya sebanyak 32 orang.

2. Evaluasi

Evaluasi diberikan untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran di siklus 2 yang dilakukan dalam dua kali pertemuan. Evaluasi ini diberikan dalam bentuk angket yang berisi instrument untuk dapat mengukur tingkat pencapaian literasi digital dalam penggunaan Facebook. Pada pertemuan kedua di siklus 2 ini, siswa yang mengerjakan game melalui akun Fb dan mengirimkan reward sertifikat game meningkat menjadi 90%. Siswa yang tidak mengirimkan melalui Fb dikarenakan 5 % tidak memiliki akun Fb, yang 5% lagi tidak ada kuota. Solusinya menggunakan lab computer untuk menyelesaikan pengiriman sertifikat game. Sehingga 100% siswa telah mengirimkan sertifikat keberhasilan bermain game. Adapun hasil Angket Siklus 2 sebagai berikut :

Tabel 4. Literasi Digital Siklus 2

No	Pernyataan	Prosentase siswa (%)
1	Saya memilik akun Fb	95
2	Saya memiliki akun Fb lebih dari satu	50
3	Saya biasa menggunakan Fb	70
4	Saya menggunakan Fb untuk main dan iseng	40
5	Saya menggunakan Fb untuk belajar	60
6	Saya bisa menyelesaikan game yang dikirim guru melalui FB	90
7	Saya akan menggunakan Fb untuk hal yang positif dan bermanfaat	100
8	Saya merasa senang belajar dengan bermain melalui Fb	90
9	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran	80
10	Saya bisa mencari alamat melalui pencarian google	85

d. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus 2, sebanyak 95% siswa memiliki akun Fb dan aktif sebanyak 70%, dimana 60% digunakan untuk belajar. Hasil setelah diberikan permainan game melalui FB 100% siswa akan menggunakan FB dengan baik yaitu untuk hal positif dan bermanfaat. Kemudian adanya penekanan pada pencarian alamat melalui google, melalui peningkatan hingga 45% dari 40% menjadi 85%. Hasil penelitian ini dapat kita nyatakan bahwa melalui 2 siklus PTK diperoleh peningkatan literasi digital siswa dalam menggunakan platform WA dan FB.

3. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan literasi digital siswa pada materi sistem dan dinamika demokrasi Pancasila kelas XI dengan penggunaan media game online melalui

proprofs. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pemberian angket literasi dapat kita ambil tiga kunci keberhasilan yaitu penggunaan platform WA, Fb dan penggunaan computer serta pencarian alamat melalui google. Pada pra siklus siswa menggunakan WA sebagai media belajar hanya sebesar 40% kemudian pada siklus 1 menjadi 80% dan meningkat lagi pada siklus 2 menjadi 100%. Sedangkan penggunaan FB untuk belajar awalnya hanya 10% kemudian menjadi 70 % pada siklus 2 pertemuan 1 dan menjadi 90% pada pertemuan 2 siklus 2. Pada penggunaan computer dari 10% menjadi 80% dan meningkat lagi menjadi 85%.

Terkait dengan hasil angket literasi digital tersebut dapat dilihat rinciannya dibawah ini :

Tabel 5. Ringkasan Hasil Angket Literasi Ditgital dan Observasi Langsung

No	Uraian	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)
1	Penggunaan WA untuk belajar	80	100
2	Penggunaan FB untuk belajar	70	90
3	Menggunakan computer dan mencari alamat melalui google	80	85

Setelah melihat tabel di atas di mana nilai (prosentase) yang diperoleh sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan dalam indikator keberhasilan yakni sebesar 81. Hal ini sesuai juga dengan Penelitian yang pernah dilakukan oleh Hermilia (2021) menyatakan bahwa ProProfs ini mudah dipahami dan banyak memberi manfaat serta memunculkan hal-hal yang menarik. Demikian juga literasi digital dalam penggunaan platform whatsapp dan facebook sesuai dengan Penelitian dilakukan oleh Sahidillah (2019), menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa berkaitan dengan

kemampuan berbahasa siswa, yaitu, 1) mendengar, 2) berbicara, 3) membaca, 4) memirsa, dan menulis dapat tumbuh melalui Penggunaan *WhatsApp*. Penelitian senada oleh susanti (2017) menunjukkan bahwa Literasi Digital Facebook Dan Whatsapp Terhadap Motivasi Belajar Generasi Milenial, dimana siswa lebih bersikap bijaksana dalam literasi digital / penggunaan media sosial serta memahami dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan media sosial hususnya facebook dan watsapp.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data, analisis, dan pembahasan dalam penelitian ini yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa, media game online melalui proprofs mudah dan praktis dalam pembuatan maupun permainannya, sehingga membuat siswa senang memainkannya serta membantu mengoptimalkan penggunaan HP. Literasi digital siswa dapat ditingkatkan terutama pada penggunaan platform Whatsapp dan Facebook serta pencarian alamat melalui kolom pencarian (Google). Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya dapat terlaksana dengan menggunakan media game online melalui proptofs.

B. Saran

Atas dasar simpulan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut.

1. Hendaknya guru selalu berinovasi mengembangkan media pembelajaran seperti media game online melalui proprofs untuk meningkatkan literasi digital siswa.
2. Hendaknya guru konsisten meningkatkan literasi digital pada pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Sahidillah dkk. "Whatsapp sebagai media literasi digital siswa." *Jurnal Varidika* 31.1 (2019): 52-57.
- Irhandayaningsih, A. "Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi covid-19." *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 4.2 (2020): 231-240.
- Maulana, Murad. "Definisi, Manfaat, dan Elemen Penting Literasi Digital." *Seorang Pustakawan Blogger* (2015): 1-12.
- Khasanah,dkk. "Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0)." *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Vol. 12. No. 01. 2019.
- Dinata, Karsoni Berta. "Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring." *Eksponen* 11.1 (2021): 20-27.
- Assidik, Gallant Karunia. "Pemanfaatan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran berbasis literasi digital yang interaktif dan kekinian." *Seminar Nasional SAGA# 2 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)*. Vol. 1. No. 1. 2018.
- Naufal, Haickal Attallah. "LITERASI DIGITAL." *Perspektif* 1.2 (2021): 195-202.
- Febliza, Asyti, and Oktariani Okatariani. "Pengembangan Instrumen Literasi Digital Sekolah, Siswa Dan Guru." *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau* 5.1 (2016): 1-10.
- Haliq, Abdul, and Asih Riyanti. "Pembelajaran mandiri melalui literasi digital." (2019).
- Fauzi, Hilman. "PEMANFAATAN TEKNOLOGI GADGET TERHADAP PENGARUH SOSIAL EMOSI PAUD DALAM KONSEP PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL." *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 20.1 (2020): 50-53.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (SIKLUS 1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KEWARGANEGARAAN

