

**Analisis Penerapan Si-Bajakah di Kelas X Boga 2 SMK Negeri 3 Palangka Raya**
Analysis of the Application of SI-Bajakah in Class X Boga 2 SMK Negeri 3 Palangka Raya**¹*Muhammad Jailani & ²Fitriya Liyani Putri**^{1&2} Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia**ARTIKEL INFO**

Diterima

Dipublikasi

ABSTRAK

Efisiensi penggunaan film Digital Storytelling di kelas sebelas untuk mengajarkan keterampilan berbicara melalui sesi tanya jawab dievaluasi di SMK Telkom Banjarbaru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti apakah penggunaan video bercerita digital bermanfaat atau tidak dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan.

Peneliti menggunakan metode purposive sampling dan hanya mengambil sampel penelitian kelas X yang berjumlah 37 siswa. Selain itu, peneliti menggunakan instrumen penelitian ini yaitu tes lisan. Dalam pre-test dan post-test, peneliti memberikan topik melalui video storytelling digital untuk merangsang siswa berbicara dalam aktivitas sehari-hari. Pada pre-test dan post-test, satu per satu siswa diminta untuk berbicara langsung dengan peneliti di kelas. Setelah pre-test, peneliti menerapkan media pembelajaran sebagai treatment kemudian hasil post-test dibandingkan dengan hasil pre-test siswa dan mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Temuan dari analisis data mengungkapkan bahwa nilai rata-rata pada pre-test adalah 3,45, sedangkan nilai rata-rata pada post-test adalah 4,54. Temuan ini didasarkan pada fakta bahwa pre-test diberikan sebelum post-test. Diketahui bahwa hasil t-test adalah 10,33, lebih tinggi dari nilai t-tabel, yaitu 1,688. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05, dan derajat kebebasan (df) yang digunakan adalah 37-1, yaitu 36. Bahwa hipotesis alternatif diterima sedangkan hipotesis nol ditolak adalah implikasi dari hal ini.

Kata kunci : Berbicara, Kefasihan, Video bercerita Digital

ABSTRACT

The efficiency of using a Digital Storytelling film in the classroom to teach speaking skills by means of question-and-answer sessions was evaluated at the eleventh SMK Telkom Banjarbaru. The purpose of this study is to investigate whether or not the use of digital story telling video is beneficial in enhancing the students' ability to communicate orally.

The researcher used a purposive sampling method and took only class X the sample of the research which consisted of 37 students. In addition, the researcher applied an instrument of this research namely oral test. In pre-test and post-test, the researcher gave the topics through digital storytelling video to stimulate the students to speak in their daily activity. In pre-test and post-test, one by one of the students asked to speak face to face with the researcher in the class. After pre-test, the researcher applied a media of teaching as a treatment then the result of post-test was compared with the result of the student's pre-test and find out the improvement of the students' speaking ability.

The findings of the data analysis revealed that the mean score on pre-tests was 3.45, while the mean score on post-tests was 4.54. These findings were based on the fact that the pre-tests were administered before the post-tests. It was discovered that the result of the t-test was 10.33, which was higher than the value of the t-table, which was 1.688. The level of significance that was used was 0.05, and the degree of freedom (df) that was used was 37-1, which equaled 36. That the alternative hypothesis was accepted while the null hypothesis was rejected was the implication of this.

Keywords: Speaking, Fluency, Digital Story telling video

*e-mail :

danishjayum006@gmail.com

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi computer telah memberikan kontribusi yang besar terhadap terjadinya revolusi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses belajar dan pembelajaran membawa dampak yang amat menguntungkan terutama pada tenaga pendidik. Secara konsep pembelajaran yang berbasis komputer yaitu mempermudah dalam penyajian bahan-bahan pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan jangkauan yang amat luas, cepat, efektif dan efisien terhadap pengemasan dan penyebaran informasi ke bagian penjuru dunia. Dengan adanya kecepatan penyebaran informasi ini pula mempermudah tenaga pendidik mencari materi pembelajaran dan peserta didik yang juga dapat dengan mudah mencari informasi tentang pembelajaran, apa lagi di masa pandemi (Covid-19) ini kita semua tau bahwa belajar menggunakan daring.

