

PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA MENTIMETER DALAM MENUMBUHKAN KESADARAN ANTI PERUNDUNGAN DARI PESERTA DIDIK TIPIKAL TERHADAP PESERTA DIDIK AUTIS

Herdianur Prabowo

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
herdianur.20177@mhs.unesa.ac.id

Muhammad Nurul Ashar

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
muhamadashar@unesa.ac.id

Abstrak

Tindakan perundungan di lingkungan sekolah menimbulkan dampak yang cukup serius bagi peserta didik penyandang disabilitas, salah satunya adalah peserta didik autis. Dalam hal ini, program anti perundungan sangat penting untuk ditanamkan kepada peserta didik tipikal agar generasi muda berperilaku baik kedepannya. Untuk menerapkan program anti perundungan, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter dalam menumbuhkan kesadaran perilaku serta pengetahuan perilaku anti perundungan pada peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah pre eksperimental (one-group pretest-posttest design). Subjek penelitian ini peserta didik tipikal di kelas XI yang bersekolah di SMAN Inklusi yaitu SMAN 10 Surabaya. Pengumpulan data melalui kuesioner dan tes tulis. Analisis data menggunakan uji wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter berpengaruh terhadap kesadaran perilaku dan pengetahuan anti perundungan pada peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis terbukti. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis data kesadaran perilaku anti perundungan diperoleh Sig. (2-Tailed) = 0,007 ≤ 0,05 yang berarti ada pengaruh cooperative learning menggunakan media mentimeter terhadap perilaku kesadaran anti perundungan pada peserta didik tipikal, selain itu juga hasil penelitian menunjukkan Sig. (2-Tailed) = 0,000 ≤ 0,05 yang berarti ada pengaruh penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter terhadap pengetahuan perilaku anti perundungan pada peserta didik tipikal. Implikasi dari penelitian ini adalah penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter dapat digunakan untuk menumbuhkan kesadaran anti perundungan dari peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis.

Kata kunci: *cooperative learning, mentimeter, anti-perundungan, autis*

Abstract

Bullying in school environments has serious consequences for students with disabilities, including autistic students. Therefore, anti-bullying programs are crucial to instill in typical students so that future generations exhibit positive behavior. Implementing effective anti-bullying programs requires appropriate strategies and educational media. This research aims to examine the impact of implementing cooperative learning using Mentimeter as a tool to promote awareness and knowledge of anti-bullying behavior among typical students towards autistic students. The study employs a quantitative research approach with a pre-experimental design (one-group pretest-posttest). The subjects are typical students in the 11th grade at SMAN Inklusi, specifically SMAN 10 Surabaya. Data collection involves questionnaires and written tests, analyzed using the Wilcoxon signed-rank test. The results demonstrate that implementing cooperative learning with Mentimeter significantly influences awareness of anti-bullying behavior among typical students towards autistic students. This is evidenced by the analysis showing Sig. (2-Tailed) = 0.007 ≤ 0.05, indicating the impact of cooperative learning using Mentimeter on awareness of anti-bullying behavior among typical students. Additionally, the research also shows Sig. (2-Tailed) = 0.000 ≤ 0.05, indicating the effect of implementing cooperative learning using Mentimeter on knowledge of anti-bullying behavior among typical students. The implication of this study is that cooperative learning using Mentimeter can effectively foster anti-bullying awareness among typical students towards autistic students.

Keywords: *cooperative learning, mentimeter, anti-bullying, autism*

PENDAHULUAN

Tindakan kekerasan di lingkungan sekolah semakin banyak terjadi. Salah satu tindakan kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah adalah tindakan perundungan. Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) kasus perundungan yang tercatat pada tahun 2022 sebanyak 223 kasus. Hal ini mengalami kenaikan yang begitu signifikan jika dibandingkan dengan tahun 2021 yang tercatat sebanyak 53 kasus. Dari kasus yang terjadi, jenis perundungan yang kerap dialami oleh korban adalah perundungan fisik (55,5%), perundungan verbal (29,3%), dan perundungan sosial (15,2%). Untuk jenjang pendidikan, tercatat peserta didik yg mengalami tindakan perundungan ditingkat SD sebanyak (26%), ditingkat SMP sebanyak (25%), dan ditingkat SMA sebanyak (49%).

Program anti perundungan dapat bermanfaat dalam pencegahan serta mengurangi kasus perundungan yang terjadi, sehingga lingkungan sekolah dapat menjadi tempat yang lebih aman dan mendukung untuk semua individu tanpa ada intimidasi atau diskriminasi. Hal ini sependapat dengan Edison, dkk, (2022) yang menyebutkan bahwa program anti perundungan dapat mencegah terjadinya perundungan dikalangan remaja. Program perundungan juga dapat membentuk perilaku yang baik bagi generasi muda.

