

## **PENINGKATAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR KELAS VIII H SMP N 1 PANGKAH**

**Sobiatun<sup>1)</sup> \*, R. Samidi<sup>2)</sup>, Supratik<sup>3)</sup>\***

<sup>1</sup> Mahasiswa Bidang Studi PPKN, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing Lapangan Bidang Studi PPKN, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>3</sup> Guru Pamong PPKN, SMP N 1 Pangkah

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan partisipasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII H SMP Negeri I Pangkah mata pelajaran PPKn materi Semangat Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Pada kondisi awal diketahui partisipasi belajar peserta didik adalah kurang aktif atau 53% dari 32 anak. Selanjutnya ada peningkatan pada siklus I menjadi 66% dengan kategori cukup baik, dan siklus II meningkat menjadi 79% dengan kategori baik. Sedangkan hasil belajar pada kondisi awal ketuntasan belajar 56% dari 32 anak. Selanjutnya pada siklus I ketuntasan belajar meningkat menjadi 75% dan siklus II meningkat menjadi 94%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan cooperative learning tipe teams games tournament dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII H SMP N 1 Pangkah materi Semangat Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan signifikan.

**Kata kunci:** *cooperative learning, teams games tournament, PPKn*

## **INCREASED PARTICIPATION AND STUDENT LEARNING OUTCOMES GRADE VIII H STATE JUNIOR HIGH SCHOOL PANGKAH**

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the increase in participation and learning outcomes of class VIII H students of SMP Negeri I Pangkah in the PPKn subject matter Spirit of the Youth Pledge within the Unity in Diversity Frame. In the initial conditions it is known that the learning participation of students is less active or 53% of 32 children. Furthermore, there was an increase in cycle I to 66% with a fairly good category, and cycle II increased to 79% in a good category. While the learning outcomes in the initial conditions of learning completeness were 56% of 32 children. Furthermore, in the first cycle the learning completeness increased to 75% and the second cycle increased to 94%. This proves that the application of cooperative learning to the type of team games tournament can significantly increase the participation and learning outcomes of students in class VIII H SMP N 1 Pangkah on the Spirit of Youth Pledge in the Frame of Unity in Diversity.*

**Keywords:** *cooperative learning, teams games tournament, PPKn*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan meliputi penanaman rasa cinta tanah air, pemahaman berbangsa dan bernegara, ketaatan pada prinsip ideologi Pancasila dan UUD 1945, serta kesiapan berkorban demi kemajuan bangsa dan negara. Tujuan utamanya adalah untuk membekali individu dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjaga negara (Ittihad, 2007: 1.37). Pentingnya disiplin ilmu ini memerlukan dukungan dari semua aspek sistem pendidikan, yang mencakup pendidik, peserta didik, lingkungan belajar, dan kerangka pengajaran. Keadaan yang optimal akan meningkatkan tercapainya tujuan pendidikan. Penelitian ini mengkaji hubungan partisipasi dan hasil belajar dalam konteks pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam membina perkembangan karakter siswa, baik di dalam lingkungan rumahnya, di lingkungan sekolah, dan dalam konteks lainnya. Penentu utama dalam upaya pengajaran dapat ditempatkan sebagai guru. Untuk mewujudkan program pembelajaran yang efektif, sangat penting bagi pendidik untuk terlibat dalam persiapan komprehensif sebagai profesional pedagogi. Kegiatan belajar tidak bercirikan spontanitas atau tiba-tiba. Tanggung jawab utama guru meliputi pengorganisasian siswa dan pengembangan lingkungan kelas yang menarik dan kondusif bagi keterlibatan siswa yang aktif.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2013 oleh Albert Maydiantoro, R. Gunawan Sudarmanto, dan Yon Rizal berfokus pada penerapan pendekatan pembelajaran tipe *teams games tournament* sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pemanfaatan model *cooperative learning* yang dikenal dengan istilah *teams games tournament*, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Maydiantoro (2013), terdapat peningkatan hasil yang diperoleh sebesar 81,48%. Penelitian bertajuk "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMK melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament" dilakukan pada tahun 2014 oleh Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, dan Ega T. Berman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak penggunaan model *cooperative learning* yaitu pendekatan *teams games tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada bidang manajemen sistem pendingin. Metodologi penelitian yang digunakan memerlukan pemanfaatan penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari total tiga siklus berbeda. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang konsisten pada setiap siklus berturut-turut. Rata-rata peningkatan variabel N terlihat sebesar 0,48 pada siklus I, 0,60 pada siklus II, dan 0,65 pada siklus III. Pemanfaatan strategi *cooperative learning* ini berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar siswa diarahkan sesuai dengan modus pembelajaran yang dipilih guna memperlancar kelancaran proses pembelajaran. Pada siklus awal, aktivitas belajar siswa menunjukkan kualitas yang cukup baik. Demikian pula pada siklus berikutnya, kegiatan pembelajaran tetap mempertahankan standar yang tinggi. Akhirnya, pada siklus ketiga, kegiatan pembelajaran mencapai standar yang sangat tinggi. Peningkatan proses pembelajaran pada setiap siklusnya menyebabkan peningkatan baik pada hasil belajar siswa maupun aktivitas belajar siswa. Menurut temuan penelitian Yulianto (2014), penerapan model *cooperative learning* telah menunjukkan potensi untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam konteks pengaturan sistem pendingin.

