

**PEMANFAATAN APLIKASI PLICKERS
SEBAGAI MEDIA ASESMEN FORMATIF PADA
PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI
KELAS 1 SD ISLAM AL ALZHAR 29
SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan
Agama Islam



Oleh:

UMI KHUMAEROH

NIM: 2003016120

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2025

**PEMANFAATAN APLIKASI PLICKERS
SEBAGAI MEDIA ASESMEN FORMATIF PADA
PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI
KELAS 1 SD ISLAM AL ALZHAR 29
SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan
Agama Islam



Oleh:

UMI KHUMAEROH

NIM: 2003016120

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Khumaeroh

NIM : 2003016120

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PEMANFAATAN APLIKASI PLICKERS SEBAGAI MEDIA ASESMEN FORMATIF
PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS 1 SD ISLAM AL
AZHAR 29 SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 12 Maret 2025

Pembuat Pernyataan,



Umi Khumaeroh

PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Semarang 50185

PENGESAHAN SKRIPSI

Naskah skripsi yang ditulis :

1. Judul : **PEMANFAATAN APLIKASI PLICKERS SEBAGAI MEDIA ASESMEN
FORMATIF PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS
1 SD ISLAM AL AZHAR 29 SEMARANG**
2. Nama : Umi Khumaeroh
3. NIM : 2003016120
4. Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 14 April 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Dr. Hj. Fihris, M.Ag.

NIP. 197711302007012024

Sekretaris Sidang/Penguji,

Bakti Farwa Anbiya, M.Pd.

NIP. 199003212023211019

Penguji Utama I,

Dr. Aang Kunaepi, M.Ag.

NIP. 197712262005011009

Penguji Utama II,

Ratna Muthia, S.Pd. MA.

NIP. 198704162023212035

Pembimbing I,

Dr. H. Karnadi, M.Pd.

NIP. 196803171994031003

Pembimbing II,

Dwi Yunitasari, M.Si.

NIP. 198806192019032016



NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 3 Maret 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PEMANFAATAN APLIKASI PLICKERS SEBAGAI MEDIA
ASESMEN FORMATIF PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI
PEKERTI KELAS 1 SD ISLAM AL ALZHAR 29 SEMARANG**

Nama : Umi Khumaeroh

NIM : 2003016120

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam sidang munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



Dr. H. Karnadi, M. Pd.

NIP. 196803171994031003

NOTA DINAS

Semarang, 3 Maret 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PEMANFAATAN APLIKASI PLICKERS SEBAGAI MEDIA
ASESMEN FORMATIF PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI
PEKERTI KELAS 1 SD ISLAM AL ALZHAR 29 SEMARANG**

Nama : Umi Khumaeroh

NIM : 2003016120

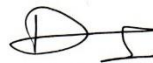
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam sidang munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing II



Dwi Yunitasari, M. Si

NIP. 198806192019032016

MOTTO

لَا تَرْجُمْ عِلْمًا وَتَتْرُكَ التَّعَبَ

“Janganlah kamu mengharapkan ilmu, jika kamu tidak mau bersusah payah”

-Nadhom Al ‘Imrithy, bait ke 99-

ABSTRAK

Judul : **Pemanfaatan Aplikasi Plickers sebagai Media Asesmen Formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang**
Nama : Umi Khumaeroh
NIM : 2003016120

Adanya perkembangan teknologi dalam pembelajaran, guru dituntut untuk lebih mengembangkan keterampilan dan kemampuan dalam menciptakan suasana kelas yang menarik perhatian siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Berbagai jenis teknologi saat ini sudah umum digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam kegiatan asesmen. Guru dapat memilih dari berbagai media dan platform untuk menginovasi kegiatan penilaian yang sebelumnya masih dominan menggunakan kertas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang proses asesmen pembelajaran yaitu melalui aplikasi Plickers. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan asesmen formatif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui aplikasi Plickers di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang, serta mengetahui kelebihan dan kekurangannya sebagai media asesmen formatif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Proses pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif di SD Islam Al-Azhar 29 Semarang terdapat dua tahap yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Tahap perencanaan ini meliputi pembuatan instrumen berupa soal-soal, tujuan asesmen, dan penentuan waktu pelaksanaannya yang biasanya di akhir pembelajaran atau ketika menyelesaikan suatu materi sebagai bentuk evaluasi harian. Selain itu, yang perlu dipersiapkan adalah perangkat seperti laptop atau komputer, *smartphone*, LCD proyektor, koneksi internet yang stabil, dan kartu

barcode siswa. Adapun tahap pelaksanaan yaitu meliputi pembagian kartu barcode kepada siswa, menjelaskan cara penggunaannya untuk menjawab soal, menampilkan soal di layar proyektor, siswa mengangkat kartu barcode sesuai jawaban yang dipilih, guru memindai jawaban siswa dengan menggunakan smartphone, dan menampilkan hasil akhir asesmen siswa. (2) Penggunaan aplikasi Plickers dalam asesmen formatif di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang memiliki beberapa kelebihan, seperti kemudahan analisis hasil belajar siswa, umpan balik langsung, peningkatan keterlibatan siswa, serta asesmen yang lebih praktis dan efisien. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan seperti adanya keterbatasan jumlah soal, ketergantungan pada jaringan internet yang stabil, ketidaksesuaian posisi kartu yang dapat menghambat pemindaian jawaban, dan kebutuhan perangkat pendukung seperti LCD proyektor yang harus optimal. Meskipun demikian, secara keseluruhan, aplikasi Plickers ini dapat dikatakan cukup efektif dan layak digunakan untuk mendukung asesmen formatif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi Plickers, Asesmen Formatif, PAI dan Budi Pekerti

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor : 158/1987 dan Nomor : 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṡ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṡ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أَوْ

ai = أَيْ

iy = إَيْ

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena telah melimpahkan rahmat dan nikmat yang tidak terbilang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Plickers sebagai Media Asesmen Formatif pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW sebagai panutan seluruh manusia.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program sarjana pendidikan dan memperoleh gelar Sarjana Strata satu (S.1) fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dengan tulus hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

4. Bapak Dr. H. Karnadi, M.Pd. selaku Dosen pembimbing 1 sekaligus Dosen wali studi yang telah bersedia memberikan arahan dan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dwi Yunitasari, M.Si. selaku Dosen pembimbing 2 yang telah bersedia memberikan arahan dan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen, Staf, dan Jajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, khususnya Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah membekali ilmu pengetahuan dan motivasi sehingga saya mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Bapak Jamaludin Malik S.Pd, M.Si. selaku kepala sekolah SD Islam Al Alzhar 29 Semarang dan Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i. selaku Guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1 yang telah memberikan izin penelitian serta informasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini. Tidak lupa siswa-siswi kelas 1 SD Islam Al Azhar yang telah membantu proses penelitian di sekolah.
8. Bapak Safrudin dan Ibu Karsiwen selaku orang tua penulis, Sdr. Hisyam Masruri, S. Kom. selaku kakak penulis, dan kedua adik penulis yaitu M. Khoerul Azam dan M. Khoerul Azmi yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa yang menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Partner penulis yang selalu kebersamai dan memberikan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.

10. Teman-teman seperjuangan, dan teman-teman penulis lainnya khususnya Riyani Juniati, S.Sos dan Prenita Azma Dzakiyah yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Mbak Zulfa Fauziah, S. Kom., dan Yu Laelatul Latifah, S. Pd., atas dukungan dan doa yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Berbagai pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung, baik dukungan moral maupun material dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, adanya kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk evaluasi. Penulis juga berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 24 Februari 2025

Penulis,

Umi Khumaeroh
NIM: 2003016120

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II : LANDASAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori	10
B. Kajian Pustaka	32
C. Kerangka Berpikir	40
BAB III : METODE PENELITIAN	43
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Jenis dan Sumber Data	44

D. Fokus Penelitian	46
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Uji Keabsahan Data.....	50
G. Teknik Analisis Data	52
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	55
A. Deskripsi Data	55
B. Analisis Data	88
C. Keterbatasan Penelitian.....	111
BAB V : PENUTUP	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	124
INSTRUMEN PENELITIAN.....	124
Pedoman Observasi	124
Pedoman Wawancara	130
LAMPIRAN I : CATATAN LAPANGAN	140
LAMPIRAN II : DATA HASIL WAWANCARA	157
LAMPIRAN III : DOKUMENTASI PENELITIAN	176
RIWAYAT HIDUP	179

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Indikator Keberhasilan Visi, 73-74.
Tabel 4.1	Hasil Wawancara Siswa Kelas 1, 90-91.
Tabel 4.2	Hasil Wawancara Siswa Kelas 1, 102-203.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Kerangka Berpikir, 42.
- Gambar 4.1 Kartu Plickers, 84
- Gambar 4.2 Proses Pemindaian Jawaban Siswa, 87.
- Gambar 4.3 Contoh Tampilan Hasil Jawaban Siswa yang benar dan Salah, 88.
- Gambar 4.4 Proses Menampilkan Hasil Akhir Penilaian, 90.
- Gambar 4.5 Tampilan Hasil Akhir Nilai Siswa, 90.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib didapatkan oleh setiap individu baik anak-anak maupun orang dewasa. Pendidikan memiliki peran sebagai penyokong dalam menjalani kehidupan yang terus berkembang. Pendidikan merupakan usaha atau proses perubahan dan perkembangan manusia menuju ke arah yang lebih baik dan sempurna.¹ Pemerintah telah mengatur pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Kebutuhan akan pendidikan menjadi salah satu hal yang tidak dapat dihindari pada setiap fase kehidupan manusia. Gagasan yang menyebutkan bahwa pendidikan itu sangat penting merupakan gagasan individu dan masyarakat di setiap bangsa dan negara yang bermoral. Pada masa kini, menempuh dunia pendidikan yang

¹ Mohammad Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, (Yogyakarta: LKIS, 2009), hlm. 18.

² Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, Ayat (1).

berkualitas menjadi impian setiap individu, karena dianggap dapat menjamin kesejahteraan kehidupan di masa depan.³ Untuk itu pemerintah senantiasa berupaya dalam memperbaiki sistem pendidikan dengan memperbaiki kurikulum yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan proses dasar yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman siswa. Pembelajaran ini memerlukan komunikasi interaktif, keaktifan belajar, dan partisipasi antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus diselenggarakan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat secara matang sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang menunjang kegiatan pembelajaran diantaranya tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.⁴

Kegiatan pembelajaran meliputi tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan asesmen. Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, maka selanjutnya guru harus berusaha mengetahui sejauh mana perancangan, proses, dan

³ J. S. M Situmorang & Nani Mediatati, Efektivitas Plickers Sebagai Media Evaluasi PPKn untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Siswa SMK Negeri 2 Salatiga, *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.6 No.2 (2023), hlm. 441-453

⁴ Eva Nur A, dkk, Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek, *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2, (2020), hlm. 146-161.

hasil dari pembelajaran tersebut. Semua ini akan dapat terjawab dan diketahui apabila seorang guru melakukan asesmen dan evaluasi dengan baik. Asesmen berfungsi untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara holistik dan memberikan informasi umpan balik yang komprehensif kepada guru, siswa, dan orang tua yang dimaksudkan untuk memandu mereka dalam menentukan strategi pembelajaran selanjutnya dan sebagai bentuk refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁵ Asesmen merupakan bagian dari upaya penting untuk meningkatkan proses dan hasil belajar serta kualitas pendidikan.⁶

Pada pembelajaran kurikulum merdeka terdapat asesmen yang berupa formatif dan sumatif. Asesmen formatif digunakan pada awal pembelajaran dan saat pembelajaran berlangsung yang hasilnya dapat digunakan sebagai informasi mengenai kebutuhan untuk peningkatan pembelajaran berikutnya. Sementara asesmen sumatif dilakukan pada akhir lingkup materi atau akhir semester dengan tujuan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa selama satu periode tertentu berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.⁷ Kedua asesmen ini memiliki jenis asesmen yang bermacam-macam seperti tes tertulis,

⁵ Adella Ira Wanti, dkk., Model dan Praktik: Asesmen Formatif Non Paper-Based dalam Pembelajaran bahasa Arab, *Arabi: Journal of Arabic Studies*, Vol. 7, No. 1, (2022), hlm. 76-92.

⁶ Aidil Saputra, Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada SMP, *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 13, No. 2, (2022), hlm. 73-83.

⁷ Arifin Nur Budiono dan Mochammad Hatip, Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka, *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol. 8, No. 1, (2023) hlm. 109-123.

uraian, proyek, portofolio, dan sebagainya.⁸ Dalam hal ini, guru dapat menentukan jenis serta bentuk asesmen dengan menyesuaikan karakteristik, kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai untuk mengevaluasi sebuah pembelajaran yang telah dilaksanakan. Mengantisipasi agar siswa tetap berpartisipasi aktif, maka guru perlu menginovasi pembelajarannya sebagai upaya dalam memberikan suasana baru dan menyenangkan di kelas. Salah satunya adalah dengan menyiapkan asesmen pembelajaran yang berbasis teknologi.

Adanya perkembangan teknologi dalam pembelajaran, guru dituntut untuk lebih mengembangkan keterampilan dan kemampuan dalam menciptakan suasana kelas yang menarik perhatian siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran.⁹ Berbagai jenis teknologi saat ini sudah umum digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam kegiatan asesmen. Guru dapat memilih dari berbagai media dan platform untuk menginovasi kegiatan penilaian yang sebelumnya masih dominan menggunakan kertas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang proses asesmen pembelajaran yaitu melalui aplikasi Plickers. Plickers merupakan salah satu alat penilaian untuk memberikan pengujian secara cepat

⁸ Nurul Azizah, Zuhrotul Mufidah, dan Rosendah Dwi M, Pengembangan asesmen pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka Belajar, SEPEKAN FKIP UNIS (Seminar Nasional Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, (2023) hlm. 11-24, dalam https://ejournal.unis.ac.id/index.php/SEPEKAN_FKIP/article/view/4407

⁹ Hasriadi, Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi, *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12, No. 1, (2022), hlm. 136-151.

akan pengetahuan siswa melalui soal berbentuk pilihan ganda, pernyataan benar atau salah, poling dan masih banyak lagi.¹⁰ Tanpa memerlukan perangkat siswa dan hanya dengan menggunakan kartu barcode atau kode QR, aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengumpulkan jawaban siswa sebagai data hasil penilaian dengan melalui perangkat seluler (*handphone*), laptop atau komputer.

Aplikasi Plickers ini hadir untuk memudahkan guru dalam memberikan penilaian dengan bentuk soal pilihan ganda dan benar salah yang dikemas seperti permainan. Siswa diharapkan dapat lebih antusias dan menikmati kegiatan penilaian ini karena berbeda dengan penilaian yang pada umumnya. Pada saat ini pemanfaatan aplikasi Plickers oleh guru di lingkungan sekolah masih jarang digunakan. Hal ini disebabkan karena minimnya informasi atau pengetahuan guru mengenai aplikasi plickers. Namun di sisi lain, peneliti menemukan bahwa di SD Islam Al Azhar 29 Semarang, pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dilaksanakan dengan memanfaatkan media dan berbagai macam kreasi salah satunya yaitu aplikasi Plickers.

PAI dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus mulai diajarkan sejak usia anak-anak. Mata pelajaran ini memberikan pengetahuan tentang ajaran agama Islam serta nilai-nilai moral yang dapat membentuk karakter siswa agar menjadi individu yang berakhlak mulia dan berbudi pekerti yang baik.

¹⁰ Didi Pianida, dkk, *Best Practice Karya Guru Inovatif yang Inspiratif (Menarik Perhatian Peserta Didik)*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm. 131.

