PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* PADA MATERI BERPIKIR KOMPUTASIONAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X TJKT SMK NEGERI 1 KUPANG

Natalia Bela Wawo¹, Maria Magdalena Baetrice Sogen², Yonly Adrianus Benufinit³

^{1,2,3}Universitas Citra Bangsa

nataliabelaw@gmail.com¹, beatricesogen11@gmail.com², yonlybungsu@gmail.com³

ABSTRACT; *Natalia Bela Wawo, 2024. Development of Quizizz Learning Media on Computational Thinking Material to Increase Learning Motivation of Class X TJKT Students at SMK Negeri 1 Kupang. Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Citra Bangsa Kupang. Supervisor: Dr. Maria M. B. Sogen, S.Kom., M.Pd., Yonly A. Benufinit, S.Kom., M.T.*

This thesis discusses the development of Quizizz learning media on computational thinking material to increase student learning motivation. The purpose of this research is to determine the design of using Quizizz learning media to enhance student learning motivation and to assess the effectiveness of using Quizizz learning media in increasing the learning motivation of Class X TJKT 1 and 2 students at SMK Negeri 1 Kupang. The research type is R&D (Research and Development) with qualitative and quantitative data analysis techniques, using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). To measure the effectiveness of the learning media, it was evaluated using pretest and posttest results. Students were given a pretest before the Quizizz learning media was implemented. A significant improvement in student understanding of the material was observed after using the Quizizz learning media compared to not using the media. Based on the N-Gain test results, the average N-Gain score of $72.8875 > 0.7$ indicates a high category. The N-Gain percentage score is 72.89, which is categorized as effective.

Keywords: *Learning Media, Quizizz, Increasing Student Learning Motivation.*

ABSTRAK; *Natalia Bela Wawo, 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Pada Materi Berpikir Komputasional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X TJKT SMK Negeri 1 Kupang. Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Citra Bangsa Kupang. Pembimbing Dr. Maria M. B. Sogen, S.Kom., M.Pd, Yonly A. Benufinit, S.Kom., M.T.*

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran quizizz pada materi berpikir komputasional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini mengetahui rancangan penggunaan media pembelajaran quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TJKT 1 dan 2 SMK Negeri 1 Kupang. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan teknik analisis data Kualitatif dan

Kuantitatif, menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Dimana siswa diberikan *pretest* sebelum diterapkan media pembelajaran *quizizz*. Ada peningkatan pemahaman materi siswa yang signifikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran *quizizz* dan tanpa menggunakan media. Berdasarkan hasil perhitungan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) *pretest* dan *posttest* di atas menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* sebesar $72,8875 > 0,7$, sehingga kategori yang diperoleh yaitu tinggi. Sedangkan nilai *N-Gain score* persen adalah 72,89 yang pada tabel presentase termasuk efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Quizizz*, Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern saat ini semakin maju dan berkembang pesat baik sumber daya manusia maupun teknologinya. Teknologi yang semakin berkembang pesat bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi terbukti dapat meningkatkan minat belajar anak karena tampilan yang lebih menarik sehingga akan terhindar dari rasa jenuh selama mengikuti pembelajaran (Maharani, 2016).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Menurut (Pane & Dasopang, 2017) Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Rohmah, 2017). Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya komponen tujuan, materi atau bahan, strategi, alat dan media, serta evaluasi. Salah satu yang terlihat dari beberapa komponen tersebut yaitu komponen media. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk menambah informasi baru Haryono, 2014 dalam (Rahma & Meini, 2016).

Ketika dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media maka akan menimbulkan kerugian-kerugian bagi peserta didik, diantaranya akan terjadi salah penafsiran, siswa akan memiliki berbagai perbedaan tafsir pada sesuatu yang disampaikan guru. Kurangnya pemahaman, dengan tidak adanya media pembelajaran tentu siswa akan menghasilkan pemahaman yang berbeda dengan siswa lainnya yang mendapatkan media pembelajaran.

Pembelajaran di SMK Negeri 1 Kupang sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar yang sudah diterapkan pada tahun ajaran 2022/2023. Kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum yang melibatkan berbagai ragam pembelajaran. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik (Bidin A, 2017). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan Praktek Pengalaman Lapangan/PPL di kelas X TJKT 1 dan 2 SMK Negeri 1 Kupang guru mata pelajaran Informatika masih menggunakan media pembelajaran pengoperasian tidak menggunakan aplikasi program tertentu akan tetapi masih dengan cara (tatap muka/offline) yaitu bahan ajar berupa buku teks, modul dalam bentuk PDF atau *PowerPoint* sebagai sumber belajar, yang kemudian diberikan kepada siswa melalui WhatsApp Group dan aplikasi lainnya. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di kelas X TJKT 1 dan 2 SMK Negeri 1 Kupang masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran karena pembelajaran dalam kelas masih menggunakan bahan ajar berupa buku teks, modul dalam bentuk PDF, atau *PowerPoint* yang diberikan melalui *WhatsApp Group* dan aplikasi lainnya. *Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut disebabkan oleh kurangnya keterampilan dalam menggunakan aplikasi berbasis TIK multimedia dalam proses pembelajaran.* Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran Informatika begitu menyenangkan, salah satu cara mengurangi kebosanan saat pembelajaran adalah dengan memberikan kuis kepada peserta didik. Apalagi kuis yang diberikan secara online, tentu siswa akan menjadi lebih semangat, salah satunya adalah menggunakan aplikasi *quizizz*.

Melihat permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran yang dijalankan dalam *smartphone* yaitu aplikasi *quizizz*. Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* cukup efektif dan efisien dalam pendidikan, karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Peneliti memanfaatkan aplikasi *quizizz* karena dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) guru belum menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*

terkhususnya pada mata pembelajaran Informatika materi berpikir komputasional penggunaan media inilah nantinya yang akan mengembangkan keaktifan siswa dan pemahaman materi secara *discovery* yaitu siswa menemukan dan membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya sesuai dengan tahap perkembangan intelektual dan pengalamannya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 1 Kupang, guru kurang dalam menggunakan aplikasi berbasis internet sebagai media pembelajaran dan lebih sering menyampaikan materi pembelajaran melalui *powerpoint* dengan bantuan proyektor. Peneliti beranggapan perlu adanya media pembelajaran yang tepat untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran.