*Cooperative learning* merupakan pendekatan pendidikan yang berakar pada kerangka teoritis konstruktivisme, yang menekankan keterlibatan aktif dan konstruksi pengetahuan. Strategi pedagogi ini melibatkan pembentukan kelompok siswa yang terdiri dari individu-individu dengan berbagai tingkat kemahiran. Dalam konteks tugas kolaboratif, sangat penting bagi semua siswa untuk terlibat aktif dalam upaya kooperatif yang bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman bersama terhadap materi pelajaran.

Menurut Isjoni (2011, p.14), proses pembelajaran tetap tidak memadai jika ada peserta didik yang gagal memperoleh pemahaman komprehensif terhadap materi pelajaran. Sesuai dengan temuan Sardiman (2011, p. 101), keterlibatan dapat diwujudkan melalui aktivitas fisik, yang menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi aktif dalam tindakan, seperti bermain, bekerja, atau menggunakan anggota tubuh mereka, daripada hanya mengambil sikap pasif mendengarkan atau memperhatikan. Menurut Sudjana (2010), hasil belajar dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap khusus yang diharapkan diperoleh siswa kembali atau mendemonstrasikan setelah menyelesaikan pengalaman belajar atau program pendidikan.

Kompetensi yang diperoleh siswa setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Warsito (2006, p.14), Menurut (Depdiknas, 2006 p. 125) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya kinerja yang baik dan konsisten. Menurut Wahid Murni dkk (2010, p. 18), prestasi akademik dapat dikaitkan dengan kemampuan individu dalam menunjukkan pertumbuhan dan perkembangan pribadi. Modifikasi ini mencakup perubahan kapasitas kognitif, kompetensi, atau disposisi terhadap entitas. Penelitian yang dilakukan berjudul “Pemanfaatan Model *Cooperative learning* Berbantuan Media Crossword puzzle Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Semangat Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika di Kelas VIII H SMP Negeri 1 Pangkah Tahun 2023.”

Oleh karena itu, penelitian ini mencakup dua komponen. Pertama, apakah penerapan model *cooperative learning* dan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan tingkat pembelajaran pada siswa kelas VIII. Penelitian ini menyelidiki potensi dampak penerapan model pembelajaran Cooperative Learning dengan metode Team Game Tournament terhadap prestasi akademik siswa kelas VIII di SMP N 1 Pangkah. Selain itu, penelitian ini mengeksplorasi keselarasan model pembelajaran ini dengan prinsip Bhinneka Tunggal Ika yang menekankan pada kesatuan dalam keberagaman. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan *cooperative learning* tipe team game meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas VIII di kelas VIII H SMP N 1 Pangkah, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan komitmen generasi muda dalam kerangka bhineka tunggal ika. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran guru dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas dengan menggunakan model pembelajaran kreatif.

## 2. METODE

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas karena peneliti merupakan guru pengampu yang melakukan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran serta untuk meningkatkan objek yang dikaji.

### **Waktu dan Tempat Penelitian (setting penelitian)**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilakukan selama dua kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini selama tiga bulan, dimulai pertengahan Maret sampai pertengahan Juni 2023. Penempatan tindakan kelas ini dilakukan di kelas VIII H SMP N 1 Pangkah yang berlokasi di jalan Kawedanan Pangkah, berdekatan dengan pabrik gula Pangkah Kabupaten Tegal. Apabila rute yang ditempuh dari arah Slawi menuju ke arah timur berjarak 6 km. Sedangkan apabila ditempuh dari Pantura hanya berjarak lebih kurang 11 km.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas VIII H SMP N 1 Pangkah yang seluruhnya berjumlah 32 anak. Dengan rincian 16 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan.