Sehingga penggunaan media dari alat-alat teknologi dalam penyampaian mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti juga sangat diperlukan. Misalnya, guru pandai menggunakan komputer dan proyektor untuk menampilkan materi pelajaran dalam format visual seperti video, presentasi slide, dan latihan soal melalui aplikasi berbasis *games*. Hal ini akan membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah dan meningkatkan daya ingat mereka.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti pada guru PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang, guru tersebut merasa bahwa siswa lebih tertarik dan termotivasi apabila metode pembelajaran dan media yang digunakan lebih bervariasi. Dalam penyampaianya disebutkan bahwa pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini apabila dilaksanakan hanya menggunakan metode yang monoton seperti ceramah, tanya jawab, dan bernyanyi, cenderung membuat siswa mudah merasa jenuh. Akibatnya, siswa menjadi kurang memperhatikan pelajaran hingga bermain sendiri. Hal ini terutama terjadi pada siswa kelas 1 yang kategorinya masih anak-anak dan memerlukan pengawasan lebih dari guru ketika proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mencari cara yang tepat terutama dalam memilih media untuk memberikan kesan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Bermula dari kondisi ini, akhirnya guru berinisiatif untuk memanfaatkan aplikasi Plickers pada kegiatan asesmen formatif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Diharapkan dengan ini dapat memberikan pengalaman

belajar yang berbeda dan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas 1. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Plickers sebagai Media Asesmen Formatif pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pemanfaatan Plickers sebagai media asesmen formatif pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al-Azhar 29 Semarang?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan dari pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al-Azhar 29 Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pelaksanaan asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui media aplikasi Plickers di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang.

- b. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi dan manfaat kepada para pembaca, baik secara teoritis maupun secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan menghasilkan skripsi mengenai pemanfaatan aplikasi plickers sebagai media asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pengembangan khazanah keilmuan sebagai bahan referensi maupun sumber untuk penelitian yang lebih lanjut dan lebih luas dalam hal penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi terutama dalam hal asesmen pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penelitian ini juga dapat memberikan informasi mengenai pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan untuk menginovasi proses pembelajaran di kelas yang lebih menarik dan memberi motivasi penelitian selanjutnya yang mengenai masalah sejenis guna menyempurnakan penelitian ini.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada guru mengenai penggunaan aplikasi Plickers sebagai media asesmen pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan berbeda melalui aplikasi Plickers dalam proses pelaksanaan asesmen formatif. Sehingga memberikan dampak positif pada siswa agar lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah dalam meningkatkan teknologi media pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tidak hanya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai media aplikasi Plickers yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti khususnya pada kegiatan asesmen formatif.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pemanfaatan Aplikasi Plickers sebagai Media Asesmen Formatif

a. Makna Pemanfaatan

Pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki makna guna atau faedah. Sementara pemanfaatan berarti proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Menurut Poerwadarminta pemanfaatan merupakan suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan sesuatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, dan mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan.¹¹ Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan adalah proses atau cara dalam melakukan sesuatu menjadi lebih bermanfaat dan bernilai. Maksud dari pemanfaatan disini diartikan sebagai suatu cara memanfaatkan aplikasi plickers yang dilakukan oleh guru dalam proses asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang.

¹¹ W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 125.

b. Aplikasi Plickers

Definisi aplikasi menurut Dhanta adalah “*software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.”¹² Hengky W. Pramana juga menjelaskan pengertian aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.¹³ Sedangkan menurut Rahmad Hakim S, aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows, permainan (*game*), dan sebagainya.¹⁴

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu bagian perangkat lunak yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam mengolah data maupun kegiatan pengguna lainnya. Aplikasi merupakan bukti adanya kemajuan teknologi pada masa kini yang dapat membantu aktivitas dan kebutuhan manusia.

Plickers merupakan salah satu jenis aplikasi pada perangkat lunak atau *software* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses penilaian. Menurut

¹² Rizky Dhanta, *Pengantar Ilmu Komputer*, (Surabaya: Indah Surabaya, 2009), hlm. 32.

¹³ Hengky W Pramana, *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012). Hlm. 17.

¹⁴ Rahmad Hakim S, *Pengantar Sistem Informasi Bisnis*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012), hlm 38.

Solmaz dan Cetin, Plickers adalah teknologi berbasis sistem respon interaktif yang dapat digunakan untuk mengirimkan jawaban siswa melalui bantuan perangkat seperti komputer atau laptop, perangkat seluler, dan kartu *barcode* (kode QR).¹⁵ Joko Sihwidi mengungkapkan “Plickers adalah sebuah aplikasi sederhana yang digunakan untuk mengetahui hasil uji pengetahuan siswa dengan berbentuk pilihan ganda dan hasilnya bisa seketika diketahui secara cepat.”¹⁶ David Kent menyebutkan bahwa “Plickers dapat digunakan untuk melibatkan siswa dari segala usia dalam penilaian formatif, hal ini unik karena hanya dengan mengangkat kartu yang mengandung kode QR semua jawaban siswa dapat dinilai sekaligus secara bersamaan.”¹⁷

Berdasarkan pengertian di atas, aplikasi Plickers dapat dikatakan sebagai alat alternatif yang dapat membantu guru dalam kegiatan penilaian berupa pilihan ganda dan mengumpulkan hasil jawaban siswa secara cepat melalui perangkat laptop, *smartphone*, dan kartu *barcode*.

Adanya aplikasi Plickers ini, guru dapat memindai jawaban siswa dengan cepat, dan mendapatkan kriteria serta

¹⁵ Ebru Solmaz G & Ekmel Cetin, Ask-Response-Play-Learn: Students' views on Gamification Based Interactive Response Systems. *Journal Of Educational and Instructional Studies in The World*, Vol. 7, Edisi. 3, (2017) hlm. 28-40.

¹⁶ Joko Sihwidi, *Menilai Hasil Belajar Cepat, Tepat dan Akurat dengan Plickers Zipgrade*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018), hlm. 1.

¹⁷ David Kent, Plickers and The Pedagogical Practicality Of Fast Formative Assessment, *Teaching English with Technology*, Issue 3, (2019) hlm. 90-104.

analisa jawaban siswa di dalam kelas tanpa perlu mengoreksi hasil jawaban siswa satu persatu. Hasil jawaban akan langsung terekam oleh aplikasi Plickers melalui *smartphone* guru setelah memindai kartu barcode yang ditampilkan siswa. Hal ini dapat digunakan untuk menguji siswa apakah mereka telah memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.¹⁸ Selain itu, aplikasi plickers dapat membantu siswa merasa nyaman dalam menjawab pertanyaan dengan jujur, karena setiap siswa memiliki kartu barcode yang berbeda-beda sehingga privasi lebih terjaga.¹⁹

Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi Plickers yaitu:²⁰

- 1) Tahap Persiapan
 - a) Membuka *website* Plickers melalui laptop atau komputer dengan mengunjungi alamat www.plickers.com.
 - b) *Sign up* dengan menggunakan akun google apabila belum pernah mendaftar di akun plickers, namun apabila sudah pernah mendaftar maka hanya perlu *sign in* dengan memasukkan alamat email dan password yang digunakan saat mendaftar.

¹⁸ Joko Sihwidi, *Menilai Hasil Belajar Cepat...*, hlm. 2.

¹⁹ Sri Utaminingsih & Rani Setiawaty, Evaluasi Pembelajaran dengan Plickers Berbasis Gamifikasi: Literatur Review, *Jurnal Prakarsa Pedagogia*, (2023), Vol. 6, No. 2, hlm. 826-834.

²⁰ Joko Sihwidi, *Menilai Hasil Belajar Cepat...*, hlm. 6.

- c) Membuat dan memasukkan soal-soal yang sudah disiapkan beserta kunci jawaban.
 - d) Membuat kelas dan memasukkan data nama siswa
 - e) Mencetak kartu kode QR yang sudah disediakan dari aplikasi.
 - f) Meng *instal* aplikasi Plickers di perangkat *smartphone* melalui *Play Store* atau *App Store* apabila belum pernah menggunakan.
 - g) *Log in* menggunakan email dan user yang sama saat mendaftar akun di laptop.
- 2) Tahap Pelaksanaan
- a) Membagikan kartu kode QR sesuai dengan urutan siswa, sehingga siswa pertama pada daftar harus menggunakan kartu nomor satu.
 - b) Guru dapat menampilkan soal/pertanyaan di layar dengan menggunakan fitur *Live View* di situs web Plickers yang di laptop untuk dilihat oleh seluruh siswa.
 - c) Ketika soal sudah ditampilkan, selanjutnya siswa menjawab soal dengan mengangkat kartu kode QR. Kemudian, guru bersiap untuk memindai jawaban siswa dengan menggunakan *smartphone* yang dipegang secara vertikal dan gerakan menyapu ruangan agar kamera dapat merekam jawaban siswa.²¹

²¹ David Kent, Plickers and The Pedagogical..., hlm. 90-104.

- d) Setelah proses pemindaian, jawaban siswa melalui *plickers card* ini akan ditampilkan secara *real time* di layar, untuk siswa yang menjawab benar bertanda hijau di huruf pilihan jawabannya dan yang menjawab salah bertanda merah di huruf pilihan jawabannya.²²
- 3) Kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif.

Adapun kelebihan dari penggunaan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

- a) Efisiensi waktu. Penggunaan aplikasi plickers memungkinkan guru untuk melakukan asesmen formatif secara *real-time*, sehingga kegiatan asesmen berjalan lebih efisien untuk menghemat waktu daripada dengan menggunakan sistem manual biasa. Pengumpulan data atau jawaban siswa dapat berlangsung dalam waktu yang singkat. Hal ini dapat membantu proses asesmen berjalan dengan sistematis dan tidak menghabiskan banyak waktu.²³
- b) Peningkatan keterlibatan siswa. Adanya penggunaan aplikasi plickers sebagai asesmen formatif berpotensi untuk membuat siswa menunjukkan sikap belajar yang

²² Joko Sihwidi, *Menilai Hasil Belajar Cepat...*, hlm. 16.

²³ Situmorang & Mediatati, *Efektivitas Plickers...*, hlm. 441-453.

positif dan keterlibatan aktif.²⁴ Keterlibatan ini juga dapat menjadi faktor karena dengan lingkungan belajar yang interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mendalam serta meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran.

- c) Praktis dan kemudahan penggunaan. Aplikasi Plickers memungkinkan guru dalam melakukan asesmen formatif dan sumatif terhadap ranah kognitif dan afektif tanpa memerlukan perangkat pribadi dari siswa untuk login.²⁵ Saat menjawab soal, siswa hanya perlu menggunakan kartu QR dan guru hanya perlu memindai kartu tersebut dengan menggunakan *smartphone* yang dimiliki untuk mengumpulkan jawaban siswa secara langsung. Aplikasi Plickers juga dapat menjadi solusi efektif untuk membuat kegiatan penilaian lebih praktis, dimana guru tidak perlu menilai tes atau menghitung jawaban karena menghitung hasilnya dengan cepat, sehingga guru dapat menghemat waktu dan kertas untuk menilai.²⁶

²⁴ Rachmadani Adiningrum & Dewi Nilam Tyas, Analisis Kebutuhan Pengembangan Panduan Penggunaan Aplikasi Plickers sebagai Penunjang Penilaian Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Cendekiawan: Jurnal Profesional Akademisi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2023), Vol. 5, No. 2, hlm. 143-150.

²⁵ Lena Chng & Rachel Gurvitch, Using Plickers as an Assessment Tool in Health and Physical Education Settings, *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, (2018), 89:2, hlm. 19-25.

²⁶ Lena Chng & Rachel Gurvitch, Using Plickers..., hlm. 19-25.

- d) Analisis hasil belajar siswa dan umpan balik. Aplikasi Plickers memiliki fitur *scoresheet* untuk menampilkan hasil nilai secara personal dan klasikal siswa pada layar monitor sehingga guru dapat dengan mudah menganalisis evaluasi hasil belajar siswa.²⁷ Melalui hasil nilai ini, guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan.

Selain memiliki berbagai kelebihan, aplikasi Plickers juga terdapat beberapa kekurangan yang dapat menjadi kendala saat menggunakannya, yaitu:

- a) Bentuk soal pada aplikasi ini hanya menyediakan soal pilihan ganda dan benar atau salah.
- b) Apabila akun yang bersifat gratis, maka guru perlu membuat beberapa set soal jika ingin menambahkan lebih banyak pertanyaan/soal. Keterbatasan ini terjadi karena akun *free* atau gratis hanya dapat memuat lima soal untuk setiap sesi penilaiannya.
- c) Jumlah gambar yang dapat dimuat dalam pertanyaan terbatas hanya satu gambar dan jawaban tidak dapat berbentuk gambar.²⁸

²⁷ Eko Purwanti, dkk, Asesmen Otentik Berbasis Teknologi Plickers bagi Siswa SD Masa Pandemi Covid-19, *Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (2021), Vol. 18, No. 1, hlm. 1-10.

²⁸ Eva Nur A, dkk, Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek..., hlm. 146-161.

- d) Adanya kemungkinan siswa mengalami kesulitan dalam memahami teknis dari menjawab soal.
- e) Sulitnya memindai lembar jawaban jika posisi kartu kode QR tidak sesuai.²⁹
- f) Perlunya koneksi internet yang stabil karena jika tidak stabil maka pada saat merespon jawaban siswa akan terjadi *delay* atau keterlambatan.³⁰

c. Asesmen Formatif

Pada hakikatnya, asesmen adalah kegiatan dimana seorang guru mengukur kompetensi siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran.³¹ Asesmen merupakan proses pengumpulan, pelaporan dan penggunaan informasi tentang proses dan hasil belajar siswa dengan menerapkan prinsip penilaian secara akurat dan mengidentifikasi pencapaian kompetensi siswa sehingga guru dapat mengetahui perkembangan, proses dan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.³² Sementara itu Arends juga mengungkapkan bahwa asesmen adalah *“The process of collecting a full range of information about students and classroom for the purpose of*

²⁹ Situmorang & Mediatati, Efektivitas Plickers..., hlm. 441-453.

³⁰ Krisna Raditya Pratama, Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plickers dalam Penilaian Hasil Belajar Kimia di Era Digital, *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2019), Vol. 17, No. 3, hlm. 205-216.

³¹ Darodjat, dkk., *Pengembangan Asesmen Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Purwokerto: Penerbit Amerta Media, 2023), hlm. 215.

³² Habibu Rahman, dkk., *Assesmen Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri, 2020), hlm. 145.

making intruotional decisions”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa asesmen adalah kegiatan pengumpulan informasi tentang proses belajar dan pencapaian kompetensi siswa untuk pengambilan keputusan berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.

Asesmen tidak hanya sekedar alat untuk mengukur pencapaian siswa, tetapi juga merupakan alat yang mempengaruhi kegiatan evaluasi atau proses pengambilan keputusan dalam pembelajaran. Evaluasi seringkali dikaitkan dengan asesmen. Keduanya memiliki arti yang berbeda, namun saling berkaitan. Evaluasi adalah kegiatan penilaian data atau hasil yang diperoleh dari asesmen.³³ Adapun keterkaitan antara asesmen dan evaluasi yaitu asesmen menghasilkan data yang digunakan untuk evaluasi. Sedangkan evaluasi memberikan informasi mengenai efektivitas pembelajaran dan membantu dalam pengambilan keputusan. Hal ini sejalan dengan pendapat David W. Johnson yang menyatakan bahwa “Asesmen dapat dilakukan tanpa evaluasi, sedangkan evaluasi tidak dapat dilaksanakan tanpa asesmen.”³⁴

Adapun asesmen formatif yaitu asesmen yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi guru dan

³³ Maemonah, *Asesmen Pembelajaran*, (Yogyakarta: PGMI Press UIN SUKA, 2018), hlm. 3-4.

³⁴ Yuni Pantiwati, Hakekat Asesmen Autentik dan Penerapannya dalam Pembelajaran Biologi, *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Vol. 1, No. 1, (2016), hlm. 18-27.

siswa untuk memperbaiki proses belajar.³⁵ Asesmen formatif adalah asesmen yang diutamakan dalam pembelajaran karena berorientasi pada perkembangan siswa.³⁶

Asesmen ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan penilaian akhir, namun sebagai upaya untuk melengkapi keterbatasan berupa tes tertulis yang mengukur kemampuan tertentu tanpa melihat proses belajar siswa.³⁷ Dalam hal ini guru tidak harus menunggu akhir suatu program untuk melakukan upaya perbaikan, apalagi ketika menemukan suatu hambatan atau kesulitan yang dialami oleh siswa dalam meningkatkan kompetensi atau pemahaman ilmunya. Berbeda dengan asesmen sumatif yang dilaksanakan di akhir proses pembelajaran dan menjadi bagian dari penilaian di akhir semester, akhir tahun ajaran, atau akhir jenjang.³⁸

Asesmen formatif dapat dilakukan pada awal pembelajaran dan pada saat proses pembelajaran. Asesmen pada awal pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kesiapan siswa dalam

³⁵ Yogi Anggraena, dkk., *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*, (2022), hlm. 26.