Game *quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik penghibur dalam proses pembelajaran. *quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan motivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Hal ini menjadi tantangan bagi guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model, metode ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi.

Melalui pengembangan media pembelajaran *quizizz* diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, meningkatkan perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran Informatika akan terasa lebih menyenangkan dan menarik.

Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran berupa aplikasi *quizizz* dapat menjadi sebuah pilihan alternatif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan optimal. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang baik. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Quizizz* Pada Materi Berpikir Komputasional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X TJKT SMK Negeri 1 Kupang”.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas X TJKT SMK Negeri 1 Kupang?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas X TJKT SMK Negeri 1 Kupang?

Dari rumusan masalah di atas dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui rancangan penggunaan media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TJKT SMK Negeri 1 kupang pada mata pelajaran Informatika materi berpikir komputasional.
2. Mengetahui eektivitas penggunaan media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TJKT SMK Negeri 1 kupang.

LANDASAN TEORI

1. Teori Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Siregar et al., 2017). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diujicobakan ke lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya.

2. Teori Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Pangestu, 2017). Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

3. Teori Pembelajaran

Pembelajaran diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, dan antar komponen satu dengan yang lainnya saling berhubungan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Teori Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang artinya “tengah” yang merupakan bentuk jamak dari kata medium dalam (M. Ramli AR 2013). Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

5. Teori *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah aplikasi games berbasis instruktif yang menyuguhkan latihan games multi permainan dan dapat membuat jalannya wadah belajar menjadi lebih pintar dan mengasyikkan. Dengan pembuatan media interaktif berbasis *quizizz* dapat memudahkan pengajar dalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik tertarik dan bersemangat untuk belajar. Jadi, penggunaan aplikasi *quizizz* ini sangat sesuai jika digunakan di Sekolah sebab di dalam aplikasi tersebut menyajikan gambar, video pembelajaran hingga game yang pastinya mampu membuat peserta didik lebih berkonsentrasi untuk meraih peringkat atas kuiz tersebut (Tony, 2020).

METODE PENELITIAN

Pengembangan ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D). *Research & Development* (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. Model atau pendekatan desain media pembelajaran adalah model *ADDIE* yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*.

Tahap pertama adalah tahap analisis. Pada analisis terdapat 3 tahapan. Analisis Kebutuhan berupa analisis media pembelajaran atau bahan ajar media *quizizz* pada mata pelajaran informatika yang digunakan oleh guru dan siswa. Pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan adalah hasil wawancara dengan guru TIK di SMK Negeri 1 Kupang. Kegiatan selanjutnya analisis materi, yang terdiri dari analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar agar

sesuai atau berdasarkan KI dan KD SMK kelas X TJKT. Selanjutnya dilakukan analisis literatur yang merupakan pengumpulan data-data berupa teori pendukung untuk media pembelajaran yang akan dibuat, dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, modul mata pelajaran informatika, serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lain yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Serta dilakukannya analisis karakteristik siswa, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kupang, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas X TJKT 1 dan 2 cenderung bersifat konvensional seperti buku teks, modul dalam bentuk PDF dan *Powerpoint* yang kemudian dibagikan ke *WhatsApp Group* siswa. Serta dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Tahap kedua adalah desain. Tahap desain meliputi perancangan butir-butir materi yang akan disajikan, penyusunan materi, pengumpulan bahan-bahan antara lain adalah materi, soal evaluasi, gambar, video, audio, tombol dan lain-lain. Ketika bahan yang diperlukan telah lengkap maka selanjutnya semua objek diproses dengan menggunakan *quizizz* untuk dijadikan media pembelajaran.

Tahap ketiga adalah Pengembangan. Tahap pengembangan ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua komponen yang telah disiapkan menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan *quizizz* yang telah dirancang. Setelah media selesai dibuat dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran untuk memperoleh masukan terhadap pengembangan disertai dengan instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran *quizizz*.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahapan ini media pembelajaran *quizizz* yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas X TJKT 1 dan 2 SMK N 1 Kupang. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *quizizz* hasil pengembangan. Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan angket menunjukkan hasil dari validasi siswa kelas X TJKT 1 dan 2 SMK Negeri 1 Kupang, dengan jumlah 60 siswa, hasilnya rata – rata dari 60 siswa menunjukkan bahwa 5.786 dibagi jumlah siswa, yaitu 60 siswa, dan mendapatkan nilai akhir 96,4% dan tingkat pencapaian sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa sesuai hasil angket dari siswa kelas X TJKT 1 dan 2 SMK Negeri 1 Kupang adalah media pembelajaran *quizizz* menarik dan layak untuk digunakan sebagai media

pembelajaran pada materi berpikir komputasional, kelas X TJKT 1 dan 2 SMK Negeri 1 Kupang.

Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi terhadap kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan, dan untuk mengukur layak tidaknya media pembelajaran hasil pengembangan tersebut diproduksi dan disebarluaskan serta digunakan di kelas X TJKT 1 dan SMK N 1 Kupang. Berdasarkan hasil perhitungan angket validasi dari ketiga ahli menunjukkan hasil dari validasi Ahli Media, untuk ahli media terdiri dari tiga, dimana ketiga ahli media hasilnya menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan hasil adalah; (1) 111 dibagi jumlah ideal untuk keseluruhan item yaitu 120 dan mendapatkan nilai rata – rata 92% dan tingkat pencapaian Sangat Baik, tidak perlu direvisi. (2) 95 dibagi jumlah ideal untuk keseluruhan item yaitu 120 dan mendapatkan nilai rata – rata 79% dan tingkat pencapaian Baik, tidak perlu direvisi. (3) 109 dibagi jumlah ideal untuk keseluruhan item yaitu 120 dan mendapatkan nilai rata – rata 90% dan tingkat pencapaian Sangat Baik, tidak perlu direvisi. Untuk keseluruhan jumlah nilai dari ketiga ahli media di jumlahkan $92 + 79 + 90$ sehingga menghasilkan 261, dari penjumlahan tersebut dibagi menjadi 3 hitungan dari jumlah 3 ahli media $261/3$ sehingga mendapatkan nilai rata-rata 87% dan tingkat pencapaian sangat baik, tidak perlu direvisi.