Secara sederhananya mengajar dapat diartikan sebagai interaksi diantara Siswa dan Guru. Pengertian ini berarti membatasi mengajar sebagai intraksi langsung atau bertatap muka antara Guru dan siswa melainkan juga bias berintraksi melalui media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya salah satunya pembelajaran jarak jauh (*E-Learning*). Dalam era global dan digital seperti ini yang semakin berkembang dengan sangat pesat dan sangat maju mampu menunjang seluruh aktivitas yang ada disekitar kita termasuk dalam kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan media pembelajaran mampu mempermudah guru untuk menjelaskan poin-poin penting terkait pembelajaran yang diberikan.

Pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana sebuah proses belajar mengajar itu dirancang serta dijalankan secara profesional. Dikarenakan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi sekarang ini amat sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya dalam perbaikan dan meningkat kualitas pembelajaran.

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 juga menyatakan bahwa, pendidikan merupakan: Sebuah usaha sadar serta terencana dalam mewujudkan suasana menyenangkan didalam belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat dengan aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan seperti spiritual keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan, dan ahlak mulia, serta masyarakat, bangsa, dan Negara. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan system pendidikan yang jelas, yakni pendidikan berbasis karakter.

Pada proses kegiatan belajar mengajar Guru mempunyai peranan yang amat penting dalam menentukan pencapaian keberhasilan peserta didik selama proses belajar. Dan karena komputer adalah sebagai media belajar yang membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan kiranya juga membantu memperjelas, mempermudah dan mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada siswa dengan sangat baik. Oleh karena itu, tujuan seorang Guru tidak semata hanya mentransfer ilmunya, tetapi juga diharapkan membangun semangat peserta didik untuk siap menerima media pembelajaran melalui *website* Si-Bajakah, peserta didik juga dapat lebih mudah belajar melalui *websait* Si-Bajakah karna disitu materi pembelajaran sudah dimasukan oleh Guru. Materi juga tidak hanya berbentuk file namun juga biasa berbentuk video.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMK Negeri 3 Palangka Raya selama pengamatan masih banyak peserta didik yang belum terlalu paham mengenai penggunaan web Si-Bajakah, oleh karena itu salah satu guru membuat tutorial cara login/atau masuk ke Si-Bajakah supaya biasa melihat mata pelajaran. Karna semua mata pelajaran sudah dimasukan ke web tersebut. Peserta didik juga tidak hanya biasa menerima materi dan video di situ peserta didik biasa juga mengikuti kuis yang telah di buat oleh guru mata pelajaran. Pada proses belajar mengajar peran guru mempunyai peranan yang amat penting dalam menentukan pencapaian keberhasilan peserta didik

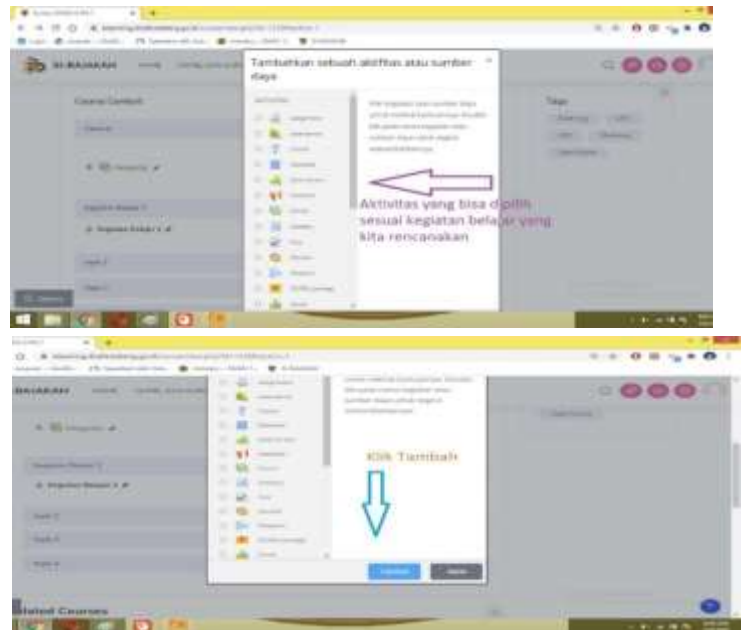
selama proses belajar. Karna kita sekarang dimasa pandemi covid 19 dimana peroses pembelajaran di laksanakan dirumah masing-masing, oleh karena itu web Si-Bajakah di gunakan untuk mempermudah guru dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran walaupun secara daring selain itu juga guru juga bisa memantau siapa saja murid yang ikut kelas tersebut dan tidak mengikuti proses pembelajaran. Karena di web Si-Bajakah guru biasa membatasi berapa lama pengerjaan tugas-tugas yang diberikan.