³⁶ Alimudin, dkk., *Asesmen Kurikulum Merdeka di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, Vol. 4, No. 1, (2023), hlm. 24-34.

³⁷ Mujiburrahman, Baiq Sarlita Kartiani, Lalu Parhanuddin, *Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka*, *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 1, (2023), hlm. 39-48.

³⁸ Yogi Anggraena, dkk., *Panduan Pembelajaran dan Asesmen...*, hlm. 27.

memahami bahan ajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Sedangkan asesmen pada saat proses pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kemajuan siswa serta memberikan *feedback*, biasanya dilakukan pada saat atau di tengah-tengah sesi pembelajaran, dan dapat juga dilakukan di akhir sesi pembelajaran.³⁹

Asesmen formatif juga dapat membantu para guru dalam memantau kemajuan pembelajaran siswa dan memberikan umpan balik secara berkala, dan berkelanjutan. Bagi sekolah, asesmen formatif berfungsi untuk memberikan informasi mengenai hambatan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran proyek. Hal ini bertujuan agar pihak sekolah dapat memberikan dukungan yang memadai kepada siswa. Sementara bagi siswa, asesmen formatif berguna untuk membantu mereka dalam mengidentifikasi kekuatan dan aspek yang perlu dikembangkan.⁴⁰

Ada beberapa karakteristik pada asesmen formatif dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah:⁴¹

³⁹ Yogi Anggraena, dkk., *Panduan Pembelajaran dan Asesmen...*, hlm. 26.

⁴⁰ Firani Putri & Supratman Zakir, *Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif dan Sumatif dalam Kurikulum Merdeka*, *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol.2, No. 4, (2023), hlm. 172-180.

⁴¹ Ahmad Heki Sujiatmoko, *Ragam Asesmen dalam Pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023), hlm. 8-11.

- 1) Asesmen formatif dapat dianggap sebagai asesmen progresif atau terjadi di tengah-tengah perjalanan suatu program atau kegiatan pembelajaran yang bertolak pada keberadaan bab atau unit materi pembelajaran yang ada.
- 2) Asesmen formatif juga dianggap sebagai asesmen perbaikan kegiatan pembelajaran.
- 3) Asesmen formatif dianggap sebagai asesmen buatan guru yang orisinil. Dalam hal ini, asesmen formatif dibuat dengan sengaja oleh guru yang berperan sebagai penilai hasil belajar siswa. Kesengajaan guru dalam membuat asesmen formatif baik secara individu maupun kelompok juga dipengaruhi oleh pengetahuan guru itu sendiri terhadap materi pembelajaran yang sedang diberikan kepada siswa atau informasi tentang kondisi kemampuan siswa untuk diperbaiki. Dengan demikian, asesmen formatif yang dibuat akan mencakup soal-soal atau tes yang relevan dengan materi yang diajarkan dan tingkat kemampuan siswa saat itu.
- 4) Asesmen formatif menjadi cerminan untuk pengadaaan ujian atau tes secara informal oleh guru. Karena pelaksanaan asesmen formatif ini terkadang bersifat fleksibel, mendadak, dan tanpa ada penjadwalan yang dilakukan oleh guru.

Adapun tahap-tahap dalam pelaksanaan asesmen formatif yaitu:

- 1) Tahap Perencanaan Asesmen

Perencanaan asesmen merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran, yang dapat berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau dalam bentuk modul ajar. Apabila guru menggunakan modul ajar yang sudah disediakan oleh pemerintah maka tidak perlu membuat perencanaan asesmen. Namun bagi guru yang mengembangkan modul ajar sendiri, maka perlu merencanakan asesmen formatif yang akan digunakan.⁴² Dalam hal ini, guru memiliki keleluasaan dalam memilih dan memodifikasi modul ajar yang sudah tersedia atau mengembangkan modul ajar secara mandiri dan berkompetensi untuk melakukan asesmen yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, dan karakteristik siswa.⁴³ Keleluasaan tersebut mencakup perancangan asesmen, waktu pelaksanaan, penggunaan teknik dan instrumen asesmen, penentuan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, dan pengolahan hasil asesmen.

Adapun langkah dalam mendesain perencanaan asesmen dimulai dari menetapkan tujuan asesmen. Tujuan ini tentu harus berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Setelah tujuan ditetapkan, kemudian guru memilih atau membuat instrumen asesmen. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan saat

⁴² Yogi Anggraena, dkk., *Panduan Pembelajaran dan Asesmen...*, hlm. 29.

⁴³ Ahmad Teguh Purnawanto, *Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka*, *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, Vol. 20, No. 1, (2022), hlm. 75-94.

pemilihan dan pengembangan instrumen adalah karakteristik siswa, kesesuaian asesmen dengan tujuan pembelajaran dan tujuan asesmen, serta kemudahan penggunaan instrumen untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan guru.⁴⁴

Beberapa macam instrumen yang dapat dikembangkan oleh guru berdasarkan teknik penilaian yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya:⁴⁵

- a) Observasi, yaitu penilaian siswa dengan pengamatan perilaku secara teratur. Pengamatan dapat ditujukan kepada semua siswa atau individu yang dapat dilakukan selama tugas atau kegiatan rutin/harian.
- b) Kinerja, yaitu penilaian dimana siswa mendemonstrasikan dan menerapkan pengetahuannya dalam berbagai konteks sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Evaluasi kinerja dapat mencakup pelatihan, pembuatan produk, proyek atau pembuatan portofolio.
- c) Proyek, yaitu kegiatan evaluasi tugas yang mencakup perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu.
- d) Tes tertulis, yaitu bentuk tes tanya jawab yang dibuat untuk mengukur kemampuan siswa dan mendapatkan

29. ⁴⁴ Yogi Anggraena, dkk., Panduan Pembelajaran dan Asesmen..., hlm.

30. ⁴⁵ Yogi Anggraena, dkk., Panduan Pembelajaran dan Asesmen..., hlm.

informasi. Tes tertulis dapat berupa esai, tes pilihan ganda, atau ujian tertulis lainnya.

- e) Tes lisan, yang berarti siswa harus menjawab pertanyaan/soal secara lisan. Tes ini dapat dilakukan secara klasikal selama pembelajaran.
- f) Penugasan, yaitu dengan memberikan tugas kepada siswa untuk mengukur dan memperluas pengetahuan mereka.
- g) Portofolio, merupakan kumpulan dokumen berupa hasil penilaian, penghargaan, dan karya siswa dalam bidang tertentu yang mencerminkan perkembangan (refleksi-integratif) dalam kurun waktu tertentu.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah siswa telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu menetapkan kriteria atau indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan pada saat menyusun perencanaan pembelajaran. Indikator ketercapaian ini menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih atau membuat instrumen asesmen dan merupakan bagian deskripsi atau penjelasan dari kemampuan yang harus ditunjukkan/didemonstrasikan siswa sebagai bukti telah mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁶

Dalam membuat kriteria atau indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, guru tidak disarankan untuk

33. ⁴⁶ Yogi Anggraena, dkk., *Panduan Pembelajaran dan Asesmen...*, hlm.

menggunakan angka mutlak seperti 75, 80, atau lainnya sebagai kriteria, melainkan dapat menggunakan indikator yang dikembangkan dengan beberapa pendekatan. Misalnya menggunakan deskripsi untuk menunjukkan apabila siswa tidak mencapai kriteria tersebut maka dianggap belum mencapai tujuan pembelajaran, menggunakan rubrik untuk menilai sejauh mana pencapaian siswa, serta menggunakan skala nilai atau pendekatan lainnya sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan guru.⁴⁷

2) Pelaksanaan Asesmen

Kurikulum merdeka menekankan tentang pentingnya keterpaduan pembelajaran dengan asesmen, khususnya dalam asesmen formatif, sebagai suatu rangkaian proses belajar. Pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi memerlukan asesmen yang rutin dan bervariasi.

Berikut adalah alur pelaksanaan pembelajaran dan asesmen:⁴⁸

- a) Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, yang mencakup asesmen formatif untuk dilakukan di awal pembelajaran dan asesmen di akhir pembelajaran.

94.⁴⁷ Ahmad Teguh Purnawanto, *Perencanaan Pembelajaran...*, hlm. 75-

37.⁴⁸ Yogi Anggraena, dkk., *Panduan Pembelajaran dan Asesmen...*, hlm.

- b) Guru melakukan asesmen di awal pembelajaran untuk mengetahui kesiapan siswa sebelum mempelajari materi yang telah dirancang.
- c) Berdasarkan hasil asesmen, guru memodifikasi rencana yang dibuatnya dengan menyesuaikan sebagian siswa.
- d) Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode asesmen formatif untuk memantau perkembangan belajar siswa.
- e) Melaksanakan asesmen di akhir pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran.

d. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru.⁴⁹ Adapun menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 disebutkan, “Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”⁵⁰

⁴⁹Asis Saefuddin & Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 8.

⁵⁰ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan nasional*, Pasal 1, Ayat (20).

Pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Lefudin, ialah merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.⁵¹ Adapun pembelajaran menurut Mulyasa adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.⁵² Perubahan yang dimaksud menurut Morris terjadi pada pemahaman (*insight*), perilaku, persepsi, motivasi, atau campuran dari semuanya secara sistematis sebagai akibat dari pengalaman dalam situasi-situasi tertentu.⁵³

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan belajar yang dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah disusun sistematis untuk mendorong perubahan ke arah yang lebih baik dari segi perilaku, pengetahuan, persepsi, serta motivasi.

⁵¹ Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 13.

⁵² E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*, (Bandung: PT Remaja Rosakarya, 2004), hlm. 100.

⁵³ Max Darsono, dkk., *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang: CV IKIP Semarang Press, 2000), hlm. 2.

Pendidikan Agama Islam menurut Zakiyah Dradjat adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan dan menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.⁵⁴ Adapun menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran-ajaran dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam Al-Qur'an dan sunnah.⁵⁵ Abdul Majid juga mengemukakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar seorang pendidik dalam menyiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁵⁶

Menurut beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik dalam memahami, mengetahui, dan membentuk sikap dan kepribadian melalui bimbingan maupun pengajaran yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran islam (Al-Qur'an dan Sunnah). Sebagaimana yang pernah dilakukan oleh Nabi dalam upaya menyampaikan seruan agama

⁵⁴ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 12.

⁵⁵ Syamsul Huda Rohmadi, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Araska, 2012), hal. 143.

⁵⁶ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran...*, hlm. 13.

dengan berdakwah, menyampaikan ajaran, memberikan teladan, melatih keterampilan berbuat, memberi motivasi dan menciptakan lingkungan sosial yang mendukung pelaksanaan ide pembentukan pribadi muslim. Untuk itu perlu adanya usaha, kegiatan, cara, alat, dan lingkungan hidup yang menunjang keberhasilannya.⁵⁷

Adapun budi pekerti berasal dari kata budi dan pekerti. Kata budi pekerti dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti alat batin yang merupakan panduan akal dan perasaan untuk menimbang baik dan buruk. Kata budi juga diartikan sebagai tabeat atau watak.⁵⁸ Sedangkan kata pekerti memiliki arti tingkah laku atau perangai.⁵⁹ Kedua kata tersebut selalu berkaitan. Budi merupakan penyemangat, pembangkit, pembangun, dan penyadar yang terdapat pada batin manusia, sifatnya tidak terlihat (abstrak). Sedangkan pekerti adalah refleksi, pekerjaan, karya dan laku (langkah) yang lahir dari budi. Budi pekerti merupakan akumulasi dari cipta, rasa, dan karsa yang diaktualisasikan ke dalam sikap, kata-kata, dan tingkah laku. Budi pekerti

⁵⁷ Zakiyah Drajat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 1992), hlm. 28.

⁵⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), Cet. 4, hlm. 215.

⁵⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...*, hlm. 1038.

menggambarkan sikap batin, yang dalam wawasan keagamaan dikenal dengan istilah Akhlak Karimah (budi pekerti mulia).⁶⁰

Sedangkan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah revolusi dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada kurikulum 2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diubah menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai mata pelajaran nasional (Kurikulum 2013 revisi 2017) dan merupakan Pendidikan yang secara mendasar menumbuhkembangkan akhlak peserta didik melalui pembiasaan dan pengamalan ajaran Islam secara menyeluruh (kaffah).⁶¹

Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik mengenai agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.⁶²

Adapun tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual

⁶⁰ Din Zainuddin, *Pendidikan Budi Pekerti dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: AMP Press, 2016), Cet. 2, hlm. 2.

⁶¹ Syarifuddin K, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), Cet.1, hlm. 14.

⁶² Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2010), hlm. 22.

seseorang, tetapi juga mencakup pemahaman dan penerapan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman hidup. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah membekali peserta didik dengan nilai-nilai dan ajaran Islam agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan membentuk pribadi yang bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia. Hal ini dapat dilihat dalam Q.S Ali Imran Ayat 102:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تُقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنتُمْ مُسْلِمُونَ

Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dengan sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan muslim (Q.S. Ali Imran/3: 102).

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka bertujuan untuk menghindari terjadinya plagiarisme dan kesamaan, dengan ini peneliti sampaikan beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian oleh Hisbullah Huda (2023)⁶³ yang berjudul **“Pemanfaatan Media Evaluasi Plickers Terhadap Keterampilan Membaca Cerpen Kelas VII SMPN 13 Depok Tahun Pelajaran 2022/2023”**. Penelitian merupakan penelitian

⁶³ Hisbullah Huda, “Pemanfaatan Media Evaluasi Plickers Terhadap Keterampilan Membaca Cerpen Kelas VII SMPN 13 Depok Tahun Pelajaran 2022/2023”, Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Tahun 2023.

deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui manfaat dan hasil belajar dari penggunaan aplikasi plickers dalam pembelajaran membaca cerpen kelas VII SMPN 13 Depok. Teknik pengumpulan datanya terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi plickers dalam pembelajaran membaca cerpen menghasilkan dampak yang positif, karena aplikasi plickers ini terdapat fitur menarik yang membuat peserta didik tidak bosan, antusias dan tentunya menambah motivasi. Hal ini dibuktikan bahwa siswa kelas VII mendapatkan nilai rata-rata secara umum, yaitu pada kategori baik dengan rata-rata nilai 72,41. Jadi, pemanfaatan media aplikasi plickers pada pembelajaran membaca cerpen kelas VII SMPN 13 Depok Tahun Pelajaran 2022/2023 dinilai sangat bermanfaat. Relevansi penelitian ini dengan kajian pustaka yang pertama dengan adalah sama-sama meneliti terkait dengan pemanfaatan aplikasi plickers. Perbedaan dalam kajian pustaka pertama adalah pemanfaatan plickers untuk keterampilan membaca cerpen, sedangkan peneliti disini ingin mengetahui pemanfaatan aplikasi plickers sebagai media evaluasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Penelitian oleh Husna Sholiha (2020)⁶⁴ yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi Plickers dalam Evaluasi Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi Tahun Ajaran 2018/2019”**. Jenis penelitian ini adalah dekriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi plickers di SMP Negeri 1 Dukuhturi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan bersifat interaktif, meliputi wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan pemanfaatan aplikasi plickers cukup baik, karena adanya respon positif dari siswa dan peningkatan motivasi belajar. Namun disini guru belum begitu mahir memanfaatkan aplikasi teknologi, karena baru awal menggunakan aplikasi plickers. disamping itu adanya keterbatasan perangkat pendukung pemanfaatan aplikasi plickers. Relevansi penelitian ini dalam kajian pustaka yang kedua dengan kajian pustaka yang kedua adalah sam-sama meneliti terkait aplikasi plickers sebagai media evaluasi pembelajaran. Perbedaan dengan kajian pustaka kedua adalah untuk mengetahui proses evaluasi pembelajaran IPS, sedangkan peneliti disini untuk mengetahui proses evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

⁶⁴ Husna Sholiha, *Pemanfaatan Aplikasi Plickers dalam Evaluasi Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi Tahun Ajaran 2018/2019*, Mahasiswa Universitas Negeri Semarang, Tahun 2020.