Hasil dari validasi Ahli Materi, hasilnya menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan hasil adalah 105 dibagi jumlah ideal untuk keseluruhan item yaitu 120 dan mendapatkan nilai rata – rata 87% dan tingkat pencapaian Sangat Baik, tidak perlu direvisi.

Untuk validasi ahli praktis pembelajaran ada dua, dimana kedua ahli praktis pembelajaran hasilnya menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan hasil adalah; (1) 120 dibagi jumlah ideal untuk keseluruhan item yaitu 120 dan mendapatkan nilai rata – rata 100% dan tingkat pencapaian Sangat Baik, tidak perlu direvisi. (2) 111 dibagi jumlah ideal untuk keseluruhan item yaitu 120 dan mendapatkan nilai rata – rata 92% dan tingkat pencapaian sangat Baik, tidak perlu direvisi. Untuk keseluruhan jumlah nilai dari ke dua ahli praktis pembelajaran di jumlahkan $100 + 92$ sehingga menghasilkan 192, dari penjumlahan tersebut dibagi menjadi 2 hitungan dari jumlah 3 ahli praktis pembelajaran $192/2$ sehingga mendapatkan nilai rata-rata 96% dan tingkat pencapaian sangat baik, tidak perlu direvisi. Sehingga rata-rata hasil validasi yang

didapatkan dari 3 validator ahli harus digabungkan lagi menjadi satu dengan cara menjumlahkan nilai rata-rata dari ketiga ahli, ahli media memperoleh nilai rata-rata 87%, ahli materi memperoleh 87%, dan ahli praktis pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 96%. Dari semua nilai ketiga ahli akan di jumlahkan $87 + 87 + 96$ sehingga menghasilkan 266, perolehan 266 yang sudah digabungkan dari ketiga ahli dibagi menjadi 3 lagi yang terdiri dari 3 ahli sehingga menghasilkan nilai akhir rata-rata 88% dengan pencapaian sangat baik tidak perlu direvisi. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran, media pembelajaran *quizizz* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi berpikir komputasional, kelas X TJKT 1 dan 2 SMK Negeri 1 Kupang.

Uji efektivitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar didapatkan dari penilaian *pretest* dan *posttest* yang diikuti 60 siswa dari kelas X TJKT 1 dan 2 yang telah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah di ujicobakan. Berdasarkan hasil perhitungan uji peningkatan rata-rata (*N-Gain*) *pretest* dan *posttest* di atas menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* sebesar 72, 8875 > 0,7, sehingga kategori yang diperoleh yaitu tinggi. Sedangkan nilai *N-Gain score* persen adalah 72,89 yang pada tabel presentase termasuk efektif.

Kualitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Review Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Praktisi Pembelajaran dan Responden/siswa.

a Kualitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Ahli Materi

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi dengan skor total 102 maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Jadi Hasil kelayakan materi pada media pembelajaran adalah 87% termasuk kategori Sangat Layak untuk di uji cobakan kepada siswa.

b Kualitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Ahli Media

Berdasarkan hasil dari ahli media dengan skor total 266 dari tiga ahli media, total tersebutlah yang di bagi 3 maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Jadi hasil kelayakan media pembelajaran menurut responden adalah 88% termasuk kategori Sangat Layak.

c Kualitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Ahli Praktisi Pembelajaran

Berdasarkan hasil dari ahli praktisi pembelajaran dengan skor total 192 dari dua ahli praktis pembelajaran, total tersebut yang di bagi 2 maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Jadi hasil kelayakan media pembelajaran menurut responden adalah 96% termasuk kategori Sangat Layak.

d **Kualitas Hasil Pengembangan Menurut Media Pembelajaran Responden/Siswa**

Berdasarkan hasil penilaian dari 60 siswa kelas X TJKT 1 dan 2 SMK Negeri 1 Kupang sebagai responden diperoleh hasil dengan skor total 5.786, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan pada BAB III. Jadi hasil kelayakan media pembelajaran menurut responden adalah 96% termasuk kategori Sangat Layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online Slot Mahjong Ways 2 Berdasarkan Putusan Perkara Nomor 1585/Pid.B/2024/PN Sby

Banyak faktor yang menjadi penyebab maraknya judi online, diantaranya adalah karena judi adalah perilaku manusia yang tidak dapat dihilangkan dan adanya fasilitas yang mendukung terjadinya perjudian online.

Selain itu terdapat faktor Internal dan Faktor Eksternal yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal yang dapat mempengaruhi perilaku judi adalah sebagai berikut:

a. Rendahnya Sumber Daya Manusia (SDM).

Perilaku judi dapat mempengaruhi kondisi mental seseorang. Seseorang yang senang berjudi akan memiliki mental yang rendah seperti malas, ceroboh, mudah berspekulasi dan cepat mengambil risiko dengan tidak memikirkan lebih jauh. Kondisi tersebut semakin menyulitkan pihak berwenang untuk menghapuskan atau menghilangkan perjudian dari masyarakat, karena masalah perjudian adalah masalah yang sangat kompleks dan berhubungan dengan berbagai masalah individu maupun masyarakat. Kemiskinan dan tekanan ekonomi, sikap mudah mencari uang dan kurangnya kepedulian terhadap lingkungan adalah sebagian permasalahan yang menjadikan perilaku judi sulit untuk diberantas.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahuinya bahwa perilaku judi merupakan tindakan pidana yang harus di jauhi dan dihilangkan, minimal dilakukan pencegahan agar tidak semakin

meningkat. Untuk dapat melakukan pencegahan dapat dilakukan dengan meningkatkan akdar keimanan kepada Tuhan sehingga tidak mudah tergiur dengan keuntungan yang tidak pasti.

b. Adat Istiadat

Permainan judi telah ada sejak dulu sehingga mendarah daging dan menjadi adat istiadat yang sulit untuk diberantas. Terkadang perilaku judi dianggap sesuatu yang biasa dilakukan sehingga tidak dicegah, sebaliknya, malah didukung karena dianggap kebiasaan yang telah berlaku sejak lama. Misalnya ketika ronda atau ada acara hajatan, maka aktifitas berjudi menjadi alternative untuk mengisi waktu luang. Kondisi tersebut menyebabkan perilaku judi sulit diberantas sehingga diperlukan kerjasama banyak pihak untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat bahwa perilaku judi adalah perilaku menyimpang dan merupakan tindakan pidana.