Madrasah : MAN 2 Tanjung Jabung Timur
Materi : **Hakekat Demokrasi**

Model : PBL
Metode : Diskusi
Pendekatan : saintifik

II. Model/Metode/Pendekatan

I. KD, IPK & Materi

Kompetensi Dasar

3.1. Mengaji sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

4.1. Menyajikan hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Indikator Pencapaian Kompetensi

3.2.1 Menjelaskan makna demokrasi.

3.2.2 Menguraikan klasifikasi demokrasi.

3.2.3 Menjelaskan prinsip-prinsip demokrasi.

3.2.4 Mengidentifikasi prinsip-prinsip demokrasi di Indonesia.

3.2.5 Mengidentifikasi prinsip-prinsip demokrasi Pancasila

4.2.1 Menalar hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

4.2.2 Menyaji hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

III. Tujuan Pembelajaran

Mengaji sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Menyajikan hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

IV. Media, alat & sumber belajar

Media : Kartu Bergambar/Video/Slide
Alat : Papan Tulis dll
Sumber Belajar : Buku PPKn Kelas XI 2017
<http://...>

V. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (3 Menit)

- Melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini
- Apersepsi materi yang akan disampaikan

2. Inti (25 menit)

Peserta didik diberi motivasi untuk memuatkan perhatian pada topik : **Hakekat Demokrasi**

Identifikasi

Guru memberikan kesempatan pada PD untuk mengidentifikasi pertanyaan yang berkaitan dengan materi : **Hakekat Demokrasi**

Penyimpulan data

Mengamati dengan seksama materi : **Hakekat Demokrasi**

Mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber tentang materi : **Hakekat Demokrasi**

Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi **Hakekat Demokrasi**

Pembuktian

Berdiskusi tentang materi : **Hakekat Demokrasi**

PD Menjawab beberapa soal mengenai materi : **Hakekat Demokrasi**

Menarik berdiskusi

- Menyampaikan hasil diskusi
- Mengembanakan hasil diskusi
- Mengemukakan pendapat
- Tanya Jawab

3. Penutup (2 menit)

- Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
- Guru memberikan penilaian baik secara acak dan insight
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

VI. Penilaian

K1.1 : Observasi (Lembar observasi)

K1.2 : Observasi (Lembar observasi)

K1.3 : Tes tertulis Aliran (soal Tes)

K1.4 : Praktek/Portofolio/lembar penilaian

Remedi : Siswa mengerjakan soal yang salah pada indikator yang sama dengan soal yang berbeda

Pengayaan : Membaca buku sumber lain atau mengerjakan soal yang sulit.

Kepala Madrasah : Nipuh Panjang, Juli 2021
Guru PPKn : Ruslan Asis, S.Pd

H. Muhammad Asad M.Pd.1
Ruslan Asis, S.Pd

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (SIKLUS 2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KEWARGANEGARAAN

Madrasah : MAN 2 Tanjung Jabung Timur
Materi : **Dinamika pergeseran demokrasi di Indonesia**

Model : PBL
Metode : Diskusi
Pendekatan : saintifik

II. Model/Metode/Pendekatan

I. KD, IPK & Materi

Kompetensi Dasar

3.1. Mengaji sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

4.1. Menyajikan hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Indikator Pencapaian Kompetensi

3.2.1 Menjelaskan makna demokrasi.

3.2.2 Menguraikan klasifikasi demokrasi.

3.2.3 Menjelaskan prinsip-prinsip demokrasi.

3.2.4 Mengidentifikasi prinsip-prinsip demokrasi di Indonesia.

3.2.5 Mengidentifikasi prinsip-prinsip demokrasi Pancasila

4.2.1 Menalar hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

4.2.2 Menyaji hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

III. Tujuan Pembelajaran

Mengaji sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Menyajikan hasil kajian tentang sistem dan dinamika demokrasi Pancasila sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

IV. Media, alat & sumber belajar

Media : Kartu Bergambar/Video/Slide
Alat : Papan Tulis dll
Sumber Belajar : Buku PPKn Kelas XI 2017
<http://...>

V. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (3 Menit)

- Melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa
- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini
- Apersepsi materi yang akan disampaikan

2. Inti (25 menit)

Peserta didik diberi motivasi untuk memuatkan perhatian pada topik : **Dinamika pergeseran demokrasi di Indonesia**

Identifikasi

Guru memberikan kesempatan pada PD untuk mengidentifikasi pertanyaan yang berkaitan dengan materi : **Dinamika pergeseran demokrasi di Indonesia**

Penyimpulan data

Mengamati dengan seksama materi : **Dinamika pergeseran demokrasi di Indonesia**

Mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber tentang materi : **Dinamika pergeseran demokrasi di Indonesia**

Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi : **Dinamika pergeseran demokrasi di Indonesia**

Pembuktian

Berdiskusi tentang materi : **Dinamika pergeseran demokrasi di Indonesia**

PD Menjawab beberapa soal mengenai materi : **Dinamika pergeseran demokrasi di Indonesia**

Menarik berdiskusi

- Menyampaikan hasil diskusi
- Mengembanakan hasil diskusi
- Mengemukakan pendapat
- Tanya Jawab

3. Penutup (2 menit)

- Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
- Guru memberikan penilaian baik secara acak dan insight
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

VI. Penilaian

K1.1 : Observasi (Lembar observasi)

K1.2 : Observasi (Lembar observasi)

K1.3 : Tes tertulis Aliran (soal Tes)

K1.4 : Praktek/Portofolio/lembar penilaian

Remedi : Siswa mengerjakan soal yang salah pada indikator yang sama dengan soal yang berbeda

Pengayaan : Membaca buku sumber lain atau mengerjakan soal yang sulit.