3. Jurnal yang ditulis oleh Jessica Sandi Mariana Situmorang dan Nani Mediatati (2023)⁶⁵ yang berjudul **“Efektivitas Plickers sebagai Media Evaluasi PPKn untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Siswa SMK Negeri 2 Salatiga”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Plickers sebagai media evaluasi pada mata pelajaran PPKn untuk mengurangi perilaku menyontek siswa kelas XI SMKN 2 Salatiga. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengurangan perilaku menyontek siswa, dari sebelumnya sebesar 41,67% menjadi 27,78% di kelas XI DPIB B, dan kelas XI TAV B yang sebelumnya 55,56% menjadi 28,57%. Efektivitas tersebut dapat dibuktikan melalui empat bentuk yaitu berhasilnya suatu program, tujuan/sasaran yang dituju berhasil diperoleh secara menyeluruh, kepuasan terhadap program, dan meningkatnya output. Presentase rata-rata dari keempat hal tersebut sebesar 76,13%, yang dapat disimpulkan bahwa plickers efektif digunakan sebagai media evaluasi PPKn untuk mengurangi perilaku menyontek siswa kelas XI SMKN 2 Salatiga. Relevansi penelitian ini dengan kajian pustaka yang ketiga yaitu memiliki kesamaan pada penggunaan aplikasi

⁶⁵ Jessica Sandi Mariana dan Nani Mediatati, Efektifitas Plickers sebagai Media Evaluasi PPKn untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Siswa SMK Negeri 2 Salatiga, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2023), Vol. 6, No. 2, hlm. 441-453

Plickers sebagai media evaluasi pembelajaran. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan mata pelajaran. Pada kajian pustaka ketiga, penelitian ditujukan untuk mengurangi perilaku menyontek pada pembelajaran PPKn, sedangkan peneliti disini fokus melakukan penelitian terhadap pemanfaatan aplikasi plickers dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

4. Jurnal yang ditulis oleh Krisna Raditya Pratama (2019)⁶⁶ yang berjudul **“Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plickers dalam Penilaian Hasil Belajar Kimia di Era Digital”**. Metode penelitian ini menggunakan metode campuran deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan instrumen angket dengan skala *Likert* dan pertanyaan terbuka untuk mengumpulkan data persepsi kelas XII di SMK Kesehatan Wonosari tahun ajaran 2017/2018. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan Plickers dalam penilaian hasil belajar Kimia di era digital. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa percaya pentingnya penilaian hasil belajar dengan Plickers karena mereka akan dapat umpan balik secara langsung dan membuat lingkungan belajar menjadi aktif dan menyenangkan. Relevansi penelitian ini dengan kajian pustaka yang ke empat adalah

⁶⁶ Krisna Raditya Pratama, Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plickers dalam Penilaian Hasil Belajar Kimia di Era Digital, *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2019), Vol. 17, No. 3, hlm. 205-216.

memiliki persamaan di pembahasan penggunaan aplikasi Plickers sebagai penilaian. Adapun perbedaannya adalah pada kajian pustaka keempat berfokus pada persepsi siswa terhadap aplikasi Plickers dalam penilaian hasil belajar pada mata pelajaran Kimia, sedangkan penelitian ini berfokus pada proses pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

5. Jurnal yang ditulis oleh Mujiburrahman, Baiq Sarlita Kartiani, dan Lalu Parhanuddin (2023)⁶⁷ yang berjudul **"Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka"**. Penelitian ini menggunakan metode penelitian sejarah atau *study documentary*, dan pengumpulan datanya dilakukan dengan melalui analisis dokumen yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam mengenai asesmen yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara umum dan kaitannya dengan sekolah dasar terlebih pada kurikulum merdeka saat ini. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa asesmen yang digunakan di sekolah dasar merujuk pada permendikbud No 21 Tahun 2022 yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif. Relevansi penelitian ini dengan kajian pustaka yang ke lima yaitu memiliki persamaan terkait pembahasan asesmen pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu pada kajian

⁶⁷ Mujiburrahman, Baiq Sarlita Kartiani, dan Lalu Parhanuddin, Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka, *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, (2023), Vol. 1, No. 1, hlm. 39-48.

pustaka yang ke lima tujuan penelitian hanya untuk mengetahui pelaksanaan asesmen pembelajaran di sekolah dasar dalam kurikulum merdeka, sedangkan peneliti disini ingin mengetahui proses asesmen pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan memanfaatkan aplikasi plickers.

6. Jurnal yang ditulis oleh Tetti Kusuma Widyawati, Asep Purwo Yudi Utomo, Fajar Fitra Dewi, dan Daniyar Rohman (2023)⁶⁸ yang berjudul **"Pemanfaatan Google Form sebagai Media asesmen Formatif di Kelas XII IPS SMA Negeri 9 Semarang"**. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan google form sebagai media untuk asesmen formatif dengan sampel penelitian adalah kelas XII IPS di SMA Negeri 9 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) 44,45% siswa mengerjakan asesmen formatif secara maksimal tanpa media google form. Dan 90,91% siswa mengerjakan asesmen formatif secara maksimal dengan memanfaatkan media google form. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan google form sebagai media dalam asesmen formatif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena mengalami peningkatan sebesar 46,46%. (2) Dari segi proses dan waktu, pemanfaatan google form lebih efektif dibandingkan

⁶⁸ Tetti Kusuma Widyawati, Asep Purwo Yudi Utomo, Fajar Fitra Dewi, dan Daniyar Rohman, Pemanfaatan Google Form sebagai Media asesmen Formatif di Kelas XII IPS SMA Negeri 9 Semarang, JUPENDIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 1, No. 1, (2023), hlm. 143-154.

dengan tanpa google form. Relevansi penelitian ini dengan kajian pustaka yang ke enam yaitu memiliki persamaan terkait pemanfaatan media dalam kegiatan asesmen formatif. Perbedaannya adalah pada kajian pustaka ke enam, menggunakan google form sebagai media asesmen formatif sedangkan peneliti disini menggunakan aplikasi plickers sebagai media asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

7. Tesis yang ditulis oleh Awaliya Nur Fadhillah (2024)⁶⁹ yang berjudul **“Model Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 1 Kemangkon Tahun Pelajaran 2023/2024”**. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis mengenai model asesmen pembelajaran PAI BP dalam kurikulum merdeka di SMP Negeri 1 Kemangkon Tahun Pelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis kualitatif deskriptif lapangan. Hasil penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa asesmen pembelajaran yang digunakan pada Pembelajaran PAI BP di SMP Negeri 1 Kemangkon meliputi perencanaan dan pelaksanaan asesmen pembelajaran PAI BP. Model asesmen yang digunakan dalam perencanaan

⁶⁹ Awaliya Nur Fadhillah, *Model Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Kurikulum merdeka di SMP Negeri 1 Kemangkon Tahun Pelajaran 2023/2024*, Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Tahun 2024.

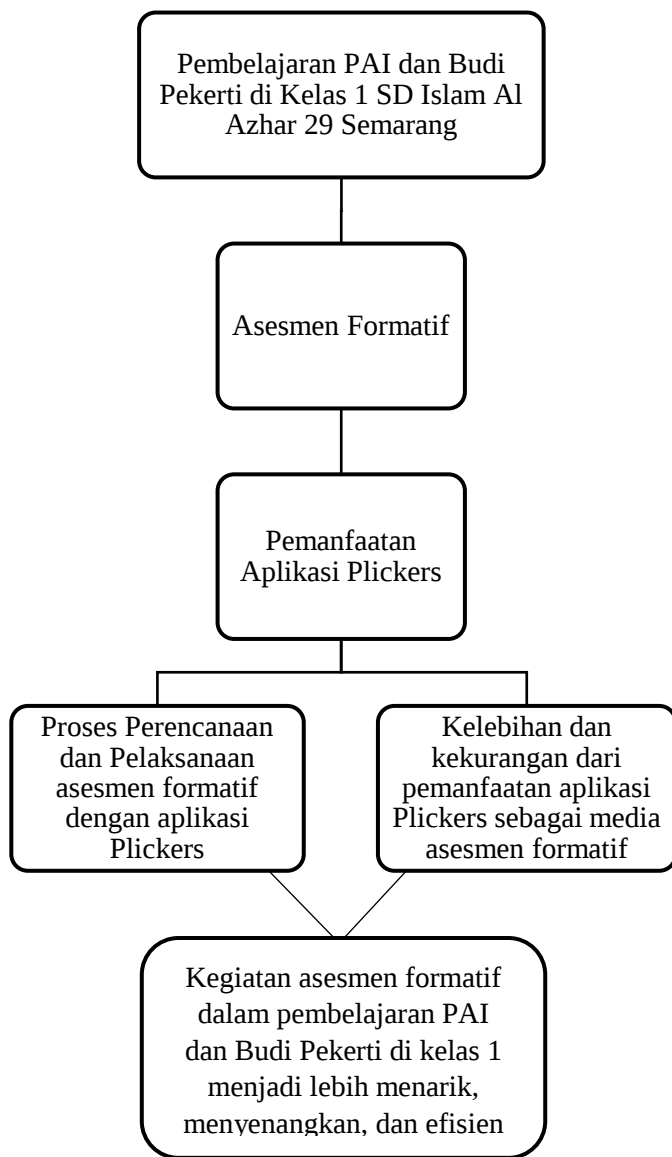
pembelajaran PAI BP di SMP Negeri 1 Kemangkon yaitu asesmen formatif, asesmen sumatif, asesmen berbasis kelas berupa tes lisan, tes tertulis, tugas, pengamatan, kinerja atau *performance*, portofolio, dan asesmen murid. Relevansi penelitian ini dengan kajian pustaka yang ke tujuh adalah sama-sama meneliti terkait pelaksanaan asesmen pada pembelajaran PAI BP. Adapun perbedaannya, dalam kajian pustaka ke tujuh adalah berfokus pada pembahasan model asesmen pembelajaran PAI BP, sedangkan peneliti disini akan membahas pelaksanaan asesmen melalui aplikasi plickers pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

C. Kerangka Berpikir

Pada era modern saat ini, pembelajaran inovatif sangat diperlukan dalam mengikuti perkembangan teknologi. Terutama dalam proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan praktik. Namun pembelajaran dengan pendekatan ini bisa terasa monoton bagi siswa kelas 1. Karena masih memiliki rentang perhatian yang pendek, siswa kelas 1 membutuhkan variasi belajar yang menarik agar mereka lebih terlibat. Hal ini seringkali membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran. Oleh karena itu, salah seorang guru PAI di SD Islam Al Azhar 29 Semarang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan pada kelas 1.

Inovasi dalam pembelajaran tidak hanya diterapkan dalam pemberian materi, tetapi juga dilakukan dalam kegiatan asesmen pada siswa kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang. Pelaksanaan asesmen, khususnya asesmen formatif sangat berperan penting dalam memantau proses belajar siswa, pencapaian tujuan pembelajaran, dan meningkatkan pengajaran agar lebih efektif. Salah satu media berbasis teknologi yang digunakan dalam kegiatan asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah aplikasi Plickers.

Aplikasi Plickers memungkinkan guru melakukan asesmen formatif tanpa membutuhkan perangkat digital untuk siswa. Karena guru hanya perlu memindai kode QR yang dipegang siswa untuk dapat melihat jawaban mereka secara langsung. Penggunaan aplikasi Plickers ini memudahkan guru dalam melakukan asesmen formatif secara cepat dan efisien, sekaligus memberikan kemudahan dalam menganalisis hasil belajar secara praktis. Selain itu, aplikasi Plickers juga memiliki efektivitas yang cukup tinggi karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui metode yang interaktif dan menarik.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang memberikan gambaran tentang situasi dan kejadian faktual dan sistematis mengenai faktor-faktor, sifat-sifat, serta hubungan antara fenomena yang dimiliki untuk mengetahui dasar-dasarnya.⁷⁰ Penelitian ini menyajikan data deskriptif yang berupa data tertulis dari catatan hasil observasi, wawancara, pengalaman individu dan sejarah sebagai pendukung terbentuknya interpretasi penelitian. Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau pandangan yang lengkap dan mendalam mengenai subjek yang diteliti.

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur kuantifikasi, perhitungan statistik, atau bentuk cara-cara lainnya yang menggunakan ukuran angka. Kualitatif berarti sesuatu yang berkaitan dengan aspek kualitas, nilai, atau makna yang terdapat dibalik fakta dan hanya dapat diungkapkan melalui linguistik, bahasa, atau kata-kata.⁷¹ Dalam metode penelitian juga sampel yang digunakan ditekankan pada

⁷⁰ Lexy J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 6.

⁷¹ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 82.

kualitasnya bukan pada jumlahnya, dimana peneliti terlibat langsung dengan yang diteliti.⁷²

Pada penelitian Pemanfaatan Aplikasi Plickers sebagai Media Asesmen Formatif pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang ini, diharapkan mampu mendeskripsikan data secara menyeluruh dan akurat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Al Azhar 29 Semarang selama kurang lebih 14 hari, dimulai pada tanggal 20 November 2024 sampai dengan tanggal 3 Desember 2024.

SD Islam Al Azhar 29 Semarang berlokasi di Jalan RM. Hadi Soebeno Sosrowardoyo, BSB City, Kelurahan Kedungpani, Kecamatan Mijen, Kota Semarang, Jawa Tengah. Sekolah dengan status swasta ini didirikan pada tanggal 3 Mei 2006 dengan Nomor SK Pendirian 421.211939 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20329253.

C. Jenis dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian merupakan subyek dari mana data dapat diperoleh. Adapun sumber data yang digunakan dalam menunjang penelitian ini terdiri atas sumber data primer dan data sekunder.

⁷² Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019), hlm. 8.

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file. Data ini harus dicari melalui narasumber atau dalam istilah teknisnya responden, yaitu orang yang dijadikan objek penelitian atau orang yang dijadikan sebagai sarana mendapatkan informasi maupun data.⁷³ Data primer atau data utama dalam penelitian ini yaitu guru PAI dan Budi Pekerti (PAI BP) kelas 1, dan siswa kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang.

2. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.⁷⁴ Data sekunder ini merupakan data yang sifatnya mendukung keperluan data primer untuk memperkuat keterangan, informasi, atau data yang telah diperoleh melalui informan. Data pendukung yang relevan dengan penelitian ini berupa arsip atau dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian ini. Dokumen yang diperlukan diantaranya berupa profil sekolah, data peserta didik, data guru, RPP atau

⁷³ Umi Narimawati, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*, (Bandung: Agung Media, 2008), hlm. 98.

⁷⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2003), hlm. 402.

modul ajar, dan hal-hal lainnya yang dapat melengkapi data penelitian di SD Islam Al Azhar 29 Semarang.

D. Fokus Penelitian

Fokus Penelitian merupakan batasan masalah dalam penelitian kualitatif. Pembatasan ini didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi, dan kelayakan masalah yang akan dipecahkan, serta faktor keterbatasan tenaga, dana, dan waktu.⁷⁵ Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka fokus penelitian diantaranya:

1. Proses pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang.
2. Kelebihan dan kekurangan dari pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam rangka penelitian. Pada penelitian ini, proses pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan sistematis yang berkenaan dengan fenomena-fenomena yang

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 207.

diteliti. Observasi adalah mengamati kejadian, gerak atau proses.⁷⁶ Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terbuka yaitu keberadaan pengamat diketahui oleh subjek yang diteliti, dan subjek memberikan kesempatan kepada pengamat untuk mengamati peristiwa-peristiwa yang terjadi.⁷⁷

Teknik observasi pada dasarnya digunakan untuk mengamati perubahan kejadian sosial dan fenomena yang tumbuh dan berkembang, kemudian dapat dilakukan penilaian. Tujuan utama observasi adalah mengumpulkan data dan informasi dari fenomena dan gejala sosial, baik kejadian maupun tindakan, interaksi responden dengan lingkungan, dan faktor-faktor lain yang diamati.⁷⁸

Dalam menggunakan teknik observasi, cara yang paling efektif adalah dengan menggunakan format observasi atau blanko sebagai instrumen yang memuat item-item tentang kegiatan dan peristiwa yang terjadi. Observasi tidak hanya sekedar mencatat, tetapi juga mempertimbangan data yang akan diambil. Adapun yang diobservasi dalam penelitian ini adalah bagaimana pelaksanaan pemanfaatan asesmen formatif melalui aplikasi Plickers pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, termasuk

⁷⁶ Suharsini Arikunto, *Proses Penelitian Suatu Pendekatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 230.