Walau bagaimanapun juga perjudian baik, konvensional maupun online merupakan tindak kejahatan yang melanggar Undang-Undang yang berlaku di negara kesatuan republik Indonesia sehingga siapapun pelakunya harus ditindak secara tegas

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang turut mempengaruhi perilaku judi online antara lain:

a. Perekonomian Keluarga

Perilaku judi yang dilakukan oleh penjudi dipicu oleh faktor ekonomi sebagai pemicu utama, terutama ekonomi menengah ke bawah. Seseorang dengan ekonomi menengah ke bawah lebih mudah terjerumus ke perilaku judi karena tidak dapat memenuhi kebutuhan hidup sehari-sehari sehingga mencari solusi untuk dapat memenuhi kebutuhannya secara instan. Sepintas Nampak bahwa dengan berjudi, seseorang dapat meningkatkan perekonomiannya dengan cepat melalui judi karena kodal yang dikeluarkan sedikit namun mendapatkan hasil yang berlipat-lipat, sehingga lebih mudah menghasilkan uang yang banyak. Namun tidak semua perilaku judi *online* dilakukan karena tuntutan ekonomi. Perilaku judi online juga dapat disebabkan karena adanya uang atau modal yang tidak digunakan sehingga menimbulkan keinginan untuk melakukan judi *online*.

b. Ketidak patuhan masyarakat terhadap hukum

Masyarakat ada yang patuh pada suatu jenis kebijakan tertentu, tetapi juga tidak patuh pada jenis kebijakan yang lain. Ada orang-orang yang sangat mendukung kebijakan (peraturan) di bidang kriminalitas. Masyarakat telah kecanduan dengan judi sehingga aktivitasnya berlangsung begitu bebas. Sementara mesin-mesin judi tak lain hanyalah mesin uang bagi

pengelolanya bukan bagi yang memainkannya. Ketidapatuhan selektif terhadap hukum dikarenakan lemahnya penegakan hukum perjudian didalam masyarakat dan kurangnya sosialisasi peraturan perjudian dimasyarakat. Dorongan untuk mencegah dan menghapus perilaku judi terhalang oleh banyaknya perbedaan suku bangsa dan agama yang mempunyai pemahaman tidak sama terhadap masalah perjudian.

Mengenai proses penegakkan hukum yang dilakukan terhadap Tindak Pidana Judi Online Slot Mahjong Ways 2, dapat Penulis uraikan sebagai berikut:

Hakim dalam memeriksa perkara pidana, berupa mencari dan membuktikan kebenaran hukum materil berdasarkan fakta-fakta yang terungkap dalam persidangan, serta memegang teguh surat dakwaan yang dirumuskan oleh Jaksa Penuntut Umum (JPU). Sebelum Penulis menguraikan mengenai tepat atau tidaknya penerapan hukum pidana terhadap tindak pidana judi online Slot Mahjong Ways 2 Berdasarkan Putusan Nomor 1585/Pid.B/2024/PN Sby, maka perlu diketahui terlebih dahulu Posisi kasus, dakwaan JPU, tuntutan Penuntut Umum, sebagai berikut:

a. Posisi Kasus

Pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2024 sekira pukul 02.00 WIB di Warkop Hijau Jalan Demak Surabaya Terdakwa BAGAS ADITYA ROMADHON bin JUMAIN telah melakukan permainan judi online slot Mahjong Ways 2 dengan menggunakan 1 (satu) buah Handphone merk Readmi Note 50 warna hitam dengan nomor 085933673930 milik Terdakwa dengan cara membuka/mengakses website/laman situs judi online Andara99 dengan link <https://andara99id.sbs> melalui google chrome, kemudian Terdakwa mendaftar/membuat akun dan masuk ke dalam website/laman situs judi online Andara99 dengan menggunakan Username: BAGAS89 dan Password: bagas123, selanjutnya Terdakwa melakukan top up/deposit saldo akun dengan cara transfer ke aplikasi QRIS yang ada dalam situs tersebut sebesar Rp. 20.000 (lima puluh ribu rupiah), setelah itu Terdakwa memilih game slot Mahjong Ways 2 yang Terdakwa pasang/taruhkan dengan mencantumkan nominal jumlah yang di taruhkan, kemudian Terdakwa menunggu hasil spin/putaran menang atau kalah apabila Terdakwa kalah dalam taruhan maka saldo akun miliknya akan berkurang dan apabila Terdakwa

menang maka akan mendapatkan tambahan saldo di akun milik Terdakwa yang bisa di ambil via WD (Wit Draw) yang di pindahkan ke Aplikasi DANA Terdakwa.

Selanjutnya pada hari Kamis tanggal 13 Juni 2024 sekira pukul 00.30 WIB Saksi ISJAMIL PANE dan Saksi HENDY KUSUMA yang sedang melakukan patroli di depan SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Jalan Dupak Bangunsari Surabaya mendapat informasi dari masyarakat bahwa di depan SMP Muhammadiyah 11 Surabaya terdapat seseorang yang bermain judi online menggunakan handphone, selanjutnya Saksi ISJAMIL PANE dan Saksi HENDY KUSUMA yang merupakan anggota reskrim Polsek Krembangan melakukan penyelidikan ke daerah lokasi tersebut lalu mengintrogasi Terdakwa dan Terdakwa mengakui telah bermain judi online, sehingga Terdakwa diamankan dan selanjutnya dibawa ke kantor Polsek Krembangan untuk dimintai keterangan lebih lanjut.