## Prosedur

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, mengikuti prinsip penelitian tindakan kelas. Proses penelitian terdiri dari empat tahap berbeda yang diulangi dalam setiap siklus. Proses pelaksanaan penelitian meliputi empat tahap yang berbeda, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Bagian selanjutnya menyajikan deskripsinya. Pada tahap awal siklus penelitian, yang disebut Siklus I, tahap perencanaan mencakup beberapa kegiatan utama. Kegiatan ini melibatkan identifikasi dan analisis masalah yang ingin diselidiki. Selain itu, permohonan izin penelitian juga diajukan kepada kepala sekolah, dan rencana pembelajaran juga disiapkan. Selanjutnya dikembangkan perangkat penelitian, ditulis pedoman tindakan bagi siswa dan guru, serta disiapkan perangkat dan media pembelajaran yang diperlukan. Tahapan pelaksanaan tindakan meliputi kegiatan persiapan, kegiatan inti, dan tindakan penutup. Kegiatan pendahuluan mencakup beberapa elemen penting untuk mengelola siswa secara efektif, termasuk manajemen kehadiran, strategi motivasi, peningkatan persepsi, komunikasi tujuan pembelajaran, dan penjelasan model pembelajaran yang digunakan. Pekerjaan ini bertujuan untuk merancang serangkaian proses pembelajaran kolaboratif untuk *teams games tournament*. Selama fase penutup sesi pembelajaran, pendidik dan peserta didik terlibat dalam beberapa praktik akademik, termasuk merangkum materi yang dibahas, terlibat dalam pemikiran reflektif, memberikan tugas, dan terlibat dalam kegiatan ibadah. Setelah tahap sebelumnya, tahap selanjutnya adalah tahap observasi. Pada saat ini, peneliti terlibat dalam pemeriksaan dan observasi aktivitas dan hasil tes. Terlibat dalam kegiatan observasi berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Penelitian ini terutama berpusat pada pengujian keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan paradigma *cooperative learning*, khususnya menggunakan *teams games tournament*. Kegiatan observasi dilakukan peneliti dengan dibantu oleh rekan sejawatnya dengan memanfaatkan lembar observasi. Hasil observasi selanjutnya dijadikan data penelitian pada tahap refleksi. Tahap terakhir adalah tahap refleksi. Tujuan kegiatan refleksi adalah untuk memperoleh pemahaman dan penilaian menyeluruh terhadap tindakan peneliti, termasuk kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan yang ditemukan pada siklus awal akan dipertahankan atau ditingkatkan, sedangkan kekurangan yang terdeteksi pada siklus awal akan diperbaiki melalui proses evaluasi ulang dan penyesuaian kegiatan pada siklus berikutnya.

Pada siklus kedua, dijadwalkan maksimal dua sesi. Siklus tersebut di atas meliputi tahapan yang berurutan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap awal penelitian ditetapkan strategi penelitian dengan memperhatikan hasil refleksi tahap awal, pengembangan instrumen penelitian, dan pengadaan sumber daya dan media pembelajaran yang diperlukan. Pada tahap pelaksanaan kegiatan meliputi tindakan pendahuluan, tindakan inti, dan tindakan penutup. Kegiatan pendahuluan mencakup banyak langkah yang bertujuan untuk mengelola siswa secara efektif, memastikan kehadiran, menumbuhkan motivasi, meningkatkan persepsi, memfasilitasi komunikasi tujuan pembelajaran, dan menjelaskan model pembelajaran yang digunakan. Pekerjaan ini bertujuan untuk merancang serangkaian proses *cooperative learning* untuk *teams games tournament*. Selama fase penutup sesi pembelajaran, pendidik dan peserta didik terlibat dalam berbagai praktik akademik

seperti merangkum materi, terlibat dalam pemikiran reflektif, memberikan tugas, dan terlibat dalam doa. Kegiatan pengamatan pada periode kedua hampir sama dengan kegiatan observasi pada periode pertama. Langkah observasi penelitian ini melibatkan observasi sistematis terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan proses pembelajaran.