Kepala Madrasah : Nipuh Panjang, Juli 2021
Guru PPKn : Ruslan Asis, S.Pd

H. Muhammad Asad M.Pd.1
Ruslan Asis, S.Pd
NIP. 196906251950201001

Lampiran 3 Angket Literasi Digital Siklus 1

**INSTRUMEN ANGKET LITERASI DIGITAL
SIKLUS 1**

PETUNJUK PENGISIAN

1. Baca pernyataan dibawah ini dengan teliti
2. Beri tanda centang (ya/tidak)
3. Alternatif jawabanmu dijamin dirahasiakan
4. Jumlah pertanyaan 10 butir

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya sudah bisa menghidupkan computer		
2	Saya bisa mencari alamat melalui pencarian google		
3	Saya bisa mengerjakan TTS secara online		
4	Saya bisa mengirimkan sertifikat reward bermain TTS		
5	Saya mengerjakan TTS menggunakan HP		
6	Saya mengetahui tugas mengerjakan TTS melalui WA		
7	Saya sudah menjadi anggota group WA		
8	Saya merasa senang belajar dengan bermain TTS		
9	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran		
10	Saya sudah bisa menggunakan HP untuk belajar		

Lampiran 4 Angket Literasi Digital Siklus 2

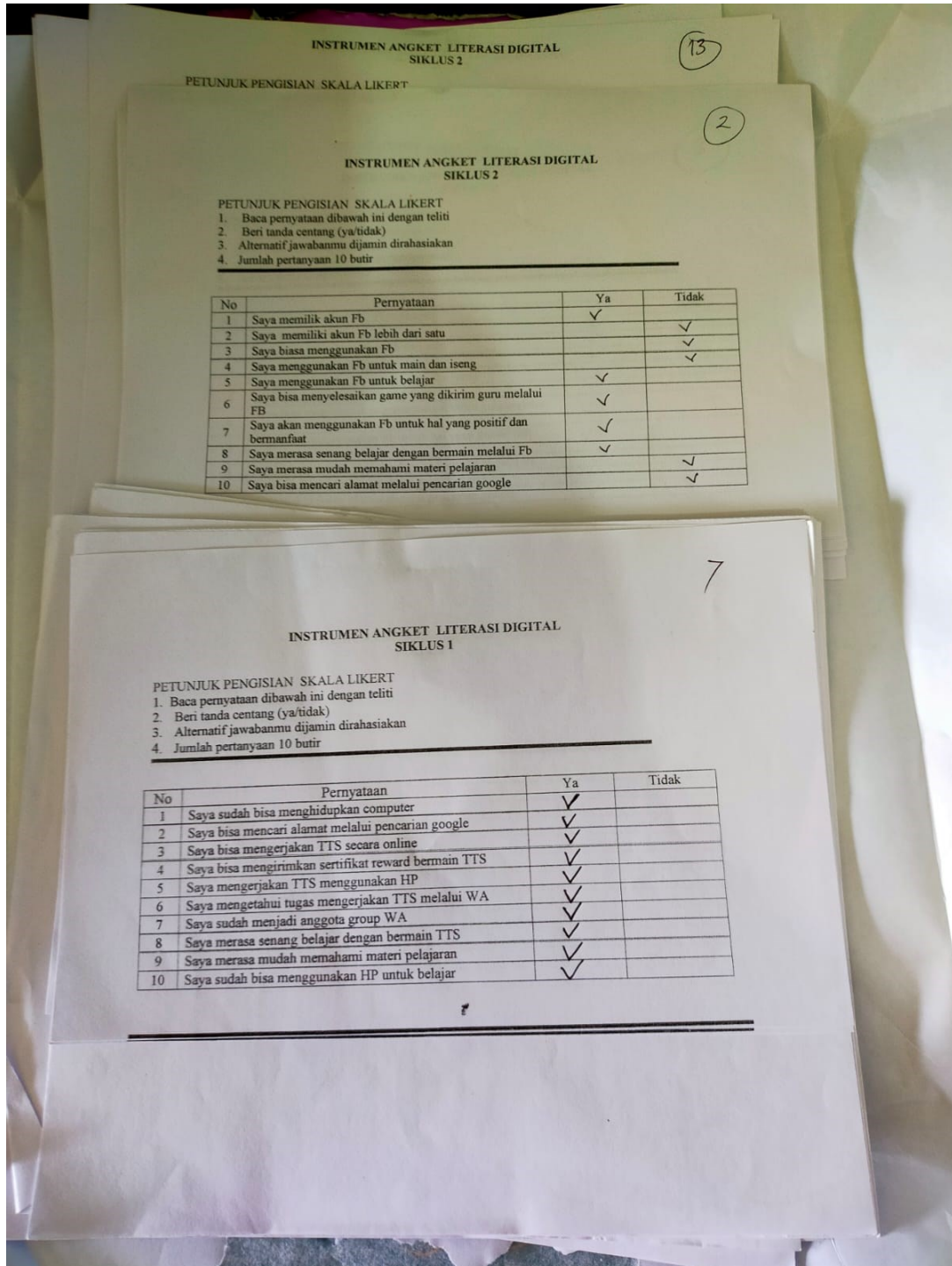
**INSTRUMEN ANGKET LITERASI DIGITAL
SIKLUS 2**

PETUNJUK PENGISIAN

1. Baca pernyataan dibawah ini dengan teliti
 2. Beri tanda centang (ya/tidak)
 3. Alternatif jawabanmu dijamin dirahasiakan
 4. Jumlah pertanyaan 10 butir
-

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya memiliki akun Fb		
2	Saya memiliki akun Fb lebih dari satu		
3	Saya biasa menggunakan Fb		
4	Saya menggunakan Fb untuk main dan iseng		
5	Saya menggunakan Fb untuk belajar		
6	Saya bisa menyelesaikan game yang dikirim guru melalui FB		
7	Saya akan menggunakan Fb untuk hal yang positif dan bermanfaat		
8	Saya merasa senang belajar dengan bermain melalui Fb		
9	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran		
10	Saya bisa mencari alamat melalui pencarian google		

Lampiran 5 Dokumen Kumpulan Angket Literasi Digital



Lampiran 6 Contoh Angket yang telah diisi Siswa Siklus 1

INSTRUMEN ANGKET LITERASI DIGITAL SIKLUS 1

PETUNJUK PENGISIAN SKALA LIKERT

1. Baca pernyataan dibawah ini dengan teliti
2. Beri tanda centang (ya/tidak)
3. Alternatif jawabanmu dijamin dirahasiakan
4. Jumlah pertanyaan 10 butir

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya sudah bisa menghidupkan computer	✓	
2	Saya bisa mencari alamat melalui pencarian google	✓	
3	Saya bisa mengerjakan TTS secara online	✓	
4	Saya bisa mengirimkan sertifikat reward bermain TTS	✓	
5	Saya mengerjakan TTS menggunakan HP	✓	
6	Saya mengetahui tugas mengerjakan TTS melalui WA	✓	
7	Saya sudah menjadi anggota group WA	✓	
8	Saya merasa senang belajar dengan bermain TTS	✓	
9	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran	✓	
10	Saya sudah bisa menggunakan HP untuk belajar	✓	