Berdasarkan introgasi Terdakwa mengakui telah bermain judi online kurang lebih sudah 1 (satu) tahun sejak 2023 yang mana keuntungan yang telah Terdakwa peroleh sejak tahun 2023 sampai dengan tahun 2024 kurang lebih sebesar Rp. 400.000,- (empat ratus ribu rupiah).

b. Dakwaan Jaksa Penuntut Umum

Surat dakwaan merupakan dasar atau landasan pemeriksaan perkara dalam sidang di pengadilan. Oleh karena itu Jaksa Penuntut Umum (JPU) harus bersikap cermat/teliti terutama yang berkaitan dengan penerapan peraturan perundang-undangan yang berlaku agar tidak terjadi kekurangan dan atau kekeliruan yang mengakibatkan batalnya surat dakwaan atau unsur-unsur dalam dakwaan tidak berhasil dibuktikan.

Dalam perkara Nomor 1585/Pid.Sus/2024/Sby ini, Terdakwa oleh Penuntut Umum telah di dakwa dengan dakwaan secara alternatif Pertama melanggar ketentuan Pasal 303 ayat (1) Ke-1 KUHPidana. kedua diancam Pidana dalam Pasal 303 bis ayat (1) Ke-1 KUHPidana.

c. Tuntutan Penuntut Umum

Tuntutan Penuntut Umum merupakan permohonan Penuntut Umum kepada Majelis Hakim ketika hendak mengadili suatu perkara. Yang pada pokoknya meminta Majelis Hakim Pengadilan Negeri Surabaya memeriksa dan mengadili perkara ini memutuskan:

- 1) Menyatakan Terdakwa BAGAS ADITYA ROMADHON Bin JUMAIN terbukti bersalah secara sah dan menyakinkan melakukan tindak pidana “menggunakan kesempatan bermain judi yang diadakan dengan melanggar Pasal 303”

sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam dakwaan Penuntut Umum melanggar Pasal 303 bis ayat (1) Ke-1 KUHPidana.

- 2) Menjatuhkan pidana terhadap Terdakwa BAGAS ADITYA ROMADHON Bin JUMAIN dengan pidana penjara selama 1 (satu) Tahun dan 3 (tiga) Bulan dikurangi masa tahanan dan masa penangkapan dengan perintah terdakwa tetap ditahan.
- 3) Menyatakan barang bukti berupa :
 - 1 (satu) buah Handphone merk Readmi Note 50 warna hitam dengan nomor 085933673930.

Agar dirampas untuk dimusnahkan

- 4) Menetapkan supaya terdakwa membayar biaya perkara sebesar Rp.2.000,- (dua ribu rupiah)

Pertimbangan Hakim Dalam Memutus Perkara Tindak Pidana Judi *Online* Slot Mahjong Ways Berdasarkan Putusan Perkara Nomor 1585/Pid.B/2024/PN Sby

Pengambilan keputusan sangatlah diperlukan oleh hakim dalam membuat keputusan yang akan dijatuhkan kepada terdakwa. Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan setelah proses pemeriksaan dan persidangan selesai, maka hakim harus mengambil keputusan yang sesuai. Hal ini sangat perlu untuk menciptakan putusan yang proporsional dan mendekati rasa keadilan, baik itu dari segi pelaku tindak pidana, korban tindak pidana, maupun masyarakat. Untuk itu sebelum menjatuhkan sanksi pidana, hakim melakukan tindakan untuk menelaah terlebih dahulu tentang kebenaran peristiwa yang diajukan kepadanya dengan melihat bukti-bukti yang ada (fakta persidangan) dan disertai keyakinannya setelah itu mempertimbangkan dan memberikan penilaian atas peristiwa yang terjadi serta menghubungkannya dengan hukum yang berlaku. Selanjutnya Majelis Hakim mengambil kesimpulan dengan menetapkan suatu sanksi pidana terhadap perbuatan yang dilakukan terdakwa.

Adapun hal-hal yang menjadi pertimbangan Majelis Hakim dalam memutus Perkara Nomor 1585/Pid.B/2024/PN Sby, Penulis membagi kedalam 2 (dua) bagian, yaitu pertimbangan yuridis dan pertimbangan sosiologis

a. Pertimbangan Yuridis

Pertimbangan yuridis adalah pertimbangan hakim yang memandang hukum sebagai suatu sistem yang utuh yang mencakupi fakta-fakta hukum yang terungkap di persidangan, asas-asas hukum, norma-norma hukum, dan aturan-aturan hukum. Berikut fakta-fakta hukum yang terungkap dipersidangan berdasarkan keterangan para saksi, terdakwa, barang bukti yang menjadi pertimbangan Majelis Hakim.

b. Pertimbangan Sosiologis

Pertimbangan sosiologis adalah pertimbangan hakim yang menggunakan pendekatan-pendekatan terhadap latar belakang, kondisi sosial ekonomi dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dalam menjatuhkan putusannya. Pasal 5 ayat (1) Rancangan KUHP Nasional Tahun 1999-2000, menentukan bahwa dalam pemidanaan, hakim mempertimbangkan:

- a. Kesalahan terdakwa.
- b. Motif dan tujuan melakukan tindak pidana.
- c. Cara melakukan tindak pidana.
- d. Sikap batin membuat tindak pidana.
- e. Riwayat hidup dan keadaan sosial ekonomi pelaku.
- f. Sikap dan tindakan pembuat setelah melakukan tindak pidana.
- g. Pengaruh tindak pidana terhadap masa depan pelaku.
- h. Pandangan masyarakat terhadap tindak pidana, terhadap korban atau keluarga.

Kemudian didalam Pasal 5 ayat (1) Undang-undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman juga disebutkan bahwa hakim dan hakim konstitusi wajib menggali, mengikuti, dan memahami nilai-nilai hukum dan rasa keadilan yang hidup dalam masyarakat. Artinya, dalam memutus suatu perkara hakim tidak boleh hanya mempertimbangkan aspek yuridisnya saja, tetapi hakim juga harus mempertimbangkan aspek sosiologisnya.

Hakim setelah mempertimbangkan hal-hal tersebut diatas, kemudian menjatuhkan sanksi pidana dalam Pasal 303 bis ayat (1) Ke-1 KUHPidana dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana, serta peraturan perundang-undangan lain yang berkaitan.