Siswa terlibat dalam proses pembelajaran dengan berpartisipasi aktif dalam model *cooperative learning* yang mencakup pada model *teams games tournament*. Partisipasi setiap siswa didokumentasikan dalam lembar observasi yang mencakup beberapa parameter. Kegiatan observasi dilakukan peneliti dengan dibantu oleh rekan sejawatnya dengan memanfaatkan lembar observasi. Hasil observasi selanjutnya dijadikan bahan kajian pada tahap refleksi. Tujuan dari kegiatan reflektif yang dilakukan sepanjang siklus II adalah untuk memperoleh evaluasi komprehensif mengenai kelebihan dan kekurangan tindakan yang dilakukan peneliti pada siklus II. Terlepas dari kelebihan dan kekurangan yang diamati pada akhir siklus II, jika tolok ukur keberhasilan yang telah ditetapkan dalam sesi penelitian tindakan kelas ini telah tercapai atau melampauinya, maka kelanjutan upaya penelitian pada siklus berikutnya tidak dilaksanakan.

#### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data pada penelitian ini berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa variabel partisipasi belajar, sedangkan data kuantitatif berupa angka hasil belajar peserta didik. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi dan naskah tes formatif. Selanjutnya teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan penilaian hasil belajar dari tes formatif.

#### **Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Analisis data dilakukan terhadap data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini adalah data hasil belajar peserta didik, sedangkan data kualitatifnya hasil pengamatan terhadap partisipasi belajar peserta didik.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran pada kondisi awal dilakukan dengan menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan. Data yang diambil data yang diambil dari pembelajaran tersebut meliputi data partisipasi dan hasil belajar peserta didik. Data-data tersebut secara lengkap seperti dalam tabel berikut

#### a. Partisipasi Belajar

Tabel 1. Hasil Pengamatan Partisipasi Belajar Peserta Didik Kondisi Awal

No	Indikator	Jumlah Siswa	Presentase
1	Sangat Aktif	0 anak	0%
2	Aktif	1 anak	3%
3	Cukup Aktif	7 anak	21%
4	Kurang Aktif	24 anak	66%
Jumlah		32	100%
Rata-rata		53	
Kualifikasi		Kurang Aktif	

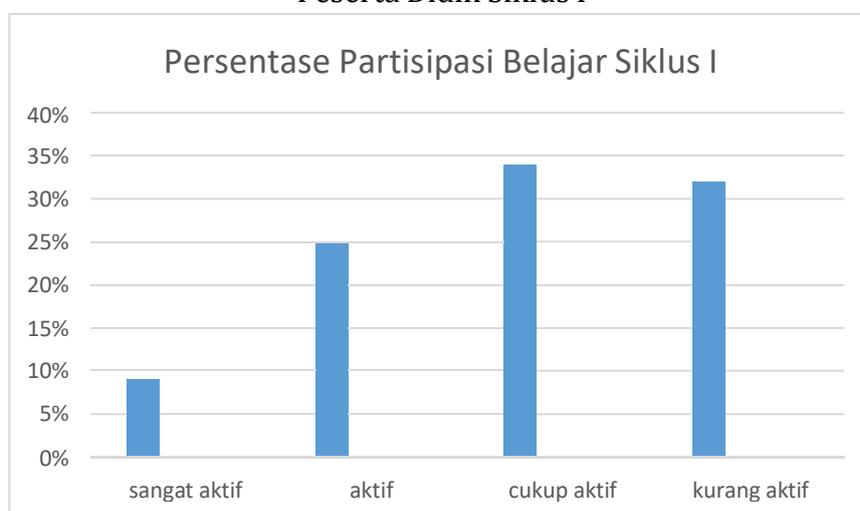
b. Hasil Belajar

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal

No	Indikator	Nilai
1	Nilai tertinggi	95
2	Nilai terendah	60
3	Tuntas	56%
4	Belum tuntas	44%
5	Rata-rata	73

Selanjutnya, pada siklus I diperoleh data partisipasi dan hasil belajar sebagai berikut:

Gambar 1. Hasil Pengamatan Partisipasi Belajar Peserta Didik Siklus I



Gambar 2. Hasil Pengamatan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I



Pada siklus II diperoleh peningkatan pada partisipasi dan hasil belajar. Data tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Partisipasi Belajar Siklus II