INSTRUMEN ANGKET LITERASI DIGITAL SIKLUS 1

PETUNJUK PENGISIAN SKALA LIKERT

1. Baca pernyataan dibawah ini dengan teliti
2. Beri tanda centang (ya/tidak)
3. Alternatif jawabanmu dijamin dirahasiakan
4. Jumlah pertanyaan 10 butir

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya sudah bisa menghidupkan computer	✓	
2	Saya bisa mencari alamat melalui pencarian google		✓
3	Saya bisa mengerjakan TTS secara online	✓	
4	Saya bisa mengirimkan sertifikat reward bermain TTS	✓	
5	Saya mengerjakan TTS menggunakan HP		✓
6	Saya mengetahui tugas mengerjakan TTS melalui WA	✓	
7	Saya sudah menjadi anggota group WA	✓	
8	Saya merasa senang belajar dengan bermain TTS	✓	
9	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran		✓
10	Saya sudah bisa menggunakan HP untuk belajar	✓	

Lampiran 7 Contoh Angket yang telah diisi Siswa Siklus 2

2

INSTRUMEN ANGKET LITERASI DIGITAL
SIKLUS 2

PETUNJUK PENGISIAN SKALA LIKERT

1. Baca pernyataan dibawah ini dengan teliti
2. Beri tanda centang (ya/tidak)
3. Alternatif jawabanmu dijamin dirahasiakan
4. Jumlah pertanyaan 10 butir

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya memilik akun Fb	✓	
2	Saya memiliki akun Fb lebih dari satu		✓
3	Saya biasa menggunakan Fb		✓
4	Saya menggunakan Fb untuk main dan iseng		✓
5	Saya menggunakan Fb untuk belajar	✓	
6	Saya bisa menyelesaikan game yang dikirim guru melalui FB	✓	
7	Saya akan menggunakan Fb untuk hal yang positif dan bermanfaat	✓	
8	Saya merasa senang belajar dengan bermain melalui Fb	✓	
9	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran		✓
10	Saya bisa mencari alamat melalui pencarian google		✓

INSTRUMEN ANGKET LITERASI DIGITAL
SIKLUS 2

PETUNJUK PENGISIAN SKALA LIKERT

1. Baca pernyataan dibawah ini dengan teliti
2. Beri tanda centang (ya/tidak)
3. Alternatif jawabanmu dijamin dirahasiakan
4. Jumlah pertanyaan 10 butir

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya memilik akun Fb	✓	
2	Saya memiliki akun Fb lebih dari satu	✓	
3	Saya biasa menggunakan Fb	✓	
4	Saya menggunakan Fb untuk main dan iseng	✓	
5	Saya menggunakan Fb untuk belajar		✓
6	Saya bisa menyelesaikan game yang dikirim guru melalui FB	✓	
7	Saya akan menggunakan Fb untuk hal yang positif dan bermanfaat	✓	
8	Saya merasa senang belajar dengan bermain melalui Fb	✓	
9	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran	✓	
10	Saya bisa mencari alamat melalui pencarian google	✓	

Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Siklus 1

NO	PERNYATAAN INSTRUMEN	OBYEK/SISWA																																JL	(%)		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32				
1	saya sudah bisa menghidupkan komputer	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	80
2	saya bisa mencari alamat melalui pencarian google	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	40
3	saya bisa mencari alamat melalui pencarian google	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	95
4	saya bisa mengirimkan sertifikat reward bermain	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26	80	

Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Siklus 1

NO	PERNYATAAN INSTRUMEN	OBYEK/SISWA																																JL	(%)		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32				
1	Saya memiliki makun FB	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	95
2	Saya memiliki akun FB lebih dari satu	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	50
3	Saya biasa menggunakan FB	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	22	70	
4	Saya menggunakan FB untuk main dan iseng	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	40

5	Saya menggunakan FB untuk belajar	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	19	60
6	Saya bisa menyelesaikan game yang dikirim oleh guru melalui FB	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	90
7	Saya akan menggunakan FB untuk hal positif dan bermanfaat WA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	100
8	s Saya merasa senang belajar dengan bermain melalui FB	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	90
9	saya merasa mudah memahami materi	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	80

Lampiran 10 Daftar Hadir siswa

DAFTAR HADIR SISWA SIKLUS 1

NO	NAMA SISWA	PERTEMUAN 1		PERTEMUAN 2	
		Tgl.		Tgl.	
1	Aldi Saputra	1	Oct	1	Oct
2	Asraf		2 Oct		2 Oct
3	Candra Madan Siregar	3	Oct	3	Oct
4	Dea Ramadhani		4 Dec		4 Dec
5	Dia Yurnalisa	5	Nov	5	Nov
6	Dian Hastuti		5 Dec		5 Dec
7	Eka Nurjanah	7	Nov	7	Nov
8	Endang Siti Rukmana		6 Nov		6 Nov
9	Engelina Wati	9	Nov	9	Nov
10	Hairul Akbar		10 Nov		10 Nov
11	Ika Wahyuni	11	Nov	11	Nov
12	M.Amin Fitra		12 Nov		12 Nov
13	M.Ikhsan	13	Nov	13	Nov
14	Maharani		14 Nov		14 Nov
15	Maulidina Tasyabila	15	Nov	15	Nov
16	Miftahul Rahmi		16 Nov		16 Nov
17	Nadia Pusesa	17	Nov	17	Nov
18	Ningsih Irawan		18 Nov		18 Nov
19	Nurhasanah	19	Nov	19	Nov
20	Nurhidayah Agustus Rosti		20 Nov		20 Nov
21	Nurjannah	21	Nov	21	Nov
22	Reva Agustiviani Risti Wre		22 Nov		22 Nov
23	Ria Sapitri	23	Nov	23	Nov
23	Riska Maulia		24 Nov		24 Nov
25	Salsabila Handayani	25	Nov	25	Nov
26	Salwa Artanti		26 Nov		26 Nov
27	Selvi Apriona apriyana	27	Nov	27	Nov
28	Selvia Wahyuni		28 Nov		28 Nov
29	Siti Jubaedah	29	Nov	29	Nov
30	Sulaiman		30 Nov		30 Nov
31	Windi Maya Sari	31	Nov	31	Nov
32	Zakiyah Kuswinda		32 Nov		32 Nov