MENGADILI

- 1) Menyatakan Terdakwa Bagas Aditya Romadhon Bin Jumain, telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “Menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar Pasal 303 bis Ayat 1 Ke-1 KUHPidana
- 2) Menjatuhkan pidana terhadap Terdakwa tersebut oleh karena itu dengan pidana penjara selama 1 (satu) tahun.
- 3) Menetapkan masa penangkapan penahanan yang telah dijalani oleh Terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan.
- 4) Menetapkan Terdakwa tetap berada didalam tahanan.
- 5) Menetapkan barang bukti berupa :
 - 1 (satu) buah Handphone merk Readmi Note 50 warna hitam dengan nomor 085933673930Dirampas untuk dimusnahkan
- 6) Membebankan biaya perkara kepada Terdakwa sebesar Rp2.000,00 (dua ribu rupiah).

Putusan hakim merupakan pernyataan hakim sebagai pejabat negara yang diberi kewenangan untuk itu, berupa putusan penjatuhan pidana jika perbuatan pelaku tindak pidana terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah. Dalam upaya membuat putusan serta menjatuhkan sanksi pidana, tentunya hakim mempunyai pertimbangan-pertimbangan yang terdiri pertimbangan yuridis, meliputi surat dakwaan JPU, Tuntutan Penuntut Umum, keterangan saksi, keterangan terdakwa, dan barang bukti dan pertimbangan sosiologis meliputi latar belakang perbuatan terdakwa, akibat perbuatan terdakwa serta kondisi terdakwa pada saat melakukan perbuatan. Lalu kemudian mempertimbangkan tentang pertanggungjawaban pidana, dalam hal ini Majelis Hakim berdasarkan fakta-fakta yang timbul dipersidangan menilai bahwa terdakwa dapat dipertanggungjawabkan atas perbuatan yang dilakukan dengan pertimbangan bahwa pada saat melakukan perbuatannya, terdakwa sadar akan akibat yang ditimbulkan.

Terdakwa dalam melakukan perbuatannya berada pada kondisi yang sehat dan cakap untuk mempertimbangkan perbuatannya. Selain hal di atas, Hakim juga tidak melihat adanya alasan pembeda atau alasan pemaaf yang dapat menghapuskan sifat melawan hukum perbuatan

terdakwa, maka terdakwa haruslah dijatuhi pidana yang setimpal dengan perbuatannya sesuai dengan rasa keadilan yang berlaku dalam masyarakat. Sama halnya dengan Jaksa Penuntut Umum, Majelis Hakim hanya melihat hal-hal yang memberatkan yaitu perbuatan terdakwa tidak mendukung program Pemerintah dalam pemberantasan Tindak Pidana Perjudian. Adapun hal-hal yang meringankan adalah Terdakwa bersikap sopan didalam persidangan, Terdakwa mengakui terus terang perbuatannya, Terdakwa menyesali perbuatannya. Adapun hal-hal yang meringankan adalah Terdakwa bersikap sopan didalam persidangan, Terdakwa mengakui terus terang perbuatannya, Terdakwa menyesali perbuatannya.

Selain dari apa yang dijelaskan penulis di atas, yang perlu dilakukan oleh Hakim adalah untuk dapat dipidananya si pelaku, disyaratkan bahwa tindak pidana yang dilakukannya itu memenuhi unsur-unsur yang telah ditetapkan dalam Undang-undang. Dilihat dari sudut terjadinya tindakan dan kemampuan bertanggung jawab, seseorang akan dipertanggungjawabkan atas tindakan dan perbuatannya serta tidak adanya alasan pembeda/pemaaf atau peniadaan sifat melawan hukum untuk pidana yang dilakukannya.

Setelah menguraikan dan selanjutnya menganalisa pertimbangan-pertimbangan hakim dalam perkara ini, menurut Penulis pertimbangan ataupun penilaian-penilaian hakim dalam perkara ini sudah obyektif, telah berdasarkan fakta yang terungkap dipersidangan. Dan hakim pun telah melaksanakan amanat Pasal 5 ayat (1) Undang-undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman yang menyebutkan bahwa hakim dan hakim konstitusi wajib menggali, mengikuti, dan memahami nilai-nilai hukum dan rasa keadilan yang hidup dalam masyarakat. Hakim telah mempertimbangkan keadaan-keadaan terdakwa, seperti yang tertera dalam surat putusan bahwa hakim telah mempertimbangkan pribadi terdakwa. Tujuan utama dari penjatuhan hukuman adalah agar terdakwa tidak lagi mengulangi perbuatannya dan memberikan efek jera bagi diri terdakwa dan masyarakat.

Berdasarkan hal ini penulis, melihat dari teori relatif atau tujuan, yaitu dalam menjatuhkan hukuman pidana terhadap terdakwa Bagas Aditya Romadhon Bin Jumain majelis hakim memiliki tujuan tertentu, ialah untuk menegakkan dan menertibkan. aturan hukum di dalam masyarakat dengan memperhatikan bahwa bukan untuk pembalasan dari kesalahan pelaku tindak pidana. Dan penjatuhan hukuman pidana terhadap Bagas Aditya Romadhon Bin Jumain ini memiliki tujuan tertentu yang berguna untuk melindungi masyarakat menjadi lebih

sejahtera. (Zainal Abidin Farid,2007:11) Dalam teori ini juga menekankan kepada pencegahan baik secara umum dan khusus agar orang-orang tidak melakukan tindak kejahatan.

Kemudian teori gabungan, yang menyatakan bahwa tujuan pidana bersifat plural atau beragam, karena pada dasarnya menggabungkan antara prinsip-prinsip relatif (tujuan) dan absolut (pembalasan) menjadi satu kesatuan. Letak pembalasan terhadap Bagas Aditya Romadhon Bin Jumain ialah vonis hakim dengan pidana penjara 1 (satu) tahun dan membebaskan kepada Bagas Aditya Romadhon Bin Jumain dengan membayar biaya perkara sebesar Rp.2000 (dua ribu rupiah) Teori ini mengandung karakter pembalasan sejauh hukum an dipandang sebagai kritik moral dalam menanggapi tindakan yang salah. Sedangkan karakter tujuan terletak pada pemikiran bahwa tujuan kritik moral adalah reformasi atau perubahan perilaku terpidana di masa yang akan datang.