Kalau mengenai fasilitas untuk melakukan sekolah online sekolah/pemerintah sudah menyediakan tablet bagi siswa yang kurang mampu, bukan hanya tablet tapi pemerintah juga sudah memberikan kuota internet secara gratis setiap bulannya jadi tidak ada lagi alasan siswa untuk tidak ikut pembelajaran daring, tapi tidak sedikit siswa yang tidak ikut pembelajaran. Selama melakukan pengamatan di SMK Negeri 3 Palangka Raya, ada beberapa kendala yang dirasakan oleh siswa dan guru seperti, siswa belum paham cara *login* di Si-Bajakah ataupun cara masuk kelas tidak jarang siswa bisa salah masuk kelas, siswa juga sulit untuk mengirimkan tugas melalui Si-Bajakah.

Bahkan ada beberapa guru yang belum paham cara menggunakan Si-Bajakah. ada beberapa kendala yang dihadapi guru yaitu cara melihat daftar hadir siswa, cara memasukan materi, dan tidak jarang juga guru sulit bahkan lupa cara login ataupun cara memasukan soal.

Si-Bajakah, di buat dengan filosofi Bajakah, sebagai obat. Di harapkan dengan adanya SI-Bajakah ini dapat membantu para pengajar, siswa untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran, walaupun ada wabah Virus Covid 19 yang sekarang sedang mewabah. Sistem daring ini merupakan sumbangsih Kolaborasi Penggiat IT Edukasi di Lingkungan Disdik Kalimantan Tengah. Si-Bajakah bukan satu satu nya sistem daring yang bisa digunakan, sekolah yang sudah menggunakan sistem kelas daring seperti rumah belajar, ruang guru, *google classroom* dan lainnya. Intinya sistem kelas Daring membuat para guru dan siswa berinteraksi secara Daring dengan mudah. Sistem Belajar Jarak

Jauh Kalimantan Tengah atau biasa disebut sebagai media pembelajaran Si-Bajakah merupakan sebuah media pembelajaran jarak jauh yang dapat di akses dimana saja dan kapan saja, baik melalui handphone atau laptop. Si-Bajakah sangat membantu peserta didik maupun guru dalam proses belajar mengajar selama masa pandemi covid-19 ini.



Gambar 1. Fitur-fitur WEB SI-Bajakah

Aktivitas yang bisa ditambahkan dalam kursus adalah (a) Assignments, Dengan aktifitas ini seorang guru dapat memberikan tugas dalam bentuk soal-soal, penyusunan makalah, laporan dan sebagainya. Selanjutnya tugas tersebut dikumpul melalui cara *upload* yang sudah disediakan fasilitasnya pada bagian penyampaian tugas. Jenis file yang dapat dikirim misalnya *word documents, spreadsheets, images, audio and video clips*. Selanjutnya guru dapat melihat dan menilai tugas yang telah dikirim oleh siswa. (b) Attendance, Daftar absensi siswa, fitur ini tidak secara langsung terdapat pada moodle, perlu ditambahkan sehingga terdaftar dalam aktivitas. (c) Chats, Dengan aktivitas ini, setiap peserta dapat berdiskusi secara *real-time via web*, diskusi secara langsung ini dapat berlangsung antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa. (d) Choices, Aktifitas ini sangat sederhana, guru memberikan beberapa pertanyaan dan menyediakan beberapa pilihan jawaban.