⁷⁷ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hlm. 145.

⁷⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 231.

suasana kelas, perilaku siswa dan cara guru mengkondisikan siswa saat pelaksanaan asesmen formatif berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk melakukan studi pendahuluan dan menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara adalah kegiatan tanya jawab dengan bertatap muka antara pewawancara dan yang diwawancara (responden) untuk memperoleh keterangan dan informasi (data) yang relevan dengan masalah penelitian. Sutrisno mengemukakan bahwa yang perlu dipegang peneliti ketika menggunakan metode wawancara adalah sebagai berikut:

- a. Bahwa subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri.
- b. Apa yang dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.
- c. Interpretasi subjek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti.⁷⁹

Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur, dengan teknik tersebut peneliti harus menyiapkan pedoman wawancara secara sistematis untuk

⁷⁹ Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm. 80.

mempermudah dalam memperoleh dan mengumpulkan data. Wawancara tentunya sangat dibutuhkan untuk memperkuat hasil dari proses penelitian. Seluruh data yang belum valid dapat ditanyakan langsung kepada responden yang mampu menjawab pertanyaan dari peneliti. Adapun yang diwawancara dalam penelitian ini adalah guru PAI dan Budi Pekerti kelas I yang menggunakan aplikasi Plickers dan siswa kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan dan problematika yang terjadi dalam kegiatan asesmen formatif melalui aplikasi Plickers, serta kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi Plickers. Selain itu, penelitian ini juga menggali tingkat kepuasan siswa setelah mengikuti kegiatan asesmen dengan aplikasi Plickers pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini diperoleh dengan mengumpulkan, mempelajari dan menganalisis dokumen yang diperoleh baik berupa tulisan, gambar, maupun, maupun elektronik.⁸⁰ Dalam proses penelitian dapat juga berupa foto-foto atau video selama proses pengumpulan data dilakukan. Setiap peneliti harus jeli dalam mengamankan data penelitian dan memberi jaminan kepada audiens bahwa hasil penelitian yang disajikan berasal dari sebuah penelitian yang dapat

⁸⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 135.

dipertanggungjawabkan.⁸¹ dokumentasi juga diperoleh dengan mengumpulkan, mempelajari dan menganalisis dokumen yang diperoleh baik berupa tulisan, gambar, maupun elektronik.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan teknik dokumentasi untuk mendapatkan bukti-bukti dalam proses pelaksanaan pengambilan data. Dokumen yang dimaksud adalah administratif yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini, seperti profil sekolah data lainnya yang berakaitan dengan pelaksanaan asesmen formatif melalui aplikasi Plickers pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang. Selain itu, peneliti juga mencatat, merekam, dan mengambil foto pada saat kegiatan observasi dan wawancara yang berlangsung.

F. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah dan untuk menguji data yang diperoleh. Selain itu, keabsahan data juga diperlukan agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah. Adapun uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan

⁸¹ Enung Hasanah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: UAD Press, 2021), hlm. 104.

data dan sumber data yang telah ada.⁸² Triangulasi dalam pengecekan data yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.⁸³ Dengan kata lain, melakukan pengecekan data yang diperoleh dari sumber yang berbeda dengan teknik yang sama. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber terkait pelaksanaan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Data yang telah didapat kemudian dianalisis oleh peneliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang kemudian akan diminta untuk melakukan pemeriksaan ulang dari berbagai sumber tersebut. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara pengecekan data primer dan data sekunder agar data yang diperoleh lebih komprehensif.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.⁸⁴ Maka peneliti melakukan diskusi untuk

⁸² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 241.

⁸³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 274.

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 274.

memeriksa data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar karena dari sudut pandang yang berbeda. Dalam penelitian ini, dilakukan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi kepada guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1 dan siswa kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang pada proses pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif. Dalam hal ini, data yang diperoleh dengan wawancara kemudian dicek dengan observasi atau dokumentasi, teknik ini memastikan untuk mendapatkan data yang dianggap akurat.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman yaitu melalui tiga tahap diantaranya sebagai berikut:⁸⁵

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang bertujuan untuk mempertajam dan membuang bagian yang tidak diperlukan serta menyusun data sehingga hasil akhir dapat memberikan gambaran secara jelas. Setelah data penelitian telah dikumpulkan, maka peneliti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola yang terkait dengan pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif

⁸⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 247-253.

pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu berupa teks yang bersifat naratif. Selain itu, dapat berupa grafik, matriks, *network* (jejaring kerja), dan chart.⁸⁶ Penyajian data disini berupa uraian hasil teks dalam paragraf dan penggabungan foto yang diperoleh sebagai hasil dokumentasi untuk menunjang dan memperkuat hasil observasi yang diperoleh selama penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (Conclusion Drawing/Verification)

Penarikan simpulan merupakan hasil penelitan yang menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Simpulan disajikan dalam bentuk deskriptif objek penelitian dengan berpedoman pada kajian penelitian.⁸⁷ Kesimpulan awal yang berfat sementara akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data,

⁸⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 249.

⁸⁷ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hlm. 212.

maka kesimpulan yang diambil merupakan kesimpulan kredibel.⁸⁸ Pada tahap ini, peneliti diharapkan dapat menjawab rumusan penelitian dengan lebih jelas berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

⁸⁸ Umrati dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*, (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020), hlm. 89-90.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Profil dan sejarah singkat SD Islam Al Azhar 29 Semarang

SD Islam Al Azhar 29 Semarang merupakan salah satu sekolah swasta unggulan yang memiliki akreditasi A, dengan nomor SK Akreditasi 1347/BAN-SM/SK/2021 pada tanggal 8 Desember 2021. Sekolah ini didirikan pada tanggal 3 Mei 2006 dan berada di bawah naungan Yayasan Al Himsya yang didirikan oleh Bapak H. Imam Syafi'i. Pada tahun 2004, Yayasan Al Himsya melakukan kerja sama dengan Yayasan Pesantren Islam (YPI) Al Azhar Jakarta untuk pengelolaan lembaga pendidikan KB-TK-SD Islam Al Azhar 29 Semarang. Sebagai lembaga pendidikan yang berbasiskan nilai-nilai Islam, maka kegiatan pembelajarannya selalu berkaitan dengan muatan islami seperti pembiasaan tadarus, hafalan surat pendek dan doa harian, sholat dhuha berjama'ah, sholat dzuhur berjamaah serta sholat qobliyah dan ba'diyah, dan sholat jumat.

Secara geografis, SD Islam Al Azhar 29 Semarang ini berlokasi di Jalan RM. Hadi Soebeno Sosrowardoyo, BSB City, Kedungpani, Kecamatan Mijen, Kota Semarang, Jawa Tengah. Meskipun berada jauh dari pusat kota, tidak mengurangi kemampuan sekolah ini untuk menunjukkan kualitasnya sebagai lembaga pendidikan unggulan. Dengan fasilitas pendidikan yang

memadai dan tergolong lengkap, kurikulum yang terintegrasi dengan nilai-nilai islami, serta tenaga pendidik yang profesional, menjadikan SD Islam Al Azhar 29 Semarang mampu bersaing dengan sekolah-sekolah lain.

SD Islam Al Azhar 29 Semarang memiliki infrastruktur modern yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang optimal. Bangunan bertingkat sekolah ini terawat dengan baik dan mencerminkan standar kualitas yang tinggi. Selain itu, lingkungan sekolah yang asri membuat terlihat sangat nyaman, dengan keberadaan kebun sekolah, kolam renang, gazebo serta taman Asmaul Husna untuk memperindah dan menghijaukan lingkungan.

Sekolah ini terdapat 30 ruang kelas ber AC, wifi, dan LCD, didukung dengan Pusat Sumber Belajar (PSB)/Perpustakaan, Lab. IPA, Lab. Komputer, Lab. Matematika, Lab. Olahraga, AVA (Audio Visual Aids), lapangan (untuk futsal, tenis, basket, bulu tangkis, dan sarana olahraga lainnya), sarana ekstrakurikuler, ruang musik, dan galeri karawitan (gamelan). Kemudian terdapat ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang Tata Usaha, masjid, kantin, UKS, Sofie hall, studio musik, sanggar pramuka, Imam Syafi'i Convention Hall (yang berkapasitas $\pm$ 500 orang), dan kamar mandi yang berjumlah 53 ruang.

Ciri khas dari SD Islam Al Azhar 29 Semarang adalah berfokus pada pengembangan semua aspek kecerdasan anak melalui pendidikan berbasis IMTAQ, IPTEK, dan berbudaya lingkungan tanpa meninggalkan kultur Jawa. Dalam mendukung

pengembangan tersebut, sekolah ini menghadirkan beberapa program unggulan diantaranya yaitu kelas tahfidz, *bilingual class*, pembiasaan adab-adab islami seperti budaya 5S (senyum, salim, salam, sopan, santun) yang menjadi ciri khas interaksi sehari-hari, dan *google classroom* untuk mendorong pembelajaran berbasis teknologi. Program lainnya terdapat ekstrakurikuler untuk pengembangan bakat dan minat siswa, pembinaan prestasi, serta penghargaan siswa. Adapun prestasi yang diperoleh siswa, guru, dan sekolah mencerminkan sebagai pendidikan yang berkualitas. Beberapa penghargaan telah diraih di tingkat kota, provinsi, nasional, bahkan internasional.

Visi SD Islam Al Azhar 29 Semarang adalah “Unggul dalam IMTAQ dan IPTEK, Berbudaya Jawa serta Peduli Lingkungan”. Untuk mengetahui sejauh mana visi tersebut dapat tercapai, SD Islam Al Azhar 29 Semarang juga memiliki beberapa indikator keberhasilan visi, diantaranya yaitu:

Tabel 3.1 Indikator Keberhasilan Visi SD Islam Al Azhar 29 Semarang

1.	IMTAQ
	a. Taat beribadah dan mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
	b. Rajin mengaji
	c. dapat membaca Al Qur'an

	d. Menguasai ilmu agama Islam
2.	IPTEK
	a. Berkompeten dan bijak dalam memanfaatkan internet
	b. Berkompeten dalam komputer
	c. Berkompeten dalam teknologi dan informasi
	d. Mampu berbahasa Inggris
	e. Berkompeten dalam bidang matematika/sains
	f. Memiliki keterampilan seni
3.	Budaya Jawa
	a. Setiap warga berperilaku dan bersikap sopan
	b. Bertutur kata santun
	c. Saling menghormati dan menghargai orang lain baik di sekolah, keluarga, dan masyarakat
	d. Melestarikan budaya Jawa: Tari Jawa, Gamelan, dll
4.	Budaya Lingkungan
	a. Menjaga kebersihan diri
	b. Menjaga kebersihan lingkungan kelas, kantin, sekolah, rumah, dan masyarakat
	c. Memanfaatkan sampah
	d. Memelihara dan melestarikan lingkungan hidup
	e. Hemat energi dan sumber daya
	f. Kurikulum berbasis lingkungan

Sedangkan Misi dari SD Islam Al Azhar 29 Semarang diantaranya yaitu:

- a. Mewujudkan cendekiawan muslim yang berakhlakul karimah
 - b. Melaksanakan pembelajaran untuk memenuhi tuntutan global
 - c. Menjadikan generasi yang menghargai dan melaksanakan budaya jawa
 - d. Melaksanakan kegiatan yang berbudaya lingkungan bagi warga sekolah
- a. Adapun tujuan SD Islam Al Azhar 29 Semarang diantaranya sebagai berikut:
- e. Menghasilkan murid murid yang taat beribadah dan bersikap santun dalam tutur kata dan perilaku
 - f. Menghasilkan murid yang aktif, inovatif, inisiatif, kreatif, dan mandiri
 - g. Menghasilkan murid yang menghargai budaya jawa
 - h. Menjadikan murid yang mampu melaksanakan budaya jawa
 - i. Mewujudkan lingkungan sekolah yang nyaman, bersih, hijau, asri, indah, sehat, dan aman
 - j. Menjadikan sekolah yang peduli dan berbudaya lingkungan

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti memperoleh berbagai informasi mengenai proses pemanfaatan

aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang diterapkan di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang. Sekolah ini dikenal sebagai salah satu sekolah unggulan yang memiliki beberapa program pendidikan berkualitas yang dilengkapi dengan fasilitas modern untuk menunjang proses pembelajaran. Kesadaran akan pemanfaatan teknologi di sekolah ini juga menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan pembelajaran agar lebih bermakna dan bervariasi. Salah satu contoh penerapan teknologi di SD Islam Al Azhar 29 Semarang adalah pemanfaatan aplikasi Plickers, yang telah digunakan oleh salah satu guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1 dalam membantu proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Plickers merupakan sebuah platform yang dihadirkan untuk membantu proses asesmen formatif di kelas. Dengan menggunakan perpaduan antara perangkat digital dan kartu barcode khusus, Plickers membantu guru mengumpulkan data hasil jawaban siswa secara cepat. Hal ini sesuai dengan kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Dalam wawancara yang peneliti lakukan, bersama Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i., selaku guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1 yang menerapkan aplikasi Plickers pada metode pembelajarannya. Ia menjelaskan beberapa alasan menggunakan aplikasi Plickers, diantaranya sebagai berikut:

Kalau saya memilih aplikasi plickers tadi karena sangat menarik. Kalau bagi saya menarik, praktis, jadi lebih efisien. Nilai bisa tersimpan langsung dan bisa membuat anak-anak senang. Selama akunnya masih ada, kita masih bisa menyimpan nilai itu misalkan nanti sewaktu-waktu butuh jadi ngga hilang. Terus dimana kita juga apa ya bisa belajar hal-hal yang baru, kalau kertas atau apa kan itu sudah biasa. Jadi bisa menambah semangat anak-anak. Nah kita juga bisa langsung memanfaatkan media, jadi alasan itu ya lebih enak dengan menggunakan Plickers sebagai post tes atau penilaian.

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru tersebut, menunjukkan bahwa alasan memanfaatkan aplikasi Plickers sebagai asesmen yaitu karena penggunaannya yang praktis, menarik, dan terlebih lagi memudahkan dalam menyimpan nilai siswa secara otomatis sehingga lebih efisien. Nilai yang tersimpan tidak akan hilang selama akun Plickers itu masih ada. Selain itu, juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian aplikasi Plickers sangat membantu guru dalam melaksanakan asesmen pada siswa serta memberikan suasana belajar yang menyenangkan.

Sebelum menggunakan aplikasi Plickers untuk asesmen formatif, biasanya guru dalam melaksanakan asesmen hanya menggunakan metode konvensional yaitu melalui kertas. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i selaku guru PAI dan Budi Pekerti sebagai berikut:

Penilaian pelajaran PAI BP, sebelumnya itu saya hanya menggunakan tes tulis seperti pilihan ganda dan kadang

juga pernah lisan. Tapi menurut saya itu sudah biasa dan memakan banyak waktu untuk mengoreksi, jadi saya mencoba cari cara lain dengan memanfaatkan teknologi untuk penilaian agar lebih menarik buat anak-anak kelas 1 dan menurut saya juga bisa menghemat waktu.

Hasil wawancara di atas, guru mengungkapkan bahwa sebelum menggunakan aplikasi Plickers, metode asesmen formatif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dilakukan melalui tes tulis berupa pilihan ganda dan tes lisan. Namun metode ini dianggap kurang menarik dan memerlukan banyak waktu untuk mengoreksi jawaban siswa. Oleh karena itu, guru berupaya memanfaatkan teknologi agar proses penilaian menjadi lebih efisien dan menarik untuk siswa kelas 1.