DAFTAR HADIR SISWA SIKLUS 2

NO	NAMA SISWA	PERTEMUAN 1	PERTEMUAN 2
		Tgl.	Tgl.
1	Aldi Saputra	1 Oct	1 Oct
2	Asraf	2 Oct	2 Oct
3	Candra Madan Siregar	3 Oct	3 Oct
4	Dea Ramadhani	4 Oct	4 Oct
5	Dia Yurnalisa	5 Oct	5 Oct
6	Dian Hastuti	5 Oct	5 Oct
7	Eka Nurjanah	7 Oct	7 Oct
8	Endang Siti Rukmana	6 Oct	6 Oct
9	Engelina Wati	9 Oct	9 Oct
10	Hairul Akbar	10 Oct	10 Oct
11	Ika Wahyuni	11 Oct	11 Oct
12	M.Amin Fitra	12 Oct	12 Oct
13	M.Ikhsan	13 Oct	13 Oct
14	Maharani	14 Oct	14 Oct
15	Maulidina Tasyabila	15 Oct	15 Oct
16	Miftahul Rahmi	16 Oct	16 Oct
17	Nadia Pusesa	17 Oct	17 Oct
18	Ningsih Irawan	18 Oct	18 Oct
19	Nurhasanah	19 Oct	19 Oct
20	Nurhidayah Agustus Resti	20 Oct	20 Oct
21	Nurjannah	21 Oct	21 Oct
22	Reva Agustiviani Pesti Wicak	22 Oct	22 Oct
23	Ria Sapitri	23 Oct	23 Oct
23	Riska Maulia	24 Oct	24 Oct
25	Salsabila Handayani	25 Oct	25 Oct
26	Salwa Artanti	26 Oct	26 Oct
27	Selvi Apriana Apriyana	27 Oct	27 Oct
28	Selvia Wahyuni	28 Oct	28 Oct
29	Siti Jubaedah	29 Oct	29 Oct
30	Sulaiman	30 Oct	30 Oct
31	Windi Maya Sari	31 Oct	31 Oct
32	Zakiyah Kuswinda	32 Oct	32 Oct

Lampiran 11 Lembar Observasi oleh Pengamat (Guru Mitra) Siklus 1
Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1

Aspek Yang Diamati		Ya	Tdk
Kegiatan Pendahuluan			
1	Memotivasi peserta dalam memulai pembelajaran		
2	Mengondisikan suasana belajar yang nyaman (pengaturan tempat duduk, media, kesiapan alat bantu pembelajaran)		
3	Menyampaikan tujuan, kompetensi, indikator, alokasi waktu dan skenario kegiatan pembelajaran		
Kegiatan Inti			
Penguasaan materi dan pengelolaan pembelajaran			
Kemampuan memfasilitasi Pembelajaran			
1	Menguasai materi pembelajaran		
2	Menyajikan materi secara sistematis		
3	Menguasai kelas		
4	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		
Pelibatan peserta dalam pembelajaran			
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta dalam kegiatan belajar		
2	Merespon positif partisipasi peserta		
3	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta dalam belajar		
Integrasi Saintifik, Kecakapan abad 21 dan dimensi pengetahuan dalam pembelajaran			
1	Proses Saintifik (5M)		
2	Aktivitas pembelajaran Kecakapan Abad 21		
A	Kegiatan Literasi		
B	Critical Thinking		
C	Collaboration		

	D	Communication		
	E	Creativity		
3	Dimensi Pengetahuan			
Pemanfaatan media/sumber belajar dalam pembelajaran				
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media belajar			
2	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber pembelajaran			
3	Melibatkan peserta dalam pemanfaatan media belajar			
Kegiatan Siswa dalam Literasi Digital				
1	Menghidupkan Komputer			
2	Mencari alamat dalam kolom pencarian			
3	Mengerjakan TTS secara online			
4	Mengirimkan sertifikat keberhasilan mengerjakan TTS			
5	Menjadi anggota WA			
6	Mengerjakan TTS melalui WA/HP			
7	Siswa senang dan antusias			

Catatan:

Nipah Panjang,

2022

Guru Pengamat

NIP.

Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 2

Aspek Yang Diamati		Ya	Tdk
Kegiatan Pendahuluan			
1	Memotivasi peserta dalam memulai pembelajaran		
2	Mengondisikan suasana belajar yang nyaman (pengaturan tempat duduk, media, kesiapan alat bantu pembelajaran)		
3	Menyampaikan tujuan, kompetensi, indikator, alokasi waktu dan skenario kegiatan pembelajaran		
Kegiatan Inti			
Penguasaan materi dan pengelolaan pembelajaran			
Kemampuan memfasilitasi Pembelajaran			
1	Menguasai materi pembelajaran		
2	Menyajikan materi secara sistematis		
3	Menguasai kelas		
4	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		
Pelibatan peserta dalam pembelajaran			
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta dalam kegiatan belajar		
2	Merespon positif partisipasi peserta		
3	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta dalam belajar		
Integrasi Saintifik, Kecakapan abad 21 dan dimensi pengetahuan dalam pembelajaran			
1	Proses Saintifik (5M)		
2	Aktivitas pembelajaran Kecakapan Abad 21		
	A Kegiatan Literasi		
	B Critical Thinking		
	C Collaboration		
	D Communication		

	E	Creativity		
3	Dimensi Pengetahuan			
Pemanfaatan media/sumber belajar dalam pembelajaran				
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media belajar			
2	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber pembelajaran			
3	Melibatkan peserta dalam pemanfaatan media belajar			
Kegiatan Siswa dalam Literasi Digital				
1	Menghidupkan Komputer			
2	Mencari alamat dalam kolom pencarian			
3	Mengerjakan TTS secara online			
4	Mengirimkan sertifikat keberhasilan mengerjakan TTS			
5	Menjadi anggota WA			
6	Mengerjakan TTS melalui WA/HP			
7	Siswa senang dan antusias			

Catatan:

Nipah Panjang,

2022

Guru Pengamat

NIP.

Lampiran 12 Lembar Observasi oleh Pengamat (Guru Mitra) Siklus 2

Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Siklus 2 Pertemuan 1

Aspek Yang Diamati		Ya	Tdk
Kegiatan Pendahuluan			
1	Memotivasi peserta dalam memulai pembelajaran		
2	Mengondisikan suasana belajar yang nyaman (pengaturan tempat duduk, media, kesiapan alat bantu pembelajaran)		
3	Menyampaikan tujuan, kompetensi, indikator, alokasi waktu dan skenario kegiatan pembelajaran		
Kegiatan Inti			
Penguasaan materi dan pengelolaan pembelajaran			
Kemampuan memfasilitasi Pembelajaran			
1	Menguasai materi pembelajaran		
2	Menyajikan materi secara sistematis		
3	Menguasai kelas		
4	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		
Pelibatan peserta dalam pembelajaran			
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta dalam kegiatan belajar		
2	Merespon positif partisipasi peserta		
3	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta dalam belajar		
Integrasi Saintifik, Kecakapan abad 21 dan dimensi pengetahuan dalam pembelajaran			
1	Proses Saintifik (5M)		
2	Aktivitas pembelajaran Kecakapan Abad 21		
A	Kegiatan Literasi		
B	Critical Thinking		
C	Collaboration		

	D	Communication		
	E	Creativity		
3	Dimensi Pengetahuan			
Pemanfaatan media/sumber belajar dalam pembelajaran				
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media belajar			
2	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber pembelajaran			
3	Melibatkan peserta dalam pemanfaatan media belajar			
Kegiatan Siswa dalam Literasi Digital				
1	Memiliki akun FB dan bisa menggunakannya			
2	Menyelesaikan game yang dikirim melalui FB			
3	Mengirimkan sertifikat keberhasilan melalui FB			
4	Menggunakan FB untuk hal positif			
5	Mencari alamat dalam kolom pencarian			
6	Siswa senang dan antusias			

Catatan:

Nipah panjang,

2022

Guru Pengamat

NIP.

Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Siklus 2 Pertemuan 2

Aspek Yang Diamati		Ya	Tdk
Kegiatan Pendahuluan			
1	Memotivasi peserta dalam memulai pembelajaran		
2	Mengondisikan suasana belajar yang nyaman (pengaturan tempat duduk, media, kesiapan alat bantu pembelajaran)		
3	Menyampaikan tujuan, kompetensi, indikator, alokasi waktu dan skenario kegiatan pembelajaran		
Kegiatan Inti			
Penguasaan materi dan pengelolaan pembelajaran			
Kemampuan memfasilitasi Pembelajaran			
1	Menguasai materi pembelajaran		
2	Menyajikan materi secara sistematis		
3	Menguasai kelas		
4	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		
Pelibatan peserta dalam pembelajaran			
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta dalam kegiatan belajar		
2	Merespon positif partisipasi peserta		
3	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta dalam belajar		
Integrasi Saintifik, Kecakapan abad 21 dan dimensi pengetahuan dalam pembelajaran			
1	Proses Saintifik (5M)		
2	Aktivitas pembelajaran Kecakapan Abad 21		
A	Kegiatan Literasi		
B	Critical Thinking		
C	Collaboration		
D	Communication		
E	Creativity		

3	Dimensi Pengetahuan		
Pemanfaatan media/sumber belajar dalam pembelajaran			
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media belajar		
2	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber pembelajaran		
3	Melibatkan peserta dalam pemanfaatan media belajar		
Kegiatan Siswa dalam Literasi Digital			
1	Memiliki akun FB dan bisa menggunakannya		
2	Menyelesaikan game yang dikirim melalui FB		
3	Mengirimkan sertifikat keberhasilan melalui FB		
4	Menggunakan FB untuk hal positif		
5	Mencari alamat dalam kolom pencarian		
6	Siswa senang dan antusias		

Catatan:

Nipah panjang,

2022

Guru Pengamat

NIP.

Lampiran 13 Game bentuk TTS Pertemuan 1, siklus I

This website uses cookies to ensure you get the best experience. By continuing to browse the site you consent to it

Sistem Demokrasi Pancasila Word Search Puzzle [Print](#)

P	E	M	E	R	I	N	T	A	H	A	N
M	A	U	I	D	E	O	L	O	G	I	D
F	W	N	L	A	R	E	B	I	L	R	E
F	O	R	M	A	L	Y	V	K	P	L	M
G	P	D	C	V	V	W	J	R	H	N	O
E	H	X	X	C	E	D	O	K	Y	A	K
T	O	Z	J	M	H	L	M	L	H	G	R
N	L	A	I	R	E	T	A	M	G	N	A
G	W	O	M	T	W	I	O	W	E	U	S
W	B	R	A	A	S	M	P	Y	J	B	I
N	H	R	R	A	K	Y	A	T	X	A	V
D	C	P	O	L	I	T	I	K	A	G	J

Time: 00:26
Score: 0

LIBERAL
MATERIAL
POLITIK
PROLETAR
IDEOLOGI
RAKYAT
DEMOKRASI
FORMAL
GABUNGAN
PEMERINTAHAN

Ads by Google

[Send feedback](#) [Why this ad?](#)

Lampiran 14 Game bentuk TTS Pertemuan 2, siklus I

Ituk sistem ds x | Sistem Dan Dinamika Demokrasi x | Dinamika Demokrasi Pancasila W x +

proprofsgames.com/ugc/word-search/dinamika-demokrasi-pancasila/

This website uses cookies to ensure you get the best experience. By continuing to browse the site you consent to it

Brain Games > Word Search

Dinamika Demokrasi Pancasila Word Search Puzzle [Print](#)

A	X	K	I	L	B	U	P	E	R	Z	V
Z	G	M	U	S	Y	A	W	A	R	A	H
N	A	S	J	E	C	M	C	I	F	E	I
A	R	F	A	M	U	K	L	K	F	Q	S
A	A	B	E	T	A	K	A	F	U	M	A
S	G	K	M	C	I	R	T	J	O	X	R
A	E	X	Y	P	Y	R	L	Q	Q	Y	K
U	N	Q	L	O	R	I	O	N	F	L	O
K	P	N	V	L	D	Q	U	N	L	V	M
E	O	D	B	O	Z	H	N	W	I	J	E
K	E	D	A	U	L	A	T	A	N	M	D
G	O	T	O	N	G	R	O	Y	O	N	G

Time: 00:18
Score: 0

NEGARA
MINORITAS
REPUBLIK
DEMOKRASI
MUSYAWARAH
KEDAULATAN
MUFAKAT
KEKUASAAN
GOTONG
ROYONG

Ads by Google

[Stop seeing this ad](#) [Why this ad?](#)

Lampiran 15 Hasil Siswa Memainkan game online (Sertifikat Keberhasilan) melalui WA



Lampiran 18 Dokumentasi kegiatan pembelajaran



Lampiran 19 Surat Permohonan izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPBUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TANJUNG JABUNG TIMUR
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2
Jl.Agung RT 001/005 Kelurahan Nipah Panjang.II Kecamatan Nipah Panjang
Kode Pos 36571

Nipah Panjang, 20 Januari 2022

Perihal : Permohonan Izin untuk Penelitian
Tindakan Kelas (PTK)

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian laporan Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang berjudul **“PENGUNAAN MEDIA GAME ONLINE MELALUI PROPROFS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI MIA MAN 2 TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATERI SISTEM DAN DINAMIKA DEMOKRASI PANCASILA TAHUN PELAJARAN 2021/2022”**

dengan ini saya :

Nama : Ruslan Asis,S.Pd
NPK : 3781350098095
Pangkat/Golongan : -
Jabatan : -
Unit Kerja : MAN 2 Tanjung jabung Timur
Alamat : Jl. Agung Kel. Nipah Panjang II Kec. Nipah Panjang

Memohon izin untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas XI MIA MAN 2 Tanjab Timur mulai dari tanggal 1 Februari 2022 sampai tanggal 31 Maret 2022.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian dan bantuan bapak saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,
Pemohon


Ruslan Asis,S.Pd
NPK. 3781350098095

Lampiran 20 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TANJUNG JABUNG TIMUR
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2
Jl. Agung RT 001/005 Kelurahan Nipah Panjang. II Kecamatan Nipah Panjang
Kode Pos 36571

SURAT IZIN PENELITIAN
No. 520/Ma.05.07/MAN2TU/2022

Menindaklanjuti surat permohonan izin penelitian tertanggal 20 Januari 2022 dengan judul **“PENGUNAAN MEDIA GAME ONLINE MELALUI PROPROFS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI MIA MAN 2 TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATERI SISTEM DAN DINAMIKA DEMOKRASI PANCASILA TAHUN PELAJARAN 2021/2022”** yang disusun oleh :

Nama : Ruslan Asis, S.Pd
NPK : 3781350098095
Pangkat/Golongan : -
Jabatan : -
Unit Kerja : MAN 2 Tanjung jabung Timur
Alamat : Jl. Agung Kel. Nipah Panjang II Kec. Nipah Panjang
Maka saya selaku Kepala Sekolah MAN 2 Tanjab

Timur memberikan izin untuk melaksanakan penelitian mulai tanggal 1 Februari 2022 sampai tanggal 31 Maret 2022 di kelas XI MIA MAN 2 Tanjab Timur.
Demikianlah surat izin dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Nipah Panjang, 21 Januari 2022

Kepala MAN 2 Tanjab Timur



H Muhamad Arsad, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 196906251995021001

Lampiran 21 Surat Pernyataan Telah dilaksanakan seminar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TANJUNG JABUNG TIMUR
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2
Jl.Agung RT 001/005 Kelurahan Nipah Panjang.II Kecamatan Nipah Panjang
Kode Pos 36571

SURAT PERNYATAAN
No. 521/Ma.05.07/MAN2TU/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H.Muhamad Arsad, S.Ag, M.Pd.I
NIP : 19690251995021001
Pangkat/Golongan : Guru Madya / IVa
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul
**“PENGUNAAN MEDIA GAME ONLINE MELALUI PROPROFS
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI MIA
MAN 2 TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATERI SISTEM DAN
DINAMIKA DEMOKRASI PANCASILA TAHUN PELAJARAN
2021/2022”** yang disusun oleh :

Nama : Ruslan Asis,S.Pd
NPK : 3781350098095
Pangkat/Golongan : -
Jabatan : -
Unit Kerja : MAN 2 Tanjung jabung Timur

Adalah benar-benar asli dan telah diseminarkan pada tanggal 21 April 2022
bertempat di MAN 2 Tanjab Timur.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat agar dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Nipah Panjang, 21 April 2022Kepala

MAN 2 Tanjab Timur



H Muhamad Arsad,S.Ag,M.Pd.I
NIP. 196906251995021001

Lampiran 21 Surat pernyataan PTK sebagai karya sendiri

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ruslan Asis,S.Pd

NPK : 3781350098095

Pangkat/Golongan : -

Jabatan : -

Unit Kerja : MAN 2 Tanjung jabung Timur

yang berjudul **“PENGGUNAAN MEDIA GAME ONLINE MELALUI PROPROFS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI MIA MAN 2 TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATERI SISTEM DAN DINAMIKA DEMOKRASI PANCASILA TAHUN PELAJARAN 2021/2022”** adalah benar-benar asli dan karya peneliti sendiri.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nipah Panjang, 31 Maret 2022



Ruslan Asis,S.Pd
NPK. 3781350098095

Lampiran 23 Berita acara penyelenggaraan seminar PTK

BERITA ACARA
PENYELENGGARAAN SEMINAR PTK

Pada Kamis Tanggal Dua puluh satu Bulan April Tahun Dua Ribu dua puluh dua Pada Pukul 09.00 sampai 11.00 Wib, bertempat di MAN 2 Tanjab Timur, telah diselenggarakan acara Seminar Hasil Penelitian dengan ;

Judul : **PENGGUNAAN MEDIA GAME ONLINE MELALUI PROPROFS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI MIA MAN 2 TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATERI SISTEM DAN DINAMIKA DEMOKRASI PANCASILA TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Hasil Karya : Ruslan Asis,S.Pd

NPK : 3781350098095

Jabatan : -

Pangkat/ Golongan : -

Unit Kerja : MAN 2 Tanjung jabung Timur

Alamat : Jl. Agung Kel. Nipah Panjang II Kec. Nipah Panjang

Pada acara Seminar tersebut sebagai :

Penyaji : Ruslan Asis,S.Pd

Moderator : Desi Safitri, S.Pd

Pembahas : Yayuk Widiastuti,S.Pd.I

Susunan Acara Seminar :

1. Pembukaan
2. Sambutan Kepala Sekolah dan atau Pengawas Sekolah
3. Pemaparan Singkat Laporan Hasil Penelitian oleh Penyaji
4. Tanggapan, kritik dan saran dari peserta seminar
5. Penutup

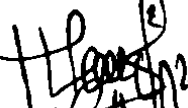
Jumlah Peserta yang hadir : 29 orang

Adapun Notulen jalannya acara seminar, Print out bahan tayang paparan penyaji.