Teori gabungan ini diperkenalkan oleh Prins, Van Hammel, Van List yang berpandangan bahwa tujuan terpenting pidanan itu untuk memberantas kejahatan-kejahatan yang ada dalam kehidupan masyarakat. Di sisi lain tujuan pidana terhadap Bagas Aditya Romadhon Bin Jumain ialah untuk memberikan penderitaan kepada pelaku tindak pidana baik dari segi fisik maupun psikisnya, hal ini juga merupakan sebuah pendidikan moral agar pelaku tidak mengulangi perbuatannya dan dapat menjadi lebih baik

Dengan demikian dan berdasarkan hal-hal diatas, maka prosedur persidangan dan pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan dalam Perkara Nomor 1585/Pid.B/2024/PN Sby sudah sesuai dengan ketentuan undang-undang yang berlaku.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kepemilikan Mengenai proses penegakkan hukum yang dilakukan terhadap Tindak Pidana Judi Online Slot Mahjong Ways 2 terdapat beberapa tahapan yaitu *pertama* pada tahapan penyidikan dalam melakukan penyidikan, untuk mengumpulkan alat bukti, Penyidik diberi kewenangan-kewenangan melakukan tindakan tertentu sehingga dapat menyelesaikan proses penyidikan itu, dan siap untuk menyerahkan berita acara kepada Penuntut Umum. *Kedua* tahapan Penuntutan Penuntut umum dapat berpendapat bahwa hasil penyidikan dinilai sudah lengkap, maka dalam waktu secepatnya penuntut umum segera membuat surat dakwaan. Terhadap tindak pidana judi online, penyusunan surat dakwaan dilakukan secara alternatif,

yaitu pertama-tama terdakwa didakwa melakukan tindak pidana pokok yang berupa judi online sebagaimana termuat dalam pasal 303 ayat 1 ke-1 KUHPidana dan 303 bis Ayat (1) Ke-1 KUHPidana. *Ketiga* Tahap Pemeriksaan di depan Sidang Pengadilan Pelimpahan berkas perkara tindak pidana judi online slot mahjong Ways 2 setelah diperiksa dan diteliti secara cermat ternyata perkara tersebut merupakan batas wewenangnya untuk diperiksa dan diputuskan, tindakan selanjutnya Ketua pengadilan Negeri Surabaya akan menunjuk Hakim yang akan menyidangkan perkara itu, dan Hakim yang ditunjuk akan menetapkan hari sidang (Pasal 152 ayat 1 KUHP), sambil memerintahkan Penuntut Umum untuk memanggil terdakwa dan saksi-saksi agar hadir pada waktu yang ditentukan.

Hakim Pengadilan Negeri Surabaya dalam menjatuhkan putusan pidana pada Putusan Nomor 1585/Pid.B/2024/PN Sby, telah mempertimbangkan dari segi yuridis dan segi sosiologis. Dalam pertimbangan yuridis Hakim Pengadilan Negeri Surabaya mempertimbangkan fakta-fakta yuridis yang terungkap di dalam persidangan, yaitu pasal yang didakwakan oleh jaksa penuntut umum yang, dimana pasal inilah yang dijadikan hakim sebagai dasar pertimbangan dalam menjatuhkan putusan pidana kepada Terdakwa. Dalam hal ini hakim juga terlebih dahulu melihat unsur-unsur dari pasal 303 bis ayat (1) ke-1 KUHPidana yaitu: unsur Barang Siapa, dan Unsur Unsur Tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut campur dalam suatu perusahaan untuk itu. Setelah kedua unsur tersebut terpanuhi. Adapun yang menjadi pertimbangan hakim ialah fakta-fakta yang terungkap di persidangan berupa keterangan saksi-saksi dan keterangan terdakwa. Kemudian dari segi sosiologis hakim juga mempertimbangkan hal-hal yang memberatkan serta hal-hal yang meringankan. Maka hakim menyatakan bahwa Terdakwa bernama Bagas Aditya Romadhon Bin Jumaian telah terbukti “Memberi kesempatan untuk melakukan permainan judi sebagai mata pencaharian”. Berdasarkan perbuatan yang dilakukan oleh Terdakwa yang melanggar pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHPidana. Adapun Menjatuhkan pidana terhadap terdakwa Bagas Romadhon Bin Jumaian dengan pidana penjara selama 1 (satu) tahun dikurangi selama terdakwa berada dalam tahanan sementara atas dasar perintah terdakwa tetap ditahan. Tujuan utama dari penjatuhan hukuman adalah agar terdakwa tidak lagi mengulangi perbuatannya dan memberikan efek jera bagi diri terdakwa dan masyarakat.

Saran

Untuk para penegak hukum diharapkan lebih progresif dalam memberantas tindak pidana perjudian online, dalam hal perjudian online ini para pemangku kekuasaan bisa saja untuk melakukan pemblokiran terhadap situs-situs perjudian online, dengan dilakukannya hal demikian tentunya akan meminimalisir permasalahan yang ada.

Dalam hal ini penulis juga mengharapkan nantinya dalam penjatuhan pidana perjudian online dapat dilakukan dengan ketentuan hukum yang secara khusus mengatur tindak kejahatan *cybercrime* ini yang berdasar pada Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang semestinya dapat mengatur tindak pidana perjudian online. pada dasarnya dalam sistem hukum Indonesia menjunjung tinggi asas "*Lex Specialis derogat legi generali*" yaitu hukum yang bersifat khusus dan mengesampingkan hukum yang bersifat umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinah & Nely. (2022). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Studi Kepustakaan Pada Siswa Sekolah Dasar).
- Astuti, M., & Ismail, F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Studi Inovasi Dan Globalisasi Pendidikan Berbasis Teori Dan Riset. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(2), 99–112.
- Awalla, E., Tulus, M.G, F., & Lolama, A. (2018). Pengembangan Kompetensi Asn Di Kantor Bkd Melonguane Kabupaten Kepulauan Talaud Eunike. *Journal.Unsrat*
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019) *Kahoot! Or Quizizz: The Studens' Perspectives*. <https://doi.org/20.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Benufinit, Yonly Adrianus, And Aderia Malaikosa. (2024) Efektivitas Penggunaan *Quiziz* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 7.1 (2024): 147-160.
- bidin A. (2017). "Pengalaman Audit Pemastian Kualitas Dan Keamanan Kegiatan Medis Di Organisasi Medis Dalam Bagian 'Keamanan Epidemiologis'. Di *Bulletin Roszdravnadzor* (Vol. 4, Issue 1).
- Dianti, Y. (2017). Peran Sekretaris Dalam Prosedur Administrasi Penerbitan Izin Tinggal

Terbatas Dan Etika Penerimaan Tamu Di Kantor Imigrasi Kelas I Bandung. *Angewandte Chemie International Edition*.