Adanya aplikasi Plickers ini merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Oleh sebab itu, sudah seharusnya guru perlu berinovasi dengan memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran termasuk untuk asesmen belajar siswa. Penggunaan teknologi menjadi sangat penting dilakukan oleh para guru di era modern ini. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi membuat anak-anak banyak mendominasi dan lebih mahir dalam menggunakan teknologi. Guru juga harus meningkatkan kompetensi mereka agar tidak tertinggal dari siswa dalam mengikuti perkembangan tersebut. Sejalan dengan visi dan misi sekolah yaitu unggul dalam IPTEK, maka sangat jelas bahwa guru perlu aktif beradaptasi dan pandai memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran secara

optimal, seperti yang disampaikan oleh Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i berikut:

Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini, jadi kan seorang guru juga harus mengerti dan menguasai agar tidak kuper jadi harus lebih selangkah lebih maju. Jadi perkembangan teknologi ini saya menganggap ini memang harus tetap kita ikuti, kita pelajari lalu kita sesuaikan dan kenalkan ke anak-anak. Walaupun anak-anak itu sebenarnya nanti mereka bisa tahu sendiri dan bisa berkembang lebih cepat, tapi kita itu biar seolah-olah terlihat lebih maju selangkah dengan mereka agar tidak ketinggalan dalam perkembangan-perkembangan. Ya memang sangat luar biasa dan betul-betul sangat membantu tetapi bukan menjadi peran utama dalam menggantikan peran seorang pendidik, tetapi hanya membantu apa yang kita ajarkan.

Berdasarkan wawancara di atas, dijelaskan bahwa seorang guru diharapkan mampu memahami dan menguasai teknologi agar tidak tertinggal dalam perkembangan zaman serta mampu mengenalkan teknologi kepada siswa terutama dalam konteks pendidikan. Meskipun teknologi sangat membantu dalam proses pembelajaran, guru tetap menjadi peran utama sebagai pendidik dan pembimbing, sedangkan teknologi hanya berfungsi sebagai alat pendukung. Dengan demikian, guru harus terus belajar dan mengikuti perkembangan teknologi untuk memberikan pembelajaran yang lebih relevan kepada siswa.

a. Proses Pemanfaatan Aplikasi Plickers sebagai Media Asesmen Formatif pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan, dapat diketahui bahwa proses pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang dilakukan melalui tahap-tahap berikut:

1) Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil wawancara, pada tahap ini guru melakukan proses penyusunan serta mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum melaksanakan asesmen. Adapun kegiatan perencanaan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers menurut Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i., selaku Guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1, sebagai berikut:⁸⁹

Ya untuk merencanakan asesmen menggunakan Plickers itu tentunya menyiapkan instrumen semacam soal-soal dan tujuan penilaian. Sama untuk soal itu harus sesuai dengan materi yang sudah diajarkan dan tujuan pembelajarannya. Misalkan bab rukun islam ya kita buat soalnya sesuai materi itu. Kalau waktunya, saya gunakan biasanya setelah akhir pembelajaran atau setelah menyelesaikan satu materi, jadi kita bisa tahu sejauh mana pemahaman siswa. Dan kita gunakan itu sebagai soal evaluasi, jadi di setiap hari bisa.

⁸⁹ Hasil wawancara dengan Bapak Agus Prasetyo..., pada tanggal 25 November 2024.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa dalam merencanakan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers, guru menyiapkan instrumen berupa soal-soal yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan dan tujuan melaksanakan asesmen. Sedangkan untuk waktu pelaksanaannya, biasanya di akhir pembelajaran atau ketika menyelesaikan suatu materi sebagai bentuk evaluasi harian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Sementara itu, persiapan sebelum melaksanakan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers menurut Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i., sebagai berikut:

Untuk persiapan penilaian menggunakan aplikasi Plickers itu kita harus punya dulu aplikasinya di HP. Setelah itu, masuk di akun Plickers lewat web. Baru kemudian membuat kelas dan memasukkan data nama anak. Lalu soal-soal yang sudah disiapkan sebelumnya itu diketik di situ sekaligus kunci jawabannya. Selain itu, ya tentunya perangkat-perangkat seperti HP yang sudah terpasang aplikasi Plickersnya untuk men-scan jawaban dan laptop untuk mensinkronkan soal lewat web. Jaringan internet juga apakah sudah stabil, terus LCD proyektor untuk menayangkan soal. Kemudian menyiapkan kartu barcode yang sudah di print, tentunya disiapkannya disitu terus sudah itu saja.

Hasil wawancara di atas menjelaskan bahwa dalam mempersiapkan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers melalui beberapa tahapan. Diantaranya yaitu menginstal aplikasi Plickers di HP sebagai alat untuk memindai

jawaban dan mengakses akun dengan masuk melalui *website* Plickers pada laptop. Selanjutnya, membuat kelas dan menginput data nama siswa, dan mengetik soal-soal beserta kunci jawabannya. Selain itu, guru juga perlu menyiapkan kartu barcode yang telah di cetak dan perangkat LCD proyektor, serta jaringan internet yang stabil untuk mendukung kelancaran proses asesmen.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini meliputi rangkaian kegiatan dalam merealisasikan pelaksanaan asesmen formatif yang telah disiapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi di kelas 1 Idris dan kelas 1 Sholeh pada tanggal 25 November 2024, pelaksanaan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers dimulai dari guru membagikan kartu kode QR, menjelaskan cara penggunaan kartu, kemudian melatih siswa dengan melakukan latihan motorik sederhana seperti memutar dan memegang kartu yang benar untuk memastikan mereka telah memahaminya. Tahap berikutnya adalah mempersiapkan LCD proyektor untuk menampilkan soal atau pertanyaan yang telah disediakan dalam akun Plickers guru. Setelah semua siswa siap, guru mulai membacakan soal dan menjelaskan maksud pertanyaan tersebut. Selanjutnya, guru memberikan arahan kepada siswa untuk segera mengangkat kartu barcodenya jika sudah mengetahui jawabannya. Proses ini dilanjutkan dengan guru memindai jawaban mereka menggunakan kamera

smartphone dalam aplikasi yang telah terhubung dengan *website* Plickers. Hal ini juga disampaikan oleh Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i, selaku Guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1 yang memberikan penjelasan tahap pelaksanaan asesmen menggunakan aplikasi Plickers sebagai berikut:

Caranya kita beri kartu barcodenya terus kemudian kita jelaskan, disitu ada angka-angka sesuai nomor absennya yang sudah kita masukkan dan sudah kita setting di dalam komputer perangkat device-nya. Setelah sudah selesai tahap itu kemudian menampilkan soal di layar dan menjelaskan ke anak-anak disitu ada A, B, C, dan D itu kita jelaskan bahwa itu adalah jawaban *multiple choice* nya yang bisa dipilih dan tidak boleh ketika soal sudah muncul jangan menggunakan lisan, cukup menggerakkan atau mengangkat barcode tadi. Nah lalu guru men scan jawaban atau men scan barcode yang sudah diangkat oleh siswa dengan menggunakan HP. Nah nanti akan muncul jawaban mereka di layar monitor yang bisa dilihat. Nanti ketika itu bisa dilihat siapa yang menjawab A, B, atau C dan D sudah ketahuan. Baru nanti jawaban yang benar, kita beritahu bahwa jawaban yang benar adalah berwarna hijau dan yang salah berwarna merah. Biar otomatis tahu hijau atau merah kita sebelumnya sudah memberikan kunci jawaban dalam persiapan soal yang sudah kita setting.

Hasil wawancara dan observasi tersebut menunjukkan bahwa tahapan melakukan asesmen menggunakan aplikasi Plickers yaitu dimulai dari guru memberikan kartu barcode kepada setiap siswa berdasarkan nomor absen dan memberikan penjelasan kepada siswa bahwa untuk menjawab soal cukup dengan mengangkat kartu barcode yang didalamnya terdapat opsi jawaban berupa A, B, C, dan D. Selain itu, siswa tidak

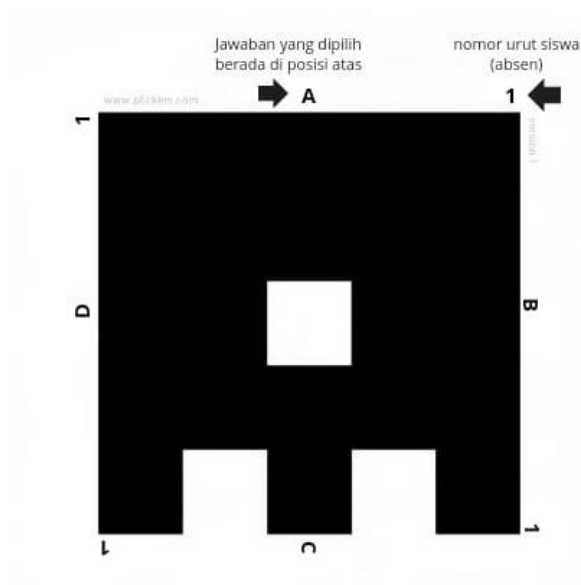
diperbolehkan menggunakan lisan saat menjawabnya. Selanjutnya, mulai menampilkan soal di layar dan saat siswa telah mengangkat kartu barcode tersebut, guru mulai memindai jawaban dengan menggunakan HP agar dapat muncul di layar. Ketika semua jawaban sudah di scan, guru menunjukkan jawaban siswa yang benar dan salah di layar. Jawaban siswa yang benar menunjukkan warna hijau dan jawaban yang salah akan berwarna merah. Untuk mengetahui ini secara otomatis, kunci jawaban telah di atur saat mempersiapkan soal sebelumnya.



Gambar 4.1 Proses Pemindaian Jawaban Siswa

Kartu Plickers ini masing-masing memiliki bentuk kode yang beragam, sehingga setiap siswa tidak akan mendapat kode yang sama. Kartu ini memiliki empat sisi yang setiap sisinya terdapat label A, B, C, dan D. Selain itu, di bagian sudutnya

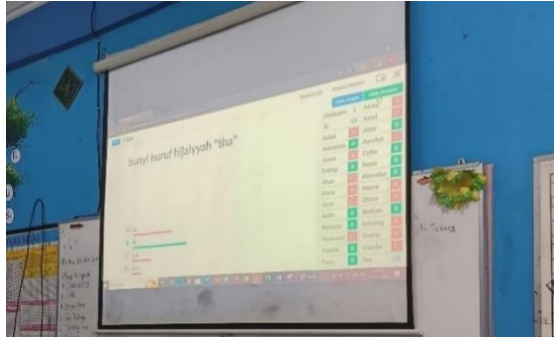
juga terdapat nomor yang dapat digunakan sebagai nomor urut/nomor absen siswa. Untuk menjawab soal, kartu ini harus memposisikan opsi jawaban yang dipilih berada di atas. Misalnya, jika jawaban yang dipilih adalah A, maka posisi huruf A harus diletakkan di posisi atas. Pada gambar berikut ini adalah contoh posisi kartu apabila jawaban yang dipilih oleh siswa nomor urut 1 adalah A:



Gambar 4.2 Kartu Plickers (Barcode)

Jawaban siswa yang benar dan salah dapat diketahui secara langsung di layar dan menunjukkan warna yang berbeda. Jawaban benar ditandai dengan warna hijau sedangkan jawaban

yang salah ditandai dengan warna merah. Berikut adalah contoh tampilan jawaban siswa.



Gambar 4.3 Tampilan Jawaban yang Benar dan Salah

Setelah semua soal terjawab oleh siswa, tahapan terakhir adalah guru memperlihatkan dan menyampaikan hasil penilaiannya baik dari hasil masing-masing siswa maupun hasil rata-rata yang diperoleh. Penyampaian ini dilakukan agar siswa dapat melihat sejauh mana mereka memahami materi yang telah diarkan. Pada saat ini, guru juga langsung memberikan *feedback* secara langsung kepada siswa serta melakukan refleksi mengenai kesalahan atau kesulitan yang dihadapi dan memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar. Sebagaimana yang dijelaskan Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i, yaitu:

Ketika ada anak yang menjawab salah atau benar, mereka akan tahu jawaban mereka, dan secara sendirinya mengetahui kesalahan. Nah, bagi anak yang banyak menjawab benar dan mendapat skor tinggi tetap berikan motivasi yang baik biar makin semangat, tapi yang misalkan jawabannya kok banyak salah, nah kita beritahu bahwa permainan ini bisa dilakukan lagi jadi

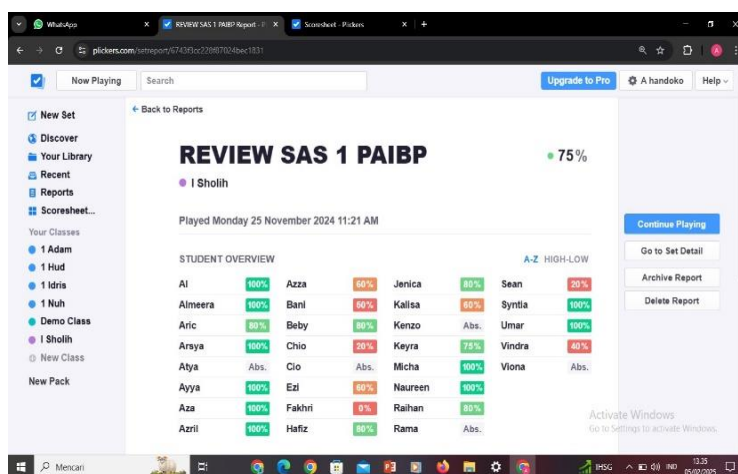
bisa berubah nilainya biar lebih baik dan kita juga beri motivasi yang mendukung itu di feedbacknya gitu.

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa setelah proses penilaian menggunakan aplikasi Plickers, siswa diberikan kesempatan untuk melihat hasil jawaban yang mereka peroleh. Guru juga memberikan umpan balik yang positif kepada siswa, baik yang menjawab benar maupun yang menjawab salah. Siswa yang banyak menjawab salah dan mendapat skor rendah, diberikan motivasi agar lebih giat dalam belajar dan mendapat hasil atau skor yang lebih baik. Sementara itu, siswa yang mendapat skor tinggi juga tetap diberikan motivasi agar semakin semangat dalam belajar. Melalui ini, siswa didorong untuk terus belajar tanpa merasa takut melakukan kesalahan.



Gambar 4.4 Proses Menampilkan Hasil Akhir Penilaian

Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat antusias maju ke depan layar untuk melihat nilai yang diperolehnya. Pada tampilan halaman hasil akhir ini menyajikan nilai pada masing-masing siswa dan nilai total kelas yang ditampilkan dalam bentuk persen. Nilai presentase memberikan kode warna yang berbeda sesuai perolehan nilainya. Warna hijau tua untuk skor 85-100%, hijau muda untuk skor 70-84%, Orange untuk skor 60-69%, dan merah untuk skor di bawah 60%. Selain itu, untuk siswa yang tidak hadir akan tercatat "abs" sebagai tanda jika tidak mengikuti asesmen.



Gambar 4.5 Tampilan Hasil Akhir Nilai Siswa

Berdasarkan hasil wawancara, kegiatan asesmen menggunakan aplikasi Plickers ini banyak mendapat respon positif dari siswa kelas 1, sebagaimana dengan penjelasan dari Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i berikut:

Kalau dari reaksinya anak-anak itu mereka senang, mereka cukup antusias. Ya malah bisa menjadi antusias sekali kalau jawabannya benar. Kalau jawabannya salah atau apa ya mereka akan sedikit antusiasnya. Tapi kita memotivasi lagi dan reaksi mereka kebanyakan ya senang. Ini juga bisa membuat siswa merasa tertantang untuk bisa menjawab dengan benar, karena nanti nilainya akan langsung keluar di layar.

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa reaksi siswa memiliki rasa antusias yang tinggi dalam kegiatan asesmen menggunakan aplikasi Plickers, terutama ketika dapat menjawab dengan benar. Jika jawabannya salah, siswa menjadi kurang antusias. Namun melalui motivasi yang diberikan, mereka tetap bersemangat dan memberikan tantangan bagi siswa untuk berusaha menjawab soal dengan benar.