Mengetahui
Kepala MAN 2 Tanjab Timur

H Muhamad Arsad,S.Ag,M.Pd.I
NIP. 196906251995021001

Nipah Panjang, 21 April 2022
Panitia Seminar



Muli Amellasari, S.Pd



Lampiran 24 Notulen Seminar laporan hasil penelitian

NOTULEN SEMINAR LAPORAN HASIL PENELITIAN

Dengan Judul : **PENGGUNAAN MEDIA GAME ONLINE MELALUI PROPROFS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI MIA MAN 2 TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATERI SISTEM DAN DINAMIKA DEMOKRASI PANCASILA TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Hasil Karya : Ruslan Asis,S.Pd
Nip : 3781350098095
Jabatan : Guru PPKn
Pangkat/ Golongan : -
Unit Kerja : MAN 2 Tanjung jabung Timur
Pukul : 09.00 Wib – 11.00 Wib
Pada Sekolah : MAN 2 Tanjung Jabung Timur
Alamat : Jl. Agung Kel.Nipah Panjang II Kec. Nipah Panjang Kab. Tanjung Jabung Timur

Jalannya Acara Seminar :

Pembukaan Oleh Moderator dengan membaca Basmallah dan Doa

Sambutan Kepala Madrasah

Kepala Madrasah memberikan sambutan dan apresiasi yang baik untuk kegiatan ini, dan berharap kegiatan ini dapat berjalan terus dan dapat diikuti oleh bidang studi yang lainnya.

Paparan singkat hasil Penelitian oleh penyaji

Tanggapan, Pertanyaan, Kritik dan Saran dari peserta Seminar

Jawaban dan tanggapan dari penyaji.

Adapun Rangkuman Tanggapan, Pertanyaan, Kritik dan Saran dari Peserta

Seminar Hasil Penelitian adalah sebagai berikut ;

No	Nama	Asal Instansi	Isi pertanyaan Kritik/ Saran atau Masukan	Tanggapan Penyaji
1	M. Ihsan Lubis,S.pd.I, M.Pd.I	MAN 2 tanjab timur	Apa Mamfaat yang didapat dari pelaksanaan penelitian anda ini	Banyak mamfaat yang bisa kita dapatkan melalui penelitian ini khususnya bagi saya sebagai pendidik, dengan kita mengetahui capaian dari penelitian ini kita bisa tau apakah media game online proprofs dapat kita gunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2	Hasnawati,S.Pd.I	MAN 2 Tanjab Timur	Mengapa anda memilih media game online proprofs untuk materi sistem pencernaan manusia dan mengapa di kelas XI MIA	Menurut saya media game online proprofs sangat cocok untuk materi sistem dan dinamika demokrasi pancasila karena materi ini sangat banyak menggunakan bahasa latin sehingga siswa perlu berlatih menenal dan memahami arti dari bahasa latin tersebut dan kenapa di kelas XI MIA karena saya mengajar di kelas tersebut.
3	Nurlela,S.Pd.I	MAN 2 Tanjab Timur	Apakah terdapat kendala dengan penggunaan game proprofs ini dalam proses pembelajaran anda dan bagaimana	Terdapat beberapa kendala dalam penggunaan game proprofs ini selama proses pembelajaran salah satunya adalah kendala jaringan internet yang kurang

			solusinya	lancar sehingga membutuhkan waktu lama untuk loding, solusi yang saya ambil adalah membawa siswa ke ruang ICT dan menggunakan jaringan internet yang ada di ruang tersebut.
--	--	--	-----------	---

1. Penutup

Acara seminar ditutup oleh moderator dengan membaca hamdalah/doa



Mengetahui
Kepala MAN 2 Tanjab Timur

H. Muhamad Arsad, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 196906251995021001

Nipah Panjang, 21 April 2022
Panitia Seminar

Muli Ameliasari, S.Pd



DAFTAR HADIR SEMINAR PTK
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Hari / Tanggal : Kamis, 21 - 04 - 2022
Pukul : 09.00 - 11.00

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	TANDA TANGAN
1	H. M. Asad, S.Ag, M.Pd	MAN 2 TJT	
2	APRIANTO	MAN 2 TJT	
3	Diana Safitri	MAN 2 TJT	
4	Muli Amelia Sari	MAN 2 TJT	
5	Muhammad Ihsan Lubis	-	
6	Ruslan Asis, S.pd	Man 2 Tjt	
7	wahyu widodo	Man 2 Tjt	
8	MUSTAPA	MAN 2 TJT	
9	MIFTAHUL Izzah	MAN 2 TJT	
10	HUSAINI	MAN 2 TJT	
11	Aisya purnama Sarah	MAN 2 TJT	
12	TRIAN APRILIANSI	MAN 2 TJT	
13	Ria MELA SAPUTRI	MAN 2 TJT	
14	ROSDIANA	MAN 2 TJT	
15	Idha	MAN 2 TJT	
16	IDA SUSANTI	MAN 2 TJT	
17	Nurlela	MAN 2 TJT	
18	Mardiana	MAN 2 TJT	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TANJUNG JABUNG TIMUR
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2

Jl. Agung RT 001/005 Kelurahan Nipah Panjang II Kecamatan Nipah Panjang Kode Pos 36571

**DAFTAR HADIR SEMINAR PTK
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Hari / Tanggal : Kamis, 21 - 04 - 2022
Pukul : 09.00 - 11.00 WIB

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	TANDA TANGAN
1	Rosita	MAN 2 TANJABTIM	
2	DESI SAFITRI	MAN 2 TANJABTIM	
3	Siti Aminah	"	
4	Nurazizah	MAN 2 TANJABTIM	
5	Hasnawati, s.pd	"	
6	ELVI Husna, s.pd	SMA 3	
7	Kamella, s.pd	SMA 3	
8	Nurhayati, s.pd	SMA 3	
9	NUR'AIIDA, s.pd	SMK 2 TTI	
10	HAPSATI, s.pd	"	
11	Rosita, s.pd	"	
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Mengetahui
Kepala MAN 2 Tanjab Timur

H Muhamad Arsad, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 196906251995021001

Nipah Panjang, 21 April 2022
Panitia Seminar

Muli Ameliasari, S.Pd

Lampiran 26 Bahan Tayang paparan penyajian seminar laporan hasil penelitian

BAHAN TAYANG PAPARAN PENYAJI PADA ACARA SEMINAR LAPORAN HASIL PENELITIAN

Dengan Judul : **PENGGUNAAN MEDIA GAME ONLINE MELALUI PROPROFS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS XI MIA MAN 2 TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATERI SISTEM DAN DINAMIKA DEMOKRASI PANCASILA TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Hasil Karya : Ruslan Asis,S.Pd
NPK : 3781350098095

Jabatan : Guru PPKn

Pangkat/ G0longan : -

Unit Kerja : MAN 2 Tanjung Jabung Timur

Pukul : 09.00 Wib – 11.00 Wib

Pada Sekolah : MAN 2 Tanjab Timur

Alamat : Jl. Agung Kel.Nipah Panjang II Kec. Nipah Panjang Kab. Tanjung Jabung Timur

