

**IMPLEMENTASI MEDIA PLICKERS PADA MATA
PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF C1 DAN C2 (STUDI KASUS
PADA SISWA SD N CANDIREJO, NGAGLIK,
SLEMAN, YOGYAKARTA)**



Oleh :
Najmi Maghfirul 'Azizi
NIM : 20913089

TESIS

Diajukan kepada
**PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER,
JURUSAN STUDI ISLAM, FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**
Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**YOGYAKARTA
2023**

**IMPLEMENTASI MEDIA PLICKERS PADA MATA
PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF C1 DAN C2 (STUDI KASUS
PADA SISWA SD N CANDIREJO, NGAGLIK,
SLEMAN, YOGYAKARTA)**



Oleh :
Najmi Maghfirul 'Azizi
NIM : 20913089

TESIS

Pembimbing:

Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag.

Diajukan kepada
PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER,
JURUSAN STUDI ISLAM, FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**YOGYAKARTA
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Najmi Maghfirul 'Azizi

NIM : 20913089

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Judul Tesis :

**IMPLEMENTASI MEDIA PLICKERS PADA MATA PELAJARAN PAI
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF C1 DAN C2
(STUDI KASUS PADA SISWA SD N CANDIREJO, NGAGLIK, SLEMAN,
YOGYAKARTA)**

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap untuk dicabut gelar magister yang dianugerahkan dan mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Maret 2023

Yang menyatakan



Najmi Maghfirul 'Azizi

PERSETUJUAN

Judul :

**IMPLEMENTASI MEDIA PLICKERS PADA MATA PELAJARAN PAI
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF C1 DAN C2
(STUDI KASUS PADA SISWA SD N CANDIREJO, NGAGLIK, SLEMAN,
YOGYAKARTA)**

Nama : Najmi Maghfirul 'Azizi

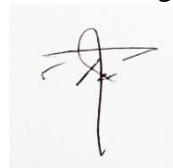
N I M : 20913089

Konsentrasi : Pendidikan Islam

disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam
Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas
Islam Indonesia.

Yogyakarta, 25 Maret 2023

Pembimbing



Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.islamic.uui.ac.id
Email: msi@uui.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: 66/Kaprodi.IAIPM/20/Prodi.IAPM-S2/IV/2023

Tesis berjudul : **IMPLEMENTASI MEDIA Plickers pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif C1 dan C2 (Studi Kasus pada Siswa SD N Candirejo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta)**

Ditulis oleh : Najmi Maghfirul Azizi

N. I. M. : 20913089

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar M.Pd.



Yogyakarta, 08 Mei 2023

Atua,

Mulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D



NOTA DINAS

No. : 60/Kaprodi.IAIPM/20/Prodi.IAPM-S2/IV/2023

TESIS berjudul : **IMPLEMENTASI MEDIA PLYCKERS PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF C1 DAN C2 (Studi Kasus pada Siswa SD N Candirejo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta)**

Ditulis oleh : Najmi Maghfirul Azizi

NIM : 20913089

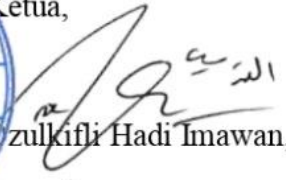
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister, Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.



Yogyakarta, 3 April 2023

Ketua,


Dzulkipli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D




TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Nama : Najmi Maghfirul Azizi
Tempat/tgl lahir : Purwo Harjo, 17 Januari 1999
N. I. M. : 20913089
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Judul Tesis : **IMPLEMENTASI MEDIA PLYCKERS PADA MATA
PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF C1 DAN C2 (Studi Kasus pada
Siswa SD N Candirejo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta)**

Ketua : Dzul kifli Hadi Imawan Lc., M.Kom.I., Ph.D ()

Sekretaris : Dr. Mukhsin Achmad, S.Ag, M.Ag ()

Pembimbing : Dr. M. Hajar Dewantoro, M.Ag. ()

Penguji : Dr. Dra Junanah, MIS ()

Penguji : Dr. Drs. Ahmad Darmadji., M.Pd. ()

Diuji di Yogyakarta pada Selasa, 11 April 2023

Pukul : 10.00 - 11.00

Hasil : **Lulus**



Mengetahui
Ketua Program Studi
Magister Ilmu Agama Islam FIAI UII

Dzul kifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahil rrobbil 'alamin

Sujud syukurku kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas segala kehendakMu saya menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan, dalam meraih cita-cita. Dengan ini kupersembahkan karya sederhana ini :

1. Kedua orang tua (AyahandaTeguh AH dan Ibunda Siti Kuswati).
2. Kakakku (Ali Mufid Bukhori dan Novita Sari).
3. Adikku (Afnan Rohadatul Aisy dan Aqillah Habibatur Rofi'ah).
4. Almamater Universitas Islam Indonesia
5. Keluarga SD N Candirejo

Terima kasih atas segala dukungan dan motivasi dalam setiap langkah.

MOTTO

لَعَلَّمَ الْإِنسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.¹

(Al-Alaq: 5)

¹ Tim Penerjemah Al-Qur'an UII, *Al-Qur'an dan Tafsir* (Yogyakarta: UII Press, 1991)

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MEDIA PLICKERS PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF C1 DAN C2 (STUDI KASUS PADA SISWA SD N CANDIREJO, NGAGLIK, SLEMAN, YOGYAKARTA)

Oleh

Najmi Maghfirul 'Azizi

Proses pembelajaran yang dilaksanakan para pengajar terutama pada pelajaran PAI saat ini masih menggunakan media-media pembelajaran yang monoton dan minim dengan media interaktif, perlu hal baru dalam media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aspek-aspek kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada pelajaran PAI dengan menguji coba menggunakan media pembelajaran interaktif *plickers* di SD N Candirejo Kelas III hingga VI menggunakan metode pada setiap uji coba. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan model Kurt Lewin dengan empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik penentuan sampel *purposive sampling*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III sampai VI yang berjumlah lebih dari 100 siswa, kepala sekolah dan walikelas. Teknik pengambilan data menggunakan Teknik uji coba, wawancara, instrument dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa 1) Media *plickers* dipilih sebagai media pembelajaran yang dinilai unik dan inovatif serta mengedepankan fokus siswa, 2) uji coba dilaksanakan dengan tiga siklus atau metode dengan masing-masing tahapan setiap kelas, yaitu metode *test in study*, *pretest* dan *posttest*. 3) Uji coba pada setiap kelas dan metode menghasilkan rata-rata skor di atas 90%, hal tersebut dapat dikatakan peningkatan aspek pengetahuan dan pemahaman berhasil meningkat hingga 90%.

Kata kunci: *Plickers*, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Kognitif, pengetahuan (C1), Pemahaman (C2).

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF PLICKERS MEDIA IN ISLAMIC EDUCATION (PAI) SUBJECT TO IMPROVE COGNITIVE ABILITY OF C1 AND C2 (CASE STUDY ON STUDENTS AT SDN CANDIREJO, NGAGLIK, SLEMAN, YOGYAKARTA)

By
Najmi Maghfirul 'Azizi

The learning process carried out by teachers, especially in Islamic Education (PAI) lesson, currently still uses the monotonous learning media with a minimum interactive media. Hence, there is a need for new things in learning media purposely to improve the students' cognitive aspect. This study aims to improve the cognitive aspects of the level of knowledge (C1) and understanding (C2) in Islamic Education (PAI) lesson by attempting the interactive learning media using plickers at SDN Candirejo, Class III to VI using the method in each trial. This study used classroom action research with the Kurt Lewin model approach through four stages: planning, action, observation and reflection. The sampling, meanwhile, was conducted using purposive sampling technique. The subjects of this study were 100 students in grades III to VI, principals and classroom teachers. Data were collected using test techniques, interviews, instruments and documentation. The results of the study showed that 1) Media plickers was chosen as learning media as it was considered unique and innovative and putting forward student focus, 2) The trials were carried out in three cycles or methods with each stage of each class, namely the method of *test in study*, *pretest* and *posttest*. 3) Trials in each class and method have resulted in an average score above 90%, and it can be stated that the increase in the aspects of knowledge and understanding has succeeded in increasing up to 90%.

Keywords: Plickers, Learning Media, Islamic Education, Cognitive, knowledge (C1), Understanding (C2).

March 29, 2023

TRANSLATOR STATEMENT
The information appearing herein has been translated
by a Center for International Language and Cultural Studies of
Islamic University of Indonesia
CILACS UII JI. DEMANGAN BARU NO 24
YOGYAKARTA, INDONESIA.
Phone/Fax: 0274 540 255

**PEDOMAN TRANSLITERASI
ARAB – LATIN**

**Sesuai dengan SKB Menteri Agama RI,
Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan RI
Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987
Tertanggal 22 Januari 1988**

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	<i>b</i>	-
ت	Ta	<i>t</i>	-
ث	Şa	<i>ş</i>	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	<i>j</i>	-
ح	Ĥa	<i>ĥ</i>	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	<i>Kh</i>	-
د	Dal	<i>d</i>	-
ذ	Żal	<i>ż</i>	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	<i>r</i>	-
ز	Zai	<i>z</i>	-
س	Sin	<i>s</i>	-
ش	Syin	<i>sy</i>	-
ص	Şad	<i>ş</i>	s (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	<i>ḍ</i>	d (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	<i>ṭ</i>	t (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	<i>ẓ</i>	z (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	<i>g</i>	-

ف	Fa	f	-
ق	Qaf	q	-
ك	Kaf	k	-
ل	Lam	l	-
م	Mim	m	-
ن	Nun	n	-
و	Wau	w	-
هـ	Ha	h	-
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	-

II. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

متعددة	ditulis	<i>muta'addidah</i>
عدة	ditulis	<i>'iddah</i>

III. *Ta' Marbutah* di akhir kata

- a. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة	ditulis	<i>hikmah</i>
جزية	ditulis	<i>jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali dikehendaki lafal aslinya)

- b. Bila *ta'marbutah* diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	ditulis	<i>karamah al-auliya'</i>
----------------	---------	---------------------------

- c. Bila *ta'marbutah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطر	ditulis	<i>zakat al-fitr</i>
------------	---------	----------------------

IV. Vokal Pendek

اَ	ditulis	<i>a</i>
اِ	ditulis	<i>i</i>
اُ	ditulis	<i>u</i>

V. Vokal Panjang

1.	<i>Fathah + alif</i>	ditulis	<i>ā</i>
جاهلية	ditulis	<i>jāhiliyah</i>	
2.	<i>Fathah + ya' mati</i>	ditulis	<i>ā</i>
تنسى	ditulis	<i>tansā</i>	
3.	<i>Kasrah + ya' mati</i>	ditulis	<i>ī</i>
كريم	ditulis	<i>karīm</i>	
4.	<i>Dammah + wawu mati</i>	ditulis	<i>ū</i>
فروض	ditulis	<i>furūd</i>	

VI. Vokal Rangkap

1.	<i>Fathah + ya' mati</i>	ditulis	<i>ai</i>
بينكم	ditulis	<i>bainakum</i>	
2.	<i>Fathah + wawu mati</i>	ditulis	<i>au</i>
قول	ditulis	<i>qaul</i>	

VII. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أأنتم	ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرت	ditulis	<i>la'in syakartum</i>

VIII. Kata Sandang *Alif + Lam*

- a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	ditulis	<i>al-Qur' ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

- b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el) nya.

السماء	ditulis	<i>as-Samā'</i>
الشمس	ditulis	<i>asy-Syams</i>

IX. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

- a. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذوى الفروض	ditulis	<i>zawi al-furūd</i>
اهل السنة	ditulis	

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum warohmatullohi wabarokatuhu

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ . أَمَّا بَعْدُ .

Segala puji bagi Allah SWT, Dzat yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang menanamkan rasa cinta dan kasih sayang-Nya kepada seluruh hambanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan suatu apapun, iringan Shalawat Salam terukir dengan indah kami haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, teladan seluruh umat, semoga kita mendapat syafaat kelak di hari kiamat.

Penyusunan tesis ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa tesis ini jauh dari kata sempurna dan penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada orang-orang yang telah yang membantu selama proses penyusunan tesis ini hingga selesai.

Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada nama-nama berikut ini:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

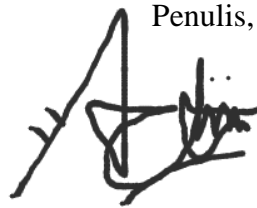
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, SE.,MM selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Dzul kifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D selaku Ketua Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan arahan dalam penyusunan tesis ini.
5. Bapak Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag selaku dosen pembimbing yang telah memberi dukungan, motivasi, arahan dari awal hingga penyelesaian tesis ini.
6. Seluruh dosen pengajar pada Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister FIAI UII yang telah memberikan ilmu pengetahuan sehingga dapat bermanfaat bagi masa depan kami.
7. Seluruh staff dan tenaga kependidikan Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister FIAI UII yang telah membantu dan mempermudah urusan dalam hal administrasi selama perkuliahan dan selama penyusunan tesis ini.
8. Kepada ayahanda Teguh A dan ibunda Situ Kuswati yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama perkuliahan dan dalam penyelesaian tesis.
9. Segenap keluarga besar SD N Candirejo (Murniyati,S.Pd.I., Maryanti, S.Pd., Shinta Gress Chandra, S.Pd.SD, Siti Sulastri, S.Pd., Endang Susilaningsih, S.Pd., Heni Pratiwi, S.Pd., Hety Sartika, S.Pd., Nuh Hartilah, A.Ma.Pd., Nurikhda Lailatur Rohmah, S.Pd.I., Tri Lastuti, S.Pd., Widodo)

10. Kepada diri saya sendiri, terima kasih untuk selalu bersyukur saat bahagia maupun sedih dan melakukan banyak hal untuk impianmu. Terima kasih sudah berusaha. Terima kasih sudah menyadari bahwa kamu memiliki mimpi yang besar dan selalu berusaha mewujudkannya.
11. Kepada calon istri saya Aisyah Rohmah yang senantiasa memberikan pengertian, bantuan, dukungan dan semangat dalam penyelesaian tesis.
12. Seluruh rekan-rekan seangkatan Pendidikan Islam 2020 Genap yang sama-sama berjuang pada bangku perkuliahan jenjang magister IAIPM FIAI UII
13. Dan seluruh pihak yang membantu dalam penyelesaian tesis ini.

Semoga Allah swt. membalas semua kebaikan saudara-saudara dan berikan kemudahan dalam menjalankan urusan. Dan semoga Allah swt. selalu memberikan nikmat, rahmat dan kasih sayang-Nya kepada kita semua.

Yogyakarta, 25 Maret 2023

Penulis,



Najmi Maghfirul 'Azizi

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
NOTA DINAS	vi
TIM PENGUJI	vii
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN	xii
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxiii
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Peneliatian	5
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
A. Kajian Penelitian Terdahulu	8
B. Kerangka Teori/Kerangka Teori	32
BAB III	51
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	51
B. Model dan Alur Pelaksanaan Penelitian	51
C. Tempat/Lokasi Penelitain	60
D. Informan Penelitian	62
E. Teknik Pengambilan sampel	62
F. Validitas dan Reliabel Data	63
G. Teknik Analisis Data	64
BAB IV	66

A. Penelitian Tindakan Kelas	66
BAB V.....	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	1
<i>CURRICULUM VITAE</i>	43

DAFTAR TABEL

- Tabel 2.1 *Perbandingan fitur versi gratis dan berbayar*
- Tabel 3.1 *Jadwal Tabel Pelaksanaan Penelitian*
- Tabel 3.2 *Instrumen Observasi*
- Tabel 3.3 *Format Pertanyaan ditujukan ke Kepala Sekolah*
- Tabel 3.4 *Format Pertanyaan ditujukan ke Walikelas 3 - 6*
- Tabel 3.5 *Format Pertanyaan ditujukan ke Siswa*
- Tabel 3.6 *Jumlah siswa SDN Candirejo TA 2022/2023*
- Tabel 3.7 *Jumlah pegawai dan pengajar SDN Candirejo TA 2022/2023*
- Tabel 3.8 *Jumlah siswa SD N Candirejo kelas III sampai VI*
- Tabel 4.1 *Tabel Siklus Pengambilan Data*
- Tabel 4.2 *Jumlah siswa SD N Candirejo kelas III sampai VI*
- Tabel 4.3 *Pelaksanaan ujicoba siklus 1*
- Tabel 4.4 *Presentase Hasil Siklus 1 Kelas III (Test in Study)*
- Tabel 4.5 *Presentase Hasil Siklus 1 Kelas IV (Test in Study)*
- Tabel 4.6 *Persentase hasil Ujicoba Siklus 1 Kelas V (Test in Study)*
- Tabel 4.7 *Presentase Hasil Siklus 1 Kelas VI (Test in Study)*
- Tabel 4.8 *Instrumen observasi kelas III sampai IV (Test in Study)*
- Tabel 4.9 *Pelaksanaan ujicoba siklus 2*
- Tabel 4.10 *Persentase hasil Ujicoba Siklus 1 Kelas III (Pretest)*
- Tabel 4.11 *Persentase hasil Ujicoba Siklus 1 Kelas IV (Pretest)*
- Tabel 4.12 *Persentase hasil Ujicoba Siklus 1 Kelas V (Pretest)*
- Tabel 4.13 *Persentase hasil Ujicoba Siklus 1 Kelas VI (Pretest)*
- Tabel 4.14 *Instrumen observasi kelas III sampai IV (Pretest)*

Tabel 4.15 Tabel Pelaksanaan Ujicoba Siklus 3

Tabel 4.16 Persentase hasil Ujicoba Siklus 3 (Post-test)

Tabel 4.17 Persentase hasil Ujicoba Siklus 3 (Post-test)

Tabel 4.18 Persentase hasil Ujicoba Siklus 3 (Post-test)

Tabel 4.19 Persentase hasil Ujicoba Siklus 3 (Post-test)

Tabel 4.20 Instrumen observasi kelas III sampai IV (Posttest)

Tabel 4.21 Pertanyaan ujicoba siklus 2 kelas VI

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Langkah singkat penggunaan Plickers
- Gambar 2.2 Kartu Plickers
- Gambar 3.1 Penelitian model Kurt Lewin
- Gambar 3.2 Bagan pengumpulan data
- Gambar 4.1 Persentase perbandingan ujicoba siklus pertama (Test in Study)
- Gambar 4.2 Persentase perbandingan ujicoba siklus kedua (Pretest)
- Gambar 4.3 Persentase perbandingan ujicoba siklus ketiga (Posttest)
- Gambar 4.4 Grafik perkembangan siklus ujicoba kelas III
- Gambar 4.5 Grafik perkembangan siklus ujicoba kelas IV
- Gambar 4.6 Grafik perkembangan siklus ujicoba kelas V
- Gambar 4.7 Grafik perkembangan siklus ujicoba kelas VI
- Gambar 4.8 Grafik rata-rata ujicoba
- Gambar 5.1 Grafik perkembangan tiap kelas dan siklus

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 ini, kemajuan dibidang teknologi telah berkembang dengan sangat pesat, berkembangnya teknologi ini sangat berguna di berbagai sektor di seluruh dunia, termasuk juga sektor pendidikan. Di dunia pendidikan khususnya sekolah, penggunaan media sangat membantu kegiatan proses belajar mengajar. Pada zaman dahulu mungkin sekolah hanya datang belajar dengan sederhana menggunakan strategi dan metode yang sederhana juga, umumnya menggunakan metode ceramah dan stratergi belajar yang terkesan membosankan bagi siswa.

Namun berkat kemajuan teknologi, saat ini pengajar bisa memanfaatkannya dengan memasukan kedalam kegiatan belajar mengajar seperti metode, strategi yang cenderung menyenangkan serta adanya media sebagai penambah semangat dan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Pada penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan menarik bagi siswa, didukung dengan data dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan secara teoritis dan praktis.²

Permasalahan yang sering dialami oleh para pengajar adalah kesulitan dalam menangani kebosanan siswa dalam proses belajar, siswa cenderung cepat bosan

² Aslam, dkk. (2020). Internet User Behavior and Social Media in Learning. *Atlantis Press*, 526(Icream 2020), 50–55.

karena proses belajar terkesan flat atau datar, misalnya guru memberikan materi dengan ceramah kemudian siswa mendengarkan dan mencatat materi, hal tersebut dilakukan setiap hari pada jam sekolah akan membuat siswa terkesan menjadi bosan bersekolah. Maka dari itu guru harus dituntut agar menjadi inovatif dan kreatif, menggunakan bahan ajar tambahan seperti media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membuat semacam *boost* bagi siswa untuk terus mengikuti pelajaran tanpa cepat bosan. Karena pada dasarnya siswa memiliki rasa keingintahuan atau rasa penasaran yang tinggi.

Pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) memuat materi yang berkaitan dengan rohaniyah, seperti sholat, zakat, Allah, nabi dan rosul dan lain sebagainya. Materi-materi tersebut cenderung selalu digunakan oleh para guru dengan metode ceramah, karena pada dasarnya materi tersebut bersifat deskriptif yang tidak memerlukan cara mengerjakan yang nyata bagi siswa, karena sudah jelas benar. Dibanding dengan pelajaran matematika yang memerlukan cara untuk mengerjakannya. Pada umumnya guru akan menggunakan media audio visual atau video sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar, media audio visual adalah seprangka alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara, seperti film, sound slide dan lain sebagainya.³

Berdasarkan dari hasil observasi secara objektif, kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dengan menggunakan metode dan strategi konvensional

³Hujair a Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013, hlm 119.

seperti metode ceramah, pemberian tugas, dan pembacaan materi dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang bersemangat dalam mempelajari materi pembelajaran. Hal ini terjadi karena metode tersebut cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Dalam jangka panjang, siswa yang bosan dengan metode dan strategi konvensional akan kehilangan motivasi untuk belajar dan dapat mengakibatkan rendahnya kualitas pembelajaran yang dihasilkan.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencegah siswa menjadi bosan, para guru perlu mencari alternatif metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Misalnya, menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif seperti video, gamifikasi, atau pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, guru juga dapat mengadopsi metode pembelajaran kooperatif atau kolaboratif yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan cara ini, siswa akan lebih termotivasi dan tertantang untuk mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dihasilkan.

Media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar lebih lama dan tidak cepat bosan. Namun media tersebut hanya membantu guru dalam menerangkan materi tambahan, sehingga tidak ada interaksi yang langsung dari siswa. Meski begitu media ini masih sangat relevan digunakan pada saat ini dan mendatang. Media yang bisa menggunakan interaksi siswa dengan guru, mengasah pikiran siswa, menganalisis serta melihat penjelasan dari video adalah *Plickers*.

Penelitian ini akan meneliti penggunaan *Plickers* terhadap siswa di mata pelajaran PAI dengan kemampuan kognitif siswa. *Plickers* adalah sebuah perangkat lunak yang berfokus pada asesmen, siswa diajak mengerjakan sebuah test yang diberikan guru untuk melihat pemahaman siswa. Cara kerja *plickers* adalah siswa cukup menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru di layar proyektor dengan menggunakan gambar unik, kemudian guru akan memindai dengan perangkat lainnya dan hasilnya akan sekaur secara langsung di layar. Ada kelebihan dan kekurangan pada media *plickers* yang akan dibahas pada penelitian ini. Namun media ini sangat cocok digunakan pada sekolah dasar yang pada umumnya tidak boleh menggunakan perangkat seluler pada siswanya.

Media pembelajaran *plickers* adalah sebuah alat bantu yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar yang mudah diakses secara gratis maupun berbayar.⁴ *Plickers* membantu dalam menilai siswa dan dapat mngumpulkan hasil secara instan, cara kerja *plickers* adalah siswa akan menjawab pertanyaan yang disiapkan oleh pengajar atau guru dengan kartu unik disetiap siswa, sehingga siswa tidak memerlukan perangkat disetiap siswa, bahkan dapat dilaksanakan secara luring. Yang memerlukan perangkat bantuan hanyalah guru yaitu perangkat seluler dan laptop/proyektor yang digunakan untuk menampilkan soal atau pertanyaan.

⁴ Help Plickers, "What is Plickers?" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854-What-is-Plickers->.html diakses pada Rabu, 24 Desember 2022, pukul 19.17 WIB

Dengan begitu *plickers* dapat digunakan untuk mengevaluasi diakhir pembelajaran, pretest diawal pembelajaran untuk memancing pengetahuan siswa, dapat digunakan diseling permbelajaran untuk menghilangkan rasa bosan ditengah-tengah kegiatan belajar dan juga dapat digunakan untuk bersenang-senang. Karena *plickers* dapat memuat bukan hanya pertanyaan berbentuk tulisan namun juga audio, audio visual dan lain sebagainya sehingga tidak monoton. Media *plickers* juga mempunyai beberapa animasi saat digunakan, hal tersebut juga dapat menambah pengalaman dalam belajar lebih menyenangkan. Karena tujuan utama dari *plickers* adalah menjadikan pembelajarn yang menyenangkan.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah peningkatan pada aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media pembelajaran yang berbeda, yaitu media pembelajaran interaktif *plickers*.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat ditarik pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana proses analisis dan penentuan media *plickers* terhadap kemampuan kognitif C1 dan C2 pada mata pelajaran PAI di SD N Candirejo?

2. Bagaimana proses dan implementasi media *plickers* pada mata pelajaran PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif C1 dan C2 di SD N Candirejo ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk kepada latar belakang dan pertanyaan penelitian diatas, penelitian ini memiliki tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang bersifat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran menggunakan media *plickers* di SD N Candirejo
- b. Mengetahui bentuk implementasi media *plickers* dalam meningkatkan kemampuan kognitif C1 dan C2 di SD N Candirejo
- c. Menganalisis dan menentukan peran media pembelajaran interaktif *plickers* terhadap kemampuan kognitif tahap C1 dan C2 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas 3 sampai 6

2. Manfaat Penelitian

- a. Teoritis : Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan terkait penggunaan media pembelajaran yang interaktif terhadap satuan pendidikan khususnya SD Negeri Candirejo
- b. Praktis : Penelitian ini bermanfaat untuk satuan pendidikan khususnya SD Negeri Candirejo guna menerapkan media pembelajaran *plickers* didalam kegiatan belajar mengajar serta bermanfaat agar

pendidik bisa meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif.

BAB II

KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU, KERANGKA TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu dibutuhkan untuk mengetahui penelitian penelitian terdahulu dan berfungsi membantu peneliti untuk membandingkan penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun penelitian yang memiliki hubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Manis Kiptiawati dan Astuti dalam bentuk jurnal dengan judul penelitian yaitu “Implementasi Pendidikan Karakter Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Masa Pandemi Covid 19 di Sekolah Dasar”. Penelitian ini mempunyai tujuan menjelaskan berlangsungnya pendidikan karakter siswa dengan pembelajaran PAI di masa Covid 19, dengan metode penelitian deskriptif kualitatif dan teknik pengambilan data menggunakan studi wawancara serta observasi dan dokumentasi. Hasilnya, karakter yang dibina dalam pembelajaran PAI dilaksanakan melalui daring yaitu dengan bantuan *Zoom Meet* dan *Whatsapp Group* menunjukkan bahwa siswa diberi tugas mandiri maupun kelompok dan juga penanaman nilai karakter di tanamkan dengan membiasakan tadarus online dan sholat dhuha di rumah masing-masing. Perbedaan yang spesifik dengan penelitian yang akan diteliti adalah pada variabel dan tujuan penelitian.

Walaupun sama-sama menggunakan pelajaran PAI namun penelitian ini hanya mengetahui bentuk pembelajaran jarak jauh dan

mencari tahu bagaimana bentuk implementasi pendidikan karakter kepada siswa, penelitian yang akan diteliti peningkatan pada aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif yaitu *Plickers*.⁵

2. Penelitian oleh Edi Nurhidin dalam bentuk jurnal dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kelas Terbalik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kelas terbalik pada mata pelajaran PAI di jenjang sekolah dasar, jenis metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI dengan model pembelajaran kelas terbalik telah terintegrasi dengan pembelajaran terpadu. Pembelajaran dibangun dengan membagi menjadi dua bentuk yaitu pembelajaran mandiri di rumah dan di kelas, baik itu menggunakan *virtual-zoom* atau pun tatap muka terbatas. Media yang digunakan cukup beragam mulai dari *e-learning* yaitu *zoom*, *quizizz* sampai video pembelajaran dan materi dengan *powerpoint*.⁶

Perbedaan yang paling mendasar pada penelitian ini adalah tujuan dari penelitiannya, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan

⁵ Manis Kiptiawati Adha dan Astuti Darmiyanti, “Implementasi Pendidikan Karakter Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 1 (4 Januari 2022): 917–24, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2008>.

⁶ Edi Nurhidin, *Implementasi Model Pembelajaran Kelas Terbalik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu*, *Eduprof: Islamic Education Journal*, Vol 2 No 2, 2020

penerapan pembelajaran pada mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian penulis bertujuan peningkatan pada aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif yaitu *Plickers*.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Issrina dan Aslam dalam bentuk jurnal dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa”. Penelitian ini dilakukan karena penggunaan perangkat pembelajaran daring interaktif yang kurang maksimal dan efektif sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan malas., penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* terhadap perkembangan kognitif siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif yang berjenis *true experimental* dengan mengambil *pretest – post-test control group design*. Sampelnya diambil dengan menggunakan teknik *random sampling* yang menghasilkan 56 siswa. Teknik analisis data yang dipergunakan statistik melalui aplikasi *spss 27* dengan rumus *mean, median, modus, standar deviasi, tes normalitas kolmogorovsmirnov, homogenitas levene, paired sample t-test, dan n-gain score*. Hasilnya penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan kognitif siswa terbukti meningkat dibanding hanya menggunakan media *Zoom Meeting*, dengan jumlah skor *n-gain* 56% berbanding 42%. Kesimpulannya aplikasi *quizizz* secara daring cukup

efektif digunakan untuk perkembangan kognitif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.⁷

Perbedaan dengan penelitian penulis adalah pada metode penelitian dan subjek penelitian yaitu kuantitatif dan pada pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Baihaqi, Amaliya Mufarroha dan Ilham Tsabit dalam bentuk jurnal dengan judul “Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yakin Sampang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari penerapan media *Youtube* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI, metode yang digunakan adalah kualitatif dengan subjek penelitian adalah siswa SMK. Teknik pengambilan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasilnya proses pembelajaran PAI dapat lebih mudah dalam mencari informasi, serta guru bisa menjadi lebih profesional dengan menggunakan media. Siswa juga lebih termotivasi dengan adanya media youtube sebagai alat bantu pembelajaran, selalu lebih ingin tahu dalam pembelajaran PAI.⁸

Perbedaan yang paling dasar adalah terletak dari media sebagai subjek penelitian, pada penelitian ini menggunakan media *youtube* sebagai subjeknya, sedangkan penelitian penulis menggunakan media *plickers*.

⁷ Issrina Dwika Hidayati dan Aslam Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (17 Agustus 2021): 251, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.

⁸ Achmad Baihaqi, Amaliya Mufarroha, dan A Ilham Tsabit Imani, “Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di Smk Nurul Yaqin Sampang” 07, no. 01 (2020).

5. Penelitian yang berbentuk jurnal yang ditulis oleh Nujumul Laily dengan judul “Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Masa Pandemi Covid-19” ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya guru PAI dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pelajaran Fiqh di masa Covid-19 serta faktor apa saja yang mempengaruhi kemampuan kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, data yang dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara serta dokumentasi. Hasil yang ditemukan, upaya guru PAI dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran fiqh adalah menggunakan media, metode pembelajaran memberikan pengetahuan dan punishment yang mendidik dan mengadakan evaluasi.⁹

Berbeda dengan peneliain penulis, penelitian ini hanya mencari tahu upaya guru PAI dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa di mata pelajaran fiqh dengan berbagai upaya, sedangkan penelitian yang akan diteliti penulis adalah peningkatan pada aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media pembeajaran yang interaktif yaitu *Plickers*

6. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Wulandari dala bentuk jurnal dengan judul “Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Peminatan” ini memiliki tujuan untuk mencari tahu bagaimana dalam penerapan konsep

⁹ Nujumul Laily, “Upaya Guru Pai Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Masa Pandemi Covid-19,” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 4 (8 Juni 2021): 1437–45, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.596>.

pembelajaran untuk menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan. Metode yang digunakan adalah kualitatif berjenis deskriptif, hasilnya siswa yang memiliki minat yang berbed-beda pada materi pelajaran di sekolah. Penelitian ini didasarkan dengan fenomena penerapan kurikulum 2013, dengan disimpulkan bahwa kurikulum 2013 memiliki landasan empiris yuridis toritis dan filosofis. Model pembeajaran berbasis peminatan ini berusaha menagkap minat, bakat serta kemampuan siswa, sehingga memiliki kemampuan untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya.¹⁰

Perbedaan dengan penelitian penulis adalah tujuan dari penelitiannya, yaitu mencari tahu bagaimana dalam penerapan konsep pembelajaran untuk menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan, sedangkan penelitian penulis adalah peningkatan pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) dengan menerapkan media pembelajaran yang interaktif.

7. Penelitian oleh Hestika Novianingsih dalam bentuk jurnal dengan judul “Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar” mempunyai fokus penelitian pada permasalahan yang berkaitan denagn masih rendahnya motivasi belajar para siswa. Penelitian ini berjenis PTK atau penelitian tindakan kelas dengan pendekatan PAKEM, yaitu pendekatan yang dapat mendorong siswa menjadi aktif kreatif dan terlibat langsung selama proses

¹⁰ Diana Wulandari, “Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Peminatan,” *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 6, no. 2 (30 Agustus 2016): 851, <https://doi.org/10.21067/jip.v6i2.1318>.

kegiatan belajar mengajar dengan suasana kelas yang menyenangkan. Objek pada penelitian ini adalah sekolah tingkat dasar yaitu kelas V di daerah kecamatan, sebelumnya para siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah dengan ditandai dengan kurang fokusnya siswa terhadap pembelajaran, siswa menjadi sering mengobrol saat pelajaran, sering menanyakan kapan pulang dan lain-lain. Hasilnya pada 2 siklus pendekatan PAKEM mengalami kenaikan yang signifikan yaitu 50% pada siklus pertama dan 85,7% pada siklus kedua. Sehingga pendekatan PAKEM ini dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran sebanyak 35,7%.¹¹

Perbedaan pada penelitian penulis adalah, penelitian ini berfokus untuk mengubah cara belajar dengan pendekatan pembelajaran yaitu PAKEM, sedangkan penelitian penulis adalah berfokus di peningkatan pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) dengan media pembelajaran interaktif.

8. Penelitian oleh Ahmad Muzani dan Muhyadi dalam bentuk jurnal dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Problem Solving* Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd” ini mempunyai tujuan penelitian untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis *problem solving* yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA pada materi “perubahan lingkungan dan pengaruhnya” dengan pengaruh ke kemampuan kognitif siswa. Subjek

¹¹ Hestika Novianingsih, “Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar” 1, no. 1 (2016).

penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar, metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan, yaitu mengembangkan suatu produk baik itu produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Hasilnya siswa yang belajar menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *problem solving* lebih tinggi daripada peserta didik yang belajarnya dilakukan secara konvensional, karena penyusunan perangkat pembelajaran menyajikan berbagai permasalahan sehingga pemecahan masalah menarik bagi siswa.¹²

Perbedaan yang mendasar ada pada tujuan dan metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan perangkat pembelajaran.

9. Penelitian oleh Nur Qomariyah, Elinda dan Yuliani berjenis jurnal dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak”, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran digital animasi terhadap hasil belajar PAI, subjek penelitiannya adalah siswa kelas 2 sekolah dasar dengan jumlah sampel 32 anak dalam kelompok eksperimen dan 32 anak dalam kelompok control. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan uji varians (ANAVA) dengan dua jalur serta pengujian tukey, hasil penelitiannya

¹² Ahmad Muzanni dan Muhyadi Muhyadi, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Solving Mata Pelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd,” *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 1 (9 Februari 2016): 1, <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7746>.

menunjukkan bahwa terdapat interaksi media pembelajaran digital dan kepercayaan diri terhadap pembelajaran mata pelajaran PAI.¹³

Perbedaan terletak pada metode yang digunakan, yaitu kuantitatif dengan PTK. Penelitian ini mencari tahu apakah ada pengaruh atau tidak pembelajaran menggunakan media digital animasi terhadap hasil belajar.

10. Penelitian yang diteliti oleh Dea Putrid an Supriansyah berjenis jurnal dan berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Word square* Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar” ini dilatarbelakangi karena kurangnya antusias dan ketertarikan para siswa dalam memahami materi pelajaran IPS. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar kognitif pada siswa sekolah dasar, tujuannya agar bisa membantu para pendidik dalam menerapkan model *word square* dengan video pembelajaran. Metode yang digunakan menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan populasi siswa kelas IV sekolah dasar. Hasilnya model *word square* memberikan dampak yang sangat baik dalam proses pembelajaran, model tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.¹⁴

¹³ Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani, “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (14 Januari 2020): 588, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.

¹⁴ Dea Putri Khairunnisa dan Supriansyah Supriansyah, “Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (9 Juni 2022): 7426–32, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3539>.

Perbedaan yang signifikan terdapat di metode yang digunakan adalah kuantitatif dan variabel model pembelajaran sebagai subjek penelitian.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Arya Arjuna, Irvan Alwi dan Rudi Setiawan dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Power Point dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Motivasi Belajar siswa di SMP PAB 1 Klumpang”, penelitian ini berjenis jurnal dengan tujuan penelitian untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan membuat dan menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *powerpoint*. Tujuan ini di tujukan kepada para guru pendidik di satuan pendidikan menengah atas, metode yang digunakan adalah secara langsung (*direct*) yaitu tim secara langsung memberikan pelatihan dengan langkah-langkah pemanfaatan aplikasi *powerpoint*. Hasilnya pada penelitian ini, sebanyak 82% mampu membuat serta memanfaatkan aplikasi *powerpoint* secara baik dan dapat menerapkan di kegiatan pembelajaran.¹⁵

Perbedaan yang paling mendasar adalah metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode pelatihan secara langsung untuk memberikan dampaknya, sedangkan penelitian penulis menggunakan penelitian tindakan kelas.

¹⁵ Muhammad Arya Arjuna, Muhammad Irvan Alwi, dan Hasrian Rudi Setiawan, “Pemanfaatan Aplikasi Power Point dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Motivasi Belajar siswa di SMP PAB 1 Klumpang,” *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (25 Juli 2021): 10–16, <https://doi.org/10.56114/maslahah.v2i1.127>.

12. Penelitian oleh Joko Kuswanto dan Ferri Radiansyah berjenis jurnal dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI” ini didasari dengan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan. Metode yang digunakan adalah pengembangan dengan tahapan perencanaan, produksi, evaluasi dan menganalisis data dengan persentase. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI, hasil temuan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu guru ataupun siswa. Berdasar tahapan uji coba, kelayakan media pembelajarana tersebut di anggap valid karena sebanyak 82% dengan kriteria baik.¹⁶

Perbedaan dengan penelitian penulis adalah tujuan penelitian dan metode yang digunakan, peneltian ini mempunyai tujuan untuk mengebangkan media pembelajaran di siswa XI dan para guru, untuk metodenya menggunakan penelitian pengembangan dengan data akhir persentase.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni, Safarudin dan Zuha prisma dalam bentuk jurnal dengan judul “*Articulate Storyline* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah”, penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan definisi, tampilna, keunggulan dan kelemahan serta pemanfaatan *articulate storyline* sebagai media

¹⁶ Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *JURNAL MEDIA INFOTAMA* 14, no. 1 (4 April 2018), <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.

pembelajaran interaktif. Penelitian didasari kerangka kerja untuk memberikan pemecahan permasalahan terkait integrasi teknologi informasi dan komunikasi yang berfokus pada pemanfaatan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif, penelitian ini menggunakan subjek penelitian Madrasah Ibtidaiyah (MI). Menggunakan metode kualitatif deskriptif berjenis studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan data melalui studi dokumen, buku dan artikel yang berkaitan dengan penelitian. Hasilnya *articulate storyline* adalah sebuah perangkat lunak dengan fitur yang mirip dengan *powerpoint* dan menggunakan sistem *e-learning*. Namun mempunyai beberapa fitur tambahan seperti *icon* animasi, *button* dan *graded question* yang memudahkan para guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Akan tetapi, *articulate storyline* memiliki batasan dalam pembuatan slide agar bisa diakses secara mudah melalui output website. Dengan demikian, guru dapat menggunakan *articulate storyline* dalam merancang media pembelajaran interaktif dan meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik MI.¹⁷

Perbedaannya terletak di media yang dijadikan objek penelitian yaitu *articulate storyline*, juga penelitian ini mendeskripsikan apa itu *articulate storyline* dengan studi literatur.

14. Penelitian oleh Sasmito dan Andjrah dengan jurnalnya berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam

¹⁷ Juhaeni Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, dan Zuha Prisma Salsabila, “Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah,” *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (25 Desember 2021): 150, <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>.

Untuk Siswa Kelas 4 SD Dengan Metode *Learning The Actual Object*". Penelitian ini diangkat karena kurang maksimalnya buku panduan yang dipakai dalam proses belajar mengajar di sekolah terutama pada pelajaran IPA. Tujuan daripada penelitian ini adalah merancang media pembelajaran interaktif sebagai pendukung proses belajar mengajar di sekolah untuk anak kelas IV SD. Jadi subjek penelitian ini adalah anak jenjang sekolah dasar khususnya kelas IV. Terknik pengambilan data menggunakan wawancara dan studi pustaka, konsep yang akan diujikan adalah *learning by seeing the actual object*. Wujud dari konsep tersebut adalah sebuah CD multimedia pembelajaran interaktif, hasilnya diharapkan memberikan nilai lebih untuk membantu para pendidik dalam memberikan pendidikan IPA yang menarik, menyenangkan dan mudah dipahami untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD.¹⁸

Perbedaan dengan penelitian penulis adalah penelitian ini merancang sebuah media pembelajaran yang interaktif yang diujikan ke kelas IV tingkat dasar.

15. Penelitian oleh Nadia Syafira dalam bentuk jurnal dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD", jurnal ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbasis *powerpoint* interaktif dengan muatan materi system pencernaan manusia.

¹⁸ Sasmito Adi Prawiro, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4 SD Dengan Metode *Learning The Actual Object*" 1, no. 1 (2012).

Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan (*research dan development*). Model penelitiannya menggunakan ADDIE, Tahapan penilaian ini meliputi Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Subjeknya adalah ahli media, ahli materi, ahli Bahasa dan siswa kelas V berjumlah 5 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan dari penilaian rata-rata para ahli sebesar 90,97% apabila dideskripsikan termasuk kategori sangat baik dan hasil penilaian rata-rata dari uji coba *one to one* sebesar 92% apabila dideskripsikan termasuk kategori sangat baik.¹⁹

Perbedaannya, penelitian ini menggunakan media berbasis *powerpoint* untuk objek penelitiannya, dengan memasukan sub tema pelajaran dan diujikan ke siswa prioritas yaitu kelas V. Sedangkan penelitian penulis adalah penggunaan media interaktif lainnya yaitu *pickers* kepada siswa kelas III hingga VI di tingkat pendidikan yang sama yaitu sekolah dasar.

16. Penelitian yang dilakukan oleh Faisal Rachmat dengan judul Penelitian Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif. Merupakan penelitian Tindakan kelas, yaitu dengan observasi dan dokumentasi sebagai Teknik pengambilan data. Subjek

¹⁹ Nadia Syavira, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd," *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2 Juni 2021): 84–93, <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.

penelitian yang dilaksanakan adalah anak yang berusia 3 sampai 6 tahun pada instantasi Pendidikan tingkat RA di Citayam. Jumlahnya adalah 23 anak yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Hasil penelitiannya dideskripsikan dengan analisis deskriptif kualitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan media balok sebagai konstruktivis untuk meningkatkan kognitif mengalami peningkatan sebesar 90%. Hal tersebut berdasarkan hasil evaluasi siklus I dan siklus II. Sehingga kesimpulan yang didapatkan adalah media balok yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam proses belajar mengajar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah variabel yang diujikan dan subjek yang digunakan, penelitian ini menggunakan media balok yang diujikan kepada anak yang berusia 3 sampai 6 tahun atau masih berada pada tingkat kanak-kanak, sedangkan penelitian penulis menggunakan media digital yang berbasis teknologi dan diujikan kepada siswa sekolah dasar.²⁰

17. Penelitian yang berbentuk jurnal dilaksanakan oleh Vindy Lestari, Arwendis dan Narendra dengan judul Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan pengambilan data observasi, wawancara dan validasi dari ahli, penelitian ini mengujikan media Frueelin kepada anak usia dini dengan

²⁰ Faisal Rachmat, "KONTRIBUSI PERMAINAN KONSTRUKTIVIS (MEDIA BALOK) DENGAN PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF," *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 11, no. 2 (30 November 2017): 238–51, <https://doi.org/10.21009/JPUD.112.04>.

tujuan meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Penelitian ini dilatarbelakangi pada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengena angka, mengatur benda berdasarkan ukuran, sehingga media frueelin diharapkan dapat merangsang perkembangan anak usia dini sehingga dapat belajar. Hasilnya media Frueelin berhasil meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini yang berusia 3 sampai 4 tahun.

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan penelitian Tindakan kelas.²¹

18. Penelitian jurnal ini dilakukan oleh Efi dan Hadiyanto dengan judul Pengembangan penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa masalah yang ditemukan pada awal riset yaitu para pengajar menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dinilai kurang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan harapan media yang berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan berhitung dengan kriteria valid, praktis dan efektif. Model penelitian ini menggunakan 4D yaitu tahap define, design, develop dan disseminate. Sedangkan instrument yang digunakan adalah validitas, praktikalitas dan efektivitas. Analisis yang digunakan adalah skala likert dengan melihat analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas. Ujicoba media berbasis multimedia tersebut dilaksanakan kepada anak usia dini pada

²¹ Vindy Lestari Putri, Arwendis Wijayanti, dan Narendra Dewi Kusumastuti, "Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" 5, no. 02 (2021).

rentang usia 5 sampai 6 tahun di satuan Pendidikan taman kanak-kanak. Hasil yang diperoleh adalah media pembelajaran berhitung yang berbasis multimedia interaktif memenuhi syarat valid, praktis dan efektif sehingga dapat meningkatkan keterampilan berhitung pada anak usia dini.

Penelitian ini mempunyai beberapa perbedaan yaitu tujuan penelitian yang berfokus pada peningkatan keterampilan berhitung pada anak usia dini menggunakan media interaktif berbasis multimedia dan diujikan pada anak usia dini sehingga keterampilan kognitif dapat berkembang. Sedangkan penelitian peneliti bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif level C1 dan C2 dengan media *plickers* pada anak usia 9 -12 tahun.²²

19. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh mbaryani dan Gamaliel dengan judul Pengembangan Media Komik Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembealajaran mata pelajaran IPA. Penelitian ini berfokus pada materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan kelas 4 SD. Penelitian ini menggunakan develop and research (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Yaitu tahapan analisis, desain, develop, implmentasi dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian sejumlah 37 siswa dengan Teknik pengumpulan data menggunakan uji valid pakar, tes dna nontes. Hasilnya menunjukkan bahwa media komik

²² Efi Norita dan Hadiyanto Hadiyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (29 Januari 2021): 561–70, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>.

berdasarkan model pembelajaran discovery learning, media komik yang diujikan oleh ahli pakar materi dan media menunjukkan kevalidan dengan skor 76% oleh ahli materi dan 88% oleh ahli media. Hal tersebut berarti masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk hasil tes oleh subjek siswa menghasilkan skor 90% dan subjek respon guru mendapatkan skor 82% dengan begitu masuk dalam kategori sangat baik. Kesimpulan yang dapat diambil adalah media komik yang diujicobakan mendapatkan hasil yang sangat baik hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil peningkatan kognitif siswa dari 60,54% menjadi 81,08%.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kognitif pada mata pelajaran IPA dengan media komik, namun berbeda dengan penelitian peneliti jenis penelitian yang digunakan adalah RnD sedangkan penelitian peneliti adalah PTK atau Penelitian Tindakan kelas.²³

20. Penelitian jurnal yang dilaksanakan oleh Amnah, Ngurah dan Bambang dengan judul Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Regulasi Diri mempunyai tujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran dengan media scrapbook sebagai jurnal refleksi, mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan kognitif dan regulasi siswa antar kelas eksperimen dan kelas control, mengetahui peningkatan kemampuan kognitif dan regulasi diri siswa setelah diberikan perlakuan, mengetahui korelasi antara regulasi diri terhadap kemampuan

²³ Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik" 3 (2017).

kognitif dan profil keduanya. Penelitian ini menggunakan mix methode modelconcurrred embedded. Subjek yang diteliti sebanyak 72 siswa dari dua sampel kelas. Data yang diperoleh adalah tes kemampuan kognitif dan angket regulasi diri. Penelitian ini menggunakan analisis data uji T, uji N gain, uji korelasi dan uji effect size. Hasilnya terdapat perbedaan kemampuan kognitif dan regulasi diri. Media scrapbook dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan regulasi siswa sehingga terdapat korelasi pada kognitif dan regulasi diri.

Perbedaan yang paling mendasar adalah penelitian ini berfokus pada peningkatan aspek kognitif dan regulasi diri menggunakan media scrapbook pada dua subjek kelas yaitu control dan eksperimen. Sedangkan penelitian peneliti berfokus untuk peningkatan aspek C1 dan C2 dengan media *plickers* pada empat kelas dengan tiga kali ujicoba.²⁴

21. Jurnal yang berjudul Metode Inkuiri sebagai alternatif Peningkatan Kemampuan Membaca Intensif pada Ranah Kognitif C1, C2 dan C3 yang diteliti oleh Dilla dan Ersya bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh enggunaan metode inkuiri terhadap keterampilan membaca aspek kognitif level C1 hingga C3 pada subjek kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 54 siswa. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan membagi dua sampel penelitian, 27 siswa kelas eksperimen dan 27 siswa kelas control. Penelitian ini menggunakan pedoman observasi

²⁴ Amnah Nur Alfiah, Ngurah Made Darma Putra, dan Bambang Subali, "Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri," *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* 3, no. 1 (13 Oktober 2018): 57, <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p57-67>.

kegiatan pembelajaran dantes kemampuan membaca intensif yang melibatkan pengukuran terhadap C1, C2, dan C3 dnegan teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca intensif antara siswa kelas IV yang dibelajarkan dengan metode inkuiri dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Kemampuan membaca intensif siswa yang mendapatkan kegiatan pembelajaran dengan metode inkuiri lebih baik jika dibandingkan dengan keterampilan membaca intensif siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional. Level kognitif C1, C2, dan C3 turut mengalami peningkatan melalui penggunaan metode inkuiri.

Penelitian ini hampir sama dengan penelitian penulis yaitu pada variabel aspek kognitif level C1 hingga C3, perbedaan yang mendasar adalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidak nya pengaruh penggunaan metode inkuiri terhadap keterampilan membaca siswa.²⁵

22. Penelitian yang dilaksanakan oleh Cita, Purwati dan Liah dengan judul Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi, dilatarbelakangi kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran biologi pada kurikulum 2013 yang telah diterapkan sehingga peneliti mencoba menggunakan media sparkol untuk menarik minat bealjar kognitif siswa lintas minat biologi. Penelitian ini

²⁵ Dilla Fadhillah dan Ersya Novianti, "Metode Inkuiri sebagai Alternatif Peningkatan Kemampuan Membaca Intensif pada Ranah Kognitif C1,C2 dan C3," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (30 Maret 2021): 1111–19, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.857>.

menggunakan kuasi eksperimen dengan subjek penelitian pada siswa kelas XI IPS tingkat menengah atas sebanyak 42 siswa. jumlah tersebut terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas control menggunakan sparkol dan kelas eksperimen menggunakan media powerpoint. Ujicoba dilaksanakan menggunakan beberapa tes pilihan ganda sebanyak 31 pertanyaan. Penelitian dianalisis menggunakan uji Ancova dengan taraf signifikan 0,05%. Hasilnya penggunaan media sparkol videscribe mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media sparkol videscribe terhadap hasil belajar dan pada materi sistem endokrin.

Perbedaan penelitian ini menggunakan uji analisis ancova dan pendekatan yang digunakan adalah kuasi eksperimen, berbeda dengan penelitian peneliti yang menggunakan pendekatan Tindakan kelas.²⁶

23. Penelitian yang dilakukan oleh Tutut dan Suharyono dengan judul Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat belajar yang berupa media mobile learning berbasis android dan mengetahui peningkatan hasil serta minat belajar peserta didik pada materi fluida statis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD) dengan model 4D yaitu devine, design, develop dan

²⁶ Cita Sari Dewi, Purwati Kuswarini Suprpto, dan Liah Badriah, "Peranan Media Sparkol Videscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi," *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)* 4, no. 2 (29 November 2019): 93–100, <https://doi.org/10.31932/jpbio.v4i2.456>.

disseminate. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan mampu mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan kepada siswa tingkat menengah atas. Hasilnya Media *mobile learning* berbasis *android* yang dikembangkan layak digunakan dengan kategori sangat baik yang dilihat dari skor CVI rata-rata penilaian validator yang bernilai 0,98, hasil respon peserta didik dengan rata-rata nilai CVI sebesar 0,9 dengan kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas XI IPA 1 memiliki nilai *standard gain* sebesar 0,66 dengan kategori sedang, peningkatan minat belajar peserta didik pada kelas XI IPA 1 memiliki nilai *standard gain* sebesar 0,66 dengan kategori sedang.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian peneliti yang menggunakan metode RnD sedangkan peneliti menggunakan PTK, serta subjek penelitian yang diujicobakan menggunakan siswa menengah atas dengan sekolah dasar.²⁷

24. Penelitian jurnal dengan judul media pembelajaran zoofabeth menggunakan multimedia interaktif untuk perkembangan kognitif anak usia dini oleh Ayu dan Surya ini dilatarbelakangi berdasarkan masalah yang ada saat kegiatan belajar mengajar daring di masa pandemi. Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk pembelajaran serta validitas media pembelajaran

²⁷ Tutut Sari Handayani, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik," t.t.Saa0po

zoolfabeth menggunakan multimedia interaktif untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Dengan subjek penelitian yang terdiri dari ahli pembelajaran, ahli desain, ahli media dan anak usia dini yang berkemampuan yang berbeda-beda. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan metode non tes dengan instrument lembar kuesioner. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan uji validitas memperoleh skor 88,45 berpredikat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran zoolfabeth menggunakan multimedia interaktif pada perkembangan kognitif ini layak digunakan untuk anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini adalah media zoolfabeth menggunakan multimedia interaktif ini dapat menjadi solusi atas permasalahan pada pembelajaran daring, khususnya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Perbedaan yang paling mendasar adalah terletak pada metode penelitian yang menggunakan Rnd sedangkan penelitian peneliti menggunakan PTK, kemudian subjek penelitian pada anak usia dini dengan anak usia 8-10 tahun.²⁸

25. Penelitian yang dilaksanakan oleh Wulansari, Komariah dan Nabila dengan judul Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini ini bertujuan untuk menghasilkan

²⁸ Ni Komang Ayu dan I.B. Surya Manuaba, "Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (11 Juli 2021): 194, <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>.

bahan ajar yaitu media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini sebagai penunjang bahan ajar. Penelitian ini menggunakan Teknik RnD dengan prosedur ADDIE (analisis, desain, develop, implementasi dan evaluasi penelitian ini menggunakan Uji coba pada ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi, serta uji coba produk di RA Perwanida 2 Bandar Lampung dan TK IT Mutia Rossa. Metode pengumpulan data yang dilakukan yakni menggunakan observasi dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penilaian terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor 3,8 dengan kriteria “Sangat Baik”, penilaian oleh ahli materi menunjukkan skor 3,3 dengan kriteria “Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan produk berupa media kartu domino yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar menghasilkan produk berupa media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Perbedaan penelitian ini menggunakan Teknik RnD sedangkan penelitian PTK dengan subjek yang berbeda yaitu anak usia dini dengan anak usia 9-12 tahun.²⁹

²⁹ Heny Wulandari, Kanada Komariah, dan Widya Nabilla, “Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12 Juli 2022, 78–89, <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>.

B. Kerangka Teori/Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara bahasa adalah segala bentuk alat, materi atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman dan peningkatan kemampuan bahasa pada peserta didik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan atau memperoleh informasi, sedangkan pembelajaran adalah proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pengalaman belajar.³⁰ Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran.³¹

Menurut Gerlach dan Ely mendefinisikan media pembelajaran sebagai "segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu seseorang belajar". Definisi ini mencakup segala jenis alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk membantu pengajaran dan pembelajaran, termasuk buku, papan tulis, gambar, grafik, film, video, audio, komputer, dan lain sebagainya. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas dan memperkaya materi pelajaran, memfasilitasi komunikasi, dan memotivasi

³⁰ Arti kata Media dalam <https://www.kbbi.web.id/media>, diakses pada Jumat 5 Mei 2023, Pukul 18.45 WIB

³¹ Shambaugh, N., Magliaro, S. G., & Zirkle, C. (2003). The effects of multimedia-supported problem-based learning on students' mathematical performance and learning perceptions. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12(4), 425-444.

peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien.³²

Menurut Sutrisno Hadi media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan atau materi pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak seperti buku, modul, atau handout, media audio-visual seperti video, audio, atau multimedia, atau bahan-bahan lain seperti poster, diagram, atau alat peraga. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, serta mempermudah pemahaman, penyerapan materi, dan meningkatkan minat serta motivasi peserta didik.³³

Menurut Santyasa I Made dan Yuda Budipratama, media pembelajaran adalah segala bentuk media atau alat bantu yang digunakan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.³⁴

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan saat kegiatan belajar mengajar untuk membantu para pendidik dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat berfungsi

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), h.3

³³ Sutrisno Hadi, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015) hlm 30

³⁴ Santyasa I Made, Yuda Budipratama. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 2019, Vol 9(3), 311-325.

sebagai alat untuk memperjelas apa yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Para pendidik juga diberikan kebebasan dalam membuat atau memberikan media pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan.

Media pembelajaran berfungsi 1) untuk membuat situasi belajar yang efektif, 2) media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran, 3) media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, 4) media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas, 5) media pembelajaran untuk mempertinggi mutu pendidikan.³⁵

2. Media Pembelajaran *Plickers*

Seorang pengajar tidak hanya harus pandai dalam mengajar kepada seorang murid namun seorang pengajar juga harus mempunyai banyak strategi dalam melakukan pembelajaran, seperti dalam menyiapkan bahan ajar termasuk media pembelajaran. Seorang pengajar membuat perencanaan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran dengan maksimal, seperti : *Pertama*, mencakup tujuan yang akan dicapai. *Kedua*, bahan ajar. *Ketiga*, proses pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik. *Keempat*, bagaimana menciptakan dan menggunakan alat (media) untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau tidak.³⁶ Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan

³⁵ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa" 2, no. 1 (2019).

³⁶ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016) hlm 25-26

sebagai perantara dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi dan membantu konsentrasi pembelajar atau pelajar dalam proses pembelajaran.³⁷

Menurut Kim H Park Plickers adalah sebuah platform pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu kertas dengan kode QR untuk mengumpulkan dan menganalisis data pembelajaran siswa dengan menggunakan perangkat mobile. Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan Plickers untuk membuat kuis, mengumpulkan tanggapan siswa, dan melihat hasil analisis secara real-time.³⁸

Media *plickers* adalah sebuah platform yang telah dirancang dengan berbagai akseibilitas sebagai prioritas utama, platform ini hampir sempurna untuk digunakan di keadaan sekolah dasar sebagian besar di daerah Indonesia.³⁹ Cara kerjanya siswa menjawab pertanyaan dengan mengangkat kartu unik yang telah disediakan, siswa tidak perlu menggunakan perangkat elektronik apapun dan koneksi internet sehingga siswa tetap bisa mengikuti pelajaran, dan tetap terasa menyenangkan serta membuat siswa tidak bosan dengan penggunaan media.

³⁷ Hujair a Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013, hlm 5

³⁸ Kim, H., Park, E., & Kim, C. (2018). Exploring the impact of plickers on preservice teachers' assessment literacy and engagement. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 214-224.

³⁹ Help Plickers, "What is Plickers?" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854-What-is-Plickers->, html diakses pada Rabu, 24 Agustus 2020, pukul 10.25 WIB

Plickers adalah sebuah media pembelajaran yang memungkinkan penggunaannya melalui perangkat mobile seperti smartphone atau tablet, serta kartu kertas yang tercetak khusus. Plickers memungkinkan pengguna untuk membuat bank soal dan menguji pemahaman siswa dengan cara yang interaktif dan menarik. Setiap kartu kertas yang tercetak mempunyai kode unik, sehingga pengguna dapat mengetahui jawaban siswa dengan cara memindai kartu menggunakan perangkat mobile yang terhubung dengan aplikasi Plickers.⁴⁰ Media Plickers sangat membantu dalam memantau pemahaman siswa secara real-time, mengumpulkan data dan memperoleh feedback langsung, serta menghemat waktu dalam penilaian dan pengumpulan data. Aplikasi Plickers dapat digunakan oleh guru, pengajar, dan instruktur dalam berbagai tingkat pendidikan.⁴¹ Faktor tersebut yang menjadikan pembeda dari media Plickers ini.

Gambar 2.1 Langkah singkat penggunaan *Plickers*



⁴⁰ Arifin, S., Wulan, E. A., & Setiawan, A. (2017). Pembelajaran Matematika dengan Media Plickers untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Keterampilan Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 199-209.

⁴¹ Chen, K. H., & Chen, J. C. (2021). Utilizing the plickers to enhance learners' feedback and learning effectiveness in a flipped classroom. *Journal of Educational Computing Research*, 59(5), 899-922.

Ada tiga komponen yang perlu disiapkan untuk memulai menggunakan media *plickers*, yaitu :

a. Perangkat komputer/laptop

Fungsinya sebagai alat utama untuk menggunakan media *plickers*, perangkat komputer berguna untuk membuat soal, menampilkan soal, menambahkan kelas/siswa dan menganalisis hasilnya.⁴²

b. Perangkat seluler/*smartphone*

Smartphone berfungsi sebagai alat pemindai kartu yang dibawa oleh siswa, juga digunakan untuk mengatur, mengganti ataupun memutar. Bisa juga digunakan sebagai *remote control*, jadi seorang guru tidak perlu duduk di depan laptop sembari mengganti soal.⁴³

c. Kartu *plickers*

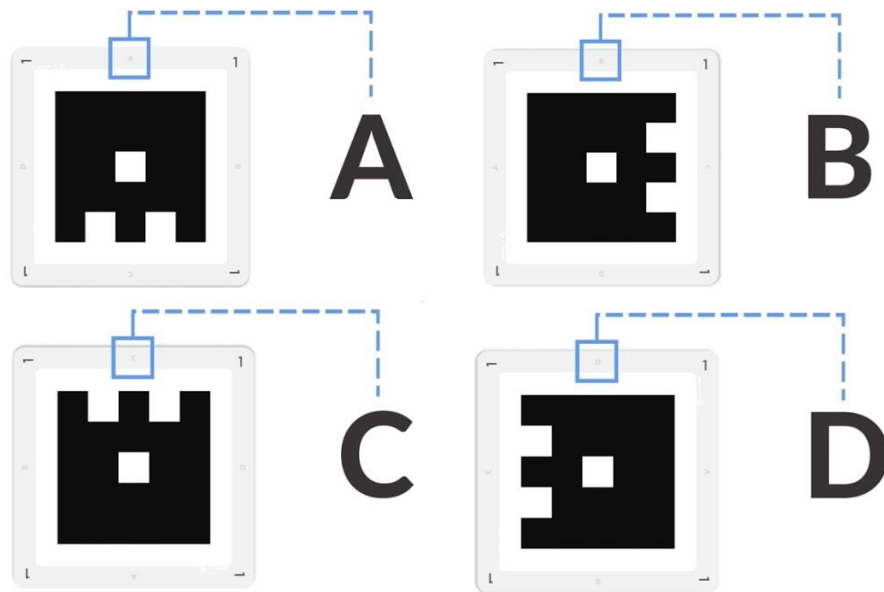
Kartu *plickers* adalah kartu unik yang membuat media *plickers* menjadi media yang beda dan interaktif bagi siswa maupun guru. Kartu ini berbentuk semacam barcode yang terdapat nomor urut yang sesuai dengan nomor absen siswa, di ujungnya terdapat huruf abjad A-B-C-D sebagai penunjuk siswa dalam memilih jawaban dan nomor kartu yang memungkinkan pemindai menghubungkan setiap jawaban dari setiap

⁴² Help Plickers, "What is Plickers?" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854>, diakses pada Rabu, 7 September 2022, pukul 10.54 WIB

⁴³ Ibid

siswa.⁴⁴ Ada terdapat maksimal 63 pola barkode yang berbeda, yang berarti *plickers* dapat menampung hingga 63 siswa. Berikut gambar dari kartu *plickers*.

Gambar 2.2 Kartu Plickers



Plickers adalah media pembantu pembelajaran yang dapat diakses secara gratis maupun secara berbayar, hal tersebut menjadi kelebihan dan kekurangan dari *plickers*. Terdapat perbedaan yang signifikan dari versi gratis dan berbayar, namun tidak menutup kesempatan bahwa versi gratis sudah mencukupi untuk digunakan. Berikut tabel perbandingan versi gratis dan berbayar.

Tabel 2.1 Perbandingan fitur versi gratis dan berbayar

⁴⁴ Help Plickers, “Card Overview” dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009089113-Cards-Overview>, diakses pada Rabu, 7 September 2022, pukul 11.23 WIB

Fitur	Gratis	Berbayar
Kelas tidak terbatas	√	√
Siswa tidak terbatas (63 maksimal setiap kelas)	√	√
Buat set dengan 5 pertanyaan	√	√
Buat set dengan pertanyaan tak terbatas		√
Berbagi paket untuk kolaborasi dengan anggota lain		√
Akses hasil siswa dengan rentang tanggal khusus dan tidak terbatas		√
Dukungan prioritas		√

Dari penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa perbedaan yang paling signifikan adalah dalam membuat set pertanyaan di setiap kelas, pada versi berbayar tidak terbatas dalam membuat pertanyaan, berbeda dengan versi gratis yang hanya dibatasi 5 pertanyaan setiap set.⁴⁵

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah suatu pendidikan yang memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang ajaran Islam sebagai bagian dari agama dan budaya masyarakat Islam. Tujuan dari pendidikan agama Islam adalah untuk membantu siswa memahami nilai-nilai dan prinsip-prinsip Islam, serta mempraktikkan ajaran agama secara positif dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Islam juga dapat membantu siswa

⁴⁵ Help Plickers, "What is Plickers Pro" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360042744134-What-is-Plickers-Pro->, diakses pada Rabu, 7 September 2022, pukul 11.39 WIB

mengembangkan sikap toleransi, kepedulian, dan menghargai keragaman agama dan budaya.⁴⁶

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang mempelajari nilai-nilai agama Islam, ajaran-ajaran, dan praktek ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami ajaran Islam, memperkuat keyakinan mereka, dan membentuk kepribadian yang baik.⁴⁷

Dalam bahasa arab, pengertian pendidikan sering digunakan di beberapa istilah seperti *al-tarbiyah*, *al-ta'lim* dan *al-ta'dib*. Al-tarbiyah berarti mengasuh mendidik, al ta'lim adalah pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan keterampilan sedangkan al-ta'dib lebih condong pada proses mendidik yang bermuara pada penyempurnaan akhlak/moral peserta didik. Jadi kata pendidikan ini lebih sering diterjemahkan dengan “tarbiyah” yang berarti pendidikan.⁴⁸

Pendidikan agama islam adalah usaha dari yang dilakukan oleh orang dewasa dalam membimbing anak-anak menuju perkembangan pada jasmani dan rohani yang akan berguna bagi dirinya sendiri maupun masyarakat.⁴⁹ Lebih rinci lagi pendidikan agama islam adalah sebuah bimbingan yang

⁴⁶ Murtadho, N. (2018). Pendidikan Agama Islam dalam Upaya Menangkal Radikalisme di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 217-229.

⁴⁷ Al-Faruqi, I. R. Religious education and its role in developing morals and values in students. *Journal of Religious Education*, 64(3) 2016, 35-46.

⁴⁸ Samsul Nizar, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam* (Jakarta : Gaya Media Pratama, 2001) 86-88

⁴⁹ Suhairi Umar, *Pendidikan Masyarakat Berbasis Masjid*, cet. I, (Yogyakarta: Deepublish, 2019)

berfokus pada jasmani dan rohani yang berasaskan nilai-nilai islam guna terbentuknya kepribadian muslim yang dikehendaki agama islam.⁵⁰

Tujuan terlaksananya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah untuk membentuk kepribadian yang baik, memperkuat keimanan dan ketakwaan siswa, serta memberikan pemahaman yang lebih baik tentang ajaran Islam.⁵¹ Selain itu, tujuan lain dari pembelajaran PAI adalah untuk:

- a. Meningkatkan pemahaman siswa tentang ajaran Islam dan praktik ibadah
- b. Membentuk karakter dan kepribadian siswa yang baik dan berakhlak mulia
- c. Mengembangkan kemampuan kritis, kreativitas, dan empati siswa
- d. Menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai antar umat beragama
- e. Membangun landasan moral dan spiritual yang kuat dalam diri siswa

Dapat disimpulkan pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan tujuan dari pendidikan agama islam

⁵⁰ Ahmad Daeng Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, cet-VII (Bandung: Al-Ma'arif, 1989), hlm 23.

⁵¹ Rohman, A., & Wijayanti, A. (2021). The effect of Islamic education curriculum on character education in Indonesia. *Journal of Islamic Studies and Culture*, 9(1), 1-14.

itu sendiri harus mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika social atau moralitas social, penanaman ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia dan akhirat.

Bagi siswa SD Negeri Candirejo, yang mempunyai siswa dengan rentang usia 7 sampai 12 tahun, dimana pada usia tersebut penanaman nilai-nilai agama islam menjadi hal yang paling utama dan pertama dalam menjadikan pribadi yang ulil albab. Pendidikan Agama Islam penting bagi siswa karena selain dari pengertian, tujuan dan fungsinya. Oleh karena itu pendidikan agama islam dimasukkan ke dalam kurikulum nasional yang wajib diikuti bagi semua anak yang beragama islam dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi, sebagaimana termaktub dalam Undang-Undang System Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yaitu:

Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁵²

4. Aspek Kognitif

Aspek kognitif merupakan salah satu dari tiga aspek tujuan pendidikan menurut taksonomi bloom, diantaranya ranah kogniti, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif sendiri merupakan aspek yang berisi perilaku-

⁵² Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Bab II pasal 3, Bandung : Fermana, 2006, Hal 68

perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berfikir.⁵³

Secara bahasa Istilah “Cognitive” berasal dari kata cognition artinya adalah pengertian, mengerti. Teori kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya, maka dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat diharapkan siswa bisa menikmati dalam belajar. Teori belajar kognitif memandang bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahaman tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Ilmu pengetahuan sendiri dalam pandangan teori kognitif dibangun didalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungannya.⁵⁴ Sedangkan belajar, menurut kognitif adalah sebuah usaha untuk mengerti sesuatu, usaha tersebut dilakukan secara aktif oleh peserta didik dan keaktifan tersebut dapat berupa pencarian pengalaman, informasi memecahkan masalah, mencermati lingkungan dan mempraktikan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

Jean Piaget adalah salah satu dari sekian tokoh psikologi kognitif yang mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan pakar kognitif, menurutnya perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetic, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan system syaraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin

⁵³ Wikipedia, “Taksonomi Bloom” dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/taksonomi-bloom>, diakses pada senin, 2 Oktober 2022, pukul 08.23 WIB

⁵⁴ Isniatun Munawaroh, *Modul Pendidikan Profesi Guru*, Modul 1, Hal 16

komplekslah susunan sel syaraf dan makin meningkat pula kemampuannya. Daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif bukan kuantitatif.⁵⁵

Ada empat konsep yang digunakan oleh Piaget dalam mendeskripsikan bagaimana sebenarnya proses kognitif tersebut bekerja pada diri seseorang, yaitu :

a. Skema (*schemes*)

Skema adalah tindakan atau representasi mental yang mengatur pengetahuan. Skema-skema berkembang didalam otak anak didasarkan pada pengalaman yang diperoleh anak. Skema yang berkembang pada anak meliputi skema yang berkaitan dengan aktivitas fisik (*physical activity*) atau skema perilaku (*behavior scheme*) dan skema yang berkaitan dengan aktivitas kognitif (*cognitive activity*) atau skema mental (*mental scheme*)

b. Asimilasi (*assimilation*)

Asimiliasi (*assimilation*) yaitu menempatkan informasi kedalam skema atau kategori yang sudah ada. konsep asimilasi ini memberikan penjelasan yang mudah dipahami untuk mendeskripsikan bagaimana anak mengkonstruksi pengetahuannya. Melalui asimilasi ini skema anak yang memiliki kategori yang sama akan terus berkembang kearah yang lebih kompleks. Misalnya jika seorang anak telah memiliki skema untuk

⁵⁵ Ibid., hal 17

anjing, kemudian dia melihat ada jenis anjing yang berbeda maka bisa ia masukan informasi tersebut pada skema untuk anjing. Skema-skema ini akan terus berkembang dan semakin kompleks apabila anak terus secara aktif mengeksplorasi lingkungannya. Informasi yang diperoleh anak dari hasil eksplorasi akan memperkaya struktur kognitif pada skema anak. Apabila dalam proses asimiliasi tidak ditemukan skema yang cocok untuk menempatkan informasi baru yang diperoleh anak maka akan muncul skema baru dalam otak anak untuk mengakomodasi informasi tersebut.

c. Akomodasi (*accommodation*)

Peristiwa seperti ini dalam teori Piaget disebut dengan akomodasi (*accommodation*). Misalnya pada waktu anak berinteraksi dengan lingkungan ada satu objek yang dilihatnya dan objek tersebut belum diketahui sebelumnya atau hal baru, maka dia akan membuat skema baru dalam otaknya untuk mengakomodasi informasi baru tersebut

d. Ekuilibrium (*equilibrium*)

Ekuilibrium adalah mekanisme yang diusulkan Piaget untuk menjelaskan bagaimana anak-anak bergeser dari satu tahap berpikir ke tahap berpikir berikutnya. Pergeseran ini terjadi saat anak-anak mengalami konflik kognitif, atau disequilibrium dalam mencoba memahami lingkungannya. Proses berpindahnya atau Bergeraknya dari disequilibrium ke ekuilibrium disebut dengan ekuilibrasi (*equilibration*). Ekuilibrium terjadi apabila ada suatu informasi baru

yang diperoleh anak namun informasi tersebut menimbulkan kebingungan pada anak atau memicu munculnya konflik kognitif, hal ini disebabkan karena informasi baru tersebut merupakan objek yang dikenalnya namun karakteristik objek tersebut tidak sesuai dengan informasi yang ada didalam skemanya. Misalnya seorang anak diberikan seekor anjing basenji (jenis anjing) sejenis anjing yang jarang menggonggong, ketidakseimbangan atau disequilibrium dapat terjadi karena anak dihadapkan dengan seekor anjing yang tidak menunjukkan salah satu perilaku anjing biasanya. Karakteristik anjing seperti ini akan menjadi hal baru yang akan dia asimilasikan ke dalam skema untuk anjing atau juga membentuk kategori kategori baru untuk anjing. Terjadinya disequilibrium tentunya akan menambah informasi yang lebih banyak lagi pada struktur mental anak dan hal ini akan mendorong terjadinya perubahan kognitif pada anak.

Ranah kognitif yang pertama kali di kembangkan oleh taksonomi bloom masih memiliki tingkatan (hirarkis) mulai dari tingkah laku yang sederhana hingga yang kompleks, tingkatan-tingkatan tersebut adalah

a. Pengetahuan (C1)

Tingkat ini mengacu pada kemampuan siswa untuk mengingat atau mengulang kembali informasi yang telah dipelajari. Pada tingkatan ini, siswa diharapkan dapat mengingat fakta, istilah, konsep, dan prinsip dasar suatu bidang studi. Contohnya adalah

menyebutkan hukum bacaan takwid yang telah dipelajari sebelumnya.⁵⁶

b. Pemahaman (C2)

Tingkat ini mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami makna dari informasi yang telah dipelajari. Pada tingkatan ini, siswa diharapkan dapat menguraikan atau menjelaskan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam kata-kata mereka sendiri. Contohnya adalah menyimpulkan isi dari bacaan yang telah dibaca.⁵⁷

c. Penerapan (C3)

Seseorang akan memiliki kemampuan untuk menerapkan apa yang ia dapat seperti gagasan, prosedur, metode rumus serta teori untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Contohnya adalah mengaplikasikan rumus matematika untuk menyelesaikan soal dalam konteks yang berbeda.

d. Analisis (C4)

Pada tingkat ini, seseorang akan memasuki fase menganalisa informasi yang masuk dan membagi informasi tersebut ke bagian yang lebih kecil/rinci untuk mengenali pola dan hubungannya. Serta mampu mengenali dan membedakan factor-faktor penyebab dan akibatnya. Sederhananya analisis adalah kemampuan seseorang

⁵⁶ Asep Saeful Hamdani, M.Pd, *Penggabungan Taksonomi Bloom dan Taksonomi SOLO sebagai Model Baru Tujuan Pendidikan*, kumpulan makalah Seminar Pendidikan Nasional, (Surabaya: IAIN, 2008), hlm.3

⁵⁷ Krathwohl, D. R. (2002). *A revision of Bloom's taxonomy: An overview*. Theory into practice, 41(4), 212-218.

dalam membagi informasi ke dalam bagian terkecil untuk dicari pemahaman serta hubungan bagian-bagian tersebut.

e. Evaluasi (C5)

Tingkatan C5 Evaluasi dalam Taksonomi Bloom mengacu pada kemampuan siswa untuk mengevaluasi informasi yang telah dipelajari dan membuat keputusan berdasarkan evaluasi tersebut. Siswa diharapkan mampu menggunakan kriteria yang relevan untuk mengevaluasi informasi dan membuat keputusan atau rekomendasi yang tepat berdasarkan evaluasi mereka.

f. Kreasi (C6)

Pada tingkat ini, siswa diharapkan dapat membuat sesuatu yang baru atau menghasilkan karya yang orisinal berdasarkan pemahaman dan pengetahuan yang telah dimiliki. Contohnya adalah membuat karya seni atau desain baru.⁵⁸

Pada penelitian ini ranah kognitif yang digunakan sebagai titik acuan adalah aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2), penentuan dua aspek tersebut didasari dengan kesesuaian kemampuan anak di kelas tiga sampai enam. Pada kelas tersebut, anak berada di usia 9 hingga 12 tahun, yang mana kemampuannya masih diharapkan pada pengetahuan dan pemahaman.

⁵⁸ Krathwohl, D. R. (2002). *A revision of Bloom's taxonomy: An overview*. *Theory into practice*, 41(4), 212-218.

Perkembangan anak usia sekolah dasar terbagi menjadi dua bagian yang berada pada rentang 6-13 tahun meskipun masing-masing perkembangan mengalami perbedaan. Pada anak yang berumur 6-11 tahun anak berada pada fase operasional kongret yang merupakan siswa yang berada pada kelas rendah dan anak pada umur 11-13 tahun berada pada fase operasional formal yang berada pada kelas tinggi.⁵⁹

Kognitif C1 (pengetahuan) dan C2 (pemahaman) adalah dua dari enam tingkat taksonomi Bloom dalam pembelajaran dan pengajaran. Kognitif C1 berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mengingat, mengenali, dan mengulangi kembali informasi secara verbal atau tulisan. Kognitif C2, di sisi lain, berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mengorganisir, menjelaskan, dan menginterpretasikan informasi, serta menerapkannya dalam situasi yang berbeda.

Pemahaman dalam kognitif C2 mencakup pemahaman terhadap konsep, prinsip, teori, dan ide-ide abstrak. Kognitif C2 melibatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menghubungkan informasi yang diperoleh, membuat inferensi dan prediksi, serta mengevaluasi kebenaran dan relevansi informasi. Penerapan kognitif C1 dan C2 dalam pembelajaran dapat membantu

⁵⁹ Linda Sari Oktavia, "Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar: Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah" 5 (2021).

siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep serta membangun kemampuan kognitif yang lebih kompleks.⁶⁰

⁶⁰ Mayer, R. E. (2014). Cognitive theory of multimedia learning. The Cambridge handbook of multimedia learning, 43-71.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau biasa disingkat menjadi PTK. PTK adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang harus dilakukan oleh peneliti dalam situasi social untuk meningkatkan penalaran prkatik social.⁶¹ Tujuan utama dari metode ini adalah peningkatan kualitas proses dan hasil belajar, sehingga bisa menjadi sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan sikap profesionalitas guru atau pendidik. Dilatarbelakangi oleh keingintahuan pengajar untuk menerapkan sesuatu dalam rangka meningkatkan kinerja.

Fokus utama dalam pelaksanaan metode PTK adalah proses pembelajaran. Sehingga PTK dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.⁶²

B. Model dan Alur Pelaksanaan Penelitian

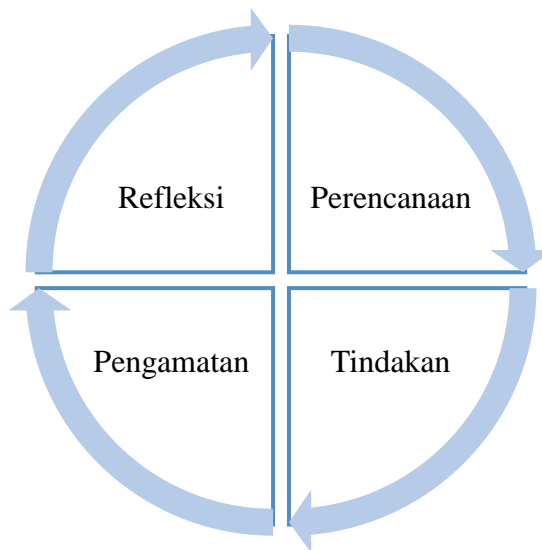
Penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan tindakan kelas yaitu pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti dalam memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan. PTK melibatkan kolaborasi antara guru atau peneliti dengan siswa dan pihak-pihak terkait lainnya untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi tindakan dalam pembelajaran di kelas.

⁶¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2009, Hal 44.

⁶² Ibid, hal 34

Penelitian ini menggunakan model penelitian model Kurt Lewin, Model Kurt Lewin menjelaskan ada setidaknya empat langkah atau tahapan dalam proses penelitian tindakan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.⁶³ Seperti pada gambar berikut:

Gambar 3.1 Penelitian model Kurt Lewin



Menurut Sudjana (2011), PTK melibatkan empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan melibatkan penentuan masalah, tujuan, dan rencana tindakan yang akan dilakukan. Tahap pelaksanaan melibatkan pelaksanaan rencana tindakan yang telah dirancang. Tahap pengamatan melibatkan pengumpulan data dan informasi terkait hasil tindakan yang telah dilakukan. Tahap refleksi melibatkan evaluasi hasil dan refleksi atas proses dan tindakan yang telah dilakukan.⁶⁴

⁶³ Ibid, hal 49

⁶⁴ Sudjana, N. (2011). *Penelitian tindakan kelas: Sebagai pengembangan profesional guru*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

1. Perencanaan, adalah Tahap ini merupakan tahap awal dalam tindakan kelas yang meliputi perencanaan tujuan, strategi, materi, media, dan evaluasi. Perencanaan ini harus dilakukan dengan matang agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat tercapai secara efektif. Ada 3 perencanaan pada setiap siklus penelitian, yaitu :
 - a. Perencanaan siklus pertama
Pada perencanaan siklus pertama ini menggunakan metode pembelajaran *test in study*, yaitu menggabungkan media *plickers* di sela-sela pembelajaran berlangsung.
 - b. Perencanaan siklus kedua
Pada perencanaan siklus kedua ini menggunakan teknik *pretest*, yaitu menggunakan media *plickers* diawal pembelajaran untuk memancing dan menarik minat belajar kedepannya, serta untuk menaikkan semangat belajar.
 - c. Perencanaan siklus ketiga
Pada perencanaan siklus ketiga ini menggunakan teknik *post-test*, yaitu menggunakan media *plickers* sebagai *post-test* atau evaluasi. Mereview hasil belajar sebelumnya yang dikemas dengan pertanyaan.
2. Tindakan (pelaksanaan) adalah bentuk implementasi dari perencanaan yang dilaksanakan oleh peneliti.. Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun dan menggunakan teknik-teknik pembelajaran yang telah ditentukan. Ada tiga

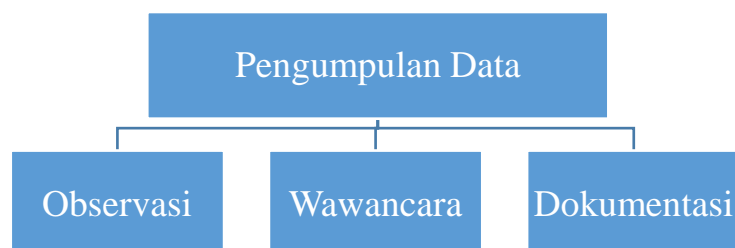
tahap perencanaan yang telah disusun sebelumnya, tiga tahap tersebut dilaksanakan dengan terstruktur setiap minggu dan sesuai dengan jadwal⁶⁵

Tabel 3.1 Jadwal Tabel Pelaksanaan

Kelas	Minggu pertama	Minggu kedua	Minggu ketiga
3	10 Januari 2022	17 Januari 2022	24 Januari 2022
4	14 Januari 2022	21 Januari 2022	28 Januari 2022
5	12 Januari 2022	19 Januari 2022	26 Januari 2022
6	12 Januari 2022	19 Januari 2022	26 Januari 2022

3. Pengamatan adalah tindakan yang meliputi pengumpulan data dan informasi melalui pengamatan langsung dan tidak langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Data yang dikumpulkan pada tahap ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan, dan untuk menemukan kelemahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran di kelas.⁶⁶ Proses pengumpulan data menggunakan beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Gambar 3.2 Bagan pengumpulan data



⁶⁵ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Jogjakarta: Diva Press, 2012, hal 63

⁶⁶ Sudjana, N. (2011). *Penelitian tindakan kelas: Sebagai pengembangan profesional guru*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

a. Teknik Observasi

Sebelum melakukan penelitian, peneliti akan melakukan observasi terlebih dahulu. Observasi yang digunakan adalah jenis observasi partisipatif, yaitu observasi yang dilakukan apabila observer ikut serta dalam kegiatan. Observasi dilakukan secara langsung dengan subjek penelitian, pengamatan langsung adalah teknik dimana peneliti terlihat langsung dalam pengamatan yang dilakukan terhadap objek.⁶⁷

Dalam proses observasi, guru sebagai peneliti akan mengamati secara langsung dan secara data yang telah dikumpulkan pada pembelajaran PAI menggunakan media *plickers*. Hasil dari pengamatan tersebut akan disajikan dengan catatan lapangan.

Tabel 3.2 Instrumen Observasi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	
2	Persiapan metode pembelajaran	
3	Partisipasi siswa	
4	Antusias siswa	
5	Kendala metode pengujian	
6	Kendala media <i>plickers</i>	
7	Hasil pengujian	

⁶⁷ Jasa Ungguh Muliawan, Metodologi Penelitian Pendidikan, Gava Media: Yogyakarta, 2014, hlm 178

b. Teknik Wawancara

Pengambilan data dengan wawancara adalah teknik dialog antara subjek penelitian dengan subjek penelitian dengan tujuan mendapatkan feedback atau data yang dibutuhkan lebih lanjut.⁶⁸ Wawancara dilakukan dengan terselubung (elistilasi) yaitu pengumpulan data informasi melalui wawancara dilakukan secara diam-diam, sehingga narasumber “tidak tahu” jika ia sedang diwawancara. Peneliti menilai teknik wawancara ini sangat cocok karena akan menghasilkan data yang lebih akurat dan terkesan jujur.

Pada penelitian ini wawancara akan dilakukan kepada para sampel penelitian yaitu, kepala sekolah, siswa sebagai subjek penelitian dan guru kelas sebagai pengamat perkembangan siswa. Daftar pertanyaan yang diberikan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Format Pertanyaan ditujukan ke Kepala Sekolah

Pertanyaan wawancara	
1	Tahun berapa SD N Candirejo berdiri ?
2	Alasan dibangunnya SD N Candirejo ?
3	Berapa jumlah kelas dan rombel SD N Candirejo ?
4	Apakah SDN Candirejo memiliki sarana dan prasarana yang memadai dalam menunjang kegiatan belajar mengajar ?
5	Apa saja sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar di SD N Candirejo ?
6	Apakah guru difasilitasi dari sekolah untuk membantu dalam mengajar ?

⁶⁸ Ibid, hlm 181

7	Apa saja fasilitas yang di dapat/gunakan dari SD N Candirejo untuk membantu dalam mengajar ?
8	Apakah guru memiliki kebebasan dalam gaya mengajar di SD N Candirejo ?
9	Apakah sekolah pernah mengadakan workshop tentang media pemberlajaran ?
10	(jika pernah) Apakah pemateri berasal dari sekolah atau intansi luar ?

Tabel 3.4 Format Pertanyaan ditujukan ke Walikelas 3 - 6

Pertanyaan wawancara	
1	Apakah dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ?
2	Media apa yang digunakan dalam pembelajaran ?
3	Apa saja persiapan menggunakan media pembelajaran tersebut ?
4	Bagaimana respon dan tanggapan siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut ?
5	Apa alasan menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?
6	Seberapa sering menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ?
7	Di mata pelajaran apa menggunakan media pembelajaran ?
8	Dari mana mengetahui media pembelajaran yang digunakan ?
9	Apakah sekolah memfasilitasi penunjang media pembelajaran ?
10	Apa saja fasilitas yang disediakan sekolah sebagai penunjang media pembelajaran ?
11	Seberapa sering fasilitas sekolah digunakan dalam pembelajaran ?
12	Apakah ada workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah maupun instansi luar sekolah ?
13	Apakah pernah mengikuti workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah atau instansi luar sekolah ?
14	Apakah pernah mengetahui media pembelajaran <i>plickers</i> ?
15	(Jika pernah) dari mana mengetahui media pembelajaran <i>plickers</i> ?
16	(Jika pernah) sudah menggunakan di kegiatan belajar selama ini ?
17	(Jika pernah) bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran <i>plickers</i> ?

Tabel 3.5 Format Pertanyaan ditujukan ke Siswa

Pertanyaan wawancara	
1	Saat belajar, lebih suka belajar menggunakan <i>proyektor</i> atau tidak menggunakan <i>proyektor</i> ? alasannya ?
2	Menurut kamu, belajar yang menyenangkan itu yang seperti apa ? alasannya ?
3	Saat belajar, lebih suka dengan alat-alat media atau hanya ceramah/menulis ? alasannya ?
4	Saat belajar dengan menggunakan <i>proyektor</i> , lebih suka menggunakan media <i>plickers</i> atau tidak ? alasannya ?
5	Apakah sudah pernah ada guru yang menggunakan media <i>plickers</i> ketika belajar ?
6	Apa yang kamu nggk sukai kalau belajar menggunakan media <i>plickers</i> ? alasannya ?
7	Apa yang kamu sukai kalau belajar menggunakan media <i>plickers</i> ? alasannya ?
8	Dipelajaran PAI atau agama Islam, lebih mudah paham ketika belajar dengan media-media atau hanya ceramah dan mencatat ? alasannya ?
9	Apakah dipelajaran PAI atau agama Islam, belajar menggunakan media <i>plickers</i> lebih cepat paham ? alasannya
10	Bagaimana pengalaman belajar menggunakan media <i>plickers</i> dipelajaran PAI atau agama Islam ? alasannya ?

c. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisa dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik, dalam hal ini peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mencari data-data yang

berkaitan terhadap fokus penelitian. Metode tersebut digunakan oleh peneliti dengan cara langsung mendatangi obyek penelitian untuk mencatat data-data yang dibutuhkan tentang latar belakang IIS yang meliputi visi-misi dan tujuan, struktur organisasi, alamat sekolah, kurikulum, sarana dan prasarana⁶⁹. Selain itu teknik dokumentasi dapat digunakan sebagai bukti material, dengan beberapa kelebihan seperti memberikan bukti akurat tanpa menguras banyak tenaga dan waktu⁷⁰

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dengan mencari data berupa catatan-catatan, transkrip, dan dokumen-dokumen terkait yang akan dijadikan bahan penunjang dalam fokus penelitian. Adapun yang perlu di dokumentasikan adalah

- 1) Wawancara dengan narasumber
 - 2) Proses percobaan dengan objek yang diteliti
 - 3) Lingkungan sekolah
 - 4) Fasilitas sekolah
4. Refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil dari observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru.

C. Tempat/Lokasi Penelitian

Tempat penelitian di Sekolah Dasar Negeri Candirejo yang terletak di Desa Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Dalam menjalankan kegiatannya,

⁶⁹ Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosda karya, 2011), hlm. 327.

⁷⁰ Miftahul Huda, *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015) hlm. 170.

SDN Candirejo berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dibangun dan diresmikan pada tahun 1977. Pada tahun ajaran 2022/2023 SDN Candirejo memiliki total 160 peserta didik yang terdiri dari 85 peserta didik laki-laki dan 75 peserta didik perempuan, SDN ini mempunyai 6 rombongan belajar dengan rincian yaitu.

Tabel 3.6 Jumlah siswa SDN Candirejo TA 2022/2023

Kelas	L	P	JUMLAH
I	11	13	24
II	13	15	28
III	15	13	28
IV	14	13	27
V	21	7	28
VI	11	14	25
	85	75	160

Untuk pegawai dan pengajar di SDN Candirejo berjumlah 12 dengan rincian sebagai berikut: 1 Kepala sekolah, 6 guru kelas, 1 guru pendidikan agama islam, 1 guru olahraga, 1 bagian operator sekolah, 1 pegawai perpustakaan dan 1 penjaga sekolah.

Tabel 3.7 Jumlah pegawai dan pengajar SDN Candirejo TA 2022/2023

Pegawai dan pengajar	Jumlah
Kepala Sekolah	1
Guru Kelas	6
Guru Mapel	2
Operator	1
Pegawai	2
Jumlah	12

SD N Candirejo menggunakan dua kurikulum yang berbeda yaitu kurikulum 2013 untuk kelas dua, tiga, lima dan enam dan kurikulum merdeka untuk kelas satu dan empat.

D. Informan Penelitian

Informan pada penelitian ini adalah para siswa SD Negeri Candirejo, mulai dari kelas tiga sampai kelas enam, yang berjumlah 108 siswa dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.8 Jumlah siswa SD N Candirejo kelas III sampai VI

Kelas	L	P	JUMLAH
III	15	13	28
IV	14	13	27
V	21	7	28
VI	11	14	25
	61	47	108

Informan pada penelitian ini juga tidak hanya kepada siswa, namun juga kepada walikelas III sampai VI yang berjumlah empat orang.

E. Teknik Pengambilan sampel

Penelitian ini menggunakan teknik penentuan sampel *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Contohnya orang tersebut dianggap tahu tentang apa yang akan kita gali informasinya atau sebagai orang yang mempunyai koneksi ke orang yang lebih tahu.⁷¹ Dalam proses penentuan sampel, jumlah banyaknya tidak dapat

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, Hal 392.

ditentukan sebelumnya. Dalam sampel *purposive*, besar jumlah sampel ditentukan oleh pertimbangan informasi.

Sampel sebagai sumber data atau sebagai informan mempunyai kriteria sebagai berikut :

1. Mereka yang menguasai atau memahami sesuatu melalui proses enkulturasi, sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayati.
2. Mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti.
3. Mereka yang mempunyai waktu memadai untuk dimintai informasi
4. Mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi hasil kemasannya sendiri
5. Mereka yang pada mulanya tergolong cukup asing dengan peneliti sehingga lebih termotivasi untuk dijadikan semacam guru atau narasumber

F. Validitas dan Reliabel Data

Pada penelitian ini validitas data diukur menggunakan validitas proses dan triangulasi data, validitas proses berhubungan langsung dengan guru tersebut. Guru akan mampu melaksanakan tindakan yang memiliki pemahaman yang memadai tentang alternative tindakan yang ditentukan, selain itu validitas proses juga berhubungan dengan kemampuan seorang guru dalam proses pengumpulan data, seperti kemampuan observasi, kemampuan

mendeskripsikan dan memetakan data yang terkumpul. Kemampuan ini dapat mempengaruhi dari proses dan kualitas penelitian.⁷²

Sedangkan triangulasi data dapat menjamin akurasi data dengan mengumpulkan tiga perspektif yang berbeda. Dalam penelitian ini dengan bantuan siswa, guru dan partisipan. Kemudian proses verifikasi data melalui tiga perspektif tersebut setidaknya dapat menjamin akurasi tersebut.⁷³

G. Teknik Analisis Data

Pada dasarnya analisis data penelitian tindakan kelas dilakukan secara berlanjut, dimulai dari peneliti terjun ke lapangan hingga bertemu siswa di kelas. Pada penelitian ini, analisis data berorientasi pada deskriptif kualitatif. Proses analisis deskriptif tersebut mencakup enam tahapan penting yang kemudian akan dilakukan penarikan kesimpulan yakni:⁷⁴

1. Menghimpun data, melakukan penghimpunan (*assembling*) data kedalam kelompok-kepompok sejenis yang telah didapat dari sumber data dengan mengacu kepada fokus penelitian
2. Melakukan koding, membuat daftar yang telah dibuat atas dasar konsep penelitian, seperti pertanyaan penelitian, hipotesis, cakupan permasalahan, variabel yang digunakan selama proses penelitian. Tujuannya agar data lebih terfokus.

⁷² Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), Hal 42.

⁷³ Miftahul Huda, *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015) hlm. 184.

⁷⁴ Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya* (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2013), hal 79.

3. Menampilkan data, menyusun data yang telah dikumpulkan sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna tertentu kemudian menampilkan kedalam bentuk yang mudah dipahami.
4. Mereduksi data, kegiatan menyederhanakan, memfokuskan dan mentransfer dari data ke catatan lapangan.

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

A. Penelitian Tindakan Kelas

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk kegelisahan kepada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PAI pada siswa-siswi SD N Candirejo yang masih tergolong sederhana dengan metode, strategi dan media pembelajaran yang monoton seperti, ceramah, video pembelajaran dan lain sebagainya. Akibatnya siswa menjadi cepat bosan dalam belajar meskipun menggunakan media pembelajaran yang terus digunakan setiap hari.

Peneliti mencoba menawarkan media pembelajaran yang baru untuk menarik respon dari siswa agar lebih semangat dan aktif dalam kegiatan belajar dengan tujuan meningkatkan aspek kognitif siswa tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2). Media pembelajaran tersebut adalah *plickers*, sebuah media yang menggunakan teknologi *barcode*. Dengan media ini, guru dapat menangkap dan mengevaluasi respon siswa dengan cepat dan akurat, sehingga membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selama pembelajaran, setiap siswa memiliki kartu yang berisi kode QR atau *barcode* unik. Pengajar kemudian memberikan pertanyaan dan siswa menjawab dengan menunjukkan kartu mereka sesuai dengan jawaban yang

diinginkan. Pengajar memindai jawaban dari kartu masing-masing siswa menggunakan *smartphone* untuk melihat hasilnya secara instan.⁷⁵

Media *plickers* digunakan pada mata pelajaran PAI, pendidikan agama islam adalah pelajaran yang diberikan di sekolah-sekolah untuk mempelajari ajaran-ajaran Islam. Mata pelajaran ini memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip dan nilai-nilai dasar agama Islam, serta cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.⁷⁶ Dalam pembelajaran PAI, siswa akan mempelajari berbagai konsep dasar Islam seperti keimanan, akhlak, ibadah, serta sejarah perkembangan Islam. Selain itu, mata pelajaran PAI juga membahas berbagai persoalan sosial dan moral yang relevan dengan ajaran Islam seperti toleransi, perdamaian, dan keadilan.

Kegiatan belajar menggunakan media *plickers* dilaksanakan selama tiga kali tahapan pada setiap kelas, dengan masa ujicoba setiap minggu/pertemuan. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Tabel Siklus Pengambilan Data

Kelas	Minggu pertama	Minggu kedua	Minggu ketiga
III	10 Januari 2022	17 Januari 2022	24 Januari 2022
IV	21 Januari 2022	28 Januari 2022	04 Februari 2022

⁷⁵ Aditiawarman, D., & Arfandi, A. (2018). *Penerapan Media Plickers dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 186-195.

⁷⁶ Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

V	12 Januari 2022	19 Januari 2022	26 Januari 2022
VI	12 Januari 2022	19 Januari 2022	26 Januari 2022

Kelas yang diujicoba adalah muai dari kelas tiga hingga kelas enam dengan masing masing satu rombongan belajar. Jumlah keseluruhan siswa yang diujicoba adalah 108 anak, dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4.2 Jumlah siswa SD N Candirejo kelas III sampai VI

Kelas	L	P	JUMLAH
III	15	13	28
IV	14	13	27
V	21	7	28
VI	11	14	25
	61	47	108

Pemilihan kelas III sebagai kelas ujicoba paling rendah karena kelas III dirasa sudah bisa/mampu dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *plickers*. Sedangkan untuk kelas I dan II tidak dipilih karena belum mampu menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Ujicoba (siklus) dilakukan dengan tiga kali pada setiap kelas, dengan rincian perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Ujicoba (siklus) 1

Siklus pertama dilaksanakan di kelas III hingga VI di minggu pertama pelajaran PAI, siklus pertama mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan pelaksanaan.

Jadwal ujicoba dilaksanakan seperti pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Pelaksanaan ujicoba siklus 1

Kelas	Minggu pertama
-------	----------------

III	10 Januari 2022
IV	21 Januari 2022
V	12 Januari 2022
VI	12 Januari 2022

1) Perencanaan

Sebelum melakukan ujicoba, penulis merencanakan tentang apa saja yang dibutuhkan pada saat pelaksanaan. Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan, dimulai dengan menyiapkan materi dan media pembelajaran *plickers*. Materi yang disiapkan berbentuk *powerpoint* dan disesuaikan dengan masing-masing kelas.

Pertanyaan yang disiapkan menggunakan media *plickers* sesuai dengan aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2), menyesuaikan setiap kelas.

Pada perencanaan siklus pertama, ujicoba dilaksanakan dengan model “*Test in Study*” artinya, siswa akan belajar sambil disela mengerjakan pertanyaan dengan media *plickers*. *Test in study* atau “ujian dalam belajar” adalah pendekatan yang menekankan pentingnya ujian sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Tujuannya siswa diharapkan menjadi pelajar yang aktif dan terus-menerus memeriksa pemahaman mereka melalui latihan dan tes.⁷⁷

⁷⁷ Roediger III, H. L., & Karpicke, J. D. (2006). *Test-Enhanced Learning: Taking Memory Tests Improves Long-Term Retention*, *Psychological Science*, 17(3), 249-255.

Secara keseluruhan, *test in study* menunjukkan bahwa ujian dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Oleh karena itu, pendidik dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan ujian secara teratur ke dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pertanyaan yang disediakan berjumlah 5, tujuannya agar siswa tidak bosan dan selalu aktif dalam belajar. Karena pada dasarnya dimodel ujicoba pertama ini ditujukan agar kondisi belajar selalu menyenangkan.

Butir pertanyaan yang disiapkan memiliki unsur aspek pengetahuan (C1) Pemahaman (C2), butir pertanyaan berbentuk pilihan ganda yang disediakan dengan jenis seperti audio, visual dan teks.

2) Pelaksanaan

Pada siklus pertama, media *plickers* digunakan disela-sela kegiatan belajar mengajar (*test in study*) dengan tujuan para siswa dapat selalu aktif dan siap dalam belajar. Ujicoba dilaksanakan dengan estimasi waktu 2 jam pelajaran, yakni 70 menit waktu asli.

Kegiatan dimulai dengan 10 menit awal dengan apersepsi yaitu dengan menanyakan pertanyaan-pertanyaan yang menyangkut dengan materi yang akan dipelajari untuk tujuan membangun rasa keingintahuan siswa. 40 menit kemudian dilanjutkan kegiatan

belajar menggunakan *powerpoint* dengan dilakukan secara bergantian penggunaan media *plickers*.

Untuk 20 menit akhir untuk evaluasi dan observasi kepada para siswa, evaluasi dilakukan dengan menanyakan secara langsung pendapat bagaimana pengalaman belajar dengan model *test in study* menggunakan media *plickers*.

1) Kelas III

Ujicoba pertama pada kelas III dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2023, dari jumlah 5 soal yang diberikan kepada 25 siswa. Mendapatkan hasil yang cukup baik yaitu 95% dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4.4 Presentase Hasil Siklus 1 Kelas III (*Test in Study*)

No	Nama	Total	Minggu 1 Kelas III (<i>Test in Study</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		95%	100 %	93 %	100 %	100 %	82 %
1	AFWAN MAULANA	5/5	D	B	A	B	C
2	AQILLA ZEVANNA INDIRA	4/5	D	A	A	B	C
3	ARUM SASKIA AROMI	5/5	D	B	A	B	C
4	BELINA NESYA ARDIANTO	5/5	D	B	A	B	C
5	BELINDA KARLA ARDIANTO	5/5	D	B	A	B	C
6	CHERRYSA OKTAVIA PUTRI	4/5	D	A	A	B	C
7	DAFA NUR HAKIM	5/5	D	B	A	B	C
8	DARRIS ARHAB	4/5	D	B	A	B	D
9	DONNY DEWANTARA	5/5	D	B	A	B	C
10	FARAH MUNA SHOFATAQIA	5/5	D	B	A	B	C
11	HABIB KEMAL AS'SEGAF	4/5	D	B	A	B	B
12	HAFIZH PUTRA ADIKA	5/5	D	B	A	B	C
13	ILMA NUR FAUZIAH	5/5	D	B	A	B	C
14	KEN MADA SYAHPUTRA	4/5	D	B	A	B	D
15	KURNIA RAHMA WATI	5/5	D	B	A	B	C
16	LANGIT AZHIMI RAYANA	5/5	D	B	A	B	C
17	MAULANA RIZKY A	4/5	D	B	A	B	B
18	MUHAMMAD FADHIL S	5/5	D	B	A	B	C
19	MUHAMMAD NUR R	5/5	D	B	A	B	C

20	MUHAMMAD SYAHREZA A	5/5	D	B	A	B	C
21	NAUFAL ADITYA AHZA	4/5	D	B	A	B	D
22	NILAM CAHYA RAHMAWATI	5/5	D	B	A	B	C
23	SATRIA NIZAM MAULANA I	5/5	D	B	A	B	C
24	SYAQILA PUTRI RAMADHANI	5/5	D	B	A	B	C
25	TIARA NUR AMALIA	5/5	D	B	A	B	C
26	VANIA CANDRA KIRANA	5/5	D	B	A	B	C
27	YAHYA ANNURIL ABDILLAH	5/5	D	B	A	B	C
28	ZAHIDA KASTURI NAIM	5/5	D	B	A	B	C

Pada hasil tersebut rata-rata siswa dapat mengerjakan minimal 4 butir pertanyaan dengan benar, bisa diasumsikan bahwa tingkat pengetahuan dan pemahaman saat belajar materi bisa dikatakan berhasil.

Rincian pertanyaan yang paling banyak mendapatkan kesalahan terdapat di nomor 5, yaitu pertanyaan menghafal surah pendek, dari 28 siswa 5 diantaranya menjawab dengan salah atau mendapatkan skor 82%.

2) Kelas IV

Pada ujicoba pertama di kelas IV menunjukkan hasil yang tinggi yaitu sebesar 95%. Seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Presentase Hasil Siklus 1 Kelas IV (*Test in Study*)

No	Nama	Total	Minggu 1 Kelas IV (<i>Test in Study</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		95%	95%	85%	75%	95%	95%
1	ADELIA MAHARANI	5/5	D	B	C	A	A
2	AFIKA SOFIA PUTRI G	4/5	A	B	C	A	A
3	AHMAD MIFTAHUDDIN	3/5	D	C	B	A	A
4	AISYAH AYU INARA	4/5	D	C	C	A	A
5	ALIF NANDA S	5/5	D	B	C	A	A
6	ALVARO BIMA ARZA	5/5	D	B	C	A	A
7	ANNISA LUTHFIATUL I	0/0	-	-	-	-	-
8	ARKA TOMY F	4/5	D	B	A	A	A
9	ARUM SETYA JATI	5/5	D	B	C	A	A
10	AZAHRA RAMADHANI	5/5	D	B	C	A	A
11	DELISA NADA WIDYASTI	5/5	D	B	C	A	A

12	ERLIN BENING JAYA	5/5	D	B	C	A	A
13	FAIZ FAJAR PRATAMA	3/5	D	B	B	A	B
14	JOFAN ALWIARSA Z	5/5	D	B	C	A	A
15	LAILA ASY SYIFA	5/5	-	-	-	-	-
16	LISKA PUTRI	4/5	D	B	C	D	A
17	MARLINDA INDAH A	0/	-	-	-	-	-
18	M.IKHWAN MA'RUF I A	4/5	D	B	D	A	A
19	MUHAMMAD REZA W	0/0	-	-	-	-	-
20	MUHAMMAD FAUZAN	4/5	D	C	C	A	A
21	RAFASHA ZINAN AL F	0/0	-	-	-	-	-
22	REZKY ARYA S	4/5	D	B	B	A	A
23	SALMAN PATRA Y	5/5	D	B	C	A	A
24	SATRIA WIBAWA	5/5	D	B	C	A	A
25	SILFIANA R	5/5	D	B	C	A	A
26	SYAFA NUR AZIZAH	5/5	-	-	-	-	-

Pada hasil tersebut siswa mendapatkan jumlah jawaban benar rata-rata 4 butir pertanyaan. Rata-rata siswa menjawab dengan salah ada pada nomor 3 yaitu soal bertipe pengetahuan, dari 20 siswa hanya 14 anak yang menjawab dengan benar atau 75%.

3) Kelas V

Ujicoba pertama pada kelas V dilaksanakan pada 12 Januari 2023, dengan 5 pertanyaan media *plickers* yang disiapkan. Pertanyaan yang diberikan mencakup visual dan audio. Hasilnya dari 28 siswa kelas V mendapatkan skor 93% dengan rincian sebagai berikut.

No	Nama	Total	Minggu 1 Kelas V (<i>Test in Study</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		93%	93%	86%	100%	89%	96%
1	ADI PRIYO SEMBODO	5/5	B	B	C	A	B
2	AISHA NUR SYAFITRI	5/5	B	B	C	A	B

3	ALVIAN RUNAN R	5/5	B	B	C	A	B
4	ANDES SAFIRA	5/5	B	B	C	A	B
5	ARDI WIRATAMA	5/5	B	B	C	A	B
6	ARYA BINTANG P	5/5	B	B	C	A	B
7	ATIKA AULIASAFIRA	3/5	B	C	C	A	A
8	BAGAS AQILA R	5/5	B	B	C	A	B
9	DENY FIRMANSYAH	3/5	B	D	C	B	B
10	DIMAS IRFAN K	5/5	B	B	C	A	B
11	DZULFIKAR DZIBAN A	4/5	D	B	C	A	B
12	EKA FIRMAN SAPUTRA	2/5	A	C	C	C	B
13	FAIRUZ NAADHIR A	5/5	B	B	C	A	B
14	FAREL ASPUTRA	5/5	B	B	C	A	B
15	FAREL PUTRA HENATA	5/5	B	B	C	A	B
16	FAZIL JIVALA P	5/5	B	B	C	A	B
17	IRPAN ROMADHON	5/5	B	B	C	A	B
18	LAQUISHA AFRA A	5/5	B	B	C	A	B
19	MAHANDIPUNA W	4/5	B	C	C	D	B
20	MIRZA LAILANA Z	5/5	B	B	C	A	B
21	MUHAMMAD FADHIL A	5/5	B	B	C	A	B
22	MUHAMMAD HELMI	5/5	B	B	C	A	B
23	NAJMA HAKIMA HAYA	5/5	B	B	C	A	B
24	QOICHA NURMALA SARI	5/5	B	B	C	A	B
25	RAESHA NARHEDY A	5/5	B	B	C	A	B
26	RAMA ARIF MAULANA	5/5	B	B	C	A	B
27	RIFQI EGA PRATAMA	5/5	B	B	C	A	B
28	RIFQI PUTRA ASFANA	5/5	B	B	C	A	B

Pada tabel tersebut rata-rata siswa kelas V mendapatkan jumlah butir pertanyaan yang benar adalah 5/5. Pertanyaan yang mendapatkan banyak jawaban yang salah adalah pada nomor 2 yaitu pertanyaan audio, siswa mendengarkan potongan ayat dan menebak ayat berapakah potongan tersebut. Dari 28 siswa 4 diantaranya menjawab dengan salah sehingga skor yang dihasilkan adalah 86%.

4) Kelas VI

Pada siklus pertama dilaksanakan dengan metode *test in study* yaitu belajar sambil mengerjakan soal/pertanyaan menggunakan media *plickers*. Pertanyaan tersebut mencakup

tentang materi bab 6 tentang Tolong menolong dan hidup rukun, soal akan berbentuk audio dan visual.

Jumlah butir pertanyaan yang disiapkan adalah 5 pertanyaan. Masing-masing diberikan disetiap 10 menit penjelasan. Dengan tujuan agar siswa selalu siap untuk menjawab pertanyaan. Hasilnya dari 26 siswa mendapatkan skor 93%, seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Presentase Hasil Siklus 1 Kelas VI (*Test in Study*)

No	Nama	Total	Minggu 1 Kelas VI (<i>Test in Study</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		93%	96 %	96 %	100 %	92 %	80 %
1	ABDIAN KHOLISTYA	5/5	C	C	C	B	C
2	ADIKA PUTRA NUGRAHA	5/5	C	C	C	B	C
3	ANNIDA KHOIRUNNISA	5/5	C	C	C	B	C
4	ARKANA NURINNISA	4/5	C	B	C	B	C
5	AYU NURJANNAH	5/5	C	C	C	B	C
6	DESTI REGINA PUTRI	5/5	C	C	C	B	C
7	FAKHRUDIN HILMIL	4/5	B	C	C	B	C
8	FEBRIANA KANYA DEWI	5/5	C	C	C	B	C
9	HANUNG PRADITYA	4/5	C	C	C	B	D
10	HUSNA NUR AMALINDA	4/5	C	C	C	A	C
11	KELVIN BAYU SAPUTRA	4/5	C	C	C	B	B
12	MATARI JAFFAN	5/5	C	C	C	B	C
13	MUHAMMAD FADHLI	5/5	C	C	C	B	C
14	MUHAMMAD FADIL	4/5	C	C	C	B	D
15	MUHAMMAD RIZQI	5/5	C	C	C	B	C
16	NEHA SAJIDAH	5/5	C	C	C	B	C
17	NERA ASTAINA	5/5	C	C	C	B	C
18	NOVEM FADHIL	5/5	C	C	C	B	C
19	QOMARIYAH NURAINI	5/5	C	C	C	B	C
20	RAFA EVAN KHALFANI	5/5	C	C	C	B	C
21	RISKA LATIFIA	4/5	C	C	C	B	D
22	RISMA ANINDITA	4/5	C	C	C	B	D
23	SALWA SUGIYANTI	4/5	C	C	C	A	C
24	SERAFINA ZELIA	5/5	C	C	C	B	C
25	WILDAN NUR YAFFI	5/5	C	C	C	B	C
26	ZIAZAN GUSTI NAFIAH	0/0	-	-	-	-	-

Pada hasil ujicoba pertama rata-rata siswa dapat menjawab dengan benar 4-5 pertanyaan. Satu pertanyaan yang paling banyak dijawab salah oleh siswa ada pada nomor 5 yaitu soal pengetahuan serta pemahaman. Dari 25 siswa yang menjawab 5 diantaranya menjawab dengan salah, sehingga mendapatkan skor 80%.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam dan akurat tentang masalah yang dihadapi di kelas, sehingga dapat diambil tindakan yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Disetiap ujicoba siklus dilakukan pengamatan yang meliputi dengan observasi, dokumentasi dan wawancara.

Wawancara dalam ujicoba pertama ditujukan kepada kepala sekolah dan setiap walikelas masing-masing. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui penggunaan media dan pengetahuan tentang media *plickers* pada walikelas. Walikelas III mengatakan menggunakan media pembelajaran tergantung pada materi pelajaran dan ketersediaan fasilitas sekolah. Alasan yang diutarakan adalah agar siswa mencoba hal baru atau langsung

praktik dengan materi pelajaran. Menurut walikelas III media *plickers* masih terdengar asing dan belum pernah mencoba.⁷⁸

Walikelas IV mengetahui dan pernah mengikuti pelatihan diluar instansi tentnag media *plickers*, pada praktik mengajar tidak pernah menggunakan media *plickers* dan selalu menggunakan media yang lain seperti video pembelajaran, *quizizz*, *youtube* dan *powerpoint*. Menurutnya penggunaan media selalu dilakukan dengan tujuan efisiensi dalam mengajar.⁷⁹

Walikelas V memberikan jawaban bahwa dalam praktik mengajarnya tidak selalu menggunakan media, semuanya tergantung pada materi pembelajaran. Mata pelajaran yang sering menggunakan media adalah pelajaran IPA, karena selalu dituntut untuk praktik. Menurut walikelas V penggunaan media *plickers* belum pernah mencoba selama mengajar dan belum pernah mengetahui sebelumnya. Media yang sering digunakan antara lain video pembelajaran, *proyektor* dan *youtube*.⁸⁰

Walikelas VI memberikan keterangan hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran, sesekali menggunakan *proyektor*_membantu proses mengajar, alasannya kelas VI merupakan kelas akhir yang akan menghadapi ujian, oleh karena

⁷⁸ Hety Sartika, wawancara dengan penulis, 18 Januari 2023, 02:30, " *Iya tergantung materi pembelajarannya, kalua ada fasilitas sekolah ya dipakai.*"

⁷⁹ Siti Sulastri, wawancara dengan penulis, 18 Januari 2023, 03:00, " *Iya selalu mengguakan media pembelajaran, jika dipersentase 80% media 20% belajar formal.*"

⁸⁰ Endang Sulistioningsih, wawancara dengan penulis, 18 Januari 2023, 06:10, " *Tergantung materi ajar, jadi menyesuaikan materi sehari sebelumnya, alat dan bahan.*"

itu pembelajaran berfokus pada nilai akhir. Menurut walikelas VI media *plickers* tidak pernah digunakan bahkan tidak pernah mengetahuinya.⁸¹

Observasi dan dokumentasi dilakukan saat ujicoba menggunakan media *plickers* pada pelajaran PAI, dengan tujuan untuk menemukan kekurangan, kelebihan dan hipotesis pada aspek kognitif pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2). Hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.8 Instrumen observasi kelas III sampai IV (*Test in Study*)

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Kurang
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala

⁸¹ Shinta Gress C, wawancara dengan penulis, 18 Januari 2023, 03:13. “*pernah memakai media tapi tidak sering, karena sudah kelas 6 yang sedikit lagi lulus*”

6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil dari observasi, persiapan pada tiap kelas tergolong baik seperti menyiapkan materi pembelajaran yang sistematis, kondisi kelas yang kondusif dan media pendukung yang tersedia dengan baik. Persiapan metode pembelajaran dari penyiapan media *plickers*, membuat pertanyaan, materi dalam bentuk powerpoint dan membuat estimasi waktu pengujian.

Pada partisipasi siswa setiap kelas diikuti oleh semua siswa, untuk kelas IV partisipasi lebih sedikit yaitu 20 siswa dari 26 siswa. Antusiasme siswa pada tiap kelas sangat tinggi, media *plickers* yang diujicobakan adalah hal yang baru dalam pembelajaran. Maka dari itu tingkat antusiasme siswa sangat tinggi.

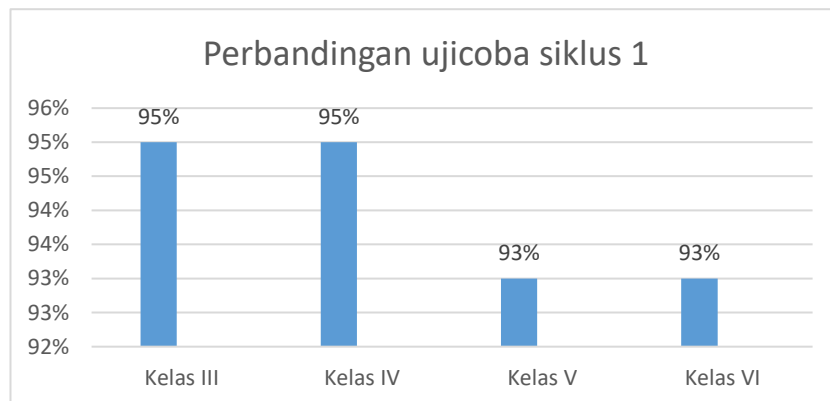
Berdasarkan hasil observasi tersebut, pada setiap kelas mengalami kendala yang hampir sama yaitu faktor media *plickers*, faktor siswa dan faktor estimasi waktu. Di hasil pengujian pada setiap kelas menghasilkan skor yang sangat tinggi yaitu diatas 90%.

4) Refleksi

Tindakan refleksi melibatkan evaluasi terhadap praktik pengajaran yang telah dilakukan, mempertimbangkan hasil dan mengidentifikasi strategi perbaikan.⁸² Tujuannya untuk membantu pengajar dalam mengembangkan keahlian dan meningkatkan kualitas pengajaran.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan aspek kognitif pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) menggunakan media pembelajaran *plickers*, hasil temuan dari ujicoba pertama menggunakan metode *test in study* pada kelas III hingga VI menghasilkan skor rata-rata 94%. Seperti pada tabel berikut.

Gambar 4.1 Persentase perbandingan ujicoba siklus pertama (*Test in Study*)



Berdasarkan pada grafik tabel tersebut diketahui skor yang dihasilkan ada masing-masing kelas diatas 90%, hasil tersebut bisa diasumsikan bahwa metode *test in study* media pembelajaran

⁸² Whitehead, J. (1989). *Creating a living educational theory from questions of the kind, "How do I improve my practice?"*. Cambridge Journal of Education, 19(1), 41-52.

plickers pada aspek kognitif pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) berhasil mengalami peningkatan yaitu daitas 90%.

Pengujian pada setiap kelas diikuti siswa yang berbeda-beda, kelas III berjumlah 26 siswa dan diikuti 26 siswa, kelas IV berjumlah 26 siswa dan hanya diikuti 20 siswa, kelas V berjumlah 28 siswa dan diikuti 28 siswa kemudian kelas VI berjumlah 26 siswa dan diikuti 25 siswa. Apabila melihat data grafis perbandingan tiap kelas tersebut terdapat faktor yang menjadi kendala dari pengujian antara lain.

a) Kesalahan teknis media *plickers*

Kesalahan terjadi saat pengajar telah memindai jawaban siswa, namun lembar jawaban siswa tidak diletakan diatas meja sehingga terjadi pemindai ulang oleh pengajar secara tidak sadar dan sengaja yang mengakibatkan jawaban siswa menjadi salah.

b) Jumlah siswa

Jumlah siswa yang tidak lengkap dalam mengikuti ujicoba menjadi salah satu kendala, skor yang dihasilkan akan tidak *fair* dengan ujicoba siklus kedua maupun ketiga.

c) Kesalahan personal siswa

Siswa yang kurang fokus dalam memilih jawaban yan menyebabkan jawaban menjadi salah juga salah satu dari kendala pengujian.

b. Ujicoba (siklus) 2

Ujicoba siklus kedua dilaksanakan pada minggu kedua pembelajaran PAI kelas III hingga VI di SD N Candirejo, ujicoba dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan observasi. Jadwal pada tiap-tiap kelas adalah sebagai berikut.

Tabel 4.9 Pelaksanaan ujicoba siklus 2

Kelas	Minggu kedua
III	17 Januari 2022
IV	28 Januari 2022
V	19 Januari 2022
VI	19 Januari 2022

1) Perencanaan

Persiapan yang dilakukan pada ujicoba siklus kedua ini hampir sama dengan ujicoba siklus pertama. Pada siklus kedua metode yang digunakan adalah *pretest* yaitu memberikan pertanyaan dalam bentuk media *plickers* diawal pembelajaran/sebelum pembelajaran dimulai. Dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengingat pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.

Pretest adalah pendekatan yang mengharuskan siswa untuk mengikuti tes sebelum mempelajari materi. tujuannya untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Hasil *pretest* tersebut dapat digunakan untuk membantu

guru dalam menilai kemampuan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa.⁸³

Penulis menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk *powerpoint*, 5 butir pertanyaan yang mencakup pengujian kemampuan pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) dalam bentuk media *plickers*.

Estimasi waktu yang direncanakan adalah 2 jam pembelajaran atau 70 menit waktu asli. Pada 25 menit awal dilakukan *pretest* media *plickers* untuk menguji kemampuan mengingat siswa. 15 menit selanjutnya dilakukan evaluasi dan 30 menit akhir dilakukan pembelajaran normal menggunakan *powerpoint*.

2) Pelaksanaan

Pada siklus kedua media *plickers* digunakan dengan metode *pretest*, yaitu memberikan diawal pembelajaran sebelum pelajaran dimulai. Tujuannya agar para siswa dapat mengingat pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.

1) Kelas III

Ujicoba kedua di kelas III menggunakan metode *pretest* yaitu menggunakan media *plickers* diawal sebelum pembelajaran diberikan. Dari 28 siswa kelas III mendapatkan skor 98 %, seperti rincian berikut.

⁸³ Rovai, A. P. (2004). *A constructivist approach to online college learning*. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 79-93.

Tabel 4.10 Persentase hasil Ujicoba Siklus 1 Kelas III (*Pretest*)

No	Nama	Total	Minggu 2 Kelas 3 (<i>Pretest</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		98%	91%	100%	100%	100%	100%
1	AFWAN MAULANA	0/0	-	-	-	-	-
2	AQILLA ZEVARNA INDIRA	5/5	A	A	D	B	A
3	ARUM SASKIA AROMI	5/5	A	A	D	B	A
4	BELINA NESYA ARDIANTO	5/5	A	A	D	B	A
5	BELINDA KARLA A	5/5	A	A	D	B	A
6	CHERRYSA OKTAVIA P	5/5	A	A	D	B	A
7	DAFA NUR HAKIM	5/5	A	A	D	B	A
8	DARRIS ARHAB	5/5	A	A	D	B	A
9	DONNY DEWANTARA	0/0	-	-	-	-	-
10	FARAH MUNA S	5/5	A	A	D	B	A
11	HABIB KEMAL AS'SEGAF	4/5	B	A	D	B	A
12	HAFIZH PUTRA ADIKA	5/5	A	A	D	B	
13	ILMA NUR FAUZIAH	5/5	A	A	D	B	A
14	KEN MADA SYAHPUTRA	5/5	A	A	D	B	A
15	KURNIA RAHMA WATI	5/5	A	A	D	B	A
16	LANGIT AZHIMI RAYANA	5/5	A	A	D	B	A
17	MAULANA RIZKY A	0/0	-	-	-	-	-
18	MUHAMMAD FADHIL S	5/5	A	A	D	B	A
19	MUHAMMAD NUR R	5/5	A	A	D	B	A
20	MUHAMMAD SYAHREZA A	0/0	-	-	-	-	-
21	NAUFAL ADITYA AHZA	0/0	-	-	-	-	-
22	NILAM CAHYA R	5/5	A	A	D	B	A
23	SATRIA NIZAM MAULANA I	4/5	B	A	D	B	A
24	SYAQILA PUTRI R	5/5	A	A	D	B	A
25	TIARA NUR AMALIA	5/5	A	A	D	B	A
26	VANIA CANDRA KIRANA	5/5	A	A	D	B	A
27	YAHYA ANNURIL A	5/5	A	A	D	B	A
28	ZAHIDA KASTURI NAIM	5/5	A	A	D	B	A

Pada ujicoba kedua menggunakan metode *pretest* terlihat skor lebih tinggi yaitu 98%, dari 5 soal dan 27 siswa hanya 2 siswa yang menjawab dengan salah. Pada soal nomor 1 soal pengetahuan dengan 2 pilihan jawaban.

2) Kelas IV

Dari 26 siswa kelas IV yang diujicoba menggunakan metode *pretest* menghasilkan skor 92%. Berikut tabel rincian kelas IV.

Tabel 4.11 Persentase hasil Ujicoba Siklus 1 Kelas IV (*Pretest*)

No	Nama	Total	Minggu 2 Kelas 4 (<i>Pretest</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		92 %	96 %	96 %	96 %	96 %	78 %
1	ADELIA MAHARANI	0/0	-	-	-	-	-
2	AFIKA SOFIA PUTRI GANDA S	4/5	C	C	C	A	B
3	AHMAD MIFTAHUDDIN	5/5	C	C	A	D	A
4	AISYAH AYU INARA	5/5	C	C	A	D	A
5	ALIF NANDA SURYATAMA	4/5	C	C	A	D	B
6	ALVARO BIMA ARZA	5/5	C	C	A	D	A
7	ANNISA LUTHFIATUL IRBAH	5/5	C	C	A	D	A
8	ARKA TOMY FEBRIANSYAH	5/5	C	C	A	D	A
9	ARUM SETYA JATI	0/0	-	-	-	-	-
10	AZAHRA RAMADHANI	5/5	C	C	A	D	A
11	DELISA NADA WIDYASTI	5/5	C	C	A	D	A
12	ERLIN BENING JAYA	5/5	C	C	A	D	D
13	FAIZ FAJAR PRATAMA	5/5	C	C	A	D	A
14	JOFAN ALWIARSA ZAFRAN	5/5	C	C	A	D	A
15	LAILA ASY SYIFA	5/5	C	C	A	D	A
16	LISKA PUTRI	5/5	C	C	A	D	A
17	MARLINDA INDAH AGUSTIN	5/5	C	C	A	D	A
18	M.IKHWAN MA'RUFU ARIFIN	5/5	-	-	-	-	-
19	MUHAMMAD REZA WARDHANA	2/5	C	B	C	D	C
20	MUHAMMAD FAUZAN	5/5	C	C	A	D	A
21	RAFASHA ZINAN AL FARIZI	5/5	C	C	A	D	A
22	REZKY ARYA SEANANDA	4/5	C	C	A	D	C
23	SALMAN PATRA YODHA S	5/5	C	C	A	D	A
24	SATRIA WIBAWA	3/5	B	C	A	C	A
25	SILFIANA ROHIMMAWATI	5/5	C	C	A	D	A
26	SYAFA NUR AZIZAH	5/5	C	C	A	D	A

Pada ujicoba kedua dengan menggunakan metode *pretest* terlihat bahwa skor yang dihasilkan siswa kelas IV mengalami penurunan dari 95% menjadi 92%. Rata-rata menjawab dengan salah terdapat pada nomor 5 yaitu dengan skor 78%. Dari 26 siswa 5 diantaranya menjawab dengan salah.

3) Kelas V

Ujicoba kedua kelas V dilaksanakan pada minggu kedua yaitu 19 Januari 2023, dari 28 siswa yang diujikan mendapatkan skor 94%.

Tabel 4.12 Persentase hasil Ujicoba Siklus 1 Kelas V (*Pretest*)

No	Nama	Total	Minggu 2 Kelas 3 (<i>Pretest</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		94%	96 %	88 %	100 %	100 %	85 %
1	ADI PRIYO SEMBODO	4/5	C	B	B	A	B
2	AISHA NUR SYAFITRI	5/5	C	A	B	A	B
3	ALVIAN RUNAN R	5/5	C	A	B	A	B
4	ANDES SAFIRA	0/0	-	-	-	-	-
5	ARDI WIRATAMA	5/5	C	A	B	A	B
6	ARYA BINTANG P	5/5	C	A	B	A	B
7	ATIKA AULIASAFIRA	5/5	C	A	B	A	B
8	BAGAS AQILA R	5/5	C	A	B	A	B
9	DENY FIRMANSYAH	4/5	C	A	B	A	C
10	DIMAS IRFAN K	5/5	C	A	B	A	B
11	DZULFIKAR DZIBAN A	4/5	C	B	B	A	B
12	EKA FIRMAN SAPUTRA	4/5	C	A	B	A	C
13	FAIRUZ NAADHIR A	0/0	-	-	-	-	-
14	FAREL ASPUTRA	4/5	C	A	B	A	D
15	FAREL PUTRA HENATA	5/5	C	A	B	A	B
16	FAZIL JIVALA P	5/5	C	A	B	A	B
17	IRPAN ROMADHON	4/5	C	B	B	A	B
18	LAQUISHA AFRA A	5/5	C	A	B	A	B
19	MAHANDIPUNA W	4/5	A	A	B	A	B
20	MIRZA LAILANA Z	5/5	C	A	B	A	B
21	MUHAMMAD FADHIL A	4/5	C	A	B	A	A
22	MUHAMMAD HELMI A	5/5	C	A	B	A	B
23	NAJMA HAKIMA HAYA	5/5	C	A	B	A	B
24	QOICHA NURMALA S	5/5	C	A	B	A	B
25	RAESHA NARHEDY A	5/5	C	A	B	A	B
26	RAMA ARIF MAULANA	5/5	C	A	B	A	B
27	RIFQI EGA PRATAMA	5/5	C	A	B	A	B
28	RIFQI PUTRA ASFANA	5/5	C	A	B	A	B

Ujicoba kedua ini mendapatkan skor yang lebih tinggi daripada ujicoba pertama yaitu 94% dengan 93%. Walaupun hanya selisih 1 % namun hal tersebut dipengaruhi dari beberapa faktor.

4) Kelas VI

Ujicoba kedua menggunakan metode *pretest* pada kelas VI dengan jumlah siswa 26 mendapatkan skor 96% seperti pada tabel rincian berikut.

Tabel 4.13 Persentase hasil Ujicoba Siklus 1 Kelas VI (*Pretest*)

No	Nama	Total	Minggu 2 Kelas 6 (<i>Pretest</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		96%	92 %	96 %	96 %	100 %	84 %
1	ABDIAN KHOLISTYA PUTRI	5/5	A	D	C	A	A
2	ADIKA PUTRA NUGRAHA	5/5	A	D	C	A	A
3	ANNIDA KHOIRUNNISA	5/5	A	D	C	A	A
4	ARKANA NURINNISA	4/5	A	D	C	A	C
5	AYU NURJANNAH	5/5	A	D	C	A	A
6	DESTI REGINA PUTRI	5/5	A	D	C	A	A
7	FAKHRUDIN HILMIL	5/5	A	D	C	A	A
8	FEBRIANA KANYA DEWI	3/5	A	C	C	A	C
9	HANUNG PRADITYA A	5/5	A	D	C	A	A
10	HUSNA NUR AMALINDA	5/5	A	D	C	A	A
11	KELVIN BAYU SAPUTRA	5/5	A	D	C	A	A
12	MATARI JAFFAN RAYANA	0/0	-	-	-	-	-
13	MUHAMMAD FADHLIS	4/5	A	D	A	A	A
14	MUHAMMAD FADIL DZAKWAN	5/5	A	D	A	A	A
15	MHAMMAD RIZQI ABDILLAH	4/5	B	D	C	A	A
16	NEHA SAJIDAH	5/5	A	D	C	A	A
17	NERA ASTAINA	4/5	B	D	C	A	A
18	NOVEM FADHIL R	4/5	A	D	C	A	C
19	QOMARIYAH NURAINI	4/5	A	D	C	A	C
20	RAFA EVAN KHALFANI	5/5	A	D	C	A	A
21	RISKA LATIFIA	5/5	A	D	C	A	A
22	RISMA ANINDITA PURNAMA	5/5	A	D	C	A	A
23	SALWA SUGIYANTI	5/5	A	D	C	A	A
24	SERAFINA ZELIA CALISTA P	5/5	A	D	C	A	A
25	WILDAN NUR YAFFI	5/5	A	D	C	A	A
26	ZIAZAN GUSTI NAFIAH	5/5	A	D	C	A	A

Hasil yang diperoleh menggunakan metode *pretest* mendapatkan skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode *test in study*, skornya 96% dibanding 93%.

3) Pengamatan

Observasi dan dokumentasi dilakukan saat ujicoba menggunakan metode *pretest* media *plickers* pada pelajaran PAI, tujuannya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada aspek

kognitif pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2). Hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.14 Instrumen observasi kelas III sampai IV (*Pretest*)

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Kurang
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

Berdasarkan pada hasil instrument observasi tersebut, persiapan setiap kelas tergolong baik mulai dari kesiapan siswa, materi dan alat penunjang media *plickers*. Persiapan metode pemberlajaran juga baik disetiap kelas, peneliti menyiapkan jauh sebelum ujicoba dimulai seperti penyiapan media *plickers*, alat penunjang, lembar observasi dan lain sebagainya.

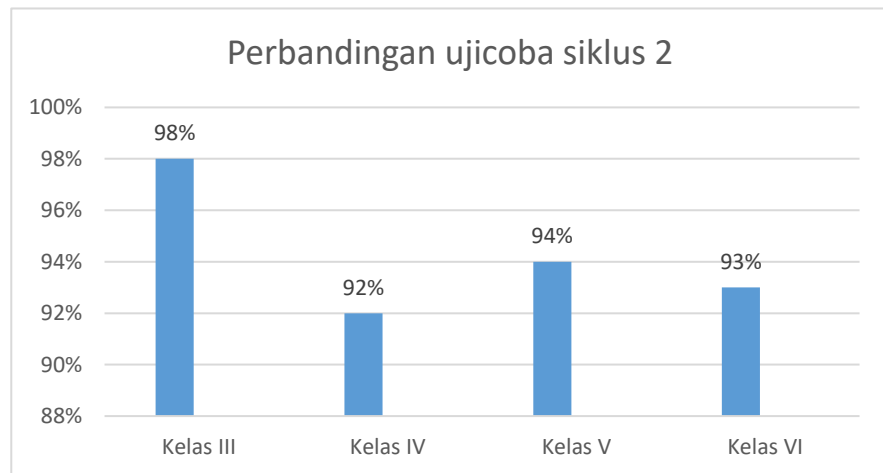
Partisipasi siswa pada kelas III kurnag diikuti oleh seluruh siswa, dari 28 siswa hanya 23 yang bisa mengikuti. Namun untuk antusiasme siswa seluruh kelas tetap semangat mengikuti pelajaran menggunakan *media plickers* hal terebut dibuktikan dengan hasil ujicoba yang diatas 90%.

Kendala yang dihadapi peneliti saat ujicoba antara lain faktor siswa dan estimasi waktu. Hasil pengujian rata-rata berada diatas 90%.

4) Refleksi

Ujicoba siklus kedua menggunakan metode *pretest* pada setiap kelas, hasilnya adalah sebagai berikut.

Gambar 4.2 Persentase perbandingan ujicoba siklus kedua (*Pretest*)



Berdasarkan grafik perbandingan dari keempat kelas di ujicoba siklus kedua, rata-rata menghasilkan skor 94,25%. Hal tersebut dapat diasumsikan bahwa pembelajaran media *plickers* metode *pretest* pada pelajaran PAI terhadap peningkatan aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2), berhasil mengalami kenaikan dibandingkan dengan ujicoba siklus pertama yaitu 94% berbanding dengan 94,25%.

Jadi bisa diasumsikan bahwa siswa lebih menyukai media *plickers* dilaksanakan sebelum kegiatan belajar dimulai (*pretest*) dibandingkan pada saat pembelajaran (*test in study*) itu sendiri.

Berdasarkan data persentase pada tiap kelas, terdapat hasil temuan berdasarkan ujicoba siklus kedua metode *pretest* yang menjadi kendala selama pengujian dilaksanakan, antara lain.

a) Kesalahan teknis media *plickers*

Kesalahan terjadi saat pengajar telah memindai jawaban siswa, namun lembar jawaban siswa tidak diletakan diatas meja

sehingga terjadi pemindai ulang oleh pengajar secara tidak sadar dan sengaja yang mengakibatkan jawaban siswa menjadi salah.

b) Jumlah siswa

Jumlah siswa yang tidak lengkap dalam mengikuti ujicoba menjadi salah satu kendala, skor yang dihasilkan akan tidak *fair* dengan ujicoba siklus kedua maupun ketiga.

c) Kesalahan personal siswa

Siswa yang kurang fokus dalam memilih jawaban yang menyebabkan jawaban menjadi salah juga salah satu dari kendala pengujian.

c. Ujicoba (siklus) 3

Ujicoba ketiga dilaksanakan diminggu ketiga, kelas III hingga VI dilaksanakan di minggu ketiga pembelajaran PAI seperti tabel berikut.

Tabel 4.15 Tabel Pelaksanaan Ujicoba Siklus 3

Kelas	Minggu ketiga
III	24 Januari 2022
IV	4 Februari 2022
V	26 Januari 2022
VI	26 Januari 2022

1) Perencanaan

Pada ujicoba tahap ketiga metode yang digunakan pengujian media *plickers* adalah *post-test*. *Post-test* adalah bentuk evaluasi yang dilakukan setelah siswa menyelesaikan suatu program pembelajaran atau tugas tertentu. Tujuannya adalah untuk

mengukur sejauh mana siswa telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁸⁴

Pertanyaan yang diberikan adalah 5 butir yang terdiri dari visual dan audio yang disajikan ke media *plickers*. Sebelum menyiapkan butir-butir pertanyaan, penulis lebih dulu menyiapkan materi yang pembelajaran sesuai dengan masing-masing kelas dalam bentuk *powerpoint*.

Post-test adalah pendekatan pembelajaran yang mengasumsikan bahwa tujuan utama dari tes adalah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Ujian lanjutan harus dirancang sedemikian rupa sehingga memberikan gambaran yang akurat tentang sejauh mana siswa telah mempelajari dan memahami materi yang ditawarkan. Soal yang diberikan biasanya terdiri dari soal-soal yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Setelah siswa menyelesaikan tes, hasilnya digunakan untuk menilai pemahaman dan kemajuan belajar siswa.⁸⁵

Ujicoba tahap 3 ini menggunakan estimasi waktu 2 jam pembelajaran atau 70 menit waktu asli, 10 menit awal dilakukan apersepsi yaitu memberikan pertanyaan yang terkait dengan pembelajaran yang lalu dengan tujuan agar informasi baru akan

⁸⁴ Oermann, M. H., & Gaberson, K. B. (2016). *Evaluation and testing in nursing education*. Springer Publishing Company

⁸⁵ Suharsimi, A. (2015). *Evaluasi pendidikan: Prinsip, teknik, dan prosedur*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

lebih mudah dipahami dan diingat jika terkait dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya. 30 menit kemudian digunakan untuk proses pembelajaran pada umumnya menggunakan *powerpoint*, 30 menit terakhir digunakan untuk uji media *plickers* dan evaluasi.

2) Pelaksanaan

Uji ketiga ini menggunakan metode *post-test* yaitu memberikan media *plickers* diakhir pembelajaran atau setelah proses pembelajaran, tujuan dari *post-test* ini adalah untuk mengukur sejauh mana siswa telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1) Kelas III

Dari 28 siswa kelas III yang diujicobakan menggunakan metode *post-test* media *plickers* mendapatkan hasil 94%, hasil tersebut menjadi terendah dibandingkan dengan ujicoba pertama dan kedua. Dari beberapa faktor ujicoba ketiga menjadi terendah adalah dengan tidak hadirnya beberapa siswa pada saat ujicoba berlangsung. Berikut tabel persentase hasil dari ujicoba ketiga.

Tabel 4. 16 Persentase hasil Ujicoba Siklus 3 (*Post-test*)

No	Nama	Total	Minggu 3 Kelas III (<i>Post-test</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		94%	100%	100%	88%	84%	96%
1	AFWAN MAULANA	5/5	A	C	B	D	C
2	AQILLA ZEVARNA INDIRA	0/0	-	-	-	-	-

3	ARUM SASKIA AROMI	5/5	A	C	B	D	C
4	BELINA NESYA ARDIANTO	5/5	A	C	B	D	C
5	BELINDA KARLA ARDIANTO	5/5	A	C	B	D	C
6	CHERRYSYA OKTAVIA PUTRI	5/5	A	C	B	D	C
7	DAFA NUR HAKIM	5/5	A	C	B	D	C
8	DARRIS ARHAB	3/5	A	C	B	B	A
9	DONNY DEWANTARA	5/5	A	C	B	D	C
10	FARAH MUNA SHOFATAQIA	5/5	A	C	B	D	C
11	HABIB KEMAL AS'SEGAF	5/5	A	C	B	D	C
12	HAFIZH PUTRA ADIKA	5/5	A	C	B	D	C
13	ILMA NUR FAUZIAH	4/5	A	C	B	A	C
14	KEN MADA SYAHPUTRA	5/5	A	C	B	D	C
15	KURNIA RAHMA WATI	4/5	A	C	B	A	C
16	LANGIT AZHIMI RAYANA	5/5	A	C	B	D	C
17	MAULANA RIZKY A	5/5	A	C	B	D	C
18	MUHAMMAD FADHIL SUBKHI	5/5	A	C	B	D	C
19	MUHAMMAD NUR R	4/5	A	C	D	D	C
20	MUHAMMAD SYAHREZA	3/5	A	C	D	B	C
21	NAUFAL ADITYA AHZA	4/5	A	C	A	D	C
22	NILAM CAHYA RAHMAWATI	5/5	A	C	B	D	C
23	SATRIA NIZAM MAULANA	0/0	-	-	-	-	-
24	SYAQILA PUTRI RAMADHANI	5/5	A	C	B	D	C
25	TIARA NUR AMALIA	5/5	A	C	B	D	C
26	VANIA CANDRA KIRANA	5/5	A	C	B	D	C
27	YAHYA ANNURIL ABDILLAH	0/0	-	-	-	-	-
28	ZAHIDA KASTURI NAIM	5/5	A	C	B	D	C

Dari hasil tersebut bisa di asumsikan bahwa metode *post-test* yang digunakan di kelas III kurang cocok dibandingkan dengan dua metode sebelumnya.

2) Kelas IV

Ujicoba ketiga pada kelas IV dilaksanakan kepada 25 siswa dari 26 siswa kelas IV. Materi dan pertanyaan yang digunakan masih terkait dengan ujicoba pertama dan kedua. hasil yang diperoleh adalah 84%. Hasil tersebut cenderung menurun dibandingkan dengan ujicoba pertama dan kedua. berikut adalah tabel persentase hasil ujicoba ketiga.

Tabel 4. 17 Persentase hasil Ujicoba Siklus 3 (*Post-test*)

No	Nama	Total	Minggu 3 Kelas IV (<i>Post-test</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		83%	100%	72%	80%	88%	86%
1	ADELIA MAHARANI	4/5	C	A	C	D	D
2	AFIKA SOFIA PUTRI	5/5	C	A	C	D	C
3	AHMAD MIFTAHUDDIN	0/0	-	-	-	-	-
4	AISYAH AYU INARA	4/5	C	B	C	D	C
5	ALIF NANDA SURYATAMA	4/5	C	C	C	D	C
6	ALVARO BIMA ARZA	5/5	C	A	C	D	C
7	ANNISA LUTHFIATUL	4/5	C	A	D	D	C
8	ARKA TOMY F	4/5	C	C	C	D	C
9	ARUM SETYA JATI	3/5	C	A	C	B	A
10	AZAHRA RAMADHANI	4/5	C	A	C	D	B
11	DELISA NADA WIDYASTI	4/5	C	A	C	D	A
12	ERLIN BENING JAYA	5/5	C	A	C	D	C
13	FAIZ FAJAR PRATAMA	5/5	C	A	C	D	C
14	JOFAN ALWIARSA ZAFRAN	4/5	C	C	C	D	C
15	LAILA ASY SYIFA	3/5	C	C	D	D	C
16	LISKA PUTRI	4/5	C	A	C	D	B
17	MARLINDA INDAH	4/5	C	A	C	C	C
18	M.IKHWAN MA'RUF	3/5	C	A	A	C	C
19	MUHAMMAD REZA	5/5	C	A	C	D	C
20	MUHAMMAD FAUZAN	3/5	C	C	B	D	C
21	RAFASHA ZINAN	5/5	C	A	C	D	C
22	REZKY ARYA SEANANDA	5/5	C	A	C	D	C
23	SALMAN PATRA YODHA	4/5	C	C	C	D	C
24	SATRIA WIBAWA	4/5	C	A	D	D	C
25	SILFIANA ROHIMMAWATI	4/5	C	A	C	D	B
26	SYAFA NUR AZIZAH	5/5	C	A	C	D	C

Ada beberapa faktor yang membuat hasil ujicoba ketiga menjadi menurun dibandingkan ujicoba pertama dan kedua, salah satunya adalah ketidak ikutan semua siswa yang diujicobakan.

3) Kelas V

Pada ujicoba ketiga di kelas V diikuti 27 siswa dari 28 siswa mendapatkan hasil 96%, hasil tersebut cenderung naik dibandingkan dengan ujicoba pertama dan kedua. dari perbandingan tersebut bisa diasumsikan bahwa media *plickers* metode *post-test* cocok digunakan pada kelas V.

Tabel 4.18 Persentase hasil Ujicoba Siklus 3 (Post-test)

No	Nama	Total	Minggu 3 Kelas 3 (Posttest)				
			1	2	3	4	5
Persentase		96%	96%	100%	100%	81%	100%
1	ADI PRIYO SEMBODO	5/5	A	B	A	D	D
2	AISHA NUR SYAFITRI	5/5	A	B	A	D	D
3	ALVIAN RUNAN RAMADHAN	5/5	A	B	A	D	D
4	ANDES SAFIRA	5/5	A	B	A	D	D
5	ARDI WIRATAMA	5/5	A	B	A	D	D
6	ARYA BINTANG PRADANA	5/5	A	B	A	D	D
7	ATIKA AULIASAFIRA	5/5	A	B	A	D	D
8	BAGAS AQILA RULYNANDIE	5/5	A	B	A	D	D
9	DENY FIRMANSYAH	4/5	A	B	A	B	D
10	DIMAS IRFAN KURNIAWAN	5/5	A	B	A	D	D
11	DZULFIKAR DZIBAN ANARKI	5/5	A	B	A	D	D
12	EKA FIRMAN SAPUTRA	4/5	D	B	A	D	D
13	FAIRUZ NAADHIR ADIYATMA	5/5	A	B	A	D	D
14	FAREL ASPUTRA	0/0	-	-	-	-	-
15	FAREL PUTRA HENATA	5/5	A	B	A	D	D
16	FAZIL JIVALA PRAMUDITO	5/5	A	B	A	D	D
17	IRPAN ROMADHON	4/5	A	B	A	A	D
18	LAQUISHA AFRA ADZKYA	5/5	A	B	A	D	D
19	MAHANDIPUNA WARDHANA	5/5	A	B	A	D	D
20	MIRZA LAILANA ZONATA	5/5	A	B	A	D	D
21	MUHAMMAD FADHIL ABBAS	5/5	A	B	A	D	D
22	MUHAMMAD HELMI	4/5	A	B	A	A	D
23	NAJMA HAKIMA HAYA	5/5	A	B	A	D	D
24	QOICHA NURMALA SARI	5/5	A	B	A	D	D
25	RAESHA NARHEDY AGASTYA	4/5	A	B	A	A	D
26	RAMA ARIF MAULANA	4/5	A	B	A	A	D
27	RIFQI EGA PRATAMA	5/5	A	B	A	D	D
28	RIFQI PUTRA ASFANA	5/5	A	B	A	D	D

Dari lima butir pertanyaan 2 diantaranya tidak mendapatkan skor sempurna atau seratus persen, yaitu nomor 1 dan 4 dengan masing-masing 96% dan 81%. Ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya kesalahan dalam menjawab pertanyaan selain tidak tepat dalam memilih jawaban adalah kesalahan teknis dalam penunjukan jawaban yang dipilih.

4) Kelas VI

Ujicoba ketiga pada kelas VI menggunakan metode *post-test* diikuti 26 siswa mendapatkan hasil sebesar 96%, hasil tersebut merupakan hasil tertinggi jika dibandingkan dengan hasil ujicoba pertama dan kedua. Bisa diasumsikan bahwa media *pickers* metode *post-test* cocok digunakan pada kelas VI. Berikut adalah hasil persentase dari ujicoba ketiga.

Tabel 4.19 Persentase hasil Ujicoba Siklus 3 (Post-test)

No	Nama	Total	Minggu 3 Kelas 6 (Posttest)				
			1	2	3	4	5
Persentase		98%	96%	100%	96%	100%	96%
1	ABDIAN KHOLISTYA	5/5	B	B	A	C	C
2	ADIKA PUTRA NUGRAHA	5/5	B	B	A	C	C
3	ANNIDA KHOIRUNNISA	5/5	B	B	A	C	C
4	ARKANA NURINNISA	5/5	B	B	A	C	C
5	AYU NURJANNAH	5/5	B	B	A	C	C
6	DESTI REGINA PUTRI	5/5	B	B	A	C	C
7	FAKHRUDIN HILMIL	5/5	B	B	A	C	C
8	FEBRIANA KANYA DEWI	5/5	B	B	A	C	C
9	HANUNG PRADITYA	4/5	B	B	A	C	B
10	HUSNA NUR AMALINDA	5/5	B	B	A	C	C
11	KELVIN BAYU SAPUTRA	4/5	C	B	A	C	C
12	MATARI JAFFAN RAYANA	5/5	B	B	A	C	C
13	MUHAMMAD FADHLI	5/5	B	B	A	C	C
14	MUHAMMAD FADIL	5/5	B	B	A	C	C
15	MUHAMMAD RIZQI	5/5	B	B	A	C	C
16	NEHA SAJIDAH	5/5	B	B	A	C	C
17	NERA ASTAINA	4/5	B	B	B	C	C
18	NOVEM FADHIL	5/5	B	B	A	C	C
19	QOMARIYAH NURAINI	5/5	B	B	A	C	C
20	RAFA EVAN KHALFANI	5/5	B	B	A	C	C
21	RISKA LATIFIA	5/5	B	B	A	C	C
22	RISMA ANINDITA	5/5	B	B	A	C	C
23	SALWA SUGIYANTI	5/5	B	B	A	C	C
24	SERAFINA ZELIA	5/5	B	B	A	C	C
25	WILDAN NUR YAFFI	5/5	B	B	A	C	C
26	ZIAZAN GUSTI NAFIAH	5/5	B	B	A	C	C

Metode *post-test* yang digunakan ujicoba ketiga pada kelas VI mendapatkan hasil tertinggi dibandingkan dengan ujicoba

pertama dan kedua, hal tersebut bisa diasumsikan bahwa metode *post-test* dapat digunakan dengan maksimal. Siswa mendapatkan kesempatan pengetahuan dan pemahaman terlebih dahulu dari pengajar baru diuji kemampuan tersebut melalui media *plickers*.

3) Pengamatan

Observasi yang dilaksanakan pada siklus ketiga menggunakan metode *posttest* media *plickers* pada pelajaran PAI. Tujuannya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada aspek kognitif pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2). Hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.20 Instrumen observasi kelas III sampai IV (*Posttest*)

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Kurang
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Kurang tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik

2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

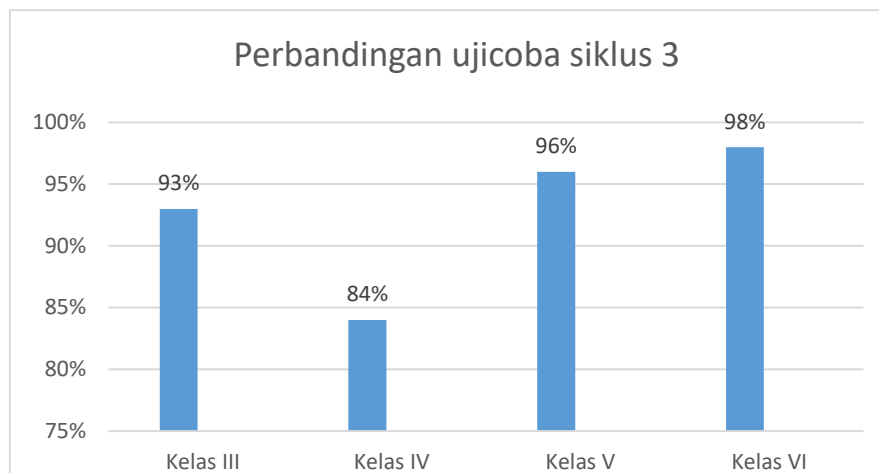
Hasil obesrvasi pada ujicoba ketiga menghasilkan hasil yang baik dari segala aspek observasi, pada kelas IV hasil yang kurnag tinggi yaitu 84% disebabkan oleh beberapa faktor antara lain, sstimasi waktu dan faktor siswa. Selain itu hasil dari ketiga kelas lainnya menghasilkan skor yang tinggi diatas 90%. Antusiasme dan partisipasi siswa pada seluruh kelas ujicoba tergolong baik, dari jumlah siswa tiap kelas diikuti oleh seluruh siswa.

4) Refleksi

Ujicoba media *plickers* yang dilaksanakan pada siklus ketiga menggunakan metode *posttest*, yaitu memberikan media setelah pengajar memberikan materi atau kegiatan belajar mengajar. Dengan tujuan untuk menguji aspek kognitif pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada siswa setelah diberikan paparan materi.

Hasilnya pada tiap tiap kelas mendapatkan hasil seperti pada grafik persentase berikut.

Gambar 4.3 Persentase perbandingan ujicoba siklus ketiga (*Posttest*)



Berdasarkan dari grafik persentase perbandingan kelas tersebut, rata-rata yang dihasilkan adalah 92,75%. Nilai tersebut lebih rendah daripada ujicoba pertama dan kedua, jika dilihat pada kelas IV hanya mendapatkan hasil 84% dan kelas lainnya masih diatas 90%. Artinya metode *posttest* masih disukai siswa dalam pembelajaran namun bila dibandingkan dengan metode *test in study* dan *pretest*, metode *posttest* masih dibawah keduanya.

Dari hasil pengujian siklus ketiga terdapat temuan beberapa faktor yang menjadi kendala selama pengujian berlangsung.

a) Fitur media *plickers*

Pada pengujian media *plickers* menggunakan versi gratis, maka dari itu fitur-fiturnya pun juga terbatas, contohnya jumlah pertanyaan yang dapat diberikan hanya lima. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang puas saat menggunakan media

plickers, solusinya adalah membuat dua kali sesi atau lebih sehingga dapat mengerjakan lebih dari lima pertanyaan.

b) Waktu pengujian

Pada tahap ujicoba ketiga khususnya di kelas IV terjadi penurunan hasil yang cukup signifikan disebabkan oleh waktu pengujian yang mepet dengan waktu istirahat, sehingga siswa cenderung tidak sabar untuk istirahat dan terkesan mengabaikan pelajaran. Solusinya adalah membuat estimasi waktu yang lebih efektif.

c) Kesalahan siswa

Kesalahan siswa terjadi pada saat menjawab pertanyaan dengan tidak fokus sehingga terjadi kesalahan saat menjawab pertanyaan, sebagai contoh siswa ingin memilih jawan A namun secara tidak sadar memilih jawaban B. Hal tersebut biasa terjadi apabila siswa kurang fokus. Solusinya adalah menyuruh kembali jawaban yang dipilih siswa tersebut.

2. Analisis Penelitian

Ujicoba media *plickers* dilaksanakan pada empat kelas yaitu kelas III, IV, V, VI dan dilaksanakan selama tiga siklus/tahap ujicoba. Disetiap siklus ujicoba dilakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan meliputi penyiapan apa-apa saja yang perlu dilakukan pada saat pelaksanaan, contohnya menyiapkan materi, media *plickers* estimasi

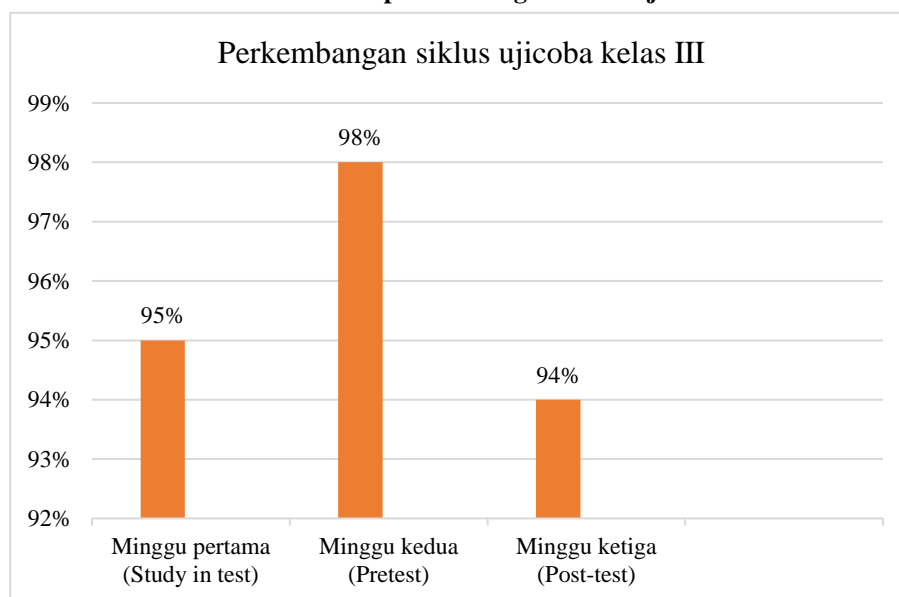
waktu pelaksanaan dan lain sebagainya. Setiap siklus ujicoba menggunakan metode yang berbeda-beda agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Ujicoba media *plickers* menggunakan metode *study in test*, ujicoba kedua menggunakan metode *pretest* dan ujicoba ketiga menggunakan metode *post-test*. Metode *study in test* adalah pegujian yang dilakukan disaat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dalam estimasi waktu 50 menit belajar di setiap rentang waktu 10 menit akan diberikan pertanyaan menggunakan media *plickers*. Tujuannya adalah agar siswa bisa tetap fokus dan paham dalam menjawab pertanyaan. Metode *pretest* adalah pengujian dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, sama halnya dengan tindakan apersepsi namun dengan media *plickers* dalam memberikan pertanyaan. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengingat pelajaran yang sudah dipelajari di rumah sebelumnya.

Metode *post-test* adalah pengujian yang dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar selesai dilaksanakan, *post-test* terdiri dari soal-soal yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Setelah siswa menyelesaikan tes, dengan tujuan agar hasilnya dapat digunakan untuk menilai pemahaman dan kemajuan belajar siswa.

Pada kelas III penggunaan media *plickers* selama tiga siklus yang berjarak satu minggu dan menggunakan metode penyajian yang berbeda-beda hasilnya adalah sebagai berikut.

Gambar 4.4 Grafik perkembangan siklus ujicoba kelas III



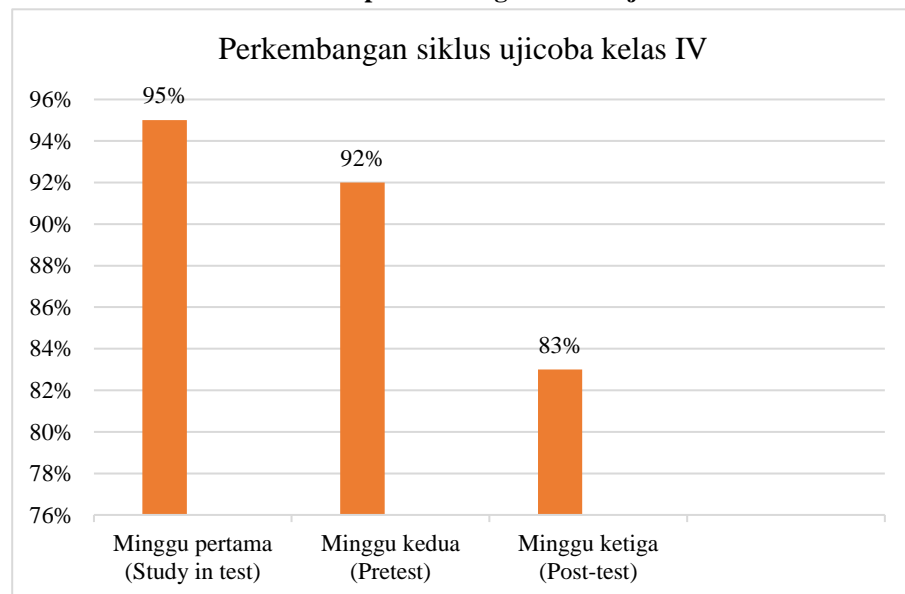
Berdasarkan tabel grafik diatas bisa dilihat bahwa pengujian pada minggu kedua menggunakan metode *pretest* mendapatkan hasil nilai rata-rata tertinggi dibandingkan dengan dua metode lainnya yaitu *test in study* dan *post-test*. Metode *study in test* pada minggu pertama menghasilkan skor 95% yang terbilang tinggi, ujicoba ini mengharuskan siswa menjawab pertanyaan melalui media *plickers* disaat proses belajar mengajar berlangsung. Metode *pretest* pada minggu kedua menghasilkan skor 98% yang sangat tinggi dan metode terakhir yang digunakan pada minggu ketiga adalah *post-test* menghasilkan skor 94%, hasil yang paling rendah diantara ketiga metode. Dari ketiga siklus ujicoba tersebut mengalami kenaikan dari minggu pertama ke kedua dan penurunan dari minggu kedua ke minggu ketiga. Penurunan pada minggu ketiga dapat disebabkan dari beberapa faktor seperti jumlah siswa yang tidak sepenuhnya ikut serta, kesalahan teknis dalam memilih jawaban para siswa contohnya siswa A ingin

menjawab jawaban “b” namun siswa A tidak sadar bahwa dia telah memilih jawaban “a”.

Hal tersebut biasa terjadi menggunakan media *plickers*, kesalahan-kesalahan yan menyebabkan terjadinya pengurangan hasil akhir. Hal tersebut juga menjadi salah satu kekurangan dari media *plickers* saat digunakan dalam proses belajar mengajar. Meskipun begitu, hasil yang diperoleh pada pengujian media *plickers* kelas III dengan berbagai metode menghasilkan skor yang tinggi yaitu daitas 90%. Dari hasil tersebut bisa diasumsikan bahwa siswa kelas III cocok menggunakan media *plickers* dengan metode *pretest*.

Pada pengujian kelas IV metode yang digunakan tetap sama dengan kelas III, ujicoba dilaksanakan setiap satu minggu sekali dengan estimasi waktu yang sama yaitu 70 menit.

Gambar 4.5 Grafik perkembangan siklus ujicoba kelas IV

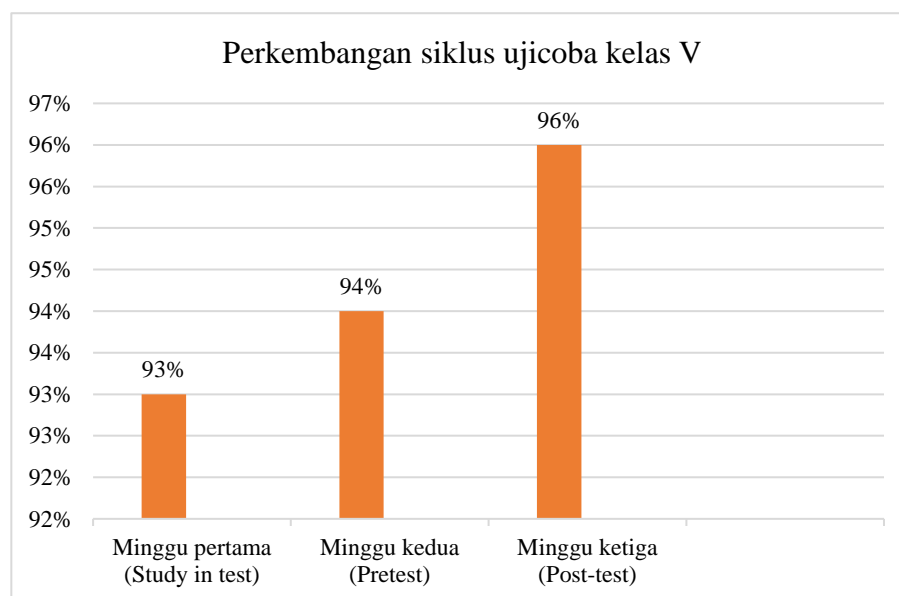


Dilihat dari pengujian pada kelas IV, dari tiap siklus pertama hingga ketiga selalu mengalami penurunan. Pada minggu pertama berhasil menghasilkan skor 95%, ujicoba siklus kedua menghasilkan skor 92% dan pada ujicoba terakhir menurun sangat signifikan yaitu 83%. Penurunan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain perbedaan jumlah siswa saat pengujian, kesalahan teknis media *plickers* saat pelaksanaan. Pada minggu pertama menghasilkan skor sebesar 95% diikuti oleh 20 siswa dari total 26 siswa secara keseluruhan, sedangkan pada ujicoba kedua dan ketiga masing-masing mendapatkan skor 92% dan 83%. Pada ujicoba kedua diikuti oleh 23 siswa dan ujicoba ketiga diikuti oleh 25 siswa.

Jadi faktor tersebut yang dapat memberikan dampak menurunnya hasil yang diperoleh, namun meski begitu secara data bisa diasumsikan bahwa ujicoba dengan metode *test in study* sangat cocok digunakan pada kelas IV sebagai metode untuk media *plickers*, karena mendapatkan hasil persentase tertinggi.

Pengujian pada kelas V diujikan kepada 28 siswa dengan tiga metode yang berbeda disetiap siklusnya, hasilnya sebagai berikut.

Gambar 4.6 Grafik perkembangan siklus ujicoba kelas V

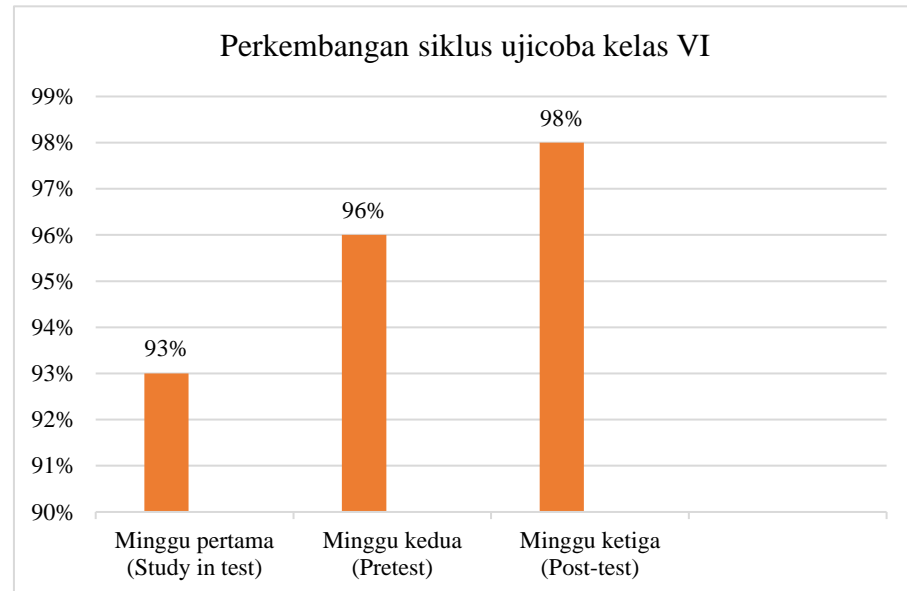


Berbeda dengan dua kelas sebelumnya yaitu kelas III dan IV, pada kelas V ini justru mengalami kenaikan disetiap ujicoba. Berdasarkan grafik tersebut bisa dikatakan bahwa ujicoba menggunakan metode *post-test* media *plickers* mendapatkan hasil tertinggi dengan skor 96%, berbanding dengan ujicoba pertama 93% dan ujicoba kedua 94%. Media *plickers* yang digunakan menggunakan metode *post-test* atau setelah kegiatan belajar mengajar terlihat diminati oleh kelas V. berdasarkan data wawancara secara terstruktur bersama beberapa siswa kelas V, penggunaan media *plickers* dalam kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan terasa unik karena merupakan hal baru. Berdasarkan data dari wawancara terstruktur bersama walikelas V, media *plickers* merupakan hal yang baru dan belum pernah digunakan sebelumnya.⁸⁶

⁸⁶ Siti Sulastri, wawancara dengan penulis, 18 Januari 2023, 03:21, "Saya belum mengetahui sebelumnya media *plickers*, hanya memanfaatkan media yang lainnya."

Pada kelas VI diujikan kepada 26 siswa dengan tiga metode media *plickers*, hasilnya seperti pada grafik berikut.

Gambar 4.7 Grafik perkembangan siklus ujicoba kelas VI

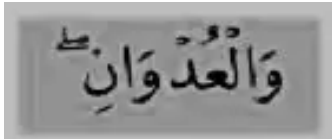


Jika dilihat berdasarkan grafik diatas, kenaikan persentase terjadi disetiap pengujian. Media *plickers* menggunakan metode *post-test* pada kelas VI mendapatkan hasil yang tinggi yaitu 98%, *post-test* adalah bentuk penilaian yang dilakukan setelah siswa menyelesaikan program atau tugas pembelajaran tertentu. Tujuannya untuk mengukur sejauh mana siswa telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Oermann dan Gaberson (2016), *post-test* berfungsi memberikan informasi untuk meningkatkan kualitas program pembelajaran, karena hasil *post-test* dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas program dan memperbaikinya.⁸⁷

⁸⁷ Oermann, M. H., & Gaberson, K. B. (2016). *Evaluation and testing in nursing education*. Springer Publishing Company.

Apabila melihat hasil dari grafik tersebut, kemampuan pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) mata pelajaran PAI pada siswa kelas VI dapat diasumsikan relevan menggunakan media *plickers* dengan metode *test in study*, *pretest* dan *post-test*. Setiap ujicoba menggunakan media *plickers* yang berisikan lima butir pertanyaan yang memuat aspek pengetahuan (C1) dan (C2). Sebagai contoh pada pertanyaan ujicoba siklus dua dengan metode *pretest*, metode *pretest* diujikan pada minggu kedua yang artinya ujicoba tersebut dilaksanakan setelah siswa mendapatkan materi pelajaran PAI yang sama dengan ujicoba pertama.

Tabel 4.21 Pertanyaan ujicoba siklus 2 kelas VI

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Jenis pertanyaan
1	Pada ayat berapakah umat muslim diperintah untuk saling tolong-menolong ?	a. Al-Hujurat 12 b. Al-Maidah 3 c. Al-Hujurat 13 d. Al-Maidah 2	Pengetahuan
2	Apa arti dari potongan kata dibawah ? 	a. Dan permusuhan b. Tolong-menolong c. Dosa d. Kebaikan	Pengetahuan
3	Soal cerita Rizki sedang bersantai di bawah pohon, tiba2 di depan Rizki ada Kimil yang jatuh dari naik sepeda, Rizki pun langsung menoloh Kimil tanpa lama. Cerita diatas adalah penggambaran dari ayat al-Maidah ayat ...	a. 3 b. 6 c. 2 d. 4	Pemahaman

4	Surah al Hujurat ayat 12 menjelaskan tentang ...	<ul style="list-style-type: none"> a. Larangan berbuat tercela b. Agar manusia saling mengenal c. Tolong-menolong d. Islam adalah agama yang sempurna 	Pengetahuan dan Pemahaman
5	Dosa apakah yang sama dengan memakan daging saudara sendiri menurut surah al-Hujurat ayat 12 ?	<ul style="list-style-type: none"> a. Ghibah b. Mencuri c. Membunuh d. Membully 	Pengetahuan

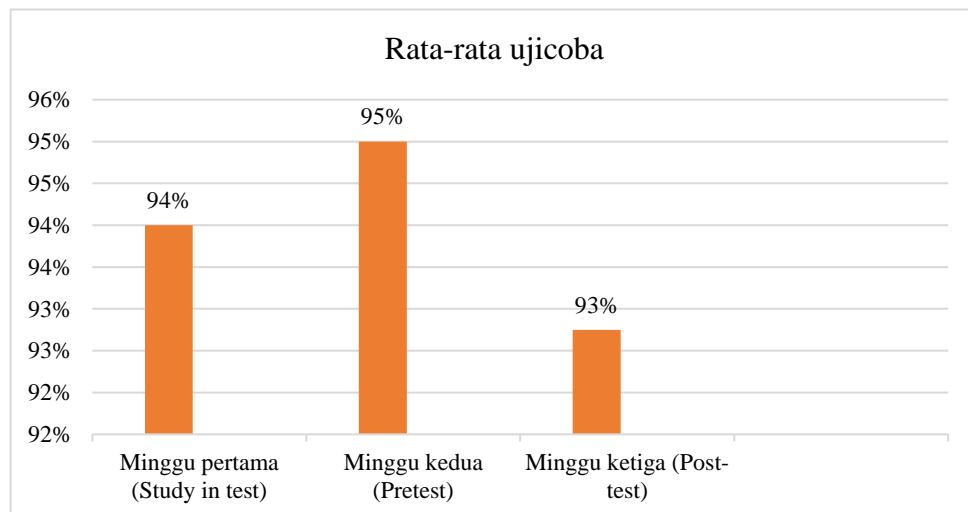
Disetiap butir pertanyaan pada tabel tersebut masing-masing mengandung tujuan dari aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2). Sebagai contoh pertanyaan nomor tiga, pertanyaan tersebut mempunyai jenis pertanyaan pemahaman (C2). Aspek kognitif pemahaman (C2) adalah kemampuan siswa untuk memahami informasi secara mendalam dan komprehensif serta menerapkannya dalam situasi yang berbeda. Pemahaman yang mendalam ini mencakup kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, menyimpulkan, dan menginterpretasikan informasi yang diterima. Tujuannya adalah untuk

mengembangkan pemikiran kritis siswa sehingga mereka dapat memahami masalah secara lebih utuh dan mengembangkan solusi yang lebih baik.⁸⁸

Hasilnya pada nomor tersebut siswa kelas VI mendapatkan skor 96% dengan mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya, kemudian memahami dan menjawab secara benar menggunakan media *plickers*.

Apabila melihat hasil akhir dari rata-rata setiap uji coba maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *plickers* pada peningkatan aspek kognitif pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) mata pelajaran PAI, dengan tiga kali uji coba dengan metode yang berbeda-beda mendapatkan hasil yang sangat tinggi yaitu diatas 90%. Media *plickers* yang digunakan pada mata pelajaran PAI bisa diasumsikan berhasil.

Gambar 4.8 Grafik rata-rata uji coba



Dari rata-rata tersebut uji coba dengan metode *pretest* lebih tinggi dibandingkan dengan dua uji coba lainnya. Hal tersebut menandakan bahwa

⁸⁸ Sari, R. A., Sugiarti, E., & Setianingsih, N. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA pada Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Sains, 9(2), 24-33.

siswa lebih menyukai media plickers diberikan sebelum pelajaran dilaksanakan. Tujuan dari metode *pretest* adalah untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Hasil *pretest* tersebut dapat digunakan untuk membantu pengajar dalam menilai kemampuan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

Meskipun begitu, dua metode yang lainnya tetap menjadi opsi yang tepat untuk menggantikan metode *pretest* apabila siswa mengalami kebosanan saat belajar, apabila melihat skor rata-rata dari ujicoba berada di atas 90%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian diatas penulis dapat mengambil kesimpulan sbagai beikut.

1. Media pembelajaran *plickers* adalah sebuah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk memonitor dan mengevaluasi pemahaman siswa dengan menggunakan kartu QR yang dicetak. Cara kerjanya pegajar akan memindai setiap kartu yang dimiliki oleh siswa dengan smartphone, layar akan menampilkan pertanyaan dan jawaban serta hasil dari media *plickers* tersebut.

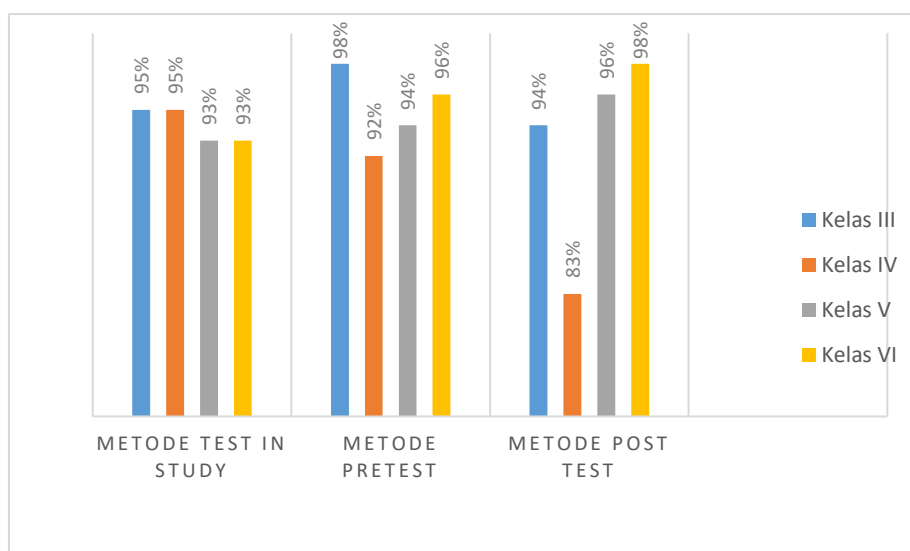
Cara menjawab siswa hanya dengan memutar kartu secara 360 derajat sesuai dengan abjad mana yang siswa pilih untuk menjawab. *Plickers* dapat digunakan dalam berbagai subjek dan tingkat pendidikan, mulai dari SD hingga perguruan tinggi. *Plickers* dipilih sebagai media pembelajaran pada penelitian ini terhadap peningkatan aspek kognitif pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) mata pelajaran PAI. Pelajaran PAI yang menggunakan metode, media dan strategi cenderung sederhana dan kurang membangkitkan rasa semangat serta fokus siswa, sehingga dilipihlah media *plickers* sebagai media pembelajaran yang unik dan terkesan baru dikalangan siswa.

2. Kemampuan kognitif aspek pengetahuan dan pemahaman pada siswa diujicobakan menggunakan media *plickers* dengan tiga kali ujicoba

(siklus), pada setiap siklus menggunakan metode ujicoba yang berbeda-beda. Ujicoba siklus pertama menggunakan metode *test in study*, menggunakan media disela-sela pembelajaran berlangsung dengan estimasi waktu tertentu. Ujicoba siklus kedua menggunakan metode *pretest*, media *plickers* diberikan sebelum pelajaran dimulai dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mengingat pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya. Ujicoba siklus ketiga menggunakan metode *posttest*, sebuah metode dimana media *plickers* dilaksanakan setelah siswa menerima pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana siswa telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil ujicoba dari ketiga metode mendapatkan skor masing-masing sebagai berikut.

Gambar 5.1 Grafik perkembangan tiap kelas dan siklus



Pada setiap pengujian mendapatkan hasil diatas 90%, bisa diasumsikan bahwa penggunaan media *plickers* terhadap kemampuan kognitif aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada pelajaran PAI dikatakan berhasil meningkat dengan hasil rata-rata diatas 90%. Meskipun dengan beberapa faktor yang menjadi kendala di tiap pengujian, seperti kesalahan teknis media, kesalahan siswa dan estimasi waktu yang tidak tepat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa temuan antara lain.

1. Kesalahan teknis media *plickers*

Kesalahan terjadi saat pengajar telah memindai jawaban siswa, namun lembar jawaban siswa tidak diletakan diatas meja sehingga terjadi pemindai ulang oleh pengajar secara tidak sadar dan sengaja yang mengakibatkan jawaban siswa menjadi salah.

2. Jumlah siswa

Jumlah siswa yang tidak lengkap dalam mengikuti ujicoba menjadi salah satu kendala, skor yang dihasilkan akan tidak *fair* dengan ujicoba siklus kedua maupun ketiga.

3. Kesalahan personal siswa

Siswa yang kurang fokus dalam memilih jawaban yan menyebabkan jawaban menjadi salah juga salah satu dari kendala pengujian. Beberapa kendala tersebut dirasakan pada saat ujicoba berlangsung yang dapat

mengakibatkan hasil tidak sempurna dan cenderung meleset dari kenyataan. dapat diambil beberapa saran sebagai berikut.

Oleh karena itu saran diberikan kepada :

1. Kepada pendidik
 - a. Agar selalu menjadi pendidik yang mengedepankan pembelajaran inovatif, menyenangkan dan menyelaraskan perkembangan zaman. Tiap generasi membawa zamannya sendiri.
 - b. Pendidik diharapkan mengembangkan media, metode, strategi belajar yang berorientasi pada siswa.
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan sebagai landasan inovasi baru bagi para pendidik.
2. Kepada sekolah
 - a. Sekolah diharapkan mampu memberikan fasilitas yang memadai untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran bagi siswa maupun guru.
 - b. Sekolah diharapkan mampu memberikan jalan kepada pendidik agar menjadi pendidik yang inovatif.
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi sekolah untuk membuat inovasi selanjutnya.
3. Kepada peneliti selanjutnya
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pondasi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Baihaqi, Amaliya Mufarroha, dan A Ilham Tsabit Imani, "Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di Smk Nurul Yaqin Sampang" 07, no. 01 (2020).

Aditiawarman, D., & Arfandi, A. (2018). Penerapan Media Plickers dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2).

Ahmad Daeng Marimba, Pengantar Filsafat Pendidikan Islam, cet-VII (Bandung: Al-Ma'arif, 1989).

Ahmad Muzanni dan Muhyadi Muhyadi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Problem Solving Mata Pelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd," *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 1 (9 Februari 2016)

Al-Faruqi, I. R. Religious education and its role in developing morals and values in students. *Journal of Religious Education*, 64(3) 2016.

Amnah Nur Alfiah, Ngurah Made Darma Putra, dan Bambang Subali, "Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri," *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)* 3, no. 1 (13 Oktober 2018)

Arifin, S., Wulan, E. A., & Setiawan, A. (2017). Pembelajaran Matematika dengan Media Plickers untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Keterampilan Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2).

Asep Saeful Hamdani, M.Pd, Penggabungan Taksonomi Bloom dan Taksonomi SOLO sebagai Model Baru Tujuan Pendidikan, kumpulan makalah Seminar Pendidikan Nasional, (Surabaya: IAIN, 2008).

Aslam, dkk. (2020). *Internet User Behavior and Social Media in Learning*. Atlantis Press, 526(Icream 2020).

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011).

Chen, K. H., & Chen, J. C. (2021). Utilizing the plickers to enhance learners' feedback and learning effectiveness in a flipped classroom. *Journal of Educational Computing Research*, 59(5).

Cita Sari Dewi, Purwati Kuswarini Suprpto, dan Liah Badriah, "Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi," *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)* 4, no. 2 (29 November 2019)

Dea Putri Khairunnisa dan Supriansyah Supriansyah, "Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (9 Juni 2022)

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Diana Wulandari, "Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Peminatan," *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 6, no. 2 (30 Agustus 2016): 851

Dilla Fadhillah dan Ersya Novianti, "Metode Inkuiri sebagai Alternatif Peningkatan Kemampuan Membaca Intensif pada Ranah Kognitif C1,C2 dan C3," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (30 Maret 2021)

Edi Nurhdin, *Implementasi Model Pembelajaran Kelas Terbalik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Terpadu*, *Eduprof: Islamic Education Journal*, Vol 2 No 2, 2020

Efi Norita dan Hadiyanto Hadiyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (29 Januari 2021)

Endang Sulistioningsih, wawancara dengan penulis, 18 Januari 2023, 06:10, "Tergantung materi ajar, jadi menyesuaikan materi sehari sebelumnya, alat dan bahan."

Faisal Rachmat, "Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif," *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 11, no. 2 (30 November 2017)

Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik" 3 (2017).

Help Plickers, "Card Overview" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009089113-Cards-Overview>, diakses pada Rabu, 7 September 2022, pukul 11.23 WIB

Help Plickers, "What is Plickers Pro" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360042744134-What-is-Plickers-Pro->, diakses pada Rabu, 7 September 2022, pukul 11.39 WIB

Help Plickers, "What is Plickers?" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854-What-is-Plickers->, html diakses pada Rabu, 24 Desember 2022, pukul 19.17 WIB

Help Plickers, "What is Plickers?" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854-What-is-Plickers->, html diakses pada Rabu, 24 Agustus 2020, pukul 10.25 WIB

Help Plickers, "What is Plickers?" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854>, diakses pada Rabu, 7 September 2022, pukul 10.54 WIB

Heny Wulandari, Kanada Komariah, dan Widya Nabilla, "Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,"

Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 12 Juli 2022, 78–89, <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>.

Hestika Novianingsih, “Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar” 1, no. 1 (2016).

Hety Sartika, wawancara dengan penulis, 18 Januari 2023, 02:30, " Iya tergantung materi pembelajarannya, kalua ada fasilitas sekolah ya dipakai."

Hujair a Sanaky, Media Pembelajaran Interaktif Inovatif, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013

Isniatun Munawaroh, Modul Pendidikan Profesi Guru, Modul 1

Issrina Dwika Hidayati dan Aslam Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa,” Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran 4, no. 2 (17 Agustus 2021)

Jasa Ungguh Muliawan, Metodologi Penelitian Pendidikan, Gava Media: Yogyakarta, 2014

Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” JURNAL MEDIA INFOTAMA 14, no. 1 (4 April 2018)

Juhaeni Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, dan Zuha Prisma Salsabila, “Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah,” AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam 8, no. 2 (25 Desember 2021)

Kim, H., Park, E., & Kim, C. (2018). Exploring the impact of plickers on preservice teachers’ assessment literacy and engagement. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(2)

Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory into practice*, 41(4)

Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa" 2, no. 1 (2019).

Linda Sari Oktavia, "Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar: Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah" 5 (2021).

Manis Kiptiawati Adha dan Astuti Darmiyanti, "Implementasi Pendidikan Karakter Islam dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 1 (4 Januari 2022)

Mayer, R. E. (2014). *Cognitive theory of multimedia learning*. The Cambridge handbook of multimedia learning

Miftahul Huda, *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015

Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung; PT. Remaja Rosda karya, 2011), hlm. 327.

Muhammad Arya Arjuna, Muhammad Irvan Alwi, dan Hasrian Rudi Setiawan, "Pemanfaatan Aplikasi Power Point dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Motivasi Belajar siswa di SMP PAB 1 Klumpang," *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (25 Juli 2021)

Murtadho, N. (2018). Pendidikan Agama Islam dalam Upaya Menangkal Radikalisme di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2)

Nadia Syavira, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd," *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (2 Juni 2021)

Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2016)

Ni Komang Ayu dan I.B. Surya Manuaba, "Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (11 Juli 2021)

Nujumul Laily, "Upaya Guru Pai Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Masa Pandemi Covid-19," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 4 (8 Juni 2021)

Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (14 Januari 2020)

Oermann, M. H., & Gaberson, K. B. (2016). *Evaluation and testing in nursing education*. Springer Publishing Company

Roediger III, H. L., & Karpicke, J. D. (2006). Test-Enhanced Learning: Taking Memory Tests Improves Long-Term Retention, *Psychological Science*, 17(3), 249-255.

Rohman, A., & Wijayanti, A. (2021). The effect of Islamic education curriculum on character education in Indonesia. *Journal of Islamic Studies and Culture*, 9(1).

Rovai, A. P. (2004). A constructivist approach to online college learning. *The Internet and Higher Education*, 7(2).

Samsul Nizar, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam* (Jakarta : Gaya Media Pratama, 2001) 86-88

Santyasa I Made, Yuda Budipratama. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2019, Vol 9(3).

Sari, R. A., Sugiarti, E., & Setianingsih, N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2).

Sasmito Adi Prawiro, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4 SD Dengan Metode Learning The Actual Object" 1, no. 1 (2012).

Shambaugh, N., Magliaro, S. G., & Zirkle, C. (2003). The effects of multimedia-supported problem-based learning on students' mathematical performance and learning perceptions. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12(4).

Shinta Gress C, wawancara dengan penulis, 18 Januari 2023, 03:13. "pernah memakai media tapi tidak sering, kaena sudah kelas 6 yang sedikit lagi lulus"

Siti Sulastri, wawancara dengan penulis, 18 Januari 2023, 03:00, "Iya selalu mengguakan media pembelajaran, jika dipersentase 80% media 20% belajar formal."

Siti Sulastri, wawancara dengan penulis, 18 Januari 2023, 03:21, "Saya belum mengetahui sebelumnya media plickers, hanya memanfaatkan media yang lainnya."

Sudjana, N. (2011). Penelitian tindakan kelas: Sebagai pengembangan profesional guru. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, N. (2011). Penelitian tindakan kelas: Sebagai pengembangan profesional guru. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.

Suhairi Umar, *Pendidikan Masyarakat Berbasis Masjid, cet. I*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019)

Suharsimi, A. (2015). *Evaluasi pendidikan: Prinsip, teknik, dan prosedur*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya* (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2013), hal 79.

Sutrisno Hadi, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015) hlm 30

Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Jogjakarta: Diva Press, 2012, hal 63

Tim Penerjemah Al-Qur'an UII, *Al-Qur'an dan Tafsir* (Yogyakarta: UII Press, 1991)

Tutut Sari Handayani, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik," t.t.Saapo

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Bab II pasal 3, Bandung : Fermana, 2006.

Vindy Lestari Putri, Arwendis Wijayanti, dan Narendra Dewi Kusumastuti, "Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" 5, no. 02 (2021).

Whitehead, J. (1989). *Creating a living educational theory from questions of the kind, "How do I improve my practice?"*. Cambridge Journal of Education, 19(1).

Wikipedia, “Taksonomi Bloom” dalam
<https://id.wikipedia.org/wiki/taksonomi-bloom>

Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Kencana, 2009).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I: Pedoman Observasi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	
2	Persiapan metode pembelajaran	
3	Partisipasi siswa	
4	Antusias siswa	
5	Kendala metode pengujian	
6	Kendala media <i>plickers</i>	
7	Hasil pengujian	

Lampiran II: Pedoman Wawancara

Nama Kepala Sekolah SD N Candirejo :

Waktu dan tempat wawancara :

Pertanyaan wawancara		Jawaban
1	Tahun berapa SD N Candirejo berdiri ?	
2	Sejarah dibangun SD N Candirejo ?	
3	Berapa jumlah kelas dan rombel SD N Candirejo ?	
4	Apakah SDN Candirejo memiliki sarana dan prasarana yang memadai dalam menunjang kegiatan belajar mengajar ?	
5	Apa saja sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar di SD N Candirejo ?	
6	Apakah guru difasilitasi dari sekolah untuk membantu dalam mengajar ?	
7	Apa saja fasilitas yang di dapat/gunakan dari SD N Candirejo untuk membantu dalam mengajar ?	
8	Apakah guru memiliki kebebasan dalam gaya mengajar di SD N Candirejo ?	
9	Apakah sekolah pernah mengadakan workshop tentang media pemberlajaran ?	
10	(jika pernah) Apakah pemateri berasal dari sekolah atau intansi luar ?	

Nama Walikelas III SD N Candirejo :
 Waktu dan tempat wawancara :

Pertanyaan wawancara		Jawaban
1	Apakah dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ?	
2	Media apa yang digunakan dalam pembelajaran ?	
3	Apa saja persiapan menggunakan media pembelajaran tersebut ?	
4	Bagaimana respon dan tanggapan siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut ?	
5	Apa alasan menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?	
6	Seberapa sering menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ?	
7	Di mata pelajaran apa menggunakan media pembelajaran ?	
8	Dari mana mengetahui media pembelajaran yang digunakan ?	
9	Apakah sekolah memfasilitasi penunjang media pembelajaran ?	
10	Apa saja fasilitas yang disediakan sekolah sebagai penunjang media pembelajaran ?	
11	Seberapa sering fasilitas sekolah digunakan dalam pembelajaran ?	
12	Apakah ada workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah maupun instansi luar sekolah ?	
13	Apakah pernah mengikuti workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah atau instansi luar sekolah ?	
14	Apakah pernah mengetahui media pembelajaran <i>plickers</i> ?	
15	(Jika pernah) dari mana mengetahui media pembelajaran <i>plickers</i> ?	
16	(Jika pernah) sudah menggunakan di kegiatan belajar selama ini ?	
17	(Jika pernah) bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran <i>plickers</i> ?	

Nama Walikelas IV SD N Candirejo :

Waktu dan tempat wawancara :

Pertanyaan wawancara		Jawaban
1	Apakah dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ?	
2	Media apa yang digunakan dalam pembelajaran ?	
3	Apa saja persiapan menggunakan media pembelajaran tersebut ?	
4	Bagaimana respon dan tanggapan siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut ?	
5	Apa alasan menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?	
6	Seberapa sering menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ?	
7	Di mata pelajaran apa menggunakan media pembelajaran ?	
8	Dari mana mengetahui media pembelajaran yang digunakan ?	
9	Apakah sekolah memfasilitasi penunjang media pembelajaran ?	
10	Apa saja fasilitas yang disediakan sekolah sebagai penunjang media pembelajaran ?	
11	Seberapa sering fasilitas sekolah digunakan dalam pembelajaran ?	
12	Apakah ada workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah maupun instansi luar sekolah ?	
13	Apakah pernah mengikuti workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah atau instansi luar sekolah ?	
14	Apakah pernah mengetahui media pembelajaran <i>plickers</i> ?	
15	(Jika pernah) dari mana mengetahui media pembelajaran <i>plickers</i> ?	
16	(Jika pernah) sudah menggunakan di kegiatan belajar selama ini ?	
17	(Jika pernah) bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran <i>plickers</i> ?	

Nama Walikelas V SD N Candirejo :

Waktu dan tempat wawancara :


Pertanyaan wawancara		Jawaban
1	Apakah dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ?	
2	Media apa yang digunakan dalam pembelajaran ?	
3	Apa saja persiapan menggunakan media pembelajaran tersebut ?	
4	Bagaimana respon dan tanggapan siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut ?	
5	Apa alasan menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?	
6	Seberapa sering menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ?	
7	Di mata pelajaran apa menggunakan media pembelajaran ?	
8	Dari mana mengetahui media pembelajaran yang digunakan ?	
9	Apakah sekolah memfasilitasi penunjang media pembelajaran ?	
10	Apa saja fasilitas yang disediakan sekolah sebagai penunjang media pembelajaran ?	
11	Seberapa sering fasilitas sekolah digunakan dalam pembelajaran ?	
12	Apakah ada workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah maupun instansi luar sekolah ?	
13	Apakah pernah mengikuti workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah atau instansi luar sekolah ?	
14	Apakah pernah mengetahui media pembelajaran <i>plickers</i> ?	
15	(Jika pernah) dari mana mengetahui media pembelajaran <i>plickers</i> ?	
16	(Jika pernah) sudah menggunakan di kegiatan belajar selama ini ?	
17	(Jika pernah) bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran <i>plickers</i> ?	

Nama Walikelas VI SD N Candirejo :

Waktu dan tempat wawancara :

Pertanyaan wawancara		Jawaban
1	Apakah dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ?	
2	Media apa yang digunakan dalam pembelajaran ?	
3	Apa saja persiapan menggunakan media pembelajaran tersebut ?	
4	Bagaimana respon dan tanggapan siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut ?	
5	Apa alasan menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?	
6	Seberapa sering menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ?	
7	Di mata pelajaran apa menggunakan media pembelajaran ?	
8	Dari mana mengetahui media pembelajaran yang digunakan ?	
9	Apakah sekolah memfasilitasi penunjang media pembelajaran ?	
10	Apa saja fasilitas yang disediakan sekolah sebagai penunjang media pembelajaran ?	
11	Seberapa sering fasilitas sekolah digunakan dalam pembelajaran ?	
12	Apakah ada workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah maupun instansi luar sekolah ?	
13	Apakah pernah mengikuti workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah atau instansi luar sekolah ?	
14	Apakah pernah mengetahui media pembelajaran <i>plickers</i> ?	
15	(Jika pernah) dari mana mengetahui media pembelajaran <i>plickers</i> ?	
16	(Jika pernah) sudah menggunakan di kegiatan belajar selama ini ?	
17	(Jika pernah) bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran <i>plickers</i> ?	

Lampiran III: Pedoman Pertanyaan Ujicoba


Pertanyaan ujicoba siklus 1 (<i>Test in study</i>)		
Kelas III		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Kata Ikhlas terdapat di surah al-quran, yaitu surah al-Ikhlas . Surah al-Ikhlas terdiri berapa ayat ?	a. 1 b. 2 c. 3 d. 4
2	Ayat disamping adalah ayat 1 dan 2 pada surah al-Ikhlas . Bagaimana kah bunyi ayat selanjutnya ? 	a. Lam yulad wa lam yalid b. Lam yalid wa lam yulad c. Lam yulid wa lam yalad
3	<i>Allah Maha Esa</i> . Artinya <i>Maha Esa</i> adalah ?	a. Allah itu satu b. Allah itu dua c. Allah itu beranak d. Allah itu banyak
4	Doa apakah dibawah ini ? <i>*Audio doa kedua orang tua</i>	a. Doa mau bepergian b. Doa untuk kedua orang tua c. Doa meminta ampunan d. Doa ketika mau makan
5	Bagaimana bunyi dari bacaan ayat kedau surah al-Ikhlas ?	a. Wa lam yakul lahu kufuwan ahad b. Qul huwallahu ahad c. Allahus-samad d. Lam yalid wa lam yulad

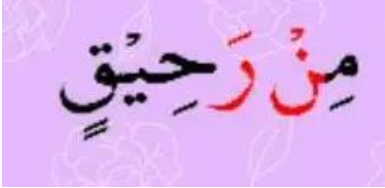
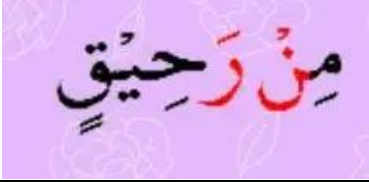
Pertanyaan ujicoba siklus 2 (<i>Pretest</i>)		
Kelas III		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban


1	Surah al-Ikhlâs terdiri dari 5 ayat. Benar atau Salah ?	a. Salah b. Benar
2	Ikhlâs adalah mengerjakan sesuatu tidak meminta imbalan dan hanya mengharapkan ridha Allah. Benar atau Salah ?	a. Benar b. Salah
3	Ayat berapakah potongan surah al-Fatihah di bawah ini ? <i>*Audio potongan ayat al-Fatihah ayat 5</i>	a. 2 b. 3 c. 4 d. 5
4	Sebagai umat muslim, kita dianjurkan untuk meminta pertolongan kepada Allah, yaitu dengan cara ...	a. Menulis surat b. Berdoa c. Mengamuk d. Menangis
5	Jika kita meminta pertolongan kepada selain Allah, maka itu merupakan perbuatan ...	a. Syirik b. Sombong c. Munafik d. Baik

Pertanyaan ujicoba siklus 3 (<i>Posttest</i>) Kelas III		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Surah al-Kautsar biasa disebut surah Makiyah, karena turun di	e. Mekah f. Madinah g. Jeddah h. Messir
2	Ayat berapakah surat al-Kautsar di bawah ini .. <i>*Audio potongan surat al-Kautsar ayat 3</i>	e. 1 f. 2 g. 3 h. 4
3	Di ayat 2 surah al-Kautsar, umat muslim diperintahkan untuk ...	e. Menolong dan berkorban f. Sholat dan berkorban g. Menolong oranglain


		h. Sedekah dan berkorban
4	Ayat pertama surah al-Kautsar menjelaskan bahwa umat muslim diperintahkan untuk selalu bersyukur kepada Allah. Salah satu contoh nikmat yang harus disyukuri adalah ...	e. Mata untuk melihat f. Makanan sehari-hari g. Teman-teman yang baik h. Semua benar
5	Hari raya yang setelah sholat id menyembelih hewan qurban disebut hari raya ...	e. Idul Fitri f. Idul Adha g. Romadhon h. Sunnah

Pertanyaan ujicoba siklus 1 (<i>Test in study</i>) Kelas IV		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Surah at-Tin terdiri dari berapa ayat ?	a. 5 b. 6 c. 7 d. 8
2	Ayat berapakah potongan ayat disamping ? <i>*Audio potongan ayat surah at-Tin</i>	a. At-Tin ayat 1 b. At-Tin ayat 2 c. At-Tin ayat 3 d. At-Tin ayat 4
3	Ada berapakah hukum baca nun sukun dan tanwin ?	a. 3 b. 4 c. 5 d. 6
4	Bagaimana hukum baca <i>idzar halqi</i> ?	a. Dibaca jelas b. Mendengung c. N dibaca M d. Samar-samar
5	Bagaiman cara membaca potongan dibawah ini? 	a. Yumbitu b. Yunbitu c. Yungbitu d. Yusbitu

Pertanyaan ujicoba siklus 2 (<i>Pretest</i>)		
Kelas IV		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana cara membaca hukum bacaan <i>iqlab</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> i. Jelas j. Samar-samar k. N dibaca M l. Dengung
2	Pada ayat 1 surah at-Tin, mempunyai arti buah ...	<ul style="list-style-type: none"> i. Buah manga dan buah tin j. Buah melon dan buah zaitun k. Buah zaitun dan buah tin l. Buah manga dan buah zaitun
3	<p>Idgam bilagunnah adalah apabila nun sukun atau tanwin bertemu 2 huruf, dan cara membacanya dimasukan ke huruf selanjutnya, contohnya :</p> <p>Apakah 2 huruf tersebut ?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> i. Lam dan ro j. Lam dan mim k. Lam dan fa l. Ro dan mim
4	<p>Bagaimana cara membaca kata dibawah ini ?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> i. Misrohiikin j. Mingrohiikin k. Minrohiikin l. Mirrohiikin
5	Apa nama gunung yang tertulis di surah at Tin ayat 2 ?	<ul style="list-style-type: none"> i. Gunung sinai j. Gunung merapi k. Gunung merbabu l. Gunung everest

Pertanyaan ujicoba siklus 3 (<i>Posttest</i>)		
Kelas IV		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Bagaiman cara membaca hukum bacaan idzar halqi ?	a. Berdengung b. Samar-samar c. Harus jelas d. N dibaca M
2	Bagaimana bunyi bacaan di bawah ini ? 	a. Ajrun ghoiru b. Ajrum ghoiru c. Ajrung ghoiru d. Azrun ghoiru
3	Hukum bacaan nun sukun dan <i>tanwin</i> yang ketika bertemu huruf (ب), dan cara membacanya adalah menyerupai M adalah ?	a. Idhgam bilaghunnah b. Idzar halqi c. Iqlab d. Ikhfa
4	Arti dari ayat 1 surah at-Tin adalah " <i>Demi buah dan buah</i> "	a. Tin dan Anggur b. Kurma dan Zaitun c. Tin dan Kurma d. Tin dan Zaitun
5	" <i>waz-zaitun</i> " Bagaimana cara menulis yang benar potongan ayat diatas ?	a وَالتَّيْنِ b وَالتَّيْنِ c وَالزَّيْتُونِ d وَعَمَلُوا الصَّالِحَاتِ

Pertanyaan ujicoba siklus 1 (<i>Test in study</i>)		
Kelas V		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Surah al-Maun termasuk surat pendek, karena ...	a. Terdiri dari 9 ayat b. Terdiri dari 7 ayat

		<p>c. Terdiri dari 6 ayat</p> <p>d. Terdiri dari 8 ayat</p>
2	<p>Dengarkan dengan seksama!</p> <p>Ayat berapakah bunyi dibawah ?</p> <p><i>*Audio potongan ayat surah al-Maun ayat 3</i></p>	<p>a. At-Maun ayat 1</p> <p>b. At-Maun ayat 3</p> <p>c. At-Maun ayat 5</p> <p>d. At-Maun ayat 7</p>
3	<p>Orang yang lalai dalam sholatya artinya ?</p>	<p>a. Sholatnya di masjid</p> <p>b. Sholatnya tepat waktu</p> <p>c. Menunda-nunda sholat</p> <p>d. Sholatnya berjamaah</p>
4	<p>Bagaimana bunyi dari ayat dibawah ini ?</p> <p style="text-align: center;">  </p>	<p>a. Alladziina hum yuraa un</p> <p>b. Allasiina hum yuraa un</p> <p>c. Alladziina hum yuraa un</p> <p>d. Alladziina jum yuraa un</p>
5	<p>Soal Cerita</p> <p>Priyo adalah anak yang baik, Selalu membantu ornag lain yang sedang kesusahan. Priyo membantu tidak mengharapkan apa-apa, hanya diniatkan mengharapkan ridha kepada Allah.</p> <p>Pernyataan yang sesuai dengan cerita diatas adalah...</p>	<p>a. Priyo melakukan perbuatan riya'</p> <p>b. Priyo melakukan dengan ikhlas</p> <p>c. Priyo suka meminta imbalan</p> <p>d. Priyo menerapkan hidup sederhana</p>

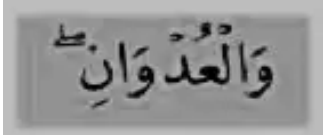
<p>Pertanyaan ujicoba siklus 2 (<i>Pretest</i>)</p> <p>Kelas V</p>		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	<p>Ayat berapakah potoangan di samping ?</p> <p><i>*Audio potongan ayat surah al-Maun ayat 6</i></p>	<p>a. Al-Maun ayat 3</p> <p>b. Al-Maun ayat 5</p> <p>c. Al-Maun ayat 6</p> <p>d. Al-Maun ayat 7</p>

2	al-Maun turun sebelum Rosulullah hijrah ke Madinah, artinya al-Maun termasuk surah ...	a. Makiah b. Madaniyah
3	Riya' adalah perbuatan yang baik. Pernyataan diatas benar atau salah ?	a. Benar b. Salah
4	Apa sebutan orang yang melakukan perbuatan yang baik, namun diiatkan untuk mendapatkan pujian/pamer ?	a. Riya' b. Fakir c. Anak yatim d. Lalai
5	ayat berapakah di surah al-Maun yang menjelaskan bahwa kita sebagai umat muslim dilarang menghardik anak yatim ?	a. Al-Maun ayat 1 b. Al-Maun ayat 2 c. Al-Maun ayat 3 d. Al-Maun ayat 4

Pertanyaan ujicoba siklus 3 (<i>Posttest</i>)		
Kelas V		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Jumlah nabi dan rosul yang tertulis di alquran dan hadits adalah 25 . Tapi total keseluruhan adalah ...	a. 125.000 dan 300 b. 124.000 dan 313 c. 199.999 dan 999 d. 120.000 dan 200
2	Nabi dan rosul yang terakhir adalah Nabi Muhammad SAW, sehingga disebut ...	a. Khatamil anbiya b. Ulul azmi c. Siddiq d. Amanah
3	Dari 25 nabi dan rosul, ada 5 Rosul pilihan yang diberi gelar <i>ulul azmi</i> , yaitu diberikan ketabahan yang luar biasa dalam menghadapi umat. Para <i>ulul azmi</i> tersebut ialah : 1. Nabi Nuh 2. Nabi Ibrahim 3. Nabi Musa 4. Nabi Isa	a. Benar b. Salah

	5. Nabi Muhammad Pernyataan diatas Benar atau Salah ?	
4	Seorang Nabi dan Rosul adalah manusia yang dipilih langsung oleh Allah dengan berbagai kelebihan. Ciri-ciri seorang Nabi dan Rosul adalah ...	a. Seorang laki-laki b. Dipilih dan mendapat wahyu dari Allah c. Mempunyai kecerdasan tinggi d. Semua benar
5	Rosul yang diberikan wahyu lewat diturunkannya kitab <i>zabur</i> adalah ?	a. Nabi Muhammad b. Nabi Isa c. Nabi Musa d. Nabi Daud

Pertanyaan ujicoba siklus 1 (<i>Test in study</i>) Kelas VI		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Saat <i>tolong menolong</i> , apakah kita boleh <i>menolong</i> orang yang sedang kesusahan walaupun orang tersebut sedang berbuat jahat ?	a. Sangat boleh b. Boleh c. Tidak Boleh
2	Apa arti pada potongan ayat dibawah ? وَتَعَاوَنُوا	a. Dosa b. Taqwa c. Tolong-menolong d. Kebaikan
3	Pada ayat berapa menjelaskan tentang Allah telah menyempurnakan agama Islam ?	a. Al-Maidah ayat 1 b. Al-Maidah ayat 2 c. Al-Maidah ayat 3 d. Al-Maidah ayat 4
4	Disurat al-Hujurat ayat 12 menjelaskan bahwa manusia boleh melakukan perbuatan tercela seperti menggunjing dan buruk sangka (<i>suudzon</i>). Pernyataan tersebut benar atau salah ?	a. Benar b. Salah
5	Apakah yang membedakan manusia dihadapan Allah ?	a. Usia b. Harta c. Taqwa d. Gender

Pertanyaan ujicoba siklus 2 (<i>Pretest</i>)		
Kelas VI		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1	Pada ayat berapakah umat muslim diperintah untuk saling tolong-menolong ?	a. Al-Hujurat ayat 12 b. Al-Maidah ayat 3 c. Al-Hujurat ayat 13 d. Al-Maidah ayat 2
2	apa arti dari potongan kata dibawah ? 	a. Dan permusuhan b. Tolong-menolong c. Dosa d. Kebaikan
3	Soal cerita Rizki sedang bersantai di bawah pohon, tiba2 di depan Rizki ada Kimil yang jatuh dari naik sepeda, Rizki pun langsung menoloh Kimil tanpa lama. Cerita diatas adalah penggambaran dari ayat al-Maidah ayat ...	a. 3 b. 6 c. 2 d. 4
4	Surah al Hujurat ayat 12 menjelaskan tentang ...	a. Larangan berbuat tercela b. Agar manusia saling mengenal c. Tolong-menolong d. Islam adalah agama yang sempurna
5	Dosa apakah yang sama dengan memakan daging saudara sendiri menurut surah al-Hujurat ayat 12 ?	a. Ghibah b. Mencuri c. Membunuh d. Membully

Pertanyaan ujicoba siklus 3 (<i>Posttest</i>)		
Kelas VI		
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban

1	Wahyu Allah yang menjelaskan bahwa Islam adalah agama yang diridhai Allah adalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Al-Maidah ayat 2 b. Al-Maidah ayat 3 c. Al-Hujurat ayat 12 d. Al-Hujurat ayat 13
2	<p>Allah menciptakan manusia ada laki-laki dan perempuan, bermacam jenis suku, warna kulit, dan lain-lain dengan tujuan agar saling mengenal.</p> <p>Pada ayat berapakah pernyataan diatas ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Al-Maidah ayat 12 b. Al-Maidah ayat 13 c. Al-Maidah ayat 14 d. Al-Maidah ayat 15
3	Semua ketentuan Allah yang belum terjadi dan masih dalam rencana adalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Qodo b. Qodar c. Sunnah d. Takdir mubram
4	<p>Sulton ingin menjadi orang yang mempunyai banyak harta di masa depan, maka dari itu Sulton selalu belajar dan bekerja keras.</p> <p>Pernyataan diatas termasuk takdir ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Qodo b. Qodar c. Takdir muallaq d. Takdir mubram
5	Salah satu ciri bukti beriman kepada Qodo' dan Qodar adalah ..	<ul style="list-style-type: none"> a. Selalu tidak puas dengan keadaan b. Selalu khawatir dengan nasib c. Selalu bertawakal pada kehendak Allah d. Selalu mengeluh disetiap keadaan

Lampiran IV: Hasil Pengujian *Plickers*

1. Hasil Pengujian *Plickers* Kelas III

No	Nama	Total	Minggu 1 Kelas 3 (<i>Test in Study</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		95%	100%	93%	100%	100%	82%
1	AFWAN MAULANA	5/5	D	B	A	B	C
2	AQILLA ZEVARNA INDIRA	4/5	D	A	A	B	C
3	ARUM SASKIA AROMI	5/5	D	B	A	B	C
4	BELINA NESYA ARDIANTO	5/5	D	B	A	B	C
5	BELINDA KARLA ARDIANTO	5/5	D	B	A	B	C
6	CHERRYSA OKTAVIA PUTRI	4/5	D	A	A	B	C
7	DAFA NUR HAKIM	5/5	D	B	A	B	C
8	DARRIS ARHAB	4/5	D	B	A	B	D
9	DONNY DEWANTARA	5/5	D	B	A	B	C
10	FARAH MUNA SHOFATAQIA	5/5	D	B	A	B	C
11	HABIB KEMAL AS'SEGAF	4/5	D	B	A	B	B
12	HAFIZH PUTRA ADIKA	5/5	D	B	A	B	C
13	ILMA NUR FAUZIAH	5/5	D	B	A	B	C
14	KEN MADA SYAHPUTRA	4/5	D	B	A	B	D
15	KURNIA RAHMA WATI	5/5	D	B	A	B	C
16	LANGIT AZHIMI RAYANA	5/5	D	B	A	B	C
17	MAULANA RIZKY	4/5	D	B	A	B	B
18	MUHAMMAD FADHIL	5/5	D	B	A	B	C
19	MUHAMMAD NUR	5/5	D	B	A	B	C
20	MUHAMMAD SYAHREZA	5/5	D	B	A	B	C
21	NAUFAL ADITYA AHZA	4/5	D	B	A	B	D
22	NILAM CAHYA RAHMAWATI	5/5	D	B	A	B	C
23	SATRIA NIZAM MAULANA	5/5	D	B	A	B	C
24	SYAQILA PUTRI RAMADHANI	5/5	D	B	A	B	C
25	TIARA NUR AMALIA	5/5	D	B	A	B	C
26	VANIA CANDRA KIRANA	5/5	D	B	A	B	C
27	YAHYA ANNURIL ABDILLAH	5/5	D	B	A	B	C
28	ZAHIDA KASTURI NAIM	5/5	D	B	A	B	C

No	Nama	Total	Minggu 2 Kelas 3 (<i>Pretest</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		98%	91%	100%	100%	100%	100%
1	AFWAN MAULANA	0/0	-	-	-	-	-
2	AQILLA ZEVARNA INDIRA	5/5	A	A	D	B	A
3	ARUM SASKIA AROMI	5/5	A	A	D	B	A
4	BELINA NESYA ARDIANTO	5/5	A	A	D	B	A
5	BELINDA KARLA ARDIANTO	5/5	A	A	D	B	A
6	CHERRYSA OKTAVIA PUTRI	5/5	A	A	D	B	A

7	DAFA NUR HAKIM	5/5	A	A	D	B	A
8	DARRIS ARHAB	5/5	A	A	D	B	A
9	DONNY DEWANTARA	0/0	-	-	-	-	-
10	FARAH MUNA SHOFATAQIA	5/5	A	A	D	B	A
11	HABIB KEMAL AS'SEGAF	4/5	B	A	D	B	A
12	HAFIZH PUTRA ADIKA	5/5	A	A	D	B	
13	ILMA NUR FAUZIAH	5/5	A	A	D	B	A
14	KEN MADA SYAHPUTRA	5/5	A	A	D	B	A
15	KURNIA RAHMA WATI	5/5	A	A	D	B	A
16	LANGIT AZHIMI RAYANA	5/5	A	A	D	B	A
17	MAULANA RIZKY	0/0	-	-	-	-	-
18	MUHAMMAD FADHIL	5/5	A	A	D	B	A
19	MUHAMMAD NUR	5/5	A	A	D	B	A
20	MUHAMMAD SYAHREZA	0/0	-	-	-	-	-
21	NAUFAL ADITYA AHZA	0/0	-	-	-	-	-
22	NILAM CAHYA RAHMAWATI	5/5	A	A	D	B	A
23	SATRIA NIZAM MAULANA	4/5	B	A	D	B	A
24	SYAQILA PUTRI RAMADHANI	5/5	A	A	D	B	A
25	TIARA NUR AMALIA	5/5	A	A	D	B	A
26	VANIA CANDRA KIRANA	5/5	A	A	D	B	A
27	YAHYA ANNURIL ABDILLAH	5/5	A	A	D	B	A
28	ZAHIDA KASTURI NAIM	5/5	A	A	D	B	A

No	Nama	Total	Minggu 3 Kelas III (<i>Post-test</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		94%	100%	100%	88%	84%	96%
1	AFWAN MAULANA	5/5	A	C	B	D	C
2	AQILLA ZEVARNA INDIRA	0/0	-	-	-	-	-
3	ARUM SASKIA AROMI	5/5	A	C	B	D	C
4	BELINA NESYA ARDIANTO	5/5	A	C	B	D	C
5	BELINDA KARLA ARDIANTO	5/5	A	C	B	D	C
6	CHERRYSA OKTAVIA PUTRI	5/5	A	C	B	D	C
7	DAFA NUR HAKIM	5/5	A	C	B	D	C
8	DARRIS ARHAB	3/5	A	C	B	B	A
9	DONNY DEWANTARA	5/5	A	C	B	D	C
10	FARAH MUNA SHOFATAQIA	5/5	A	C	B	D	C
11	HABIB KEMAL AS'SEGAF	5/5	A	C	B	D	C
12	HAFIZH PUTRA ADIKA	5/5	A	C	B	D	C
13	ILMA NUR FAUZIAH	4/5	A	C	B	A	C
14	KEN MADA SYAHPUTRA	5/5	A	C	B	D	C
15	KURNIA RAHMA WATI	4/5	A	C	B	A	C
16	LANGIT AZHIMI RAYANA	5/5	A	C	B	D	C
17	MAULANA RIZKY	5/5	A	C	B	D	C
18	MUHAMMAD FADHIL SUBKHI	5/5	A	C	B	D	C
19	MUHAMMAD NUR	4/5	A	C	D	D	C
20	MUHAMMAD SYAHREZA	3/5	A	C	D	B	C

21	NAUFAL ADITYA AHZA	4/5	A	C	A	D	C
22	NILAM CAHYA RAHMAWATI	5/5	A	C	B	D	C
23	SATRIA NIZAM MAULANA	0/0	-	-	-	-	-
24	SYAQILA PUTRI RAMADHANI	5/5	A	C	B	D	C
25	TIARA NUR AMALIA	5/5	A	C	B	D	C
26	VANIA CANDRA KIRANA	5/5	A	C	B	D	C
27	YAHYA ANNURIL ABDILLAH	0/0	-	-	-	-	-
28	ZAHIDA KASTURI NAIM	5/5	A	C	B	D	C

2. Hasil Pengujian *Plickers* Kelas IV

No	Nama	Total	Minggu 1 Kelas 4 (<i>Test in Study</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		95%	95%	85%	75%	95%	95%
1	ADELIA MAHARANI	5/5	D	B	C	A	A
2	AFIKA SOFIA PUTRI GANDA	4/5	A	B	C	A	A
3	AHMAD MIFTAHUDDIN	3/5	D	C	B	A	A
4	AISYAH AYU INARA	4/5	D	C	C	A	A
5	ALIF NANDA SURYATAMA	5/5	D	B	C	A	A
6	ALVARO BIMA ARZA	5/5	D	B	C	A	A
7	ANNISA LUTHFIATUL IRBAH	0/0	-	-	-	-	-
8	ARKA TOMY FEBRIANSYAH	4/5	D	B	A	A	A
9	ARUM SETYA JATI	5/5	D	B	C	A	A
10	AZAHRA RAMADHANI	5/5	D	B	C	A	A
11	DELISA NADA WIDYASTI	5/5	D	B	C	A	A
12	ERLIN BENING JAYA	5/5	D	B	C	A	A
13	FAIZ FAJAR PRATAMA	3/5	D	B	B	A	B
14	JOFAN ALWIARSA ZAFRAN	5/5	D	B	C	A	A
15	LAILA ASY SYIFA	5/5	-	-	-	-	-
16	LISKA PUTRI	4/5	D	B	C	D	A
17	MARLINDA INDAH AGUSTIN	0/	-	-	-	-	-
18	M.IKHWAN MA'RUFU ARIFIN	4/5	D	B	D	A	A
19	MUHAMMAD REZA	0/0	-	-	-	-	-
20	MUHAMMAD FAUZAN	4/5	D	C	C	A	A
21	RAFASHA ZINAN AL FARIZI	0/0	-	-	-	-	-
22	REZKY ARYA SEANANDA	4/5	D	B	B	A	A
23	SALMAN PATRA YODHA	5/5	D	B	C	A	A
24	SATRIA WIBAWA	5/5	D	B	C	A	A
25	SILFIANA ROHIMMAWATI	5/5	D	B	C	A	A
26	SYAFA NUR AZIZAH	5/5	-	-	-	-	-

No	Nama	Total	Minggu 2 Kelas 4 (<i>Pretest</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		92%	96%	96%	96%	96%	78%
1	ADELIA MAHARANI	0/0	-	-	-	-	-
2	AFIKA SOFIA PUTRI GANDA	4/5	C	C	C	A	B
3	AHMAD MIFTAHUDDIN	5/5	C	C	A	D	A
4	AISYAH AYU INARA	5/5	C	C	A	D	A
5	ALIF NANDA SURYATAMA	4/5	C	C	A	D	B
6	ALVARO BIMA ARZA	5/5	C	C	A	D	A
7	ANNISA LUTHFIATUL IRBAH	5/5	C	C	A	D	A
8	ARKA TOMY FEBRIANSYAH	5/5	C	C	A	D	A
9	ARUM SETYA JATI	0/0	-	-	-	-	-
10	AZAHRA RAMADHANI	5/5	C	C	A	D	A
11	DELISA NADA WIDYASTI	5/5	C	C	A	D	A
12	ERLIN BENING JAYA	5/5	C	C	A	D	D
13	FAIZ FAJAR PRATAMA	5/5	C	C	A	D	A
14	JOFAN ALWIARSA ZAFRAN	5/5	C	C	A	D	A
15	LAILA ASY SYIFA	5/5	C	C	A	D	A
16	LISKA PUTRI	5/5	C	C	A	D	A
17	MARLINDA INDAH AGUSTIN	5/5	C	C	A	D	A
18	M.IKHWAN MA'RUFU ARIFIN	5/5	-	-	-	-	-
19	MUHAMMAD REZA	2/5	C	B	C	D	C
20	MUHAMMAD FAUZAN	5/5	C	C	A	D	A
21	RAFASHA ZINAN AL FARIZI	5/5	C	C	A	D	A
22	REZKY ARYA SEANANDA	4/5	C	C	A	D	C
23	SALMAN PATRA YODHA	5/5	C	C	A	D	A
24	SATRIA WIBAWA	3/5	B	C	A	C	A
25	SILFIANA ROHIMMAWATI	5/5	C	C	A	D	A
26	SYAFA NUR AZIZAH	5/5	C	C	A	D	A

No	Nama	Total	Minggu 3 Kelas IV (<i>Post-test</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		83%	100%	72%	80%	88%	86%
1	ADELIA MAHARANI	4/5	C	A	C	D	D
2	AFIKA SOFIA PUTRI	5/5	C	A	C	D	C
3	AHMAD MIFTAHUDDIN	0/0	-	-	-	-	-
4	AISYAH AYU INARA	4/5	C	B	C	D	C
5	ALIF NANDA SURYATAMA	4/5	C	C	C	D	C
6	ALVARO BIMA ARZA	5/5	C	A	C	D	C
7	ANNISA LUTHFIATUL	4/5	C	A	D	D	C
8	ARKA TOMY F	4/5	C	C	C	D	C
9	ARUM SETYA JATI	3/5	C	A	C	B	A
10	AZAHRA RAMADHANI	4/5	C	A	C	D	B
11	DELISA NADA WIDYASTI	4/5	C	A	C	D	A
12	ERLIN BENING JAYA	5/5	C	A	C	D	C

13	FAIZ FAJAR PRATAMA	5/5	C	A	C	D	C
14	JOFAN ALWIARSA ZAFRAN	4/5	C	C	C	D	C
15	LAILA ASY SYIFA	3/5	C	C	D	D	C
16	LISKA PUTRI	4/5	C	A	C	D	B
17	MARLINDA INDAH	4/5	C	A	C	C	C
18	M.IKHWAN MA'RUFU ARIFIN	3/5	C	A	A	C	C
19	MUHAMMAD REZA	5/5	C	A	C	D	C
20	MUHAMMAD FAUZAN	3/5	C	C	B	D	C
21	RAFASHA ZINAN AL FARIZI	5/5	C	A	C	D	C
22	REZKY ARYA SEANANDA	5/5	C	A	C	D	C
23	SALMAN PATRA YODHA	4/5	C	C	C	D	C
24	SATRIA WIBAWA	4/5	C	A	D	D	C
25	SILFIANA ROHIMMAWATI	4/5	C	A	C	D	B
26	SYAFA NUR AZIZAH	5/5	C	A	C	D	C

3. Hasil Pengujian *Plickers* Kelas V

No	Nama	Total	Minggu 1 Kelas V (<i>Test in Study</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		93%	93%	86%	100%	89%	96%
1	ADI PRIYO SEMBODO	5/5	B	B	C	A	B
2	AISHA NUR SYAFITRI	5/5	B	B	C	A	B
3	ALVIAN RUNAN RAMADHAN	5/5	B	B	C	A	B
4	ANDES SAFIRA	5/5	B	B	C	A	B
5	ARDI WIRATAMA	5/5	B	B	C	A	B
6	ARYA BINTANG PRADANA PUTRA	5/5	B	B	C	A	B
7	ATIKA AULIASAFIRA	3/5	B	C	C	A	A
8	BAGAS AQILA RULYNANDIE	5/5	B	B	C	A	B
9	DENY FIRMANSYAH	3/5	B	D	C	B	B
10	DIMAS IRFAN KURNIAWAN	5/5	B	B	C	A	B
11	DZULFIKAR DZIBAN ANARKI	4/5	D	B	C	A	B
12	EKA FIRMAN SAPUTRA	2/5	A	C	C	C	B
13	FAIRUZ NAADHIR ADIYATMA	5/5	B	B	C	A	B
14	FAREL ASPUTRA	5/5	B	B	C	A	B
15	FAREL PUTRA HENATA	5/5	B	B	C	A	B
16	FAZIL JIVALA PRAMUDITO	5/5	B	B	C	A	B
17	IRPAN ROMADHON	5/5	B	B	C	A	B
18	LAQUISHA AFRA ADZKYA LADYA HADISUDHARMO	5/5	B	B	C	A	B
19	MAHANDIPUNA WARDHANA	4/5	B	C	C	D	B
20	MIRZA LAILANA ZONATA	5/5	B	B	C	A	B
21	MUHAMMAD FADHIL ABBAS	5/5	B	B	C	A	B
22	MUHAMMAD HELMI ALFAREZI	5/5	B	B	C	A	B

23	NAJMA HAKIMA HAYA AZ ZUANIDA	5/5	B	B	C	A	B
24	QOICHA NURMALA SARI	5/5	B	B	C	A	B
25	RAESHA NARHEDY AGASTYA	5/5	B	B	C	A	B
26	RAMA ARIF MAULANA	5/5	B	B	C	A	B
27	RIFQI EGA PRATAMA	5/5	B	B	C	A	B
28	RIFQI PUTRA ASFANA	5/5	B	B	C	A	B

No	Nama	Total	Minggu 2 Kelas 3 (<i>Pretest</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		94%	96%	88%	100%	100%	85%
1	ADI PRIYO SEMBODO	4/5	C	B	B	A	B
2	AISHA NUR SYAFITRI	5/5	C	A	B	A	B
3	ALVIAN RUNAN R	5/5	C	A	B	A	B
4	ANDES SAFIRA	0/0	-	-	-	-	-
5	ARDI WIRATAMA	5/5	C	A	B	A	B
6	ARYA BINTANG P	5/5	C	A	B	A	B
7	ATIKA AULIASAFIRA	5/5	C	A	B	A	B
8	BAGAS AQILA R	5/5	C	A	B	A	B
9	DENY FIRMANSYAH	4/5	C	A	B	A	C
10	DIMAS IRFAN K	5/5	C	A	B	A	B
11	DZULFIKAR DZIBAN A	4/5	C	B	B	A	B
12	EKA FIRMAN SAPUTRA	4/5	C	A	B	A	C
13	FAIRUZ NAADHIR A	0/0	-	-	-	-	-
14	FAREL ASPUTRA	4/5	C	A	B	A	D
15	FAREL PUTRA HENATA	5/5	C	A	B	A	B
16	FAZIL JIVALA P	5/5	C	A	B	A	B
17	IRPAN ROMADHON	4/5	C	B	B	A	B
18	LAQUISHA AFRA A	5/5	C	A	B	A	B
19	MAHANDIPUNA W	4/5	A	A	B	A	B
20	MIRZA LAILANA Z	5/5	C	A	B	A	B
21	MUHAMMAD FADHIL A	4/5	C	A	B	A	A
22	MUHAMMAD HELMI A	5/5	C	A	B	A	B
23	NAJMA HAKIMA HAYA	5/5	C	A	B	A	B
24	QOICHA NURMALA S	5/5	C	A	B	A	B
25	RAESHA NARHEDY A	5/5	C	A	B	A	B
26	RAMA ARIF MAULANA	5/5	C	A	B	A	B
27	RIFQI EGA PRATAMA	5/5	C	A	B	A	B
28	RIFQI PUTRA ASFANA	5/5	C	A	B	A	B

No	Nama	Total	Minggu 3 Kelas 3 (<i>Posttest</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		96%	96%	100%	100%	81%	100%

1	ADI PRIYO SEMBODO	5/5	A	B	A	D	D
2	AISHA NUR SYAFITRI	5/5	A	B	A	D	D
3	ALVIAN RUNAN RAMADHAN	5/5	A	B	A	D	D
4	ANDES SAFIRA	5/5	A	B	A	D	D
5	ARDI WIRATAMA	5/5	A	B	A	D	D
6	ARYA BINTANG PRADANA	5/5	A	B	A	D	D
7	ATIKA AULIASAFIRA	5/5	A	B	A	D	D
8	BAGAS AQILA RULYNANDIE	5/5	A	B	A	D	D
9	DENY FIRMANSYAH	4/5	A	B	A	B	D
10	DIMAS IRFAN KURNIAWAN	5/5	A	B	A	D	D
11	DZULFIKAR DZIBAN ANARKI	5/5	A	B	A	D	D
12	EKA FIRMAN SAPUTRA	4/5	D	B	A	D	D
13	FAIRUZ NAADHIR ADIYATMA	5/5	A	B	A	D	D
14	FAREL ASPUTRA	0/0	-	-	-	-	-
15	FAREL PUTRA HENATA	5/5	A	B	A	D	D
16	FAZIL JIVALA PRAMUDITO	5/5	A	B	A	D	D
17	IRPAN ROMADHON	4/5	A	B	A	A	D
18	LAQUISHA AFRA ADZKYA	5/5	A	B	A	D	D
19	MAHANDIPUNA	5/5	A	B	A	D	D
20	MIRZA LAILANA ZONATA	5/5	A	B	A	D	D
21	MUHAMMAD FADHIL	5/5	A	B	A	D	D
22	MUHAMMAD HELMI	4/5	A	B	A	A	D
23	NAJMA HAKIMA HAYA	5/5	A	B	A	D	D
24	QOICHA NURMALA SARI	5/5	A	B	A	D	D
25	RAESHA NARHEDY	4/5	A	B	A	A	D
26	RAMA ARIF MAULANA	4/5	A	B	A	A	D
27	RIFQI EGA PRATAMA	5/5	A	B	A	D	D
28	RIFQI PUTRA ASFANA	5/5	A	B	A	D	D

4. Hasil Pengujian *Plickers* Kelas VI

No	Nama	Total	Minggu 1 Kelas VI (<i>Test in Study</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		93%	96%	96%	100%	92%	80%
1	ABDIAN KHOLISTYA PUTRI	5/5	C	C	C	B	C
2	ADIKA PUTRA NUGRAHA	5/5	C	C	C	B	C
3	ANNIDA KHOIRUNNISA	5/5	C	C	C	B	C
4	ARKANA NURINNISA	4/5	C	B	C	B	C
5	AYU NURJANNAH	5/5	C	C	C	B	C
6	DESTI REGINA PUTRI	5/5	C	C	C	B	C
7	FAKHRUDIN HILMIL	4/5	B	C	C	B	C
8	FEBRIANA KANYA DEWI	5/5	C	C	C	B	C
9	HANUNG PRADITYA	4/5	C	C	C	B	D
10	HUSNA NUR AMALINDA	4/5	C	C	C	A	C
11	KELVIN BAYU SAPUTRA	4/5	C	C	C	B	B
12	MATARI JAFFAN RAYANA	5/5	C	C	C	B	C
13	MUHAMMAD FADHLI	5/5	C	C	C	B	C
14	MUHAMMAD FADIL	4/5	C	C	C	B	D

15	MUHAMMAD RIZQI	5/5	C	C	C	B	C
16	NEHA SAJIDAH	5/5	C	C	C	B	C
17	NERA ASTAINA	5/5	C	C	C	B	C
18	NOVEM FADHIL	5/5	C	C	C	B	C
19	QOMARIYAH NURAINI	5/5	C	C	C	B	C
20	RAFA EVAN KHALFANI	5/5	C	C	C	B	C
21	RISKA LATIFIA	4/5	C	C	C	B	D
22	RISMA ANINDITA PURNAMA	4/5	C	C	C	B	D
23	SALWA SUGIYANTI	4/5	C	C	C	A	C
24	SERAFINA ZELIA CALISTA	5/5	C	C	C	B	C
25	WILDAN NUR YAFFI	5/5	C	C	C	B	C
26	ZIAZAN GUSTI NAFIAH	0/0	-	-	-	-	-

No	Nama	Total	Minggu 2 Kelas 6 (<i>Pretest</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		96%	92%	96%	96%	100%	84%
1	ABDIAN KHOLISTYA PUTRI	5/5	A	D	C	A	A
2	ADIKA PUTRA NUGRAHA	5/5	A	D	C	A	A
3	ANNIDA KHOIRUNNISA	5/5	A	D	C	A	A
4	ARKANA NURINNISA	4/5	A	D	C	A	C
5	AYU NURJANNAH	5/5	A	D	C	A	A
6	DESTI REGINA PUTRI	5/5	A	D	C	A	A
7	FAKHRUDIN HILMIL	5/5	A	D	C	A	A
8	FEBRIANA KANYA DEWI	3/5	A	C	C	A	C
9	HANUNG PRADITYA	5/5	A	D	C	A	A
10	HUSNA NUR AMALINDA	5/5	A	D	C	A	A
11	KELVIN BAYU SAPUTRA	5/5	A	D	C	A	A
12	MATARI JAFFAN RAYANA	0/0	-	-	-	-	-
13	MUHAMMAD FADHLI	4/5	A	D	A	A	A
14	MUHAMMAD FADIL	5/5	A	D	A	A	A
15	MUHAMMAD RIZQI	4/5	B	D	C	A	A
16	NEHA SAJIDAH	5/5	A	D	C	A	A
17	NERA ASTAINA	4/5	B	D	C	A	A
18	NOVEM FADHIL	4/5	A	D	C	A	C
19	QOMARIYAH NURAINI	4/5	A	D	C	A	C
20	RAFA EVAN KHALFANI	5/5	A	D	C	A	A
21	RISKA LATIFIA	5/5	A	D	C	A	A
22	RISMA ANINDITA PURNAMA	5/5	A	D	C	A	A
23	SALWA SUGIYANTI	5/5	A	D	C	A	A
24	SERAFINA ZELIA CALISTA	5/5	A	D	C	A	A
25	WILDAN NUR YAFFI	5/5	A	D	C	A	A
26	ZIAZAN GUSTI NAFIAH	5/5	A	D	C	A	A

No	Nama	Total	Minggu 3 Kelas 6 (<i>Posttest</i>)				
			1	2	3	4	5
Persentase		98%	96%	100%	96%	100%	96%
1	ABDIAN KHOLISTYA	5/5	B	B	A	C	C
2	ADIKA PUTRA NUGRAHA	5/5	B	B	A	C	C
3	ANNIDA KHOIRUNNISA	5/5	B	B	A	C	C
4	ARKANA NURINNISA	5/5	B	B	A	C	C
5	AYU NURJANNAH	5/5	B	B	A	C	C
6	DESTI REGINA PUTRI	5/5	B	B	A	C	C
7	FAKHRUDIN HILMIL	5/5	B	B	A	C	C
8	FEBRIANA KANYA DEWI	5/5	B	B	A	C	C
9	HANUNG PRADITYA	4/5	B	B	A	C	B
10	HUSNA NUR AMALINDA	5/5	B	B	A	C	C
11	KELVIN BAYU SAPUTRA	4/5	C	B	A	C	C
12	MATARI JAFFAN RAYANA	5/5	B	B	A	C	C
13	MUHAMMAD FADHLI	5/5	B	B	A	C	C
14	MUHAMMAD FADIL	5/5	B	B	A	C	C
15	MUHAMMAD RIZQI	5/5	B	B	A	C	C
16	NEHA SAJIDAH	5/5	B	B	A	C	C
17	NERA ASTAINA	4/5	B	B	B	C	C
18	NOVEM FADHIL	5/5	B	B	A	C	C
19	QOMARIYAH NURAINI	5/5	B	B	A	C	C
20	RAFA EVAN KHALFANI	5/5	B	B	A	C	C
21	RISKA LATIFIA	5/5	B	B	A	C	C
22	RISMA ANINDITA	5/5	B	B	A	C	C
23	SALWA SUGIYANTI	5/5	B	B	A	C	C
24	SERAFINA ZELIA	5/5	B	B	A	C	C
25	WILDAN NUR YAFFI	5/5	B	B	A	C	C
26	ZIAZAN GUSTI NAFIAH	5/5	B	B	A	C	C

Lampiran V : Transkrip Wawancara

1. Wawancara dengan Kepala Sekolah

Hasil Wawancara	
Nama	: Murniyati, S.Pd.I.
Jabatan	: Kepala Sekolah
Waktu dan tempat	: 09.00-09.30 WIB, Ruang kepala sekolah
Hari dan tanggal	: Senin, 13 Februari 2023
Pertanyaan wawancara	
1. Tahun berapa SD N Candirejo berdiri ?	Jawab : SD N Candirejo berdiri pada tahun 1977, untuk tanggal dan bulannya kurang begitu paham
2. Sejarah dibangun SD N Candirejo ?	Jawab : Karena antusiasme para warga dalam masalah Pendidikan , terutama pada Pendidikan agama islam. Masyarakat candi yang mayoritas Islam menginisiasi pembangunan sekolah pada tahun 1977.
3. Berapa jumlah kelas dan rombel SD N Candirejo ?	Jawab : Saat ini SD N Candirejo memiliki jumlah ruangan sebanyak 11 ruangan, yang terdiri dari 6 ruang kelas, 1 ruang kantor para guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang komputer, 1 ruang perpustakaan dan 1 ruang kantin. Rombongan belajar di SD N Candirejo saat ini masih 6 rombongan belajar.
4. Apakah SDN Candirejo memiliki sarana dan prasarana yang memadai dalam menunjang kegiatan belajar mengajar ?	Jawab : Dengan semaksimal mungkin kami mengupayakan untuk selalau memfasilitasi kegiatan belajar mengajar baik kokulikuler maupun ekstrakurikuler.
5. Apa saja sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar di SD N Candirejo ?	Jawab : Seperti ruang komputer dengan jumlah komputer dan laptop lebih dari 20, ruang perpustakaan yang cukup lengkap, 6 kamar mandi bagi siswa, peminjaman laptop bagi guru-guru dan proyektor serta speaker aktif di setiap kelas.
6. Apakah guru difasilitasi dari sekolah untuk membantu dalam mengajar ?	Jawab : Iya, guru-guru di SD N Candirejo tentu difasilitasi dalam membantu kegiatan mengajar contohnya laptop, proyektor, speaker dan lain lain.
7. Apa saja fasilitas yang di dapat/gunakan dari SD N Candirejo untuk membantu dalam mengajar ?	

Jawab : Banyak ya, seperti yang saya sebutkan sebelumnya, proyektor, laptop, speaker, internet aktif, media-media penunjang praktik pada mata pelajaran tertentu dan lain-lain.

8. Apakah guru memiliki kebebasan dalam gaya mengajar di SD N Candirejo ?

Jawab : Iya, sekolah membebaskan gaya mengajar para guru selama masih dalam batas wajar dan tidak melanggar norma-norma dan hukum yang berlaku.

9. Apakah sekolah pernah mengadakan workshop tentang media pemberlajaran ?

Jawab : Saat ini, jika dalam lingkup sekolah sudah pernah, dulu waktu mahasiswa kegiatan merdeka belajar yang selama 6 bulan ,SD N Candirejo mendapatkan workshop penggunaan *zoom* untuk *e-learning*.

10. (jika pernah) Apakah pemateri berasal dari sekolah atau intansi luar ?

Jawab : Pemateri dari mahasiswa tersebut yang merupakan bagian dari program kerja mahasiswa tersebut.

2. Wawancara dengan Walikelas

Hasil Wawancara	
Nama	: Hety Sartika, S.Pd.
Jabatan	: Walikelas III
Waktu dan tempat	: 08.00-08.45 WIB, Ruang kantor guru
Hari dan tanggal	: Senin, 13 Februari 2023
Pertanyaan wawancara	
1. Apakah dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ?	Jawab : Iya saya memakai media pembelajaran, tapi tergantung materi apa yang akan dipelajari. Misalnya pelajaran IPA, ada praktik membuat sesuatu, disitu saya akan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.
2. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran ?	Jawab : yang sering saya gunakan biasanya proyektor, karena menampilkan PPT, video dari youtube dan lain-lain. Juga dari lingkungan sekolah contohnya mengukur daun karena belajar outdoor.
3. Apa saja persiapan menggunakan media pembelajaran tersebut ?	Jawab : Kalau saya sendiri tidak banyak persiapan, karen dari sekolah sudah bnayak memfasilitasi seperti proyektor, laptop dll. Paling saya meyiapkan bahan seperti PPT, video pembelajaran dll.
4. Bagaimana respon dan tanggapan siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut ?	

Jawab :Pastinya antusias ya, karena murid-murid belajar hal baru dan bisa beajara sendiri serta merasa tertantang saat mengerjakan tugas.

5. Apa alasan menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?

Jawab : yang jelas agar murid bisa mencba langsung apa yang harus dilakukan, mencoba hal baru, menyontohkan temannya. Kalau saya sendiri lebih mudah dan efisien tentunya.

6. Seberapa sering menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ?

Jawab : Saya sendiri tergantung materi pembelajaran, jika harus memakai media maka saya akan siapkan ,namun ada beberapa mata pelajaran yang memang tidak perlu bahkan tidak menggunakan media pembelajaran.

7. Di mata pelajaran apa menggunakan media pembelajaran ?

Jawab : Di kelas III biasanya Matematika dan SBDP, cpntohnya matematika bisa menggunakan kegiatan outdoor dengan berhitung dnegan alat, SBDP menggunakan proyektor serta video karena menari dan bernyanyi.

8. Dari mana mengetahui media pembelajaran yang digunakan ?

Jawab : Kalau media pembelajaran dari LKS atau sumber belajar.

9. Apakah sekolah memfasilitasi penunjang media pembelajaran ?

Jawab : Iya, memfasilitasi, seperti Proyektor, laptop, wifi, dan alat alat peraga.

10. Apa saja fasilitas yang disediakan sekolah sebagai penunjang media pembelajaran ?

Jawab : Proyektor, laptop, wifi, speaker aktif dan alat alat peraga

11. Seberapa sering fasilitas sekolah digunakan dalam pembelajaran ?

Jawab : Sangat sering, karena sealu melibatkan fasilitas dan lingkungan sekolah

12. Apakah ada workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah maupun intansi luar sekolah ?

Jawab : selama saya mengajar disini, belum ada

13. Apakah pernah mengikuti workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah atau intansi luar sekolah ?

Jawab : Kalau diluar pernah, dulu di UPT tentnag *articulate story line*

14. Apakah pernah mengetahui media pembelajaran plickers ?

Jawab : Belum pernah.

15. (Jika pernah) dari mana mengetahui media pembelajaran plickers ?

Jawab : -

16. (Jika pernah) sudah menggunakan di kegiatan belajar selama ini ?

Jawab : -

17. (Jika pernah) bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran plickers ?

Jawab : -

Hasil Wawancara

Nama : Siti Sulastris, S.Pd.

Jabatan : Walikelas IV

Waktu dan tempat : 11.00-11.35 WIB, Ruang kantor guru

Hari dan tanggal : Senin, 13 Februari 2023

Pertanyaan wawancara

1. Apakah dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ?

Jawab : Iya, saya kalau mengajar menggunakan media pembelajaran agar lebih mudah dalam mengajar.

2. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran ?

Jawab : Biasanya saya proyektor untuk PPT, video pembelajaran, Quizizz, TTS dan lain-lain.

3. Apa saja persiapan menggunakan media pembelajaran tersebut ?

Jawab : Biasanya saya mempersiapkan bahan nya, kemudian saat dikelas tentunya proyektor, alat peraga kalau memang dibutuhkan

4. Bagaimana respon dan tanggapan siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut ?

Jawab : tentunya lebih senang, karena tidak monoton, namun juga harus sering diganti media pembelajarannya, karena media pembelajaran tidak harus diital namun juga bisa konvensional.

5. Apa alasan menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?

Jawab : Yang pasti agar anak tidak bosan saat belajar kemudian biar ada variasi dalam belajar dan untuk membuat anak mencapai tujuan belajar

6. Seberapa sering menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ?

Jawab : Tergantung materi pembelajaran, dan lumayan sering, jika di persentasikan mencapai 80%.

7. Di mata pelajaran apa menggunakan media pembelajaran ?
Jawab : Hampir semua mata pelajaran termasuk matematika
8. Dari mana mengetahui media pembelajaran yang digunakan ?
Jawab : Dari internet, social media dan diluar itu.
9. Apakah sekolah memfasilitasi penunjang media pembelajaran ?
Jawab : Iya memfasilitasi seperti proyektor, speaker aktif, alat peraga dan lan-lain
10. Apa saja fasilitas yang disediakan sekolah sebagai penunjang media pembelajaran ?
Jawab : proyektor, speaker aktif, alat peraga dan lan-lain
11. Seberapa sering fasilitas sekolah digunakan dalam pembelajaran ?
Jawab : Sering sekali, karena memanfaatkan yang telah disediakan.
12. Apakah ada workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah maupun instansi luar sekolah ?
Jawab : selama saya di sekolah ini, saya belum pernah endaptkan workshop media pembelajaran.
13. Apakah pernah mengikuti workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah atau instansi luar sekolah ?
Jawab : pernah, kebanyakan dari dinas dan secara daring
14. Apakah pernah mengetahui media pembelajaran plickers ?
Jawab : Tahu, tapi hanya sekedar tahu dan tidak pernah mengaplikasikan saat belajar.
15. (Jika pernah) dari mana mengetahui media pembelajaran plickers ?
Jawab : Dari internet, dan sekarang sudah lupa-lupa ingat
16. (Jika pernah) sudah menggunakan di kegiatan belajar selama ini ?
Jawab : Belum pernah
17. (Jika pernah) bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran plickers ?
Jawab : Belum pernah

Hasil Wawancara	
Nama	: Endang Sulistiowati, S.Pd.

Jabatan	: Walikelas V
Waktu dan tempat	: 09.30-10.00 WIB, Ruang kantor guru
Hari dan tanggal	: Senin, 13 Februari 2023
Pertanyaan wawancara	
1.	Apakah dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ? Jawab : Iya memakai, namun tidak semua memakai media pembelajran.
2.	Media apa yang digunakan dalam pembelajaran ? Jawab : Papan tulis, Proyektor, PPT, alat-alat peraga yang ada di kelas kemudian video pembelajaran bisadari youtube.
3.	Apa saja persiapan menggunakan media pembelajaran tersebut ? Jawab : Tergantung materi ajar ya, jadi menyesuaikan meteri sehari atau dua hari sebelumnya.
4.	Bagaimana respon dan tanggapan siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut ? Jawab : Tentunga lebih antusias, karena anak tidak merasa bosan dan guru juga lebih merasa efektif, namun guru juga harus pintar-pintar dalam membawakan media pembelajaran yang menarik.
5.	Apa alasan menggunakan media pembelajaran saat mengajar ? Jawab : Yang paling penting agar belajar tidak monoton, anak bsia terjun langsung dan tidak cepat bosan.
6.	Seberapa sering menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ? Jawab : Cukup sering dan tentu saja tergantung pada meteri yang akan dipelajari.
7.	Di mata pelajaran apa menggunakan media pembelajaran ? Jawab : Biasanya pada mata pelajaran IPA, SPDB dan Matematika
8.	Dari mana mengetahui media pembelajaran yang digunakan ? Jawab : Dari referensi sumberbelajar, seperti LKS, Internet, Buku paket dan lain-lain
9.	Apakah sekolah memfasilitasi penunjang media pembelajaran ? Jawab : Iya sangat memfasilitasi para guru dalam proses mengajar.
10.	Apa saja fasilitas yang disediakan sekolah sebagai penunjang media pembelajaran ? Jawab : Proyektor, Laptop, wifi, speaker aktif, alat peraga mata pelajaran tertentu.
11.	Seberapa sering fasilitas sekolah digunakan dalam pembelajaran ?

Jawab : Selalu, karena memanfaatkan alat-alat yang sudah disediakan

12. Apakah ada workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah maupun instansi luar sekolah ?

Jawab : Sampai saat saya mengajar ini, belum pernah ada

13. Apakah pernah mengikuti workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah atau instansi luar sekolah ?

Jawab : Kalau dari luar sekolah pernah, biasanya dari dinas baik secara luring maupun daring.

14. Apakah pernah mengetahui media pembelajaran plickers ?

Jawab : Belum pernah

15. (Jika pernah) dari mana mengetahui media pembelajaran plickers ?

Jawab : Belum pernah

16. (Jika pernah) sudah menggunakan di kegiatan belajar selama ini ?

Jawab : Belum pernah

17. (Jika pernah) bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran plickers ?

Jawab : Belum pernah

Hasil Wawancara

Nama	: Shinta Gress Chandra, S.Pd.Sd
Jabatan	: Walikelas VI
Waktu dan tempat	: 08.00-08.45 WIB, Ruang kantor guru
Hari dan tanggal	: Senin, 16 Februari 2023

Pertanyaan wawancara

1. Apakah dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran ?

Jawab : kadang-kadang, saya lebih sering untuk mengulas soal-soal ujian.

2. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran ?

Jawab : Saya biasa menggunakan proyektor, speaker aktif, laptop dl.

3. Apa saja persiapan menggunakan media pembelajaran tersebut ?

Jawab : materi bahan ajar , proyektor dan speaker, bisaanya saya hanya menggunakan alat-alat tersebut. Denga nalat tersebut sudah sangat mencukupi proses belajar.

4. Bagaimana respon dan tanggapan siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut ?
Jawab : Lebih senang, karena siswa itu cepat bosan kalau belajar masih konvensional dengan ceramah dan lain-lain
5. Apa alasan menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?
Jawab : tentunya agar proses belajar mengajar jadi lebih mudah, tidak bikin capek guru buat nulis di papan tulis, dan masih banyak lagi.
6. Seberapa sering menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ?
Jawab : Sering karena ini kelas akhir jadi saya perlu untuk menghemat waktu serta agar belajar tetap efisien
7. Di mata pelajaran apa menggunakan media pembelajaran ?
Jawab : Kalau saya di mata pelajaran yang akan diujikan akhir, biasanya saya menggunakan proyektor untuk mengulas soal-soal
8. Dari mana mengetahui media pembelajaran yang digunakan ?
Jawab : Dari buku paket dan sumber bahan belajar
9. Apakah sekolah memfasilitasi penunjang media pembelajaran ?
Jawab : Sangat sangat memfasilitasi
10. Apa saja fasilitas yang disediakan sekolah sebagai penunjang media pembelajaran ?
Jawab : Banyak ya, ada proyektor, Speaker, wifi, laptop dan peraga
11. Seberapa sering fasilitas sekolah digunakan dalam pembelajaran ?
Jawab : Sangat sering, saya mengajar kelas VI jadi saya sering menggunakan proyektor saat mengevaluasi soal-soal untuk persiapan ujian akhir.
12. Apakah ada workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah maupun instansi luar sekolah ?
Jawab : karena saya baru disini, jadi saya belum pernah mendapatkan workshop apapun tentang media pembelajaran
13. Apakah pernah mengikuti workshop tentang media pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah atau instansi luar sekolah ?
Jawab : Kalau dari luar sekolah banyak sekali, biasanya secara daring atau luring
14. Apakah pernah mengetahui media pembelajaran plickers ?
Jawab : Belum pernah

15. (Jika pernah) dari mana mengetahui media pembelajaran plickers ?

Jawab : Belum pernah

16. (Jika pernah) sudah menggunakan di kegiatan belajar selama ini ?

Jawab : Belum pernah

17. (Jika pernah) bagaimana tanggapan mengenai media pembelajaran plickers ?

Jawab : Belum pernah

Lampiran VI: Hasil Observasi

Hasil observasi Kelas III sampai VI (*Test in study*)

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Kurang
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

Hasil observasi Kelas III sampai VI (*Pretest*)

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Kurang
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

Hasil observasi Kelas III sampai VI (*Posttest*)

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Kurang
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Kurang tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

No	Peristiwa yang diamati	Keterangan
1	Persiapan kelas	Baik
2	Persiapan metode pembelajaran	Baik
3	Partisipasi siswa	Baik
4	Antusias siswa	Baik
5	Kendala metode pengujian	Sedikit kendala
6	Kendala media <i>plickers</i>	Sedikit kendala
7	Hasil pengujian	Sangat tinggi

Lampiran VII: Hasil Dokumentasi

No	Indikator	Keterangan
1	Foto Kegiatan Ujicoba Siklus 1	 <p>The first photograph shows a classroom with students seated at wooden desks, holding up white cards with a black symbol. The second photograph shows a similar scene with a mural of a river and a house in the background. The third photograph shows a wider view of the classroom with students holding up their cards.</p>

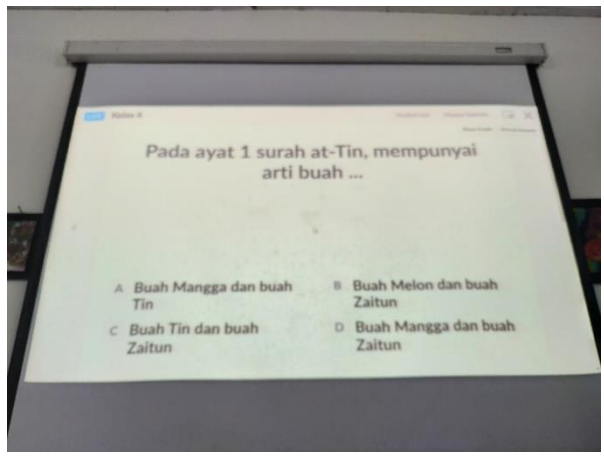
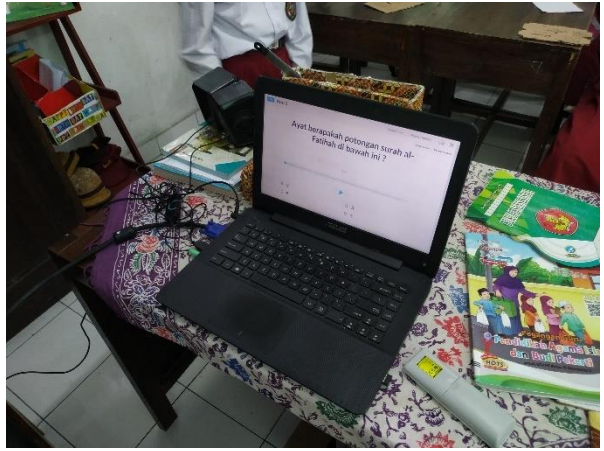
2

Foto Kegiatan
Ujicoba Siklus 2



3

Foto Kegiatan Ujicoba Siklus 3



Lampiran VIII: Surat Izin Penelitian



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER

Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II YOGYAKARTA
Telp dan Fax (0274) 523637

Website : master.islamic.uil.ac.id
Email: msi@uil.ac.id

Nomor : 279/Kaprodi IAIPM-FIAI/90/Prodi.MIAI-S2/XII/2022

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:
Kepala SD Negeri Candirejo
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

NAMA : Najmi Maghfirul 'Azizi
NIM : 20913089
KONSENTRASI : Pendidikan Islam
NO HP : 082280339557

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul: **"IMPLEMENTASI MEDIA Plickers pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif C1 dan C2 (Studi Kasus pada Siswa SD N Candirejo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta)"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 26 Desember 2022



Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran IX: Surat Keterangan Hasil Cek Plagiasi



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI
MAGISTER
ILMU AGAMA ISLAM

Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II YOGYAKARTA
Telp dan Fax (0274) 523637

Website : master.islamic.uui.ac.id
Email: msi@uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI **No: 34/Perpus/IAIPM/III/2023**

Assalamu'alaikum War. Wab.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : NAJMI MAGHFIRUL 'AZIZI
Nomor Induk Mahasiswa : 20913089
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Dosen Pembimbing : Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag
Fakultas/Prodi : Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister FIAI UUI
Judul Tesis :

**IMPLEMENTASI MEDIA PLICKERS PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF C1 DAN C2 (STUDI KASUS PADA
SISWA SD N CANDIREJO, NGAGLIK, SLEMAN, YOGYAKARTA)**

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan
Turnitin dengan hasil kemiripan (similarity) sebesar 5 % (**lima persen**).

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum War. Wab.

Yogyakarta, 24 Maret 2023
Kaprodi IAIPM



Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

CURRICULUM VITAE

Nama : Najmi Maghfirul 'Azizi
Tempat/Tgl Lahir : Purwoharjo, 17 Januari 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat DIY : Jl. Lily, Randuguang, Sariharjo, Kec. Ngaglik,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
55581
Alamat asal : Jl. Dworowati, Purwoharjo, Rimbo Bujang, Tebo,
Jambi
Email : emailnyaazizi@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Jenjang	Institusi	Bidang Ilmu	Tahun Lulus
SD	SDN 197/VIII Purwoharjo	-	2010
SMP	SMP N 39 Kab Tebo	-	2013
SLTA	LPI Ponpes As-Salam Rimbo Bujang	IPS	2016
S1	Universitas Islam Indonesia	PAI	2020

Pengalaman Organisasi

Nama Organisasi	Jabatan	Waktu
UII AyoMengajar	Divisi Media	2018
HMJ PAI UII	Divisi Media	2019
IFP Cinema	Divisi Media	2017

Pengalaman Pekerjaan

Nama Instansi	Peran	Tahun Mulai	Tahun Selesai
----------------------	--------------	--------------------	----------------------

Uii AyoMengajar	Pengajar	2018	2019
SD N Candirejo	Guru PAI	2021	-

Pengalaman Magang

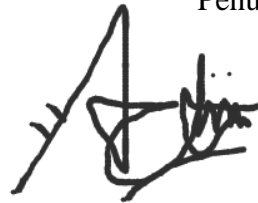
Nama Program	Nama Instansi	Tahun
Praktik Pengalaman Lapangan	PP Sunan Pandanaran	2019

Penelitian

Judul Penelitian	Nama Proyek	Tahun
Pendampingan Terhadap Pembiasaan Sholat Fardhu Tepat Waktu Pada Anak Tunarungu (Studi Kasus Di Pondok Pesantren Tuli Hibatullah Bantul)	Penelitian & Pengabdian Mahasiswa & Dosen FIAI UII	2022

Yogyakarta, 26 Maret 2023

Penulis,



Najmi Maghfirul 'Azizi