Penjelasan di atas juga dikuatkan dari hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas 1, yang peneliti sajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Siswa Kelas 1

No	Nama Siswa	Pernyataan dalam wawancara
1	Klenthia (kelas 1 Idris)	“Perasaannya seneng banget, seru kalau jawabnya betul terus dapat nilai”
2	Arsy (kelas 1 Idris)	“Kalau aku seneng, soalnya nggak nulis”
3	Topas (kelas 1 Idris)	“Seneng tapi senengnya biasa aja”

4	Aya (kelas 1 Sholeh)	“Aku seneng, soalnya aku dapat 100 sama 80”
5	Azril (kelas 1 Sholeh)	“Iyah seneng, kata aku gampang”
6	Ezi (kelas 1 Sholeh)	“ Aku seneng, tapi susah sama jawabannya”
7	Chio (kelas 1 Hud)	“Seneng, nggak bosen soalnya baru pertama kali”
8	Nasya (kelas 1 Hud)	“Seneng, tapi deg-degan takut kalau jawabnya salah”
9	Aya (kelas 1 Hud)	“Seneng, seru, sama deg-degan juga”

Hasil wawancara peneliti dengan sembilan siswa tersebut, menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengungkapkan perasaan senang selesai kegiatan asesmen menggunakan aplikasi Plickers. Beberapa alasan diantaranya karena terkesan seru, mudah, tidak perlu menulis, mendapat nilai tinggi. Selain itu karena dapat mengetahui secara langsung nilai yang diperoleh, terlebih jika mereka yang menjawab soal dengan benar. Siswa juga merasa tidak bosan karena merupakan pengalaman pertama menggunakan aplikasi Plickers. Akan tetapi, terdapat juga siswa yang merasa kesulitan karena menurutnya pertanyaanya itu susah dan ada

juga yang merasa takut atau khawatir jika soal yang dijawabnya itu salah.

Adapun berdasarkan observasi, asesmen dengan menggunakan aplikasi Plickers ini tidak hanya diterapkan di kelas 1 Idris dan 1 Sholeh, tetapi juga diterapkan di kelas 1 Hud dan 1 Nuh. Sebagian besar siswa terlihat sangat bersemangat dan menikmati proses asesmen berlangsung. Terlebih saat menjawab soalnya dengan benar, siswa langsung berteriak dan bertepuk tangan. Hingga akhir kegiatan, siswa tetap terlihat antusias sampai meminta untuk memainkannya lagi. Meskipun disisi lain juga terdapat beberapa siswa yang terlihat kurang antusias dibandingkan dengan siswa lainnya, namun hal ini tidak mengganggu jalannya penilaian dan semangat siswa yang lain. Seperti yang terjadi pada Sabrang dari kelas 1 Idris dan Sean dari kelas 1 Sholeh yang terlihat kurang memperhatikan proses penilaian. Mereka lebih sibuk bermain sendiri dan enggan duduk di tempat duduknya. Meskipun demikian, guru tetap berusaha mengelola situasi kelas dengan baik, memberikan perhatian kepada siswa-siswa tersebut, dan mencoba melibatkan mereka secara perlahan tanpa mengganggu kegiatan penilaian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i., dalam menangani siswa yang kurang memperhatikan ketika proses asesmen berlangsung, Ia menyampaikan hal berikut:

Kalau solusi yang gak mau memperhatikan tetap diberikan pengertian, dan sambil berjalan saya tetep coba melibatkan mereka pelan-pelan. Misal kalau itu memang untuk penilaian yang nantinya nilai bakal digunakan tapi tetap mereka tidak mau ya kita kasih dengan metode kertas. Tapi paling yang gak memperhatikan itu biasanya hanya satu, satu yang biasanya sedikit istimewa. Tapi semuanya tetap mengikuti sampai selesai dengan lancar. Terus kan kita sebagai guru harus selalu memotivasi bahwa asesmen ini adalah anggap saja permainan sambil belajar sambil dinilai. Jadi kita berikan pemahaman pada anak-anak seperti itu.

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa dalam menghadapi siswa yang kurang memperhatikan saat proses asesmen menggunakan aplikasi Plickers, guru tetap berusaha memberikan pengertian dan secara perlahan melibatkan mereka. Apabila tetap tidak mau berpartisipasi, maka guru memberikan soal menggunakan metode lain seperti kertas sebagai alternatif. Namun, biasanya hanya ada satu siswa yang kurang memperhatikan, sementara yang lainnya tetap mengikuti penilaian hingga selesai. Selain itu, guru juga memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa asesmen ini merupakan belajar dengan bermain.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti juga menemukan bahwa saat proses asesmen berlangsung, terdapat siswa yang menangis karena jawabannya salah. Hal ini dialami oleh Asha kelas 1 Hud. Menghadapi situasi tersebut, guru berusaha menenangkan dan memberikan pengertian jika kegiatan asesmen ini dianggap sebagai permainan dan dapat diulang

kembali di lain waktu. Setelah diberikan pemahaman dan mulai tenang kembali, Asha akhirnya bersedia melanjutkan asesmen hingga selesai. Karena kondisi tersebut tidak berlangsung lama, sehingga tidak mengganggu siswa lainnya dan kegiatan ini dapat berjalan lancar.

Sementara itu, proses pelaksanaan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers juga terdapat kendala teknis yang menjadi tantangan. Sebagaimana penjelasan dari Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i berikut ini:

Kendalanya itu biasanya adalah ke jaringan internet atau wifi, kalau kondisi jaringannya tidak stabil atau apa ya misal listriknya mati sehingga membuat proses scan menjadi delay, terlambat sinkronnya.

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa kendala dalam pelaksanaan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers adalah stabilitas jaringan internet dan kualitas perangkat pendukung. Jaringan yang tidak stabil seperti gangguan sinyal atau pemadaman listrik dapat menyebabkan penundaan atau keterlambatan dalam proses pemindaian jawaban.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kendala jaringan wifi yang kurang stabil terjadi pada saat pelaksanaan asesmen di kelas 1 Sholeh. Kondisi ini tentunya dapat menyebabkan keterlambatan dalam penayangan hasil jawaban. Namun untuk mengatasinya, guru mencoba mengganti sambungan dari yang semula menggunakan wifi kelas kemudian beralih ke data

seluler. Selain itu, kualitas LCD proyektor yang kurang optimal juga menjadi masalah. Seperti yang terjadi di kelas 1 Nuh, proyektor yang tersedia itu tidak cukup terang dan memiliki resolusi rendah sehingga membuat tampilan soal kurang jelas. Dalam mengatasi hal ini, guru menuliskan kembali soal atau jawabannya di papan tulis.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terkait kendala yang terjadi ketika proses pelaksanaan asesmen adalah berupa jaringan internet yang tidak stabil dapat menghambat proses memindai jawaban dan sinkronisasi. Selain itu, perangkat LCD proyektor dengan kualitas rendah juga menjadi kendala yang menghambat kelancaran proses berjalannya asesmen, karena menyebabkan tampilan soal menjadi kurang jelas bahkan sulit terbaca oleh siswa.

Pada pelaksanaan asesmen menggunakan aplikasi Plickers ini, jumlah soal yang diberikan adalah menyesuaikan dengan waktu pelajaran. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i dalam wawancaranya sebagai berikut:

Untuk jumlah soal saat pakai Plickers itu lima sampai sepuluh soal, tergantung waktu jam pelajaran saat itu. Misal setelah satu set permainan selesai dan kebetulan masih ada sisa waktu yaa bisa ditambah ke set soal selanjutnya. Kalau menggunakan by kertas juga sama, jumlah soal yang saya berikan itu sekitar antara lima sampai sepuluh soal. Bedanya, soal yang menggunakan aplikasi plickers biasanya menggunakan soal yang lebih singkat dan lebih jelas agar dapat cepat dipahami anak-

anak karena agar cepat dijawabnya, sedangkan kalau by kertas itu kadang soalnya rasanya agak panjang. Tapi saya pakai plickers juga tidak seterusnya mbak, soalnya itu hanya cara saya biar anak-anak ngga bosan dan semangat saja, jadi penilaian by kertas juga masih dipakai.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa dalam penggunaan aplikasi Plickers maupun penilaian berbasis kertas, jumlah soal yang diberikan berkisar antara lima hingga sepuluh soal, tergantung pada alokasi waktu yang tersedia dalam jam pelajaran. Selain itu, soal dalam aplikasi Plickers biasanya dibuat lebih singkat dan jelas agar siswa dapat lebih cepat memahami dan menjawabnya, sedangkan soal berbasis kertas cenderung lebih panjang dalam penyajiannya. Dalam hal ini, guru tidak sepenuhnya mengganti asesmen berbasis kertas dengan aplikasi Plickers, melainkan menggunakan keduanya sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, dalam hal ini kelas 1 Hud dan 1 Nuh, mendapatkan satu set permainan yang terdiri lima soal karena kegiatan asesmennya dilakukan saat di waktu satu jam pelajaran. Sementara di kelas 1 Idris dan 1 Sholeh, mendapatkan dua set permainan yang memuat sampai sepuluh soal karena dilakukan pada saat waktu dua jam pelajaran.

Adanya asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers ini memberikan kesan penilaian yang berbeda dengan tes tertulis atau metode kertas. Hal ini dapat dilihat dari reaksi

siswa dan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. seperti yang diungkapkan oleh Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i berikut ini:

Kalau perbedaannya antara penilaian menggunakan plickers dengan by kertas itu mereka anak-anak lebih senang terus kaya terasa ada tantangan, jadi mereka akan lebih serius saat memainkannya. Kalau hasil dengan nilai itu ya tergantung mbak, kita gunakan untuk post test atau ulangan harian. Kalau kita gunakan untuk ulangan harian, anak-anak pasti belajar dulu. Nah itu bisa mempengaruhi hasil langsung jadi tentunya akan berbeda. Ini saya menggunakan aplikasi Plickers juga salah satunya untuk sebagai cara mendorong semangat anak-anak agar pembelajaran atau penilaian itu lebih aktif. Jadi seumpama nanti hasil nilai mereka tidak begitu memuaskan ya tidak apa-apa, yang terpenting ketertarikan siswa dalam pembelajaran yang menjadikan anak-anak lebih bersemangat.

Berdasarkan wawancara di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Plickers dalam asesmen formatif memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan metode berbasis kertas. Sedangkan pengaruh pada hasil atau nilai yang diperoleh bergantung pada jenis tes yang dilakukan seperti post test atau ulangan harian. Jika digunakan dalam ulangan harian, maka biasanya hasil nilaia siswa akan lebih baik karena siswa sudah melakukan persiapan sebelumnya. Penggunaan aplikasi Plickers ini tidak hanya sebagai alat penilaian tetapi sebagai cara untuk meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

b. Kelebihan dan kekurangan dari Pemanfaatan Aplikasi Plickers sebagai Media Asesmen Formatif pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang

Pada era digital saat ini, penggunaan aplikasi Plickers pada kegiatan asesmen formatif dapat menjadi solusi dalam memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Aplikasi Plickers ini dapat menawarkan berbagai kelebihan seperti memudahkan guru dalam mengetahui pemahaman siswa. Pada hasil observasi juga memperlihatkan bahwa melalui aplikasi Plickers, guru memberikan umpan balik kepada siswa setelah menampilkan hasil penilaian di layar. Umpan balik ini berupa motivasi dan dukungan kepada siswa baik yang mendapat nilai tinggi maupun nilai rendah. Selain itu, guru juga memberikan refleksi di akhir kegiatan untuk mengetahui apakah ada kesulitan yang dialami oleh siswa selama proses asesmen. Hal ini juga diungkapkan oleh Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i dalam wawancaranya dengan peneliti, bahwa Ia mengatakan:

Menurut saya, cara kerja aplikasi plickers ini lebih berhasil karena membantu materi yang kita sampaikan. Kalau menurut saya sendiri itu sangat efektif yah, karena sangat membantu. Kenapa, artinya itu kita jadi tahu perkembangan anak-anak itu seperti apa terlebih dalam asesmen formatif. Kita jadi tahu kalau siswa sudah paham atau belum, karena mereka akan mendapat nilai atau poin yang langsung muncul sesuai dengan pemahaman mereka, begitupula sebaliknya jika siswa yang belum paham maka mereka akan mengetahui

seberapa banyak nilai atau poin yang mereka peroleh. Jadi kita tau efektivitas dari aplikasi plickers ya kita jadi bisa mengetahui siswa yang paham dan siswa yang belum paham itu mana saja lewat data hasil nilai yang sudah langsung ketahuan saat itu juga. Jadi guru bisa langsung memberikan umpan balik dan arahan kepada siswa yang menjawab soalnya salah.

Hasil wawancara di atas menjelaskan bahwa aplikasi

Plickers dapat dikatakan efektif dalam membantu guru melakukan asesmen formatif. Adanya aplikasi ini memudahkan guru untuk memahami tingkat pemahaman siswa secara langsung melalui nilai atau poin yang diperoleh. Melalui aplikasi ini, guru mampu mengidentifikasi siswa yang telah memahami materi dan yang belum memahami materi. Selain itu, aplikasi Plickers ini juga memiliki kemampuan dalam memberikan data hasil penilaian secara langsung, sehingga guru dapat memberikan umpan balik dan arahan kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka.

Kelebihan lainnya dari aplikasi Plickers adalah praktis, karena dalam penggunaannya aplikasi ini tidak memerlukan banyak waktu dalam mengumpulkan hasil asesmen. Artinya, dalam hal ini untuk mengumpulkan jawaban dan nilai tidak perlu dengan mengoreksi satu persatu lembar jawaban siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i, yang mengatakan bahwa:

Aplikasi plickers ini juga sangat praktis yah artinya memudahkan sekali dalam penilaian, jadi guru tidak perlu

mengoreksi lembar siswa satu per satu dengan waktu yang lama. Tapi dengan adanya aplikasi ini guru bisa mengetahui jawaban sekaligus nilai siswa dengan waktu yang cepat dan tidak usah dikoreksi satu per satu. Selain itu juga menghemat kertas karena tidak membutuhkan kertas yang banyak untuk lembar soal, kalau menggunakan aplikasi ini kan cukup dengan menggunakan kartu barcode saja terus dibagikan ke siswa, karena kan selagi kartu barcode-nya masih bagus ya itu bisa dipakai lagi, terus juga bisa digunakan untuk kelas yang lainnya gitu. Jadi tinggal menyesuaikan absennya saja mangkanya aplikasi ini bisa dibilang praktis gitu mba, juga kan aplikasi ini mudah ya mba digunakannya jadi ya siswa itu gampang buat menjawab soal-soal, karena untuk menjawab soal itu ya hanya dengan memutar kartu barcodenya saja, apalagi anak kelas 1 itu kan juga belum memakai gadget berarti kaya tidak memerlukan perangkat dari siswanya.

Hasil wawancara tersebut menyimpulkan bahwa aplikasi Plickers sangat praktis dan memudahkan guru dalam proses asesmen. Melalui aplikasi ini, guru dapat mengetahui langsung jawaban dan nilai siswa dengan cepat tanpa perlu mengoreksi manual, sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga. Penggunaan aplikasi ini juga dinilai mudah digunakan oleh siswa terutama bagi siswa yang belum menggunakan perangkat gadget, karena cukup dengan memutar kartu barcode dalam menjawab soal. Selain itu, dapat menghemat kertas karena hanya membutuhkan kartu barcode yang dapat digunakan berulang kali untuk berbagai kelas. Hal ini menjadikan aplikasi Plickers sebagai solusi untuk asesmen yang lebih efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih menyukai asesmen dengan aplikasi Plickers daripada menggunakan metode biasa dengan kertas. Berikut merupakan hasil wawancara kepada beberapa siswa yang peneliti sajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.2 Hasil Wawancara Siswa Kelas 1

No	Nama Siswa	Pernyataan dalam wawancara
1	Topas (kelas 1 Idris)	“Aku lebih suka pakai Plickers, karena lebih seru kaya main gitu”
2	Arsy (kelas 1 Idris)	“Suka pakai aplikasi, ngga bosan. Kalau nulis pegel tangannya”
3	Klenth (kelas 1 Idris)	“Seneng pakai aplikasi Plickers, soalnya kalau nulis itu kaya susah kalau aplikasi itu gampang jawabnya”
4	Ezi (kelas 1 Sholeh)	“Aku lebih seneng pakai aplikasi, kata aku mudah cuma muter-muter kartu aja”
5	Aya (kelas 1 Sholeh)	“Lebih suka pakai aplikasi, lebih gampang”
6	Azril (kelas 1 Sholeh)	“Kalau aku seneng pakai kertas tapi juga seneng pakai aplikasi”
7	Nasya (siswa kelas 1 Hud)	“Seneng pakai Plickers daripada kertas, soalnya lebih seru”

8	Chio (siswa kelas 1 Hud)	“Aku lebih suka pakai kertas yang silang-silang soalnya lebih enak aja”
9	Aya (kelas 1 Hud)	“Lebih suka Plickers, soalnya seru”

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai asesmen dengan aplikasi Plickers dibandingkan metode kertas. Alasannya karena seru, kemudahan penggunaan, tidak membosankan, dan tidak melelahkan dibandingkan menulis. Namun, terdapat siswa yang memberi tanggapan netral karena menyukai kedua metode asesmen yaitu aplikasi Plickers dan kertas. Selain itu, ada juga siswa yang tetap merasa nyaman dengan metode kertas seperti cara silang-silang pada pilihan ganda. Sifatnya yang interaktif dan menyerupai permainan, menunjukkan bahwa aplikasi Plickers ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Aplikasi Plickers memiliki keunikan lain yang menjadikannya terlihat menarik dan berbeda dibandingkan metode penilaian manual. Aplikasi ini mampu menampilkan soal dan jawaban siswa secara langsung di layar, sehingga guru dapat dengan cepat mengetahui apakah jawaban siswa itu benar atau salah karena sistem memberikan tanda yang berbeda antara jawaban yang benar dan jawaban yang salah. Hal ini juga membuat siswa terlihat lebih antusias untuk terlibat dalam

kegiatan penilaian. Seperti yang disampaikan oleh Bapak Agus Prsetyo Handoko, S.Pd.i., berikut ini:

Menariknya dari aplikasi plickers itu kita bisa langsung tahu kalau jawaban siswa itu benar atau salah. Nah kalau siswa itu menjawab benar maka jawabannya ditandai warna hijau dan jawaban yang salah akan ditandai warna merah, untuk siswa yang tidak berangkat nanti keterangannya akan tertulis Abs atau absen. Nah menariknya lagi dengan aplikasi ini melibatkan semua siswa. Karena ketika jawabannya benar maka siswa akan antusias dan merasa senang, sehingga penilaian itu akan jadi lebih hidup atau aktif gitu mba. Beda lagi kalau penilaiannya menggunakan kertas, pasti partisipasi siswa kurang sehingga mereka kurang terlibat dalam penilaian. Berdasarkan wawancara di atas, menunjukkan bahwa

aplikasi Plickers dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Jawaban siswa yang benar akan ditandai dengan warna hijau, sementara jawaban yang salah ditandai dengan warna merah, dan siswa yang tidak hadir akan tercatat sebagai absen. Dalam hal ini, aplikasi Plickers mampu melibatkan seluruh siswa dalam proses penilaian, sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Partisipasi siswa meningkat karena mereka merasa antusias saat menjawab dengan benar, sehingga proses penilaian menjadi lebih hidup dibandingkan dengan penilaian menggunakan kertas, yang cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif.

Meskipun penggunaan aplikasi Plickers ini memiliki beberapa kelebihan pada kegiatan asesmen formatif, namun masih terdapat beberapa kekurangan dari yang perlu

diperhatikan. Sebagaimana menurut penjelasan dari Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i sebagai berikut:

Kekurangannya itu dari soal yang hanya terdiri dari lima soal untuk *multiple choice*. Secara kuantitatif, soal itu kurang karena terbatas hanya lima. Nah, lima soal tadi dibuat beberapa set, maksudnya kalau targetnya harus dua puluh soal, itu harus dibagi menjadi empat bagian kan gitu. Terus jaringan-jaringan juga harus stabil agar tidak mengganggu saat men scan jawaban, juga perangkat seperti LCD proyekturnya nya harus bagus biar nanti penayangan soal dilayarnya terlihat jelas.

Hasil wawancara di atas menunjukkan beberapa kekurangan dari penggunaan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif, diantaranya yaitu keterbatasan jumlah soal yang hanya mencakup lima soal pilihan ganda per set. Hal ini mengharuskan guru untuk membagi soal menjadi beberapa set jika ingin menyediakan soal dalam jumlah yang lebih banyak. Selain itu, kelancaran proses asesmen melalui aplikasi plickers juga bergantung pada jaringan internet yang stabil karena gangguan jaringan dapat menghambat proses pemindaian jawaban. Tidak hanya itu, kualitas perangkat seperti LCD harus dalam kondisi baik. Dengan demikian, untuk memastikan penggunaan aplikasi Plickers pada kegiatan asesmen formatif berikutnya berjalan optimal, guru membutuhkan persiapan lebih dalam mempersiapkan soal, memastikan perangkat pendukung dapat berfungsi dengan baik dan menjamin jaringan internet yang stabil selama proses penilaian.

Adapun dari hasil observasi, terlihat bahwa beberapa kali guru juga mengalami kesulitan dalam memindai jawaban karena terdapat siswa yang tidak konsisten dalam mengarahkan posisi kartu dan saat mengangkat kartunya tertutup dengan jari siswa. Sehingga guru perlu memberikan arahan lebih agar siswa mengangkat kartunya dengan posisi tenang, tidak bergerak gerak, dan jari tangannya tidak menutupi kode kartu.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari pemanfaatan aplikasi Plickers yaitu adanya keterbatasan jumlah soal, ketergantungan pada jaringan internet yang stabil, kualitas perangkat LCD, dan ketidaksesuaian siswa saat mengangkat posisi kartu yang dapat menghambat proses pemindaian.

B. Analisis Data

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Islam Al Azhar 29 Semarang, terdapat salah satu guru kelas 1 yang telah memanfaatkan aplikasi Plickers untuk kegiatan asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, pemanfaatan media seperti aplikasi Plickers ini dapat menjadi inovasi yang signifikan dalam mendukung proses asesmen. Hal ini karena aplikasi Plickers dapat digunakan untuk melibatkan siswa dari segala usia dalam penilaian formatif, hal ini unik karena hanya dengan mengangkat kartu yang

mengandung kode QR semua jawaban siswa dapat dinilai sekaligus secara bersamaan.⁹⁰

Adanya pemanfaatan aplikasi Plickers ini memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan asesmen kepada siswa melalui tes pilihan ganda, sekaligus memperoleh hasil jawaban dan nilai siswa secara langsung. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i, selaku guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1. Dalam pernyataannya menyampaikan, bahwa alasan menggunakan aplikasi Plickers yaitu karena lebih menarik, penggunaannya yang cukup praktis, dan efisien dalam mengumpulkan nilai secara otomatis. Guru dapat memindai jawaban siswa dengan cepat, dan mendapatkan kriteria serta analisa jawaban siswa di dalam kelas tanpa perlu mengoreksi hasil jawaban satu persatu.⁹¹ Dengan menggunakan kartu barcode, siswa dapat memberikan jawabannya terhadap soal yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa tidak memerlukan perangkat seperti *smartphone* untuk mengakses dalam menjawab soal. Guru hanya perlu memindai kartu barcode tersebut dengan menggunakan kamera *smartphone* di aplikasi Plickers yang sudah terhubung dengan jaringan internet. Inovasi ini juga memberikan pengalaman belajar yang baru untuk siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

⁹⁰ David Kent, Plickers and The Pedagogical Practicality Of Fast Formative Assessment, *Teaching English with Technology*, Issue 3, (2019) hlm. 90-104.

⁹¹ Joko Sihwidi, *Menilai Hasil Belajar Cepat...*, hlm. 2.

Pada hasil wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1, terlihat bahwa kegiatan asesmen sebelumnya dilakukan secara konvensional berupa tes tulis dan tes lisan, yang dinilai kurang efisien dan cenderung monoton. Dalam mengatasi permasalahan ini, guru memutuskan untuk memanfaatkan teknologi seperti aplikasi Plickers sebagai solusi dalam memberikan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa kelas 1 yang masih berada pada tahap awal perkembangan kognitif mereka. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya kesadaran guru terhadap literasi digital dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang telah menjadi bagian dari berbagai aspek kehidupan di masa sekarang terutama pendidikan.

Namun, dalam hal ini penggunaan teknologi juga harus dilakukan secara bijak dalam meningkatkan pembelajaran. Sehingga guru perlu menyeimbangkan metode pembelajaran yang digunakan agar menyesuaikan kebutuhan siswa. Adanya teknologi ini hanya sebagai alat bantu guru dalam memudahkan pembelajaran, bukan menggantikan peran utama seorang guru dalam mengajar. Dengan terus beradaptasi dan menguasai teknologi, maka guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, pelaksanaan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang dilakukan melalui tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan.

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan guru adalah merencanakan serta mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan sebelum melaksanakan asesmen menggunakan aplikasi Plickers. Kegiatan perencanaan ini meliputi beberapa hal seperti persiapan instrumen. Dalam hal ini, guru harus menyiapkan soal-soal terkait materi telah diajarkan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya yaitu penentuan waktu pelaksanaan asesmen, yang dilakukan setelah pembelajaran atau menyelesaikan suatu materi untuk mengukur pemahaman siswa. Selain itu, penentuan tujuan asesmen juga diperlukan saat melakukan perencanaan. Artinya, jika asesmen ini bersifat formatif, maka tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan belajar siswa secara berkala.

Adapun persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers yaitu terlebih dahulu menginstal aplikasi Plickers pada *smartphone*, mengakses akun pada web Plickers melalui laptop, membuat kelas serta menginput data nama siswa, dan menginput soal-soal sekaligus kunci jawaban yang telah di siapkan di tahap

perencanaan sebelumnya. Selain itu, menyiapkan kartu Plickers (barcode) yang telah di cetak untuk masing-masing siswa sebagai alat dalam menjawab soal dan perangkat pendukung lainnya seperti LCD proyektor, serta jaringan internet yang stabil untuk kelancaran proses asesmen. Kegiatan persiapan ini menunjukkan bahwa asesmen formatif berbasis aplikasi Plickers membutuhkan kesiapan teknologi yang memadai dan keterampilan guru agar kegiatan asesmen dapat berjalan lancar dan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Berikutnya, langkah-langkah persiapan dalam penggunaan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, yaitu (1) membuka *website* Plickers melalui laptop atau komputer dengan mengunjungi alamat www.plickers.com, (2) *sign up*/mendaftar dengan menggunakan akun google apabila belum pernah mendaftar di akun plickers, namun apabila sudah pernah mendaftar maka hanya perlu *sign in* dengan memasukkan alamat email dan password yang digunakan saat mendaftar, (3) membuat dan memasukkan soal-soal yang sudah disiapkan beserta kunci jawaban, (4) membuat kelas dan memasukkan data nama siswa, (5) mencetak kartu kode QR yang sudah disediakan dari aplikasi, (6) meng *instal* aplikasi Plickers di perangkat

smartphone melalui *Play Store* atau *App Store* apabila belum pernah menggunakan.⁹²

Berdasarkan data yang dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, diketahui bahwa langkah persiapan sebelum pelaksanaan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers yang dilakukan guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1 telah sesuai dengan langkah-langkah dalam teori tersebut. Namun, karena sebelumnya guru tersebut sudah pernah menggunakan aplikasi Plickers ini untuk kegiatan asesmen, maka pada langkah pertama ia tidak perlu mendaftar atau membuat akun baru, melainkan langsung *log in* menggunakan akun yang telah terdaftar. Selain itu, kartu barcode yang digunakan tidak dicetak ulang, karena kartu barcode masih tersedia dalam kondisi baik dan di laminasi sehingga dapat digunakan kembali untuk kelas yang berbeda.

b) Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan pada pembahasan sebelumnya, pada tahap pelaksanaan kegiatan asesmen formatif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 melalui aplikasi Plickers diawali dengan guru membagikan kartu barcode Plickers sesuai nomor absen siswa sekaligus menjelaskan cara penggunaannya untuk menjawab soal. Ketika siswa merasa siap, selanjutnya guru menampilkan soal di layar melalui LCD proyektor dan

⁹² Joko Sihwidi, *Menilai Hasil Belajar Cepat...*, hlm. 6.

membacakan soal tersebut. Selanjutnya guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengangkat kartu barcode nya sesuai dengan jawaban yang dipilih, dilanjutkan dengan proses pemindaian jawaban siswa oleh guru dengan menggunakan kamera *smartphone*. Guru memberitahu kepada siswa bahwa jawaban yang benar berwarna hijau dan jawaban yang salah berwarna merah.

Pernyataan tersebut sesuai dengan teori dari David Kent yang menjelaskan beberapa tahapan pelaksanaan dalam menggunakan aplikasi Plickers, diantaranya yaitu (1) memberikan kartu kode QR sesuai dengan urutan siswa, sehingga siswa pertama pada daftar harus menggunakan kartu nomor satu, (2) guru dapat menampilkan soal/pertanyaan di layar dengan menggunakan fitur *Live View* di situs web Plickers yang di laptop untuk dilihat oleh seluruh siswa, (3) ketika soal sudah ditampilkan, selanjutnya guru bersiap untuk memindai jawaban siswa dengan menggunakan *smartphone* yang dipegang secara vertikal dan gerakan menyapu ruangan agar kamera dapat merekam jawaban siswa,⁹³ (4) kemudian setelah proses pemindaian, jawaban siswa melalui *plickers card* ini akan ditampilkan secara *real time* di layar, untuk siswa yang menjawab benar bertanda hijau di huruf pilihan jawabannya

⁹³ David Kent, Plickers and The Pedagogical..., hlm. 90-104.

dan yang menjawab salah bertanda merah di huruf pilihan jawabannya.⁹⁴

Berdasarkan hasil dan teori yang dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa tahap pelaksanaan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers telah sesuai dengan tahapan yang dijelaskan dalam teori tersebut. Namun, terdapat beberapa langkah tambahan yang dilakukan oleh Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i., selaku guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1 untuk menyempurnakan pelaksanaan asesmen tersebut agar berjalan sesuai dengan kebutuhan siswa. Mengingat asesmen ini dilakukan pada siswa kelas 1, maka perlu adanya perhatian khusus dari guru agar siswa dapat lebih memahami dan mengikuti proses asesmen formatif dengan baik.

Adapun langkah yang dilakukan guru tersebut adalah siswa diberikan kesempatan untuk latihan memutar kartu barcode yang telah dipegang masing-masing sebelum asesmen dimulai. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa telah memahami tata cara menjawab soal dengan benar agar kartu dapat terbaca saat proses pemindaian berlangsung. Selain itu, pada akhir kegiatan asesmen ini, guru juga menampilkan dan menyampaikan hasil nilai yang diperoleh dari masing-masing siswa serta nilai total kelas di layar. Adanya kode warna yang berbeda akan memudahkan dalam mengidentifikasi siswa

⁹⁴ Joko Sihwidi, *Menilai Hasil Belajar Cepat...*, hlm. 16.

yang mendapat skor tinggi dan siswa yang mendapat skor rendah. Dari perbedaan warna tersebut dapat diketahui bahwa semakin berwarna hijau tua maka nilai siswa yang diperoleh semakin tinggi dan semakin berwarna merah maka menunjukkan bahwa nilai siswa yang diperoleh semakin rendah. Hal ini dapat membantu guru dalam memberikan umpan balik kepada siswa dan melakukan refleksi terhadap kesalahan atau kesulitan yang dihadapi siswa saat proses penilaian berlangsung. Sehingga guru juga dapat memberikan motivasi yang baik untuk siswa agar lebih giat dalam belajar dan membantu membangun kepercayaan diri untuk berpartisipasi aktif tanpa takut salah.

Berdasarkan pembahasan yang disampaikan sebelumnya, diketahui bahwa kartu Plickers ini memiliki rancangan sistem yang unik dan mudah digunakan. Dengan kode barcode yang berbeda-beda untuk setiap siswanya, kartu ini membantu agar memastikan setiap jawaban berasal dari siswa yang tepat sehingga tidak terjadi kekeliruan jawaban. Adanya label A, B, C, dan D pada setiap sisinya, siswa hanya perlu menjawab dengan memutar kartu ke posisi yang sesuai dan pilihan jawaban berada di atas. Nomor yang di sudut kartu juga berfungsi sebagai nomor absen dapat mempermudah guru dalam mengidentifikasi siswa. dengan hal ini, aplikasi Plickers juga dapat membantu siswa merasa nyaman dalam menjawab

pertanyaan dengan jujur, karena setiap siswa memiliki kartu barcode yang berbeda-beda sehingga privasi lebih terjaga.⁹⁵

Pada