Aktifitas ini dapat digunakan sebagai polling untuk merangsang daya pikir terhadap sebuah topik bahan ajar tertentu. (e) Database Activity, Dengan aktifitas ini, Guru dan siswa dapat membuat, melihat dan mencari bank data mengenai topik apapun. Format dan struktur data yang dimasukkan hampir tidak terbatas, termasuk gambar, file, URL, nomor, dan text.

Modul alat eksternal (*External Tool*) aktivitas memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar dan kegiatan di situs web lain. Misalnya, alat eksternal dapat memberikan akses ke jenis kegiatan baru atau bahan pembelajaran dari sumber lainnya. Untuk membuat kegiatan alat eksternal, penyedia alat yang mendukung LTI (Belajar Alat Interoperabilitas) diperlukan. Seorang guru dapat menciptakan kegiatan alat eksternal atau menggunakan alat yang sebelumnya telah dikonfigurasi oleh administrator moodle. Kegiatan alat eksternal berbeda dari sumber bahan ajar melalui URL. Modul kegiatan umpan balik (*Feedback*) memungkinkan seorang guru untuk menciptakan sebuah survei untuk mengumpulkan umpan balik dari para siswa menggunakan berbagai jenis pertanyaan termasuk pilihan ganda, ya/tidak atau input teks. Sama dengan chat, Forum ini lebih dikenal dengan istilah forum diskusi, merupakan fasilitas untuk melangsungkan sebuah diskusi antar siswa maupun antara siswa dengan guru. Siswa dan guru dapat berinteraksi satu sama lain secara real-time. Namun tidak seperti chat, pada forum interaksi yang dilakukan secara asinkron. Setiap member yang tergabung dalam forum akan menerima salinan dari posting di email mereka. Sumber untuk ditambahkan dalam moodle yaitu: *Book, File, Folder, IMS content package, Label, Page, URL*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui observasi dan wawancara. Penelitian melakukan observasi selama 3 bulan untuk mendapatkan data penelitian. Observasi yang dilakukan berupa pengamatan dalam berlangsungnya proses pembelajaran, menggunakan

web Si-Bajakah oleh guru dan siswa. Penelitian yang dilakukan berupa observasi untuk meneliti kebenaran masalah yang terjadi. Hal ini dilakukan beberapa kali untuk mendapatkan keakuratan data yang diperoleh. Menurut Diplan & Andi Setiawan (2018 : 28) Penelitian kualitatif adalah salah satu kegiatan yang mengobservasi didalam dunia menjadi nyata praktek mentransformasikan dunia. Mereka menbaliki dunia kedalam deretan gambaran, meliputi lahan Garapan, wawancara, percakapan, fotografi, rekaman dan banyak lainnya. Ditingkat ini penelitian kualitatif melibatkan sefinisi, pendekatan naturalistik. Ini artinya penelitian kualitatif belajar suatu dari setting alami, mencoba membuat definisi pengertian, fenomena alam batas waktu berarti membawakannya.

Penelitian kualitatif melibatkan penggunaan dan koneksi berbagai bahan studi kusus empiris, pengaaman pribadi, introspeksi, kisah hidup, wawancara, artefak, teks budaya dan pruduksi, pengamatan, sejarah dan visual teks yang menggambarkan rutinitas dan makna daam kehidupan individu. Oleh karena itu, penelitian kualitatif menggunakan berbagai metode penafsiran yang saling berhubungan, berharap selalu untuk mendapatkan pemhaman yang baik tentang materi pembelajaran. Hal ini dimengerti bagaimana bahwa setiap Latihan membuat dunia mungkin dengan cara berbeda. Oleh karena itu, seringa da komitmen untuk menggunakan lebih dari satu praktik interetative dalam penelitian apapun. Jenis data penelitian ini adalah kualitatif, data kualitatif berkaitan dengan informasi mengenai sifat, karakter dan berupaya semaksimal mungkin tidak berbentuk angka. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh selama penelitian ini berlangsung berupa hasil observasi dan wawancara dengan berupa responden yang meliputi tanggapan guru dan peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran Web Si-Bajakah sebagai alat belajar online disaat pandemi Covid 19 di SMK Negeri 3

Palangka raya. Saat ini proses belajar mengajar tidak fokus hanya dengan tatap muka. Perkembangan teknologi membawa kemudahan bagi setiap orang termasuk tenaga pendidik. Saat ini peserta didik dan tenaga pendidik mudah melakukan komunikasi kapanpun dimanapun karna adanya bantuan teknologi. Semenjak ditetapkan pembelajaran jarak jauh seperti saat ini SMK Negeri 3 palangka Raya memilih menggunakan web Si-Bajakah untuk membantu proses pembelajaran, khususnya sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Pada saat penelitian melakukan observasi di sekolah tersebut para guru menyambut dengan baik dan sudah paham bagaimana menggunakan web Si-Bajakah tersebut. Kemungkinan sebelum guru-guru menggunakan web Si-Bajakah sudah mengikuti pelatihan ataupun di berikan modul terlebih dahulu. Penelitian ini ditunjukan kepada Kepala Sekolah, Guru di kelas X Boga 2, dan 3 orang siswa yang sudah direkomendasikan oleh guru pembimbing. Ada 4 bagian penelitian diantaranya yaitu:

a. Kuota Internet

Kuota internet termasuk penting bagi Kepala Sekolah, Guru dan siswa sebagai penunjang pembelajaran online sekarang karna semuanya berhubungan dengan internet. Kuota internet untuk pembelajaran online di SMK Negeri 3 Palangka Raya sudah difasilitasi oleh Sekolah selama 2 bulan awal pembelajaran online pada bulan Juli-Agustus 2020, setelah 2 bulan pembelajaran ada bantuan dari kemendibud dan bekerja sama dengan pihak telkomsel untuk memfasilitasi kuota internet gratis untuk semua Guru dan Siswa sampai bulan juni 2021, untuk pemberian kuota internet pada bulan juli 2021 belum diberikan karna ada rencana dari dinas Pendidikan untuk melakukan sekolah tatap muka yang dibatasi kapasitas siswa dan guru yang mengajar. Jika rencana tersebut tidak dilaksanakan maka sekolah online tetap di terapkan maka pihak kemendikbud dan telkomsel akan memfasilitasi kuota internet Kembali.

b. Aplikasi Penunjang

Ada beberapa aplikasi penunjang yang digunakan Guru untuk memaksimalkan pembelajaran, tidak jarang web Si-Bajakah mengalami eror dengan jika waktu yang tidak ditentukan. Maka dari itu guru menggunakan aplikasi penunjang agar pembelajaran tetap berlangsung walaupun web sedang mengalami gangguan. Aplikasi yang digunakan seperti Whatsapp, Telegram, *Google Clasroom* dan Zoom, Aplikasi ini sangat efektif bagi guru untuk melakukan pembelajaran karna mudah digunakan dan gratis. Siswa pun bisa mengaksesnya tanpa harus guru ajarkan terlebih dahulu karna semua siswa pasti pernah menggunakan aplikasi tersebut.

c. Laptop dan Gadget

Laptop dan gadget adalah salah satu alat yang sangat dibutuhkan saat pembelajaran online, tetapi tidak semua siswa memiliki laptop dan gadget maka dari itu pihak sekolah mencari solusi untuk bisa semua siswa mengikuti pembelajaran online. Sekolah membolehkan guru dan siswa untuk meminjam tablet yang sudah dipasilitas oleh sekolah dengan syarat mengajukan surat permohonan peminjaman dengan dilampirkan matrai. Jika tablet tersebut rusak maka siapapun yang meminjam harus memperbaiki ataupun mengganti. Karna tidak jarang siswa merusak tablet dengan alasan digunakan untuk bermain si adik ataupun terjatuh. Kalau pembelajaran online sudah berakhir maka semua yang meminjam tablet mengembalikan lagi kepihak sekolah.

d. Bahan Ajar

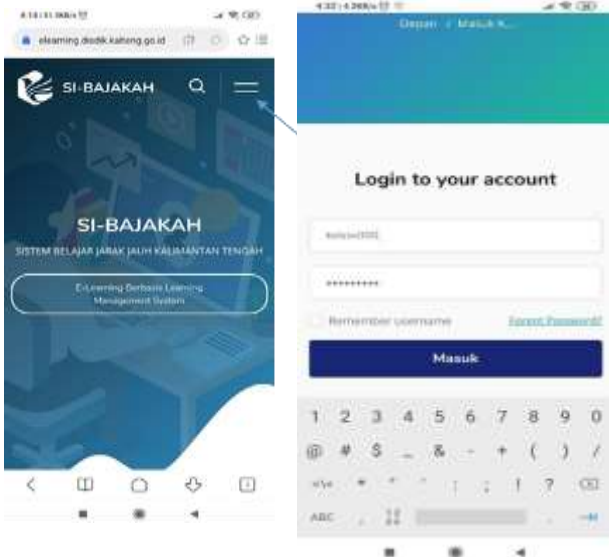
Bahan ajar yang digunakan oleh guru disaat pembelajaran menggunakan web Si-Bajakah bisa dengan File, Vidio, Kuis, Link dan Hanya jawab. Karna di Web Si-Bajakah sudah ada beberapa pilihan bahan ajar tinggal guru pilih pembelajaran apa saja yang ingin digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.

Tapi jika siswa yang sulit untuk memahami materi yang sudah diberikan melalui web Si-Bajakah maka Guru memperbolehkan siswa untuk menemui guru yang bersangkutan dengan syarat Cuma 1-3 orang saja. Sesekali juga guru menyuruh siswa untuk dating ke sekolah untuk mengikuti pembelajaran

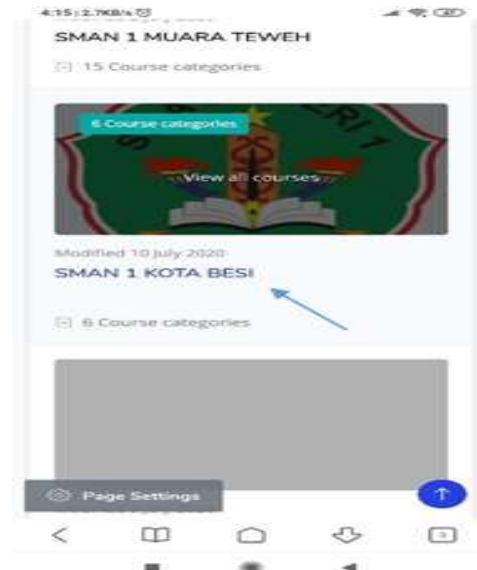
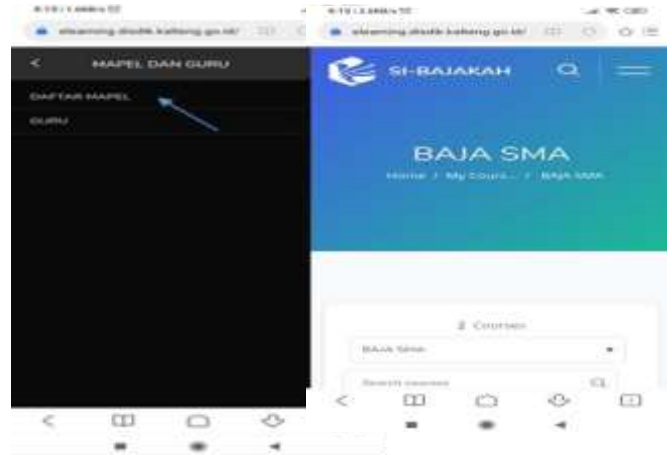
praktek contohnya siswa X Boga 2 dibolehkan dating ke sekolah untuk melakukan praktek memasak dengan cara dibagi menjadi beberapa kelompok dalam satu kelas dan dating ke sekolah dengan jam yang berbeda. Karna peraktek ini tidak memungkinkan untuk dilakukan dengan online maka dari itu diberikan cara seperti itu oleh kepala sekolah.

Panduan Login Si-Bajakah, Mengisi daftar Hadir dan Unggah Foto

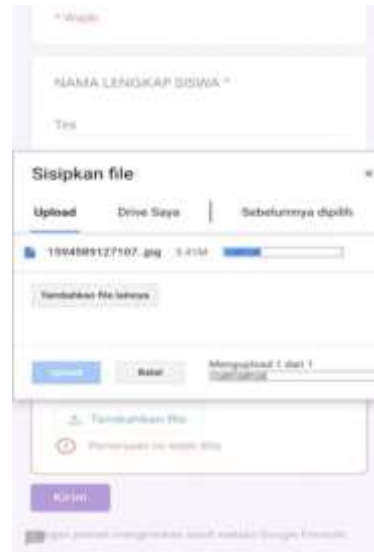
- a. Ketik <https://elearning.disdik.kalteng.go.id>
Klik garis dua pojok kanan / panah
Login, isi username dan password, klik masuk
Klik > MAPEL DAN GURU



- b. Login, isi username dan password, klik masuk
Klik > MAPEL DAN GURU



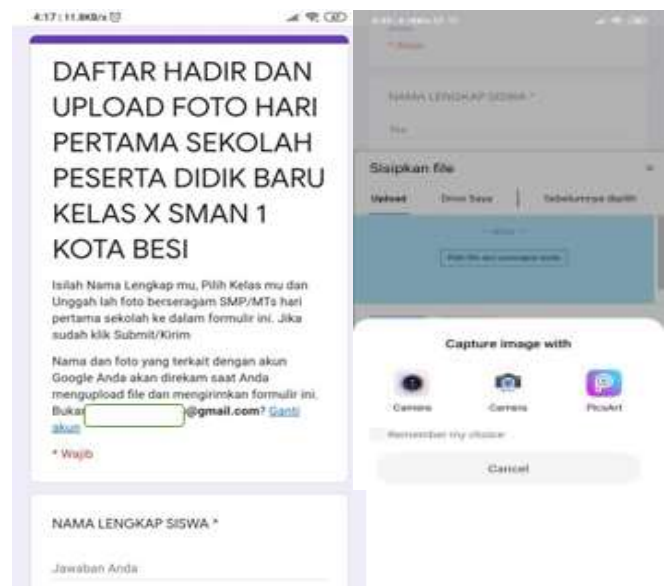
c. Pilih Klik MPLS SMAN 1 KOTA BESI



d. APEL DARING, Klik Link DAFTAR HADIR, Login di Akun Google



e. Jika Pada posisi ini gagal, unggah foto pada Drive saya, Upload File



f. Klik Kirim / Submit

4:26 | 2.7KB/s

akun

* Wajib

NAMA LENGKAP SISWA *

Tes

KELAS *

X MIPA

UPLOAD/UNGGAH FOTO HARI PERTAMA SEKOLAH *

Unggahlah hanya 1 file foto saja, berseragam SMP/MTS, foto harus sudah ada terlebih dahulu dalam galeri HP ketika mau unggah.

1594589127107... X

Tambahkan file

Kirim

4:29 | 0.5KB/s

DAFTAR HADIR DAN
UPLOAD FOTO HARI
PERTAMA SEKOLAH
PESERTA DIDIK BARU
KELAS X SMAN 1
KOTA BESI

Tanggapan Anda telah direkam.

[Kirim tanggapan lain](#)

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

g. Lanjutkan Klik Salam Perkenalan

4:40 | 0.2KB/s

ini memang memang sebelum melakukan MPLS, Lakukan foto selfie atau meminta bantuan salah satu keluarganya untuk mengambil gambar (foto) kamu. Gunakan mode kamera dengan watermark tanggal atau editlah dulu di HP dibuat tanggal pada pojok bawah foto. Selanjutnya mengisi DAFTAR HADIR dan Unggah (upload) foto selfie tadi pada link yang disediakan di bawah ini :

[Link Daftar Hadir dan Unggah Foto Selfie Hari Pertama Sekolah](#)

Sampaikan Salam Perkenalanmu

Terima Tidak tersedia, kecuali The activity **Link Daftar Hadir dan Unggah Foto Selfie Hari Pertama Sekolah** is marked complete

Sampaikan salam perkenalannya pada bapak/ibu gurumu dan teman-teman baru mu

Salam :

Nama :

Asal Sekolah :

4:54 | 1.5KB/s

kamera dengan watermark tanggal atau editlah dulu di HP dibuat tanggal pada pojok bawah foto. Selanjutnya mengisi DAFTAR HADIR dan Unggah (upload) foto selfie tadi pada link yang disediakan di bawah ini :

[Link Daftar Hadir dan Unggah Foto Selfie Hari Pertama Sekolah](#)

Sampaikan Salam Perkenalanmu

Sampaikan salam perkenalannya pada bapak/ibu gurumu dan teman-teman baru mu

Salam, Nama, Asal Sekolah

SAMBUTAN BAPAK GUBERNU... ▾

SAMBUTAN KEPALA SMAN 1 K... ▾

LAPORAN KETUA PANITIA MPL... ▾

PERATURAN AKADEMIK, KURIK... ▾

Sampaikan Salam Perkenalanmu

Sampaikan salam perkenalannya pada bapak/ibu gurumu dan teman-teman baru mu

Salam, Nama, Asal Sekolah

Klik disini untuk masuk chat sekarang

Gunakan antarmuka yang lebih mudah diakses

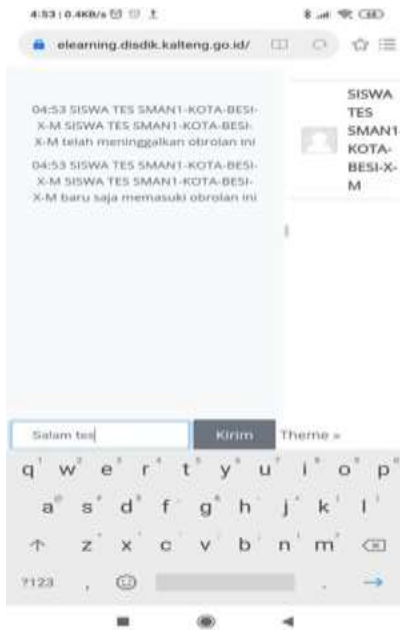
Lihat sesi percakapan sebelumnya

[Link Daftar Hadir dan Unggah Foto Selfie Hari Pertama Sekolah](#)

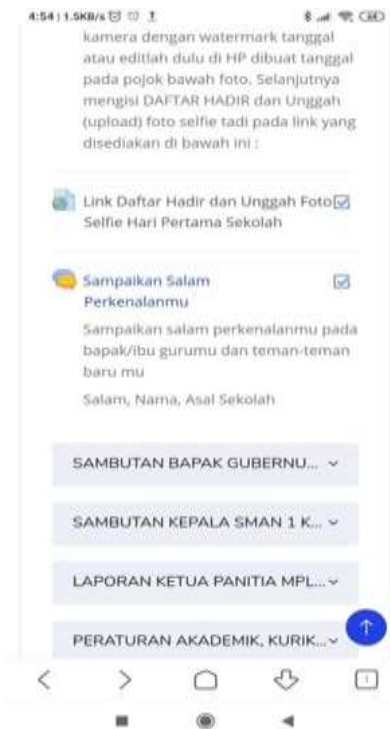
Perintah ke...

Page Settings KAH

h. Tulis chat, Klik Kirim



i. Kembali ke sini untuk topik/materi selanjutnya



DAFTAR PUSTAKA

- Sugiono (2016). *Metologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung CV Alfabeta.
- Afrizal. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta. Rineka Cipta.

Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Desintiawati, Felia. (2021). *Pembelajaran pendidikan agama islam melalui si-bajakah kelas XI teknik komputer dan jaringan di SMK Negeri 3 Palangka Raya*. Undergraduate thesis, IAIN Palangka Raya.

Diplan & M.Andi Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jawa Tengah CV.Sarnu Untung.

Jailani, M., & Febrilanti, F. (2022). *Analisis Efektivitas Pengelolaan Kelas Menggunakan Fitur Breakout Room Pada Aplikasi Zoom Meeting: Effectiveness Analysis Of Class Management Using Breakout Room Features In Zoom Meeting Applications*. Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v7i1.3386>

Setiawan, M. A., & Riadin, A. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Dengan Bimbingan Teman Sebaya Berbasis Nilai-Nilai Huma Betang*. JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia), 6(1), 27-31.