F. Erma. (2012). Kajian Teori "Pengertian Media Pembelajaran".

Faidy & Arsana, (2014). Hubungan Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI. Kajian Moral Dan Kewarganegaraan.

Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>

Fauhah, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar.

Hake, R. R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D. American Education Research Association's Division. D. Measurement and Research Methodology*.

Hanayulianti, (2022). Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Hasanah Devi Hana, (2019). Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Melatih Kemampuan Gramatika Mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang.

[Hafizah Rifky](#), (2016). Pengertian Tes Pengukuran Penilaian Dan Evaluasi Menurut Para Ahli.

Ii & Teori. (2010). Program Pembelajaran Thfidz Qur'an (Studi Deskriptif Pada SMA IT As-Syifa School Tambak Mekar Jalan Cagak Subang) Universitas Pendidikan Indonesia *Repository*. Upi.Edu.

Iis Mira Santika, et al, 2021. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN 1 Sembuluh I Kecerdasan.

Ina & Wahyun. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Daring Yang Efektif Selama Pandemi Di Sdn 1 Tanah Tinggi.

Ismawanti, A., Unaenah, E., Putri, D. C., & Azzahra, F. D. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Kelas Tinggi di SD Negeri Periuk Jaya Permai Tangerang. *Arzusin*, 2(4), 343–351. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i4.453>

Kahar, I. (2018). Pengaruh motivasi dan minat belajar siswa Kelas x terhadap hasil belajar servis atas bola voli Smanegeri 18 luwu (*Doctoral dissertation*, Universitas Negeri Makassar).

Khaliqul Husna, (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat

- Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.
- Khoiriyah, U. (2018). Pengaruh Manajemen Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mtsn 1 Jombang. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*.
- Kurniawan, A. (2021). Penerapan Pembelajaran Pjok Berbasis Hots (*Higher Order Thinking Skill*) di SDN Kalipecabean.
- Lusia Indriyani. (2018). Pengembangan Media Poster Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.
- M Muji, (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Keterampilan Membaca Model Pembelajaran Kontekstual.
- M. Ramli Ar. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran.
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Daring Yang Efektif Selama Pandemi Di Sdn 1 Tanah Tinggi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 366–377. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maharani, Y. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan*
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinial*.
- Media, I., Berbasis, P., & Orang, P. P. (2017). *Journal of Nonformal Education*.
- MRizky, A. (2020). Peran Indonesian Diaspora Network (Idn) Dalam Meningkatkan Country Branding Indonesia Pada Aspek Sosial Dan Budaya Di Amerika Serikat. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Muhtasyam, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar (*Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Nur Asima. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Suara Hewan Berbasis Android Di Tk Pertiwi Boronganjeng.
- Nursanti, E., & Handayani, T. H. W. (2018). Pengembangan video materi pengaruh bahan pengembang pada pembuatan muffin di SMK Negeri 4 Yogyakarta. *E-Journal Student*

Pend. Teknik Boga - SI, 7(2), 1–7.

- Pairikaes, I., Benufinit, Y. A., & Manu, G. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Kristen Citra Bangsa Mandiri. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(1), 35–41. <https://doi.org/10.37792/hinef.v2i1.868>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Peni, Ratmono. (2021). Pengaruh Kemampuan Kerja, Kompensasi, Disiplin Kerja Dan Pengawasan Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. PLN (Persero) UP3 Kota Metro.
- Pangestu, B. A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 121–126.
- Priadi, R. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Kasus Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Singaparna Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Purba L, (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika. *jurnal dinamika pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>.
- Rahma & Meini, (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Kompetensi Dasar Memahami Rangkaian *Multiplexer, Decoder, Flip-Flop Dan Counter* Kelas X Smk Negeri 2 Surabaya.
- Rachman, T. (2018). Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Ramsi, M. A. (n.d.). Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). *Pengembangan Bahan Ajaran Media*. 1(3), 343–348.
- Rohima, N., & Keguruan, F. (n.d.). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.

- Siregar, L. R., Harlin, & Syofii, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Mata Kuliah Diagnosis Kendaraan Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4(1), 45.
- Suardi, M. (2022). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia, March*, 175.
- Sujadi, I., & S, D. R. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Dengan Lectora Authoring Tools Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP / Mts. 167–178.
- Suparno dan Endy. (2005). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 4(80), 4.
- Syam, N. (2017). Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar Pengembangan Media Tutorial Pembelajaran IPA Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 5, 156–174.
- Talizaro Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajarmahasiswa.
- Tony S, (2020). *BEST PRACTICE* Implikasi Media *Quizizz* Berbasis And Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Tingkat Nasional.
- Tri Rohani & Yoga Pratama. (2021). Pengintegrasian Budaya Lokal Besemah Kedalam Materi Sastra Di Stkip Muhammadiyah Pagaralam.
- Umar. (2014). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran. *Jurnal Tarbiwiyah*.
- Unik Hanifah Salsabila, (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.
- Warsita, B. (2019). Gambar Macam Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*.
- Wisata, O., & Wonosobo, K. (2017). Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Perekonomian Masyarakat Sekitar Objek Wisata di Dieng Kabupaten Wonosobo.
- Yulika, R. (2019). Pengaruh kecerdasan emosi dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Sengkang. *Inspiratif Pendidikan*.
- Yuniantoro, G. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris di SMAN 21 Kota Bekasi. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*.
- Zainal Abidin & Sugeng Purbawanto. (2015). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Livewire* Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan

Audio Video Di SMK Negeri 4 Semarang. *Universitas Negeri Semarang, Indonesia*