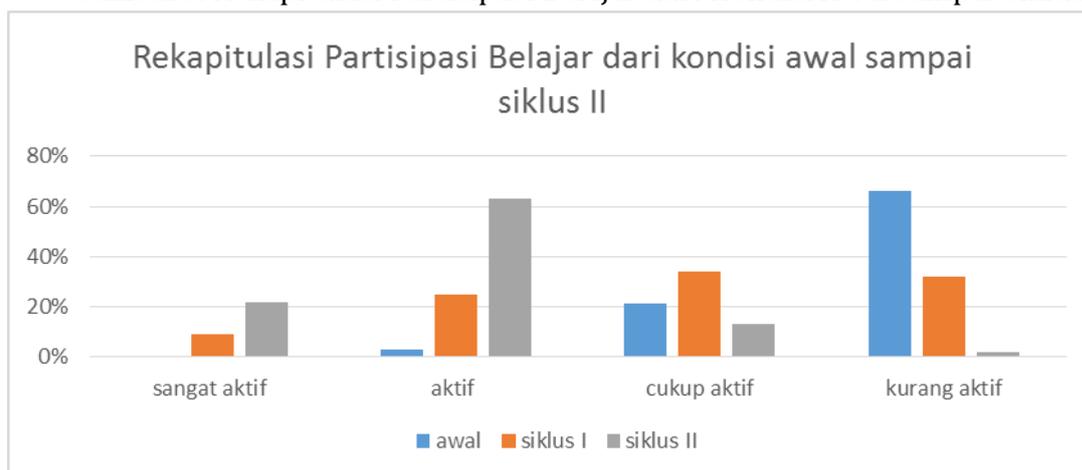
No	Indikator	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Aktif	7 anak	22%
2	Aktif	20 anak	63%
3	Cukup Aktif	4 anak	13%
4	Kurang Aktif	1 anak	2%
Jumlah		32 anak	100%
Rata-rata		79	
Kualifikasi		Aktif	

Tabel 4. Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siklus II

No	Indikator	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	70
3	Tuntas	94%
4	Belum tuntas	6%

Untuk lebih jelas, akan direkapitulasi data dari kondisi awal sampai siklus II. Berikut penjabaran data partisipasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII H SMP N 1 Pangkah.

Gambar3. Rekapitulasi Partisipasi Belajar dari Kondisi Awal sampai Siklus II



Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar dari Kondisi Awal Sampai Siklus II

No	Aspek	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	95	95	100
2	Nilai Terendah	60	60	70

3	Rata-rata	73	80	85
4	Tuntas	56%	75%	94%
5	Belum Tuntas	44%	25%	6%

Berdasarkan rekapitulasi data kondisi awal serta hasil belajar pada Siklus I dan Siklus II terlihat bahwa rata-rata nilai pada Siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 73 menjadi 80. Pada siklus kedua siklus mengalami peningkatan hingga mencapai nilai 85. Tingkat ketuntasan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 56% pada kondisi awal menjadi 75% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 94% pada Siklus II. Berdasarkan tabel dan grafik data siklus I dan II dapat diketahui bahwa penerapan model *cooperative learning* model *teams games tournament* berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, selaras dengan pembelajaran PPKn pada materi Bhinneka Tunggal Ika pada kelas VIII H SMP N 1 Pangkah tahun pelajaran 2022/2023. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa, dengan persentase meningkat dari rata-rata 53% pada siklus I menjadi 66% dan 79% pada siklus II. Penerapan model pembelajaran kooperatif berpotensi meningkatkan prestasi pendidikan terkait semangat sumpah muda pada pelajaran PKN pada siswa kelas VIII H SMP N 1 Pangkah pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, mengingat sifat kelas yang beragam dan terpadu maka hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup besar, yaitu dari rata-rata awal sebesar 73 pada siklus 1 menjadi 80 pada siklus 85. Tingkat ketuntasan awal sebesar 56%, meningkat menjadi 75% pada siklus I dan selanjutnya meningkat menjadi 94% pada siklus I. siklus II. Data penelitian menunjukkan kemanjuran penerapan model *cooperative learning* model *teams games tournament*, sehingga menghasilkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan hasil pembelajaran yang lebih baik.

#### 4. SIMPULAN

##### Simpulan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan sebagaimana diuraikan dalam bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Penerapan model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan partisipasi belajar PPKn materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika kelas VIII H SMP N 1 Pangkah. Penerapan model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar PPKn materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika kelas VIII H SMP N 1 Pangkah.

##### DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Zainul Ittihad. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Isjoni, (2011), *Cooperative learning: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- A.M, Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Sudjana, Nana. 2010. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Wahidmurni, dkk. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Litera

**PROFIL SINGKAT**

Penulis bernama Sobiatur mahasiswa PPG Prajabatan tahun 2022 prodi PPKN UPS Tegal. Tamatan Universitas Surakarta dengan jurusan yang sama. Aktivitas saat ini aktifis perempuan yang bergerak di bidang kemasyarakatan tingkat kabupaten dan sedang meniti karir keorganisasian menuju tingkat provinsi Jawa Tengah. Penulis dapat dihubungi dengan email [sobi.cantik@gmail.com](mailto:sobi.cantik@gmail.com).