

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab empat ini membahas Gambaran umum pelaksanaan proyek, proses karya bidang, serta hasil produksi media *public relations* sebagai bentuk promosi kegiatan BPS Meet Student yang dilaksanakan melalui kerja sama dengan BPS Provinsi Jawa Tengah. Pembahasan disesuaikan dengan peran penulis sebagai *event planner* dan *public relations*, serta teori yang digunakan. Proses pelaksanaan proyek terdiri dari tiga tahap, yaitu pra-event, pelaksanaan event, dan pasca-event. Pada setiap tahap, penulis berperan dalam perencanaan, produksi, hingga evaluasi pelaksanaan kegiatan. Berikut adalah pembahasan mengenai deskripsi pekerjaan penulis selama proses pelaksanaan proyek tugas akhir. Berikut adalah pembahasan mengenai deskripsi pekerjaan penulis selama proses pelaksanaan proyek tugas akhir.

4.1 Gambaran Umum Permasalahan

Hasil survei pada siswa SMA Negeri 3 Semarang, masih ditemukan adanya kesenjangan antara tuntutan tersebut dengan tingkat pemahaman siswa. Sebanyak 66,7% siswa masih beranggapan bahwa grafik atau diagram hanya berfungsi sebagai pengganti angka dalam tabel, sementara hanya 33,3% siswa yang memahami bahwa grafik digunakan untuk mempermudah interpretasi data.

Selain itu, dalam aspek pemahaman data visual, sebanyak 66,7% siswa menyatakan kurang memahami grafik yang disajikan, 22,2% cukup memahami, dan hanya 11,1% yang sangat memahami. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca serta menarik kesimpulan dari data dalam bentuk visual.

Pengalaman siswa dalam mengolah data juga masih terbatas, di mana 66,7% siswa hanya mengolah data yang sudah tersedia, sedangkan 33,3% lainnya masih bergantung pada bantuan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan pengolahan dan analisis data belum berkembang secara mandiri.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan literasi data dengan kemampuan aktual siswa. Faktanya, informasi banyak disajikan dalam bentuk angka, grafik, maupun statistik sehingga siswa perlu memiliki kemampuan literasi data yang memadai. Literasi data mencakup kemampuan membaca, memahami, menginterpretasikan, serta memanfaatkan data dalam berbagai konteks. Namun, berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, sebagian siswa masih memahami fungsi data visual secara terbatas dan belum mampu mengolah maupun menginterpretasikan data secara mandiri.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan literasi data dengan kemampuan aktual siswa. Faktanya, informasi banyak disajikan dalam bentuk angka, grafik, maupun statistik sehingga siswa perlu memiliki kemampuan literasi data yang memadai. Literasi data mencakup kemampuan membaca, memahami, menginterpretasikan, serta memanfaatkan data dalam berbagai konteks. Namun, berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, sebagian siswa masih memahami fungsi data visual secara terbatas dan belum mampu mengolah maupun menginterpretasikan data secara mandiri.

4.2 Analisis Masalah

Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap literasi data memiliki implikasi yang cukup signifikan, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis riset. Siswa yang belum memiliki kemampuan literasi data akan mengalami kesulitan dalam memahami, mengolah, serta menginterpretasikan data yang menjadi bagian penting dalam proses penelitian.

Keterbatasan tersebut berpotensi menghambat kemampuan siswa dalam menarik kesimpulan yang tepat serta menyusun hasil penelitian secara sistematis. Selain itu, rendahnya literasi data juga dapat memengaruhi kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa dalam menghadapi informasi berbasis data di era digital.

Implikasi ini menjadi semakin penting mengingat SMA Negeri 3 Semarang merupakan sekolah berbasis riset, di mana siswa dituntut untuk mampu melakukan proses ilmiah seperti pengumpulan, pengolahan, dan analisis data. Apabila kemampuan literasi data siswa masih rendah, maka hal ini berpotensi menjadi

hambatan dalam pengembangan kemampuan riset siswa serta memengaruhi kualitas hasil penelitian yang dihasilkan.

Oleh karena itu, permasalahan literasi data ini menjadi penting untuk segera ditangani agar tidak menghambat proses pembelajaran serta pengembangan kemampuan riset siswa. Sebagai solusi, kegiatan BPS Meet Student yang dilaksanakan melalui kerja sama dengan BPS Provinsi Jawa Tengah di SMA Negeri 3 Semarang dirancang sebagai media edukasi yang menggabungkan penyampaian materi dengan aktivitas interaktif. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman serta kesadaran siswa terhadap pentingnya literasi data dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Tahap Pelaksanaan Proyek Bidang Sesuai *Job Description*

Pelaksanaan kegiatan BPS Meet Student di SMA Negeri 3 Semarang berjalan melalui beberapa proses. Berikut merupakan tugas yang dilakukan penulis dalam melaksanakan kegiatan, yaitu:

4.3.1 *Public Relations*

Pada pelaksanaan kegiatan *BPS Meet Student*, penulis berperan sebagai *public relations* yang bertanggung jawab dalam mengelola komunikasi serta menjalin hubungan dengan pihak terkait. Adapun tugas yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan pihak BPS Provinsi Jawa Tengah

Koordinasi dengan pihak BPS Provinsi Jawa Tengah dilakukan sejak tahap perencanaan kegiatan, yaitu sekitar H- 2 bulan sebelum pelaksanaan. Penulis menghubungi bagian Humas melalui WhatsApp untuk menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan, yang kemudian dilanjutkan dengan pengiriman surat permohonan resmi sebagai mitra.

Dalam proses tersebut, penulis berkoordinasi terkait penunjukan narasumber, penyusunan materi, durasi penyampaian materi, penggunaan media presentasi, serta pembagian waktu sesi tanya jawab.

2. **Menjalin komunikasi dengan pihak SMA Negeri 3 Semarang**

Penulis melakukan komunikasi dengan Wakil Kepala Sekolah bidang kehumasan untuk mengajukan perizinan kegiatan melalui surat resmi dari fakultas dan BPS Prov. Jateng yang dilengkapi proposal kegiatan. Proposal tersebut berisi latar belakang, tujuan, waktu pelaksanaan, serta kebutuhan fasilitas.

Selanjutnya, penulis berkoordinasi terkait jumlah peserta, penggunaan ruang multimedia sebagai lokasi kegiatan, serta fasilitas pendukung seperti LCD proyektor, sound system, mikrofon, dan tempat duduk peserta.

3. **Menyusun dan menyampaikan informasi kegiatan**

Penulis menyusun informasi kegiatan secara rinci dalam bentuk rundown acara yang memuat susunan kegiatan dari pembukaan hingga penutup. Informasi tersebut disampaikan kepada pihak BPS dan pihak sekolah agar seluruh pihak memahami alur kegiatan.

Selain itu, penulis juga menyampaikan informasi teknis kepada narasumber serta kepada peserta melalui media publikasi agar kegiatan dapat diikuti dengan baik.

4. **Merancang media publikasi kegiatan**

Penulis merancang media komunikasi berupa poster dan banner sebagai sarana penyampaian informasi sekaligus untuk menarik partisipasi siswa dalam kegiatan.

5. **Menjaga hubungan baik dengan stakeholder**

Penulis menjaga komunikasi yang aktif, responsif, dan profesional dengan pihak BPS dan pihak sekolah. Penulis secara rutin memberikan informasi perkembangan kegiatan serta memastikan seluruh pihak memperoleh informasi yang jelas.

Setelah kegiatan selesai, penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama yang telah terjalin, sehingga hubungan baik dapat terus terjaga.

4.3.2 Event Planner

Selain berperan sebagai *public relations*, penulis juga bertanggung jawab sebagai *event planner* dalam kegiatan *BPS Meet Student*. Dalam peran ini, penulis bertugas merancang, mengatur, serta memastikan kegiatan berjalan sesuai dengan perencanaan. Adapun tugas yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Menyusun konsep kegiatan

Penulis merancang konsep kegiatan yang bersifat edukatif dan interaktif dengan jumlah peserta sebanyak 432 siswa. Kegiatan disusun dalam beberapa sesi, yaitu pembukaan (sambutan dari pihak sekolah dan BPS), penyampaian materi utama, sesi diskusi dan tanya jawab, serta penutup berupa kuis interaktif. Konsep ini dirancang agar kegiatan tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif peserta.

2. Menyusun rundown acara

Penulis menyusun rundown acara secara rinci yang memuat urutan kegiatan mulai dari registrasi, pembukaan, sambutan, penyampaian materi, sesi tanya jawab, hingga penutup.

Rundown juga mencantumkan alokasi waktu, penanggung jawab setiap sesi, serta kebutuhan teknis yang diperlukan agar kegiatan dengan jumlah peserta yang besar tetap berjalan terstruktur.

3. Mengatur teknis pelaksanaan kegiatan

Penulis mengatur aspek teknis kegiatan, termasuk sistem presensi peserta yang dilakukan sebelum acara dimulai menggunakan barcode yang ditampilkan pada layar dan dipindai oleh peserta melalui perangkat masing-masing. Sistem ini digunakan untuk mempermudah pendataan kehadiran serta menghindari antrean panjang. Data kehadiran peserta secara otomatis terekam dalam sistem sehingga memudahkan dokumentasi kegiatan.

Selain itu, penulis memastikan kesiapan tempat dan perlengkapan seperti penataan ruang, LCD proyektor, sound system, mikrofon, serta kesiapan materi presentasi. Penulis juga mengatur alur peserta agar kegiatan berlangsung tertib.

4. Bertugas sebagai *liaison officer* (LO)

Penulis mendampingi narasumber dari BPS Provinsi Jawa Tengah serta memastikan kebutuhan narasumber terpenuhi, seperti kesiapan materi, alat presentasi, serta koordinasi waktu tampil.

5. Bertugas sebagai *time keeper*

Penulis mengontrol jalannya waktu selama kegiatan dengan mengacu pada rundown, serta memberikan pengingat kepada pihak terkait agar setiap sesi berjalan sesuai jadwal.

6. Melakukan monitoring jalannya kegiatan

Penulis mengawasi jalannya acara secara keseluruhan serta mengantisipasi kendala teknis yang mungkin terjadi selama kegiatan berlangsung.

4.3.3 Tahap Pra-Kegiatan BPS Meet Student di SMAN 3 Semarang

Berikut merupakan rincian tahapan yang disusun oleh penulis bersama pihak terkait dalam proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan BPS Meet Student. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bentuk edukasi literasi data kepada siswa dengan memanfaatkan media komunikasi *public relations* guna meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap pentingnya data dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap ini, penulis memiliki peran sebagai *event planner* dan *public relations* dalam merancang konsep kegiatan, melakukan koordinasi dengan pihak-pihak terkait, serta menyiapkan kebutuhan teknis dan komunikasi. Adapun pembagian tahapan pada pra-kegiatan adalah sebagai berikut.

4.3.3.1 Penentuan Topik dan Diskusi Awal

Kegiatan *BPS Meet Student* dilaksanakan di SMA Negeri 3 Semarang sebagai bentuk implementasi edukasi literasi data kepada siswa. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh hasil survei pendahuluan yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap literasi data, khususnya dalam membaca dan menginterpretasikan grafik, masih tergolong rendah. Hasil tersebut diperoleh melalui penyebaran kuesioner (*pre-test*) kepada siswa kelas X yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami serta menarik kesimpulan dari data yang disajikan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis bersama pihak sekolah dan BPS Provinsi Jawa Tengah melakukan diskusi awal untuk merumuskan konsep kegiatan yang akan dilaksanakan. Diskusi dilakukan terkait penentuan materi literasi data yang sesuai dengan kebutuhan siswa, bentuk kegiatan interaktif yang akan diterapkan, pembagian peran dalam pelaksanaan acara, serta strategi penyampaian materi agar lebih mudah dipahami siswa. Kegiatan dirancang dalam bentuk event edukatif dengan pendekatan interaktif, seperti penyampaian materi, diskusi, dan kuis berbasis data guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Dokumentasi kegiatan diskusi bersama pihak Humas BPS Provinsi Jawa Tengah ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Diskusi dengan Pihak Humas BPS Provinsi Jawa Tengah

Melalui diskusi tersebut, diperoleh kesepakatan mengenai konsep pelaksanaan kegiatan *BPS Meet Student*, mulai dari penyusunan rangkaian acara, metode penyampaian materi, hingga media publikasi yang akan digunakan selama

kegiatan berlangsung. Selanjutnya, penentuan lokasi kegiatan dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik sekolah. SMA Negeri 3 Semarang dipilih karena memiliki budaya pembelajaran berbasis riset, sehingga dinilai relevan dengan kebutuhan peningkatan literasi data siswa.

Sejalan dengan perumusan konsep tersebut, penulis kemudian menyusun perencanaan kegiatan secara sistematis, meliputi penentuan tujuan, sasaran peserta, serta output kegiatan. Dalam perannya sebagai *event planner* dan *public relations*, penulis juga merancang media komunikasi berupa poster dan banner sebagai sarana publikasi.

Pada tahap akhir, penulis melakukan pengajuan perizinan kepada pihak sekolah sebagai bentuk legalitas pelaksanaan kegiatan. Dengan demikian, tahap ini berfokus pada perumusan konsep dan penentuan lokasi sebagai dasar pelaksanaan kegiatan.

4.3.3.2 Koordinasi Teknis Kegiatan

Tahap koordinasi teknis kegiatan merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya yang berfokus pada perumusan konsep kegiatan. Pada tahap ini, penulis menitikberatkan pada proses koordinasi dengan pihak terkait guna memastikan kegiatan dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.

Penulis melakukan koordinasi dengan BPS Provinsi Jawa Tengah terkait kesiapan narasumber, materi yang akan disampaikan, serta metode penyampaian yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Selain itu, penulis juga berkoordinasi dengan pihak SMA Negeri 3 Semarang terkait kesiapan tempat, jumlah peserta, serta fasilitas pendukung kegiatan.

Pada tahap ini juga dilakukan penyesuaian terkait waktu pelaksanaan, durasi kegiatan, serta susunan acara (*rundown*) agar kegiatan dapat berjalan secara efektif dan terstruktur. Penulis memastikan adanya kesepahaman antara seluruh pihak yang terlibat guna meminimalisir kendala pada saat pelaksanaan. Selain itu, koordinasi juga membahas alur peserta, penggunaan ruangan, kebutuhan perlengkapan presentasi, serta mekanisme pelaksanaan sesi interaktif dan kuis berbasis data yang akan diterapkan dalam kegiatan BPS Meet Student.

Sebagai bagian dari proses koordinasi teknis, penulis melakukan diskusi langsung dengan pihak sekolah yang diwakili oleh Wakil Kepala Sekolah bidang Kehumasan guna memastikan kesiapan pelaksanaan kegiatan. Dokumentasi koordinasi tersebut ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.2 Koordinasi dengan Pihak SMA Negeri 3 Semarang yang Diwakili oleh Bapak Ade Gunawan, S.Pd., selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kehumasan

Melalui proses koordinasi teknis ini, diperoleh kesepakatan bersama yang menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan BPS Meet Student, sehingga kegiatan dapat berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan.

4.3.3.3 Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan diawali dengan penyiapan perlengkapan yang dibutuhkan guna menunjang kelancaran pelaksanaan kegiatan. Perlengkapan dalam kegiatan ini terdiri atas perlengkapan yang disediakan secara mandiri oleh penulis serta perlengkapan yang difasilitasi oleh pihak SMA Negeri 3 Semarang. Penulis memastikan seluruh kebutuhan perlengkapan, baik yang bersifat teknis maupun pendukung, telah tersedia sesuai dengan perencanaan agar kegiatan dapat berlangsung secara optimal.

Tabel 4.1 Daftar perlengkapan yang dibutuhkan kegiatan BPS Meet Student

No	PERLENGKAPAN	JUMLAH
1.	Banner	1 Pcs
2.	Backdrop	1 Pcs
3.	Poster	3 Pcs
4.	Brosur	450 Pcs
5.	Konsumsi snack peserta	432 Pcs
6.	Konsumsi panitia	25 Pcs
7.	Kamera	1 Pcs
8.	Hadiah tanya jawab	6 Pcs

Selain itu, terdapat perlengkapan pendukung yang dipinjamkan oleh SMA Negeri 3 Semarang, sebagai berikut:

Tabel 4.2 Daftar perlengkapan yang dipinjamkan oleh SMAN 3 Semarang

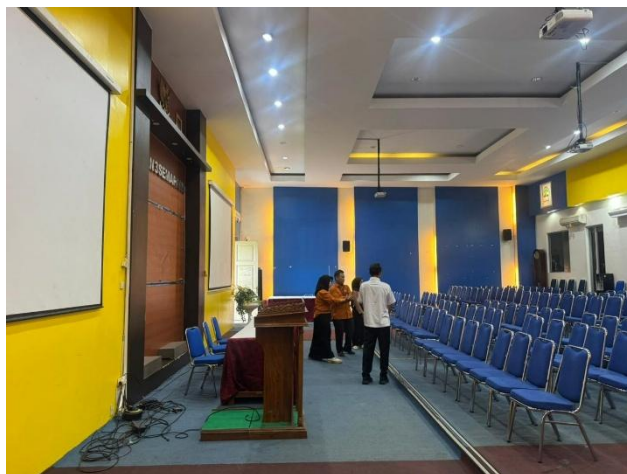
No	PERLENGKAPAN	JUMLAH
1.	Proyektor	3 Pcs
2.	Pengeras Suara (Sound system)	1 Pcs
3.	Mic Wireless	2 Pcs
4.	Kursi	230 Pcs

Selain melakukan persiapan perlengkapan, penulis juga melakukan survei lokasi pelaksanaan kegiatan di ruang multimedia SMA Negeri 3 Semarang. Survei dilakukan untuk memastikan kesiapan tempat serta menyesuaikan kebutuhan teknis kegiatan dengan kondisi ruangan yang akan digunakan. Dalam kegiatan ini, ruang multimedia dipilih karena memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor, pengeras suara, serta sarana presentasi yang mendukung pelaksanaan kegiatan edukatif berbasis diskusi interaktif.

Pada saat survei lokasi, penulis bersama pihak sekolah melakukan pengecekan tata letak ruangan, kapasitas tempat duduk peserta, kondisi perangkat,

titik penempatan banner dan backdrop, serta alur keluar masuk peserta. Selain itu, dilakukan pula diskusi terkait pengaturan posisi narasumber, penempatan panitia, penempatan kepala sekolah dan kepala BPS Prov. Jateng, serta teknis pelaksanaan sesi kuis dan tanya jawab agar kegiatan dapat berjalan lebih tertib dan efektif. Berdasarkan hasil survei, diketahui bahwa kapasitas ruang multimedia terbatas dan belum mampu menampung seluruh peserta dalam satu waktu. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua sesi agar seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan nyaman dan kegiatan tetap berjalan kondusif.

Sebagai *event planner*, survei lokasi menjadi tahap penting karena membantu penulis mengidentifikasi kebutuhan teknis maupun potensi kendala yang mungkin terjadi selama kegiatan berlangsung. Dengan adanya survei lokasi, penulis dapat menyesuaikan konsep pelaksanaan dengan kondisi lapangan sehingga kegiatan dapat berjalan sesuai perencanaan. Dokumentasi survei lokasi kegiatan ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.3 Survei tempat pelaksanaan ruang multimedia SMA Negeri 3 Semarang

Melalui survei lokasi tersebut, penulis memperoleh gambaran terkait kesiapan ruangan dan fasilitas pendukung yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung. Hasil survei kemudian menjadi acuan dalam penyusunan teknis pelaksanaan kegiatan BPS Meet Student, termasuk pembagian sesi kegiatan, agar

pelaksanaan dapat berjalan secara efektif, tertib, dan nyaman bagi peserta maupun panitia.

4.3.3.4 Realisasi Anggaran Biaya

Berdasarkan hasil realisasi anggaran, total biaya yang dikeluarkan dalam kegiatan BPS Meet Student sebesar Rp1.663.500 atau lebih rendah Rp216.500 dibandingkan anggaran yang telah direncanakan sebelumnya. Selisih tersebut menunjukkan adanya efisiensi penggunaan anggaran selama pelaksanaan kegiatan. Efisiensi ini tidak berasal dari dukungan sponsor komersial, melainkan dari kontribusi Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah sebagai mitra kegiatan yang membantu menyediakan berbagai kebutuhan pendukung, seperti backdrop, banner, poster, brosur, konsumsi panitia dan guru, dokumentasi, plakat, serta hadiah peserta. Dukungan tersebut memungkinkan tim pelaksana memfokuskan anggaran pada kebutuhan operasional utama, seperti konsumsi peserta, pelaksanaan kuis interaktif Kahoot, perlengkapan teknis, dan biaya tak terduga.

Selain menunjukkan efektivitas pengelolaan anggaran, kondisi ini juga mencerminkan pentingnya kolaborasi antara penyelenggara dan mitra dalam mendukung keberhasilan kegiatan. Kontribusi BPS Provinsi Jawa Tengah tidak hanya berupa dukungan fasilitas dan logistik, tetapi juga merupakan bentuk komitmen lembaga dalam mendukung program edukasi literasi data bagi pelajar. Dengan adanya dukungan tersebut, seluruh kebutuhan kegiatan dapat terpenuhi tanpa mengurangi kualitas pelaksanaan program sehingga kegiatan dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Tabel 4.3 Realisasi Anggaran Dana

No.	Keterangan Jenis Kebutuhan	Unit	Biaya/Unit	Jumlah Harga
Perlengkapan Acara Keseluruhan				
1.	Print Backdrop 244.5 cm x 122.5 cm	1 pcs	Mitra	Mitra

2.	YBanner 60 cm x 160 cm	1 pcs	Mitra	Mitra
3.	Poster A3	3 pcs	Mitra	Mitra
4.	Brosur A5	450pcs	Mitra	Mitra
5.	Konsumsi snack panitia dan guru	25pcs	Mitra	Mitra
6.	Konsumsi makan siang panitia dan guru	25pcs	Mitra	Mitra
7.	Konsumsi snack peserta	432pcs	Rp3.000	Rp1.296.000
8.	Cue card	2pcs	Rp7.000	Rp7.000
9.	Print rundown	5pcs	Rp28.000	Rp28.000
10.	Kahoot (sewa akun)	1	Rp6.500	Rp6.500
11.	Sewa Kamera	2 pcs	Mitra	Mitra
12.	Biaya Tak Terduga	1	Rp200.000	Rp200.000
13.	Plakat	1pcs	Mitra	Mitra
Perlengkapan Awarding				
13.	Hadiah tanya jawab (snack dus	6pcs	Rp54.000	Rp54.000
14.	Hadiah game notebook (kahoot)	6pcs	Rp12.000	Rp72.000
15.	Hadiah awarding goodie bag (Infografis)	6pcs	Mitra	Mitra
16.	Hadiah igs terbaik berupa mug	4pcs	Mitra	Mitra
Jumlah Total Biaya				Rp 1.663.500

4.3.4 Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan merupakan tahap pelaksanaan dari proyek tugas akhir yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Kegiatan *BPS Meet Student* dilaksanakan secara langsung di SMA Negeri 3 Semarang, Kota Semarang, pada tanggal 13 April 2026, dengan melibatkan 432 siswa kelas X sebagai peserta utama serta menghadirkan narasumber dari BPS Provinsi Jawa Tengah.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam satu hari dan dibagi menjadi dua sesi, yaitu sesi pagi dan sesi siang, dengan rangkaian kegiatan yang serupa. Perbedaan durasi kedua sesi hanya sekitar 35 menit karena pada sesi kedua tidak terdapat sambutan pembuka. Pembagian sesi ini dilakukan karena keterbatasan kapasitas ruang multimedia sehingga kegiatan dapat berjalan lebih efektif dan kondusif.

Tabel 4.4 Realisasi Rundown sesi 1

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	PIC
1.	08.20-08.30	10'	Persiapan dan registrasi peserta	Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani
2.	08.30-08.45	15'	Pembukaan (MC, Lagu Indonesia Raya, Mars statistik, Mars Smaga)	MC
3.	08.45-08.55	10'	Sambutan Kepala Sekolah SMAN 3 Semarang	Oleh Rusmiyanto, S.Pd., M.Pd
4.	08.55 – 09.05	10'	Sambutan Kepala BPS Prov. Jateng	Oleh Dr. Ali Said, M.A
5.	09.05 – 09.10	5'	Penyerahan Plakat	Kepala BPS Prov. Jateng ke Kepala sekolah SMAN 3 Semarang
6.	09.10 – 09.30	20'	Sesi 1: Storytelling with Data	Maharanny Diwid Prasetyawati, SST, M. Sc.
7.	09.30 – 09.40	10'	Sesi 2: Statistics Hunt (Demo & game)	Maharanny Diwid Prasetyawati, SST, M. Sc.
8.	09.40 – 10.00	20'	Sesi 3: Workshop infografis	Minanur Rohman, SST
9.	10.00 – 10.40	40'	Sesi tanya jawab & game kahoot	Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani
10.	10.40 – 10.50	10'	Awarding 3 pemenang infografis dan pemberian	MC

			hadiah untuk pemenang story Terbaik	
11.	10.50 – 11.00	10'	Penutupan & survei kepuasan	MC

Tabel 4.5 Realisasi Rundown sesi 2

No	Waktu	Durasi	Kegiatan	PIC
1.	13.00 – 13.15	15'	Pembukaan	MC
2.	13.15 – 13.35	20'	Sesi 1: Storytelling with Data	Maharanny Diwid Prasetyawati, SST, M. Sc.
3.	13.35 – 13.45	10'	Sesi 2: Statistics Hunt (Demo & game)	Maharanny Diwid Prasetyawati, SST, M. Sc.
4.	13.45 – 14.05	20'	Sesi 3: Workshop infografis	Minanur Rohman, SST
5.	14.05 – 14.45	40'	Sesi tanya jawab & game kahoot	Arwa Ikmalanaya dan Ani Tri Handayani
6.	14.45 – 14.55	10'	Awarding 3 pemenang infografis dan pemberian hadiah untuk pemenang story Terbaik	MC
7.	14.55 – 15.05	10'	Penutupan & survei kepuasan	MC

Kegiatan *BPS Meet Student* dirancang dalam tiga sesi utama yang saling berkesinambungan. Sesi pertama merupakan *Storytelling with Data* dengan tema “*Data is Our Superpower*” yang disampaikan oleh narasumber dari BPS Provinsi Jawa Tengah. Pada sesi ini, siswa diberikan pemahaman dasar mengenai pentingnya literasi data serta cara membaca dan menginterpretasikan data dalam bentuk tabel dan grafik.

Sesi kedua merupakan kegiatan *Statistics Hunt* yang dikemas dalam bentuk *live demo* dan permainan interaktif. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk mencari data secara langsung melalui website resmi BPS, seperti mencari data produksi pada daerah asal masing-masing. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengakses dan menemukan data.

Antusiasme peserta terlihat pada saat pelaksanaan sesi *Statistics Hunt* dan diskusi interaktif. Siswa secara aktif terlibat dalam menjawab pertanyaan, mencari data melalui website resmi BPS, serta mengikuti arahan narasumber selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi keterlibatan peserta pada sesi interaktif ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.4 Kolase Antusiasme Peserta pada Sesi Statistics Hunt dan Diskusi Interaktif

Melalui sesi interaktif tersebut, siswa terlihat lebih aktif dalam memahami penggunaan data secara langsung sehingga kegiatan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif.

Selanjutnya, sesi ketiga merupakan workshop pembuatan infografis menggunakan canva, pada sesi ini siswa diminta untuk mengolah data yang telah diperoleh pada sesi sebelumnya menjadi bentuk visual yang menarik. Hasil karya siswa kemudian dipublikasikan melalui media sosial dan dipilih beberapa karya terbaik untuk diberikan penghargaan.

Selain itu, kegiatan juga dilengkapi dengan sesi tanya jawab serta kuis interaktif menggunakan *platform Kahoot* untuk meningkatkan partisipasi siswa. Suasana pelaksanaan kuis interaktif yang melibatkan antusiasme peserta ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.5 Antusiasme Peserta saat Mengikuti Kuis Interaktif Kahoot

Kegiatan kuis interaktif mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta. Siswa terlihat aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga suasana kegiatan menjadi lebih interaktif dan komunikatif. Pada akhir kegiatan, peserta diminta untuk mengisi survei kepuasan sebagai bentuk evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan.

Dalam pelaksanaan kegiatan, penulis juga berperan sebagai *liaison officer* (LO) yang bertugas mendampingi narasumber dan tamu undangan selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi pendampingan narasumber dan koordinasi selama acara ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.6 Penulis saat Mendampingi Narasumber dan Tamu Undangan

Peran tersebut dilakukan untuk memastikan kebutuhan narasumber dan tamu undangan dapat terpenuhi serta pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan susunan acara yang telah direncanakan. Selain itu, penulis juga berperan sebagai

time keeper yang bertanggung jawab dalam mengontrol jalannya waktu agar kegiatan berjalan sesuai dengan rundown yang telah disusun.

Secara keseluruhan, kegiatan *BPS Meet Student* berjalan dengan lancar dan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan aplikatif bagi siswa.

Meskipun kegiatan berjalan sesuai dengan perencanaan, terdapat beberapa penyesuaian antara rencana awal dengan realisasi pelaksanaan di lapangan, yaitu:

Tabel 4.6 Perubahan antara Rencana Awal dan Realisasi Kegiatan

Perubahan	Rencana Awal	Realisasi
Aktivasi publikasi peserta	Tidak terdapat ajakan publikasi oleh peserta	Ditambahkan ajakan kepada peserta untuk membagikan kegiatan melalui Instagram Story dan menandai akun BPS Provinsi Jawa Tengah sebagai bentuk engagement digital
Waktu penyerahan plakat	Penyerahan plakat direncanakan pada akhir kegiatan	Penyerahan plakat dilakukan setelah sesi sambutan

4.3.5 Pasca Kegiatan

Tahap pasca kegiatan merupakan tahap evaluasi setelah pelaksanaan kegiatan *BPS Meet Student* yang telah dilaksanakan pada tanggal 13 April 2026 di SMA Negeri 3 Semarang. Pada tahap ini, penulis melakukan analisis terhadap pelaksanaan kegiatan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan kegiatan serupa di masa mendatang.

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, hasil *post-test*, serta survei kepuasan peserta. Selain itu, evaluasi juga mempertimbangkan aspek teknis pelaksanaan, komunikasi antar pihak, serta ketercapaian tujuan kegiatan.

Adapun beberapa catatan evaluasi dalam kegiatan *BPS Meet Student* adalah sebagai berikut:

1. **Pengelolaan waktu kegiatan**

Meskipun kegiatan telah berjalan sesuai rundown, terdapat beberapa sesi yang mengalami keterlambatan waktu, terutama pada sesi diskusi dan kuis interaktif karena tingginya antusiasme peserta. Dalam kondisi tersebut, penulis sebagai *time keeper* menerapkan strategi pengendalian waktu dengan memberikan pengingat langsung kepada narasumber, membatasi jumlah pertanyaan yang dilayani, serta mengarahkan sesi kuis agar tetap berjalan efektif.

Selain itu, penulis juga melakukan penyesuaian durasi pada sesi dokumentasi secara langsung di lapangan, dari yang semula direncanakan 10 menit menjadi 5 menit, sehingga keseluruhan rangkaian kegiatan tetap dapat berjalan sesuai alur yang telah ditentukan.

Hal ini menjadi evaluasi agar pengaturan waktu pada kegiatan selanjutnya dapat lebih fleksibel namun tetap terkontrol.

2. **Koordinasi teknis pelaksanaan**

Secara umum koordinasi antara pihak penyelenggara, BPS Provinsi Jawa Tengah, dan pihak sekolah telah berjalan dengan baik. Namun, masih terdapat beberapa penyesuaian teknis secara mendadak di lapangan, seperti terjadi kendala teknis berupa salah satu proyektor yang tidak berfungsi. Dalam kondisi tersebut, penulis bersama tim teknis segera melakukan penanganan perangkat, sementara narasumber mengalihkan penyampaian materi menjadi sesi interaktif dengan peserta sembari menunggu proyektor kembali berfungsi. Strategi ini dilakukan agar kegiatan tetap berjalan tanpa mengganggu alur acara secara keseluruhan.

3. **Partisipasi dan antusiasme peserta**

Tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan tergolong tinggi, terutama pada sesi interaktif seperti *statistics hunt* dan kuis. Hal ini menunjukkan bahwa metode

pembelajaran berbasis praktik dan interaktif lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

4. Pelaksanaan evaluasi (post-test dan survei kepuasan)

Pada akhir kegiatan, penulis mengarahkan peserta untuk mengisi post-test dan survei kepuasan sebelum meninggalkan lokasi. Ditemukan kendala beberapa siswa peserta yang belum mengisi formulir post-test. Sebagai solusi cepat, penulis langsung berkoordinasi dan menghubungi Wakil Kepala Sekolah (WaKa) Bidang Kehumasan SMAN 3 Semarang untuk dapat mengidentifikasi siswa yang belum menyelesaikan pengisian tersebut dan diminta untuk langsung mengisi post-test tersebut.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *BPS Meet Student* telah berjalan dengan baik dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Namun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam pengelolaan waktu dan optimalisasi koordinasi teknis, guna meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan di masa yang akan datang.

4.3.6 Analisis Data Survei Keberhasilan Kegiatan

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan *BPS Meet Student*, dilakukan analisis berdasarkan beberapa indikator kinerja utama (Key Performance Indicators/KPI) yang telah ditetapkan. Indikator tersebut meliputi presensi kehadiran siswa, ketepatan waktu pelaksanaan, ketersediaan alat peraga atau media edukatif, peningkatan pemahaman siswa, serta tingkat kepuasan peserta dan pihak pendukung. Adapun hasil analisis dari masing-masing indikator tersebut dijabarkan sebagai berikut.

4.3.6.1 Presensi Kehadiran Siswa

Sebelum pelaksanaan kegiatan dimulai, penulis melakukan pendataan kehadiran peserta melalui presensi sebagai bentuk kontrol jumlah peserta yang mengikuti kegiatan *BPS Meet Student*. Presensi kehadiran dilakukan untuk

memastikan kesesuaian jumlah peserta dengan data sasaran kegiatan yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, data kehadiran juga digunakan sebagai indikator tingkat partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan literasi data yang diselenggarakan.

Tabel 4.7 Presensi kehadiran siswa

Jumlah siswa kelas X secara keseluruhan	432 siswa
Siswa yang hadir sesi 1 dan sesi 2	432 siswa

Berdasarkan data daftar hadir, seluruh siswa yang terdaftar sebanyak 432 orang hadir dalam kegiatan BPS Meet Student. Jumlah tersebut terbagi ke dalam dua sesi, yaitu sesi 1 diikuti oleh siswa kelas X-1 sampai dengan X-6 dan sesi 2 diikuti oleh siswa kelas X-7 sampai dengan X-12. Masing-masing kelas terdiri atas 36 siswa sehingga jumlah peserta pada setiap sesi sebanyak 216 siswa.

Dengan demikian, tingkat kehadiran mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa partisipasi peserta tergolong sangat tinggi dan sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

4.3.6.2 Ketepatan Waktu Pelaksanaan

Untuk mengetahui ketepatan pelaksanaan kegiatan, penulis melakukan evaluasi terhadap kesesuaian antara *rundown* yang telah direncanakan dengan realisasi pelaksanaan di lapangan. Evaluasi ini dilakukan guna mengetahui efektivitas pengelolaan waktu selama kegiatan berlangsung serta mengidentifikasi adanya penyesuaian teknis yang terjadi selama acara BPS Meet Student dilaksanakan. Data ketepatan pelaksanaan kegiatan ditunjukkan pada Tabel berikut.

Tabel 4.8 ketepatan rundown

Sesi	Rundown Awal	Realisasi	Keterangan
Opening	Sesuai	Sesuai	Berjalan sesuai rencana

Sambutan Kepala Sekolah SMAN 3 Semarang	Sesuai	Sesuai	Berjalan sesuai rencana
Penyerahan Plakat	Setelah awarding	Setelah sambutan	Menyesuaikan kehadiran Kepala Sekolah dan Kepala BPS Prov. Jateng
Sesi 1: Storytelling with Data	Sesuai	Sesuai	Berjalan sesuai rencana
Sesi 2: Statistics Hunt (Demo & game)	Sesuai	Sesuai	Berjalan sesuai rencana
Sesi 3: workshop Infografis	Sesuai	Sesuai	Berjalan sesuai rencana
Sesi Tanya Jawab	±30 menit	±40 menit (+ kahoot)	Antusiasme peserta tinggi
Awarding	15 menit	10 menit	Efisiensi waktu
Closing/Dokumentasi	15 menit	10 menit	Penyesuaian waktu

Ketepatan waktu pelaksanaan kegiatan dianalisis berdasarkan perbandingan antara rundown yang telah disusun sebelum kegiatan dengan realisasi pelaksanaan di lapangan. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi kegiatan, secara umum kegiatan BPS Meet Student berjalan dengan lancar, meskipun terdapat beberapa penyesuaian pada beberapa sesi.

Penyesuaian terjadi pada sesi penyerahan plakat yang awalnya dijadwalkan setelah sesi *awarding*, namun dipindahkan menjadi setelah sesi sambutan. Perubahan ini dilakukan untuk menyesuaikan kehadiran Kepala Sekolah yang tidak dapat mengikuti kegiatan hingga akhir acara, sehingga penyerahan plakat dapat tetap terlaksana dengan optimal. Selain itu, durasi sesi tanya jawab mengalami penambahan waktu dari sekitar 30 menit menjadi 40 menit dan dikombinasikan

dengan kegiatan interaktif berupa *Kahoot* karena tingginya antusiasme peserta dalam mengikuti diskusi dan menjawab pertanyaan yang diberikan narasumber.

Sementara itu, beberapa sesi seperti awarding serta closing/dokumentasi mengalami pengurangan durasi dari yang direncanakan, yaitu dari 15 menit menjadi 10 menit, guna menjaga efektivitas waktu pelaksanaan kegiatan. Adapun sesi workshop terlaksana sesuai dengan rundown yang telah direncanakan.

Dengan demikian, meskipun terdapat beberapa penyesuaian waktu, seluruh rangkaian kegiatan tetap dapat terlaksana dengan baik. Penyesuaian yang dilakukan menunjukkan adanya fleksibilitas dalam pengelolaan acara sehingga pelaksanaan kegiatan dapat dikategorikan berjalan efektif, terstruktur, dan sesuai dengan tujuan kegiatan.

4.3.6.3 Ketersediaan Alat Peraga/Media Edukatif

Untuk memastikan kesiapan pelaksanaan kegiatan, penulis melakukan pengecekan terhadap seluruh kebutuhan perlengkapan sebelum kegiatan BPS Meet Student dilaksanakan. Pengecekan dilakukan sebagai bentuk pengendalian teknis guna memastikan seluruh alat peraga, media edukatif, serta perlengkapan pendukung telah tersedia dan siap digunakan selama kegiatan berlangsung. Data hasil pengecekan kebutuhan perlengkapan ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.9 checklist kebutuhan

No	Kebutuhan	Keterangan	Tanggal
1.	Presensi peserta (barcode)	Sudah	08/04/2026
2.	Cetak Backdrop 244.5cm x 122.5cm	Sudah	11/04/2026
3.	Cetak poster 3pcs ukuran A3	Sudah	11/04/2026
4.	Cetak Ybanner 60cm x 160cm	Sudah	11/04/2026
5.	Cetak 450pcs brosur ukuran A5	Sudah	11/04/2026
6.	Plakat	Sudah	11/04/2026
7.	Bumper (aset visual)	Sudah	09/04/2026
8.	Roll kabel dan peralatan presentasi	Sudah	11/04/2026
9.	Materi presentasi mba rany (sesi 1 & 2)	Sudah	11/04/2026
10.	Materi Presentasi mas Minan (sesi 3)	Sudah	11/04/2026
11.	Kahoot	Sudah	10/04/2026
12.	Print out rundown 5 pcs	Sudah	09/04/2025
13.	Cuecard cover MC A5	Sudah	09/04/2026
14.	Konsum Panitia	Sudah	13/04/2026
15.	Snack Siswa	Sudah	13/04/2026
16.	Kamera	Sudah	13/04/2026
17.	Hadiah tanya jawab (Notebook)	Sudah	11/04/2026
18.	Hadiah kahoot	Sudah	11/04/2026
19.	Hadiah goodie bag + Mug	Sudah	11/04/2026
20.	Baki/ nampan 1 pcs	Sudah	13/04/2026
21.	Snack Kepala	Sudah	13/04/2026
22.	Snack Narsum	Sudah	13/04/2026
23.	Snack MC	Sudah	13/04/2026
24.	LCD, Proyektor, Mic, Kursi, Sound	Sudah	12/04/2026

Ketersediaan alat peraga dan media edukatif merupakan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil pengecekan kebutuhan perlengkapan kegiatan yang disajikan pada Tabel 4.6, seluruh alat dan media yang dibutuhkan telah tersedia dengan baik sebelum kegiatan berlangsung.

Perlengkapan tersebut meliputi media presentasi, alat dokumentasi, materi edukatif, hingga kebutuhan pendukung lainnya seperti konsumsi dan perlengkapan teknis. Seluruh kebutuhan tersebut telah dipersiapkan sesuai dengan waktu yang direncanakan dan dalam status “sudah tersedia”.

Dengan demikian, ketersediaan alat peraga dan media edukatif dalam kegiatan BPS Meet Student dapat dikategorikan sangat baik dan mampu mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan.

4.3.6.4 Peningkatan Pemahaman Siswa

Pengisian kuesioner pre-test dilakukan sebelum kegiatan BPS Meet Student dimulai, sedangkan pengisian kuesioner post-test dilakukan setelah sesi penyampaian materi dan tanya jawab. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan terkait literasi data. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner pre-test dan post-test, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Pre-test dan Post-test Soal Nomor 1

Soal 1: “Seorang peneliti ingin meneliti hubungan antara waktu belajar siswa dan nilai ujian. Dalam penelitian tersebut, waktu belajar siswa termasuk?”	
HASIL PERSENTASE	
Pre- test	28,6%
Post- test	99,3%
Keterangan: Persentase menunjukkan jumlah jawaban benar siswa.	

Berdasarkan Tabel 4.8, persentase jawaban benar siswa pada soal nomor 1 meningkat dari 28,6% pada pre-test menjadi 99,3% pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 70,7%.

Tabel 4.11 Hasil Pre-test dan Post-test Soal Nomor 2

Soal 2: “Perhatikan informasi berikut: - Tahun 2024 terjadi peningkatan jumlah siswa baru sebesar 5,7% - Tahun 2025 terjadi peningkatan jumlah siswa baru sebesar 3,5% Berdasarkan data tersebut, apakah dapat disimpulkan bahwa terjadi penurunan jumlah siswa baru pada tahun 2025?”	
HASIL PERSENTASE	
Pre- test	42,9%
Post- test	98,8%
Keterangan: Persentase menunjukkan jumlah jawaban benar siswa.	

Berdasarkan Tabel 4.9, persentase jawaban benar siswa pada soal nomor 2 meningkat dari 42,9% pada pre-test menjadi 98,8% pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 55,9%.

Tabel 4.12 Hasil Pre-test dan Post-test Soal Nomor 3

Soal 3: “Apa yang kamu ketahui tentang modus dalam data?”	
HASIL PERSENTASE	
Pre- test	57,1%
Post- test	98,8%
Keterangan: Persentase menunjukkan jumlah jawaban benar siswa.	

Berdasarkan Tabel 4.10, persentase jawaban benar siswa pada soal nomor 3 meningkat dari 57,1% pada pre-test menjadi 98,8% pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 41,7%.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa terhadap literasi data. Untuk mengukur peningkatan tersebut, digunakan metode N-Gain. Rumus N-Gain yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest}}$$

Keterangan:

g = nilai N-Gain

Posttest = rata-rata nilai setelah kegiatan

Pretest = rata-rata nilai sebelum kegiatan

Skor maksimum = 100

Kriteria interpretasi N-Gain disajikan pada tabel berikut:

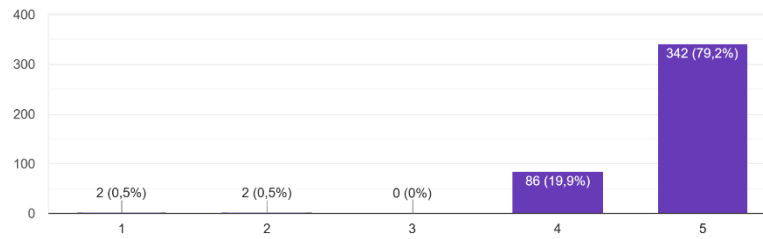
Tabel 4.13 Kriteria interpretasi N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi

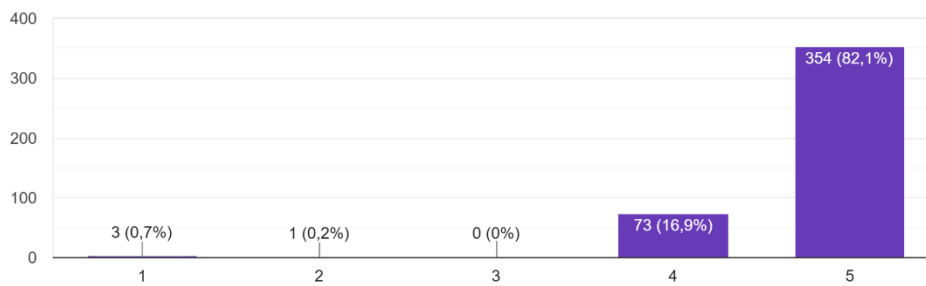
Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata nilai pre-test sebesar 42,9% dan rata-rata nilai post-test sebesar 99,0%. Selanjutnya, hasil analisis menggunakan metode N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,98 yang termasuk dalam kategori tinggi.

4.3.6.5 Tingkat Kepuasan Peserta

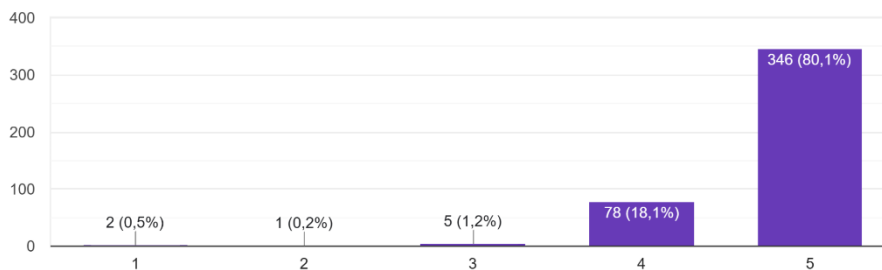
Selain pengukuran peningkatan pemahaman siswa melalui analisis N-Gain, evaluasi kegiatan juga dilakukan melalui survei kepuasan peserta. Hal ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi siswa terhadap kualitas pelaksanaan kegiatan *BPS Meet Student*. Adapun hasil dari kuesioner survei kepuasan menunjukkan sebagai berikut:



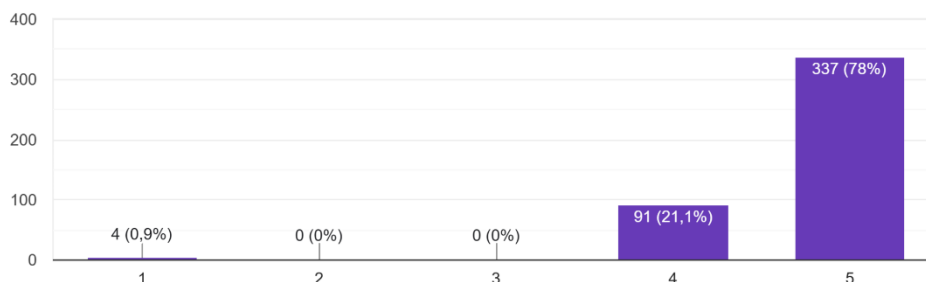
Gambar 4.7 Pernyataan kuesioner “Saya tertarik jika kegiatan serupa diadakan kembali”



Gambar 4.8 Pernyataan kuesioner “Waktu pelaksanaan kegiatan berjalan efektif dan tidak membosankan”



Gambar 4.9 pernyataan kuesioner “Fasilitas dan teknis acara (tempat, sound, dll) mendukung kegiatan”



Gambar 4.10 Pernyataan kuesioner “Secara keseluruhan, saya puas dengan kegiatan BPS Meet Student”

Diagram tingkat kepuasan peserta di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap pelaksanaan kegiatan BPS Meet Student. Sebagian besar peserta memberikan penilaian pada kategori tinggi terhadap aspek pelaksanaan kegiatan, mulai dari materi, efektivitas waktu, fasilitas, hingga kepuasan secara keseluruhan. Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci dan terukur, dilakukan analisis lanjutan dengan menghitung rata-rata skor pada setiap indikator menggunakan skala Likert. Adapun hasil perhitungan rata-rata skor tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.14 Rata-Rata skor survei kepuasan

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Ketertarikan kegiatan diadakan kembali	4,7	Sangat Baik
2	Efektivitas waktu pelaksanaan	4,7	Sangat Baik
3	Fasilitas & teknis kegiatan	4,6	Sangat Baik
4	Kepuasan keseluruhan	4,8	Sangat Baik
Total		4,7	

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner kepuasan peserta, kegiatan BPS Meet Student memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,7 dari skala 5 atau setara dengan 94%, yang termasuk dalam kategori sangat puas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta dan pihak

pendukung, baik dari segi materi, penyampaian narasumber, maupun pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan.

Meskipun demikian, masih terdapat sebagian kecil responden 4,7% yang memberikan penilaian lebih rendah pada beberapa indikator. Secara umum, hal tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh adanya perbedaan tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan, keterbatasan durasi pada beberapa sesi interaktif, serta kondisi teknis selama kegiatan berlangsung, seperti keterbatasan kapasitas ruangan sehingga pelaksanaan harus dibagi menjadi dua sesi. Namun, secara keseluruhan penilaian peserta tetap menunjukkan bahwa kegiatan telah terlaksana dengan baik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta.

4.3.7 Indikator Keberhasilan

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan BPS Meet Student, dilakukan pengukuran berdasarkan beberapa indikator kinerja utama atau *Key Performance Indicator* (KPI) yang telah ditetapkan sejak tahap perencanaan. Indikator tersebut meliputi tingkat kehadiran peserta, ketepatan pelaksanaan kegiatan, ketersediaan media pendukung, peningkatan pemahaman siswa, serta tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Adapun hasil pencapaian indikator keberhasilan kegiatan disajikan pada tabel berikut

Tabel 4.15 Indikator Keberhasilan secara keseluruhan

KPI	Tujuan	Target	Realisasi
Jumlah siswa hadir	Menilai keterlibatan siswa dalam kegiatan	\geq 80% peserta hadir	100% Hadir
Ketepatan waktu pelaksanaan	Menilai kedisiplinan dan manajemen waktu kegiatan	100% kegiatan sesuai rundown	Terpenuhi dengan beberapa penyesuaian waktu.

Ketersediaan alat peraga/media edukatif	Mendukung kelancaran penyampaian materi	Seluruh alat/media tersedia sebelum kegiatan dimulai	Terpenuhi. terpenuhi kahoot, makanan, poster, banner, brosur, logistik.
Peningkatan pemahaman siswa	Menilai efektivitas penyampaian materi literasi data	Peningkatan hasil belajar dengan N-Gain $\geq 0,30$	pre-test rata-rata: 42,9% post-test rata-rata: 99,0%. metode N-Gain: sebesar 0,98 (tinggi)
Tingkat kepuasan peserta dan pihak pendukung	Menilai kualitas pelaksanaan kegiatan	Nilai kepuasan rata-rata ≥ 4 (skala Likert 1–5)	nilai rata-rata sebesar 4,7 dari skala 5 atau setara dengan 94% , termasuk dalam kategori sangat puas .

Tingginya peningkatan hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang digunakan dalam kegiatan BPS Meet Student berjalan secara efektif. Peningkatan tersebut didukung oleh beberapa faktor. Pertama, materi disampaikan secara sederhana dan kontekstual dengan menggunakan contoh data yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga lebih mudah dipahami. Kedua, kegiatan tidak hanya menggunakan metode ceramah, tetapi juga dikombinasikan dengan kuis interaktif, diskusi, serta praktik membaca dan menginterpretasikan data yang mendorong partisipasi aktif peserta selama kegiatan berlangsung. Menurut Hamalik (2023), proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta cenderung menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Selain itu, penggunaan media edukatif seperti presentasi visual, poster, serta platform kuis interaktif Kahoot membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan

siswa selama kegiatan. Tingginya antusiasme peserta juga terlihat dari tingkat kehadiran yang mencapai 100% serta hasil evaluasi kepuasan yang memperoleh nilai rata-rata 4,7 dari skala 5. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi literasi data.

Meskipun demikian, tingginya nilai post-test juga perlu dipahami dalam konteks karakteristik kegiatan yang dilaksanakan. Materi yang diberikan dalam pre-test dan post-test berfokus pada konsep dasar literasi data yang secara langsung dibahas selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, peningkatan skor yang signifikan menunjukkan keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hasil ini sejalan dengan tujuan utama program BPS Meet Student, yaitu meningkatkan kesadaran dan pemahaman dasar siswa mengenai literasi data melalui pendekatan edukatif yang interaktif dan aplikatif.