Tindakan perundungan dapat menimbulkan dampak yang cukup serius hingga dapat menyebabkan kematian. Hal ini selaras dengan pendapat dari Najam & Kashif, (2018) yang menyatakan bahwa penindasan dapat mempengaruhi sosial dan emosional dari korbannya. Selain itu, perundungan dapat mempengaruhi prestasi akademik korbannya (Haslan, Dkk, 2020). Pendapat dari Yu & Zhao, (2021) menyatakan bahwa korban dari tindakan perundungan mengalami kesulitan ganda berupa "literasi akademis yang rendah" dan "integrasi sosial yang rendah" dalam pendidikan remaja dan perkembangan psikologis.

Melalui berbagai media mengenai insiden tindakan perundungan di lingkungan sekolah sering kali mengatasnamakan peserta didik penyandang disabilitas yang menjadi korban perundungan yang dilakukan oleh peserta didik reguler. Dalam penelitian Aljabri et al., (2023) Mengemukakan bahwa peserta didik penyandang disabilitas dapat menjadi sasaran ejekan, olok-an, dan reputasi mereka dicemarkan. Peserta didik penyandang disabilitas fisik atau mental cenderung lebih sering mengalami tindakan perundungan jika dibandingkan dengan peserta didik lainnya (Cantu & Chen, 2021).

Perundungan merupakan suatu tindakan kekerasan yang dilakukan oleh sekelompok atau seseorang yang bertujuan untuk menindas korbannya agar dirinya lebih kuat jika dibandingkan dengan lawannya. Tindakan ini dilakukan dengan cara menyakiti orang lain (Volk et al., 2017). Perundungan bukan hanya masalah kesehatan, tetapi juga merupakan pelanggaran serius terhadap hak asasi manusia (Limber et al., 2018).

Untuk menghindari tindakan perundungan, diperlukan lingkungan belajar yang mendukung, aman, nyaman, dan terhindar dari tindakan yang dapat membahayakan peserta didik reguler maupun peserta didik penyandang disabilitas. Sebagai suatu proses belajar mengajar yang seharusnya memberikan pengetahuan dan kenyamanan bagi peserta didik, sesuai dengan ketentuan UU Nomor 23 Pasal 54 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. Pasal ini menegaskan bahwa "Anak di dalam maupun di lingkungan sekolah wajib dilindungi dari tindakan kekerasan yang dilakukan oleh guru, pengelola sekolah atau teman-temannya di dalam sekolah yang bersangkutan atau lembaga pendidikan lainnya".

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, mengalami perubahan yang cukup signifikan pada era society 5.0. Dimana penggunaan teknologi dan informasi pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ditekankan kepada guru guna menyesuaikan perkembangan zaman. Seperti penggunaan media pembelajaran, yang awalnya menggunakan papan tulis sebagai media penunjang pembelajaran, kini guru dapat beralih dengan menggunakan proyektor sebagai media berbasis teknologi untuk menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar (Adegbija, 2014). Adapun pendapat dari Saputro, dkk, (2019:1) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini sependapat dengan Yanto, (2019) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi, terutama materi pembelajaran, antara guru dan peserta didik dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berwujud perangkat keras atau perangkat lunak yang bertujuan membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik, serta membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Perkembangan teknologi dan informasi di era society 5.0 saat ini sangat pesat dan berpengaruh dalam bidang pendidikan mengakibatkan mutu pendidikan

meningkat. Apabila penggunaan telepon selular dan internet dilakukan secara seimbang dan dimanfaatkan dengan sebaik mungkin, terutama dalam konteks pendidikan, hal ini dapat mendorong kemajuan dan perkembangan dalam bidang pendidikan seiring dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi. Faktanya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMAN 10 Surabaya, terdapat informasi bahwa (1) sebagian besar guru di sekolah ini masih mengandalkan media seperti papan tulis dan Power Point dalam kegiatan belajar mengajar. Alasan utama dari kecenderungan ini adalah kurangnya pemahaman terhadap penggunaan media berbasis digital lainnya oleh sebagian besar guru di SMAN 10 Surabaya. (2) Hanya sebagian kecil dari guru-guru di sekolah ini yang, dalam kegiatan belajar mengajar, menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan media digital. (3) sebagian kecil peserta didik tipikal di sekolah ini, sering sekali melakukan tindakan perundungan terhadap peserta didik penyandang disabilitas salah satunya adalah peserta didik autis. Peserta didik autis di sekolah ini mengalami perundungan verbal dan perundungan sosial yang dilakukan oleh peserta didik tipikal.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, diperlukan inovasi dalam penggunaan strategi dan media pembelajaran yang interaktif agar mendorong peserta didik untuk dapat aktif dalam kegiatan program anti perundungan. Pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas serta memberikan motivasi peserta didik agar terus belajar seiring perkembangan zaman (Raztiani & Indra, 2019). Adapun pendapat dari Su & Chen, (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi interaktif secara teratur dan sistematis dapat membalikkan keadaan model kelas yang unik serta tidak membosankan. Jika penggunaan media pembelajaran tidak dipergunakan dengan strategi pembelajaran yang tepat, akan membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi pasif oleh karena itu guru memerlukan strategi pembelajaran yang tepat selain penggunaan media pembelajaran. Strategi pembelajaran beraneka macam ragam salah satunya adalah pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode di mana beberapa anggota kelompok bertanggung jawab atas pemahaman dan penugasan materi pembelajaran tertentu, serta memiliki kemampuan untuk menjelaskan konsep tersebut kepada anggota kelompok lainnya. Hal ini sependapat dengan Lubis, (2016) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah salah satu metode

pembelajaran di mana peserta didik diajak untuk aktif berpartisipasi dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal melalui kolaborasi antar peserta didik.”. Dalam penelitian Segundo-Marcos et al., (2023) menyatakan bahwa cooperative learning mengacu pada prosedur pengajaran berdasarkan pengorganisasian kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan campuran di mana peserta didik bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik dan mengkonsolidasikan pembelajaran mereka. Hal ini dapat membuat peserta didik menjadi aktif. Selaras dengan penelitian Rahman & Trisari, (2015) berpendapat bahwa dalam metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mendapatkan kesempatan untuk berkolaborasi dan berinteraksi dengan sesama peserta didik dan guru. Pendekatan ini mengubah pandangan peserta didik terhadap teman sekelas dari sekadar pesaing atau ancaman menjadi mitra yang saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama”. Hal ini apabila penggunaan media pembelajaran berbasis digital dipadukan dengan pembelajaran kooperatif dapat membuat peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis digital adalah mentimeter.

Sebagai salah satu media pembelajaran interaktif berbasis digital, media mentimeter dapat memfasilitasi guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini sependapat dengan Putra & Andriansyah, (2022) yang menyebutkan bahwa mentimeter juga dilengkapi dengan beragam fitur, termasuk presentasi interaktif, kemampuan peserta didik memberikan reaksi langsung, kuis interaktif, dan pengumpulan data secara real-time dari kuis yang telah disiapkan. Media mentimeter merupakan sistem respons audiens online, yang mendorong terjadinya pembelajaran interaktif. Selain itu mentimeter menyajikan sebuah kuis, polling, tanya jawab (Wong & Yunus, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kahar, dkk, (2020) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar” membuktikan bahwa cooperative learning tipe jigsaw mampu memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar matematika selain itu adapun perubahan sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Al-Mubireek, (2021) dengan judul “The effects of cooperative learning versus traditional teaching on student’s achievement” yang membuktikan

bahwa cooperative learning lebih efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional terhadap prestasi peserta didik. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Mohin et al., (2022) menyatakan bahwa penggunaan mentimeter memberikan dampak positif terhadap sikap dan kinerja peserta didik, lingkungan belajar dan aspek teknis.

Perbedaan penelitian ini dari penelitian relevan adalah fokus dalam penelitian. Fokus dalam penelitian ini adalah program anti perundungan, sedangkan penelitian relevan berfokus pada materi matematika. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan lainnya yaitu pada subjek yang diteliti. Pada penelitian ini menggunakan peserta didik tipikal dan peserta didik autis, sedangkan penelitian yang relevan lainnya tidak menggunakan peserta didik autis sebagai subjek penelitiannya. Pada penelitian ini juga, mengkombinasikan antara strategi cooperative learning dan media mentimeter yang bertujuan untuk menguji pengaruh dari penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter dalam menumbuhkan kesadaran anti perundungan dari peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis.

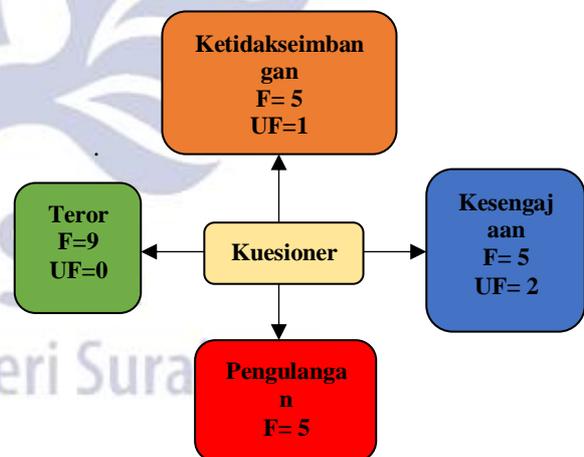
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis dari data yang telah diuraikan sesuai dengan teori dan konsep yang telah dikembangkan. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengukur fenomena secara objektif dan menghasilkan data yang dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Dalam konteks perundungan, ini membantu mengidentifikasi pola dan tren yang dapat berlaku di berbagai sekolah atau komunitas. Pendekatan penelitian kuantitatif ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental*. (Sugiyono, 2020) menyatakan disebut pra-eksperimen sebab jenis desain ini belum sepenuhnya berupa eksperimen sungguhan. Sebab masih terdapat variabel luar yang memiliki dampak terhadap variabel terikat. Sehingga, hasil eksperimen atau hasil variabel terikat bukan hanya dipengaruhi oleh variabel bebas. Ini terjadi sebab tiadanya variabel kontrol dan tidak dilakukan randomisasi dalam pengambilan sampel. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*. Pada desain penelitian ini terdapat pre-test dan post-test. Pre-test diberikan pada saat sebelum memberikan perlakuan, sedangkan post-test diberikan pada saat setelah pemberian perlakuan. Pre test pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 1 kali, kemudian perlakuan sebanyak 3 kali, dan post-test sebanyak 1 kali.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 10 Surabaya. Sekolah ini berlokasi di Jl. Jemur Sari I No.

28, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur. populasi dalam penelitian ini merujuk pada kelas XI yang terdiri dari peserta didik tipikal dan peserta didik autis. Sampel pada penelitian ini berjumlah 28 peserta didik terdiri dari 16 laki-laki dan 12 perempuan.

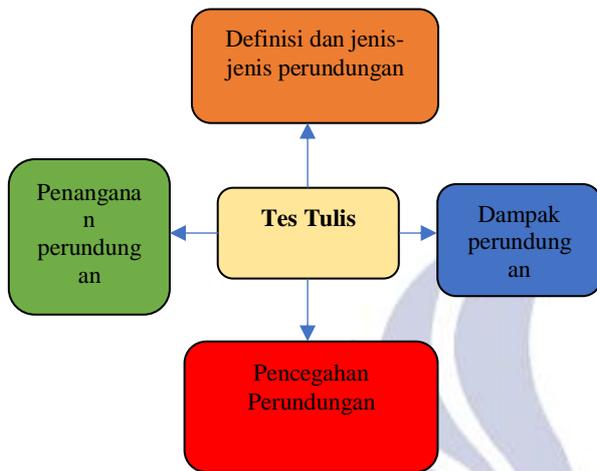
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan tes tulis. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2017). kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kesadaran perilaku anti perundungan yang berupa Pre-test dan Post-test. Tes tulis merupakan metode evaluasi yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mencapai suatu kompetensi tertentu, dengan hasil yang diekspresikan dalam bentuk angka atau skor. Dalam penelitian ini, metode tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat pengetahuan perilaku anti perundungan pada peserta didik tipikal. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes obyektif dengan format pilihan ganda. Tes ini diterapkan sebagai pre test dan post test untuk mengevaluasi perubahan pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian treatment. Kisi-kisi instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kisi-Kisi Kuesioner Anti Perundungan

Instrumen penelitian digunakan sebagai panduan penilaian pre-test dan post-test. Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner perilaku anti perundungan dan instrumen tes tulis pengetahuan perilaku anti perundungan. Kisi-kisi kuesioner meliputi aspek ketidakseimbangan (selalu lebih ingin terlihat lebih kuat jika dibandingkan dengan lawannya), Kesengajaan (tindakan yang dilakukan dengan maksud untuk menyakiti orang lain), pengulangan (penindasan memungkinkan akan terulang kembali), teror (teror itu

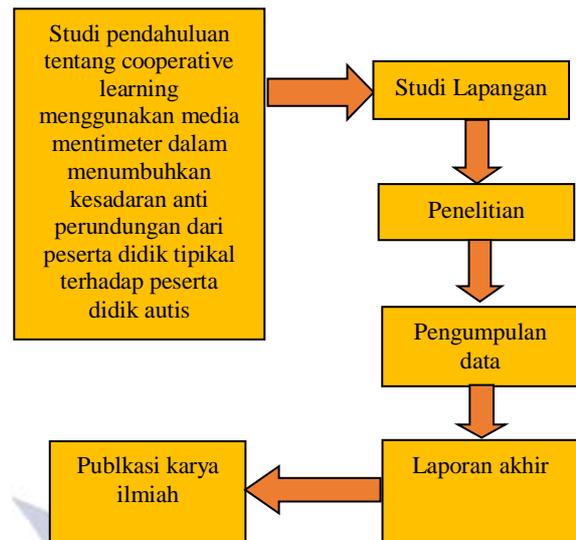
sendiri menjadi tujuan dari penindasan tersebut). Keempat aspek ini dikembangkan menjadi sebuah pernyataan sebanyak 26 butir terdiri dari 23 pernyataan favorable dan 3 pernyataan unfavorable. Favorable merupakan pernyataan yang bersifat mendukung aspek dalam variabel, sedangkan unfavorable merupakan pernyataan yang bersifat tidak mendukung pernyataan aspek dalam variabel



Gambar 2. Kisi-Kisi Tes Tulis Anti Perundungan

Instrumen tes tulis meliputi menjelaskan definisi dan jenis-jenis perundungan, menjelaskan dampak perundungan terhadap korban, mengidentifikasi cara-cara mencegah perundungan, memberi contoh tindakan yang dapat diambil. Keempat aspek ini kemudian dikembangkan menjadi 20 soal pilihan ganda.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data dengan kuantitatif non-parametrik disebabkan dua alasan. Pertama, karena pada penelitian ini jumlah sampel yang digunakan berjumlah kurang dari 30 yaitu sebanyak 28 sampel. Kedua, tidak terpenuhinya asumsi parametrik independensi, yaitu tidak dilakukannya randomisasi untuk mengantisipasi adanya pengaruh antar sampel. Dalam penelitian ini menggunakan teknik uji wilcoxon *singned rank test* yang bertujuan untuk mengevaluasi perbedaan antara hasil pre-test dan post-test setelah diberikannya perlakuan. Setelah itu juga dilakukan pengujian hasil data menggunakan perangkat lunak *SPSS V.29.0*. Pada penelitian ini juga, menggunakan analisis deskriptif. Tujuan dari analisis deskriptif ini adalah untuk menjelaskan dan menggambarkan data secara rinci, tanpa maksud membuat kesimpulan yang dapat digeneralisasi atau diberlakukan secara umum (Sugiyono, 2017:147). Penelitian ini dilakukan secara terstruktur melalui tahap-tahap yang digambarkan melalui bagan alir sebagai berikut:



Bagan 1. Alir Penelitian

Bagan alir di atas merepresentasikan tahapan pelaksanaan penelitian ini yang meliputi beberapa langkah yang harus dilalui, antara lain 1) melaksanakan studi pendahuluan dengan melakukan identifikasi rumusan masalah dan menentukan landasan teori yang berkaitan dengan penerapan cooperative learning dan mentimeter dalam menumbuhkan kesadaran anti perundungan pada peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis 2) studi lapangan dengan melakukan identifikasi permasalahan peserta didik autis di lapangan 3) studi penelitian relevan tentang penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter dalam menumbuhkan kesadaran anti perundungan pada peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis 4) pengumpulan data terkait informasi relevan sebagai rujukan untuk menganalisis dan pengambilan keputusan 5) pembuatan laporan akhir mencakup bagian pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, pengumpulan data, analisis data, hasil dan diskusi, implikasi penelitian, kesimpulan dan rekomendasi 6) publikasi karya ilmiah memuat artikel hasil penelitian yang ditulis sesuai pedoman yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) adanya peningkatan dalam kesadaran perilaku anti perundungan 2) adanya peningkatan pengetahuan perilaku anti perundungan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Hal ini ditunjukkan dari perolehan 1) Hasil kuesioner yang menunjukkan $Asymp. Sig (2-Tailed) = 0,007$ lebih kecil (\leq) dari nilai signifikan ($\alpha = 0,05$). 2) Hasil tes tulis menunjukkan $Asymp. Sig (2-Tailed) = 0,000$ lebih kecil (\leq) dari nilai signifikan ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan hasil uji wilcoxon *singned rank tests* menggunakan bantuan program

SPSS V.29.0. menunjukkan adanya pengaruh dalam penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter dalam menumbuhkan kesadaran anti perundungan dari peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis. Berikut merupakan tabel hasil analisis uji wilcoxon:

Table 1. Hasil Uji Wilcoxon Kuesioner Perilaku Anti Perundungan

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test - Pre-test	Negative Ranks	6 ^a	8.25	49.50
	Positive Ranks	17 ^b	13.32	226.50
	Ties	5 ^c		
	Total	28		

- a. Post-test < Pre-test
 b. Post-test > Pre-test
 c. Post-test = Pre-test

Test Statistics ^a	
	Post-test - Pre-test
Z	-2.695 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Table 2. Hasil Uji Wilcoxon Tes Tulis Pengetahuan Perilaku Anti Perundungan

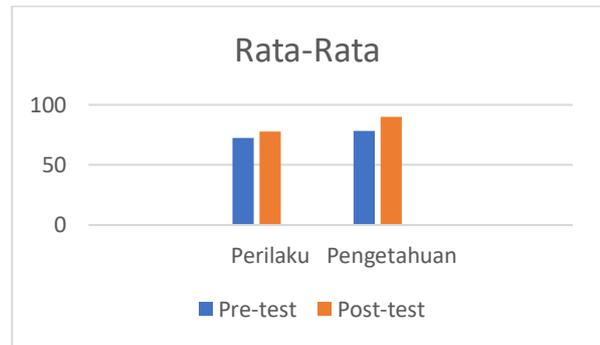
		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test - Pre-test	Negative Ranks	1 ^a	12.00	12.00
	Positive Ranks	23 ^b	12.52	288.00
	Ties	4 ^c		
	Total	28		

- a. Post-test < Pre-test
 b. Post-test > Pre-test
 c. Post-test = Pre-test

Test Statistics ^a	
	Post-test - Pre-test
Z	-3.973 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Hasil di atas juga didukung oleh hasil rekapitulasi perolehan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui gambar berikut:



Gambar 3. Hasil Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan hasil analisis uji wilcoxon signed rank tests menggunakan bantuan program SPSS V.29.0. kesadaran perilaku anti perundungan diperoleh Asymp. Sig (2-Tailed) = 0, 007 lebih kecil (\leq) dari nilai signifikan (α) = 0, 05. Hal ini memiliki arti bahwa H0 ditolak, Ha diterima yaitu terdapat pengaruh cooperative learning menggunakan media mentimeter terhadap perilaku kesadaran anti perundungan pada peserta didik tipikal, selain itu juga hasil penelitian menunjukkan Sig. (2-Tailed) = 0, 000 \leq 0,05. Hal ini memiliki arti bahwa H0 ditolak, Ha diterima yang berarti ada pengaruh penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter terhadap pengetahuan perilaku anti perundungan pada peserta didik tipikal.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh dalam penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter dalam menumbuhkan kesadaran perilaku anti perundungan dari peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mohin et al., (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan mentimeter memberikan dampak positif terhadap sikap dan kinerja peserta didik, lingkungan belajar, dan aspek teknis. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Kahar et al., (2020) yang membuktikan bahwa cooperative learning type jigsaw mampu memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar, selain itu adapun perubahan sikap peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pada pelaksanaan penelitian, perubahan sikap peserta didik terlihat pada saat cooperative learning dan media mentimeter diterapkan. Pada saat sebelum diterapkannya cooperative learning dan media mentimeter, peserta didik kurang memperhatikan peneliti yang sedang menjelaskan mengenai materi anti perundungan, peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pada saat setelah diterapkannya cooperative learning dan media mentimeter, peserta didik cukup aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan pada saat peneliti mengintruksikan untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4-6 orang, peserta

didik. Pada saat kelompok telah terbentuk, masing-masing kelompok mengirimkan perwakilan kelompok untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dengan menggunakan media mentimeter, kemudian perwakilan kelompok menjelaskan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti beserta jawabannya. Berdasarkan hal tersebut, dengan diterapkannya cooperative learning peserta didik dapat bersosialisasi dengan baik. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Gillies, (2014) yang menyatakan bahwa cooperative learning mendorong sosialisasi dan pembelajaran dikalangan an peserta didik. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Altun & Sabah, 2020) yang menyatakan bahwa cooperative learning mempunyai pengaruh yang besar terhadap keterampilan berbicara peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter dapat dipergunakan untuk meningkatkan kesadaran anti perundungan. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Gokbulut, (2020) yang menyatakan bahwa media mentimeter dapat digunakan sebagai alat web yang efektif dalam lingkungan *e-learning*. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Ayu, dkk, (2021) yang membuktikan bahwa cooperative learning jigsaw dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi gaya belajar peserta didik. Adapun penelitian lainnya yang membuktikan bahwa *cooperative learning type pictures and pictures* dapat meningkatkan aktivitas membaca peserta didik (Mohibu & Ismail, 2021). Penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah diterapkannya cooperative learning menggunakan media mentimeter terdapat peningkatan pengetahuan anti perundungan peserta didik tipikal. Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter dapat dipergunakan untuk meningkatkan pengetahuan perilaku anti perundungan pada peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Olojo & Jethro, (2023) yang menyatakan bahwa penerapan cooperative learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Akçay, (2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif lebih efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Adapun penelitian lainnya yang mengungkapkan bahwa pendekatan cooperative learning type jigsaw dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dibuktikan efektif (Fajuri, 2019). Peningkatan terjadi dikarenakan peneliti menerapkan cooperative learning selama 3

hari berturut-turut. Peserta didik diberikan instruksi untuk membuat kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota. Dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media mentimeter, peserta didik cukup aktif dalam memberikan tanggapannya, seperti memberikan pendapatnya tentang definisi perundungan, kemudian jenis-jenis perundungan, dan dampak dari perundungan. Hal ini selaras dengan penelelitian Wulan & Sulisworo, (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan mentimeter dapat meningkatkan interaksi peserta didik.. Adapun penugasaan-penugasaan untuk tiap-tiap kelompok, diantaranya: a)Membuat Infografis tentang anti perundungan. b)Membuat naskah drama tentang anti perundungan.

Tugas yang diberikan oleh peneliti mampu diselesaikan oleh tiap-tiap kelompok. Tiap-tiap kelompok sangat aktif dalam mempresentasikan infografis dan menampilkan drama yang spektakuler dengan narasi-narasi yang mampu dipahami dengan mudah. hal ini sejalan dengan penelitian (Nurmalia, dkk, 2020) yang membuktikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu waktu pelaksanaan yang sangat terbatas. Keterbatasan waktu ini mempengaruhi hasil kinerja peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Tugas tersebut meliputi mempresentasikan infografis anti perundungan dan menayangkan naskah drama anti perundungan yang telah dibuat. Terdapat 1 dari 5 kelompok yang tidak berkesempatan untuk mempresentasikan infografis. Hal tersebut dapat teratasi dengan memberikan solusi yaitu dengan memberikan kesempatan kepada 1 kelompok tersebut untuk menayangkan naskah drama yang telah mereka buat.

Keaktifan peserta didik mempengaruhi hasil tes tulis yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamzah, dkk, (2022) membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Malan, (2021) membuktikan bahwa cooperative learning merupakan strategi pembelajaran yang efektif. Adapun penelitian lainnya yang membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif berpengaruh positif terhadap prestasi akademik dan perilaku sosial (Khan et al., 2024).

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan cooperative learning menggunakan

media mentimeter berdampak positif dalam menumbuhkan kesadaran anti perundungan dari peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis. Penerapan cooperative learning dapat mendorong peserta didik dalam bersosialisasi baik dengan peserta didik lainnya, selain itu cooperative learning juga dapat melatih kerjasama dalam tim, membentuk rasa tanggung jawab, dan melatih kefokusannya peserta didik. Adapun media mentimeter yang juga turut membantu dalam penerapan cooperative learning. Penerapan media mentimeter juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa cooperative learning menggunakan media mentimeter dapat digunakan untuk menumbuhkan kesadaran anti perundungan dari peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis. Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menumbuhkan kesadaran anti perundungan yang lebih efektif, dengan menerapkan cooperative learning menggunakan media mentimeter.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter dalam menumbuhkan kesadaran anti perundungan dari peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter berdampak positif dalam menumbuhkan kesadaran anti perundungan dari peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis. Penerapan cooperative learning dapat mendorong peserta didik dalam bersosialisasi baik dengan peserta didik lainnya, selain itu cooperative learning juga dapat melatih kerjasama dalam tim, membentuk rasa tanggung jawab, dan melatih kefokusannya peserta didik. Adapun media mentimeter yang juga turut membantu dalam penerapan cooperative learning. Penerapan media mentimeter juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga penerapan cooperative learning menggunakan media mentimeter dapat digunakan untuk menumbuhkan kesadaran anti perundungan dari peserta didik tipikal terhadap peserta didik autis

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka disarankan bagi kepala sekolah untuk melibatkan ahli dari berbagai bidang seperti psikologi, teknologi pendidikan, dan pendidikan luar biasa untuk memberikan wawasan yang komprehensif tentang cara menerapkan program anti perundungan, selain itu dari hasil yang diperoleh dari penelitian ini bisa menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dengan memperluas

sampel dan menggunakan kelas kontrol dalam melaksanakan penelitian eksperimen agar menjadi agar perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk memastikan strategi dan media pembelajaran ini tetap relevan dan efektif bila digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adegbija, M. . (2014). *Global Media Journal Global Media Journal*. 6(1993), 4–9. <https://journals.co.za/doi/pdf/10.10520/EJC129990>
- Akçay, N. O. (2016). Implementation of Cooperative Learning Model in Preschool. *Journal of Education and Learning*, 5(3), 83. <https://doi.org/10.5539/jel.v5n3p83>
- Al-Mubireek, S. (2021). The Effects of Cooperative Learning versus Traditional Teaching on Students' Achievement: A Case Study. *TESOL International Journal*, 16(2), 31–55. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1329402.pdf>
- Aljabri, A. S., Bagadood, N. H., & Sulaimani, M. F. (2023). Bullying of female students with intellectual disability in mainstream schools: Personal experiences from Saudi Arabia. *International Journal of Educational Research Open*, 5, 100287.
- Altun, M., & Sabah, R. (2020). The effect of cooperative learning strategies in the enhancement of EFL learners' speaking skills. *Asian EFL Journal*, 27(2), 144–171.
- Ayu P.P., I. G., Mammadova, I., & Sunjayanto Masykuri, E. (2021). Cooperative Learning by Jigsaw to Improve Learning Outcomes for Eight-Grade-Students. *Scripta : English Department Journal*, 8(2), 45–54.
- Cantu, V. C., & Chen, R. K. (2021). A Phenomenological Study of Middle School Bullying in the Texas Rio Grande Valley. *International Journal of Bullying Prevention*, 3(4), 300–310. <https://doi.org/10.1007/s42380-020-00086-z>
- Fajuri. (2019). Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Sd Negeri 27 Ampenan. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 20–26. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/2526/1785>
- Gillies, R. M. (2014). Cooperative Learning: Developments in Research. *International Journal of Educational Psychology*, 3(2), 125–140. <https://doi.org/10.4471/ijep.2014.08>
- Gokbulut, B. (2020). The effect of mentimeter and Kahoot applications on university students' E-learning. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(2), 107–116. <https://doi.org/10.18844/wjet.v12i2.4814>

- Hamzah, H., Khairiah, K., Tambak, S., Hamzah, M. L., & Purwati, A. A. (2022). Implementation of Jigsaw type cooperative learning method to increase student learning activity in Fiqh learning during COVID-19. *International Journal of Health Sciences*, 6(April), 4438–4446.
- Hissan Raztiani1, I. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 72–86.
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 279–295.
- Khan, N. M., Noreen, M., & Al Hussaini, M. H. (2024). The impact of cooperative learning on students' science academic achievement, and test anxiety. *Harf-o-Sukhan*, 8(1), 339–348.]
- Limber, S. P., Olweus, D., Wang, W., Masiello, M., & Breivik, K. (2018). Evaluation of the Olweus Bullying Prevention Program: A large scale study of U.S. students in grades 3–11. *Journal of School Psychology*, 69(January 2019), 56–72. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2018.04.004>
- Lubis, N. A. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe JIGSAW | 67. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 67–84. <https://jurnalassalam.org/index.php/JAS/article/download/48/43>
- Malan, M. (2021). The Effectiveness of Cooperative Learning in an Online Learning Environment Through a Comparison of Group and Individual Marks. *Electronic Journal of E-Learning*, 19(6), 588–600. <https://doi.org/10.34190/EJEL.19.6.2238>
- Mohibu, Y., & Ismail, H. (2021). The application of the cooperative learning model (picture and picture) to improve the students' reading skill. *Langua: Journal of Linguistics, Literature, and Language Education*, 4(2), 6–17.
- Mohin, M., Kunzwa, L., & Patel, S. (2022). Using mentimeter to enhance learning and teaching in a large class. *International Journal of Educational Policy Research and Review*, 9(2), 48–57. <https://doi.org/10.15739/ijepr.22.005>
- Najam, H., & Kashif, S. (2018). Impact of Bullying on Students' Behavioral Engagement. *Journal of Health Education Research & Development*, 06(02).
- Nurmalia, Halim, A., & Syahrin, N. (2020). Application of jigsaw type cooperative learning to improve student creative thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1), 1–5.
- Olojo, A. S., & Jethro, O. (2023). Assessing The Impact of Cooperative and Individualistic Instructional Strategies On the Computer Science Learning Outcomes of Senior Secondary School Students. *Euro Global Contemporary*, 3(2), 1–17. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8327270>
- Putra, H. M. R., & Andriansyah, E. H. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kontekstual Berbantuan Mentimeter dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–13. 236
- Rahman, A., & Trisari, J. (2015). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 7(1), 25–34.
- Retno Wulan, W., & Sulisworo, D. (2023). The Use of Mentimeter to Improve Learning Interaction: A Classroom Action Research Study. *Journal of Mathematics, Science, and Computer Education*, 3, 55–61.
- Segundo-Marcos, R., Carrillo, A. M., Fernández, V. L., & Daza González, M. T. (2023). Age-related changes in creative thinking during late childhood: The contribution of cooperative learning. *Thinking Skills and Creativity*, 49. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101331>
- Su, C. Y., & Chen, C. H. (2018). Investigating the effects of flipped learning, student question generation, and instant response technologies on students' learning motivation, attitudes, and engagement: A structural equation modeling. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(6), 2453–2466. <https://doi.org/10.29333/ejmste/89938>
- Volk, A. A., Veenstra, R., & Espelage, D. L. (2017). So you want to study bullying? Recommendations to enhance the validity, transparency, and compatibility of bullying research. *Aggression and Violent Behavior*, 36, 34–43. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2017.07.003>
- Wong, P. M., & Yunus, M. M. (2020). Enhancing writing vocabulary using mentimeter. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(3), 106–122. <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.3.7>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yu, S., & Zhao, X. (2021). The negative impact of bullying victimization on academic literacy and social integration: Evidence from 51 countries in PISA. *Social Sciences and Humanities Open*, 4(1), 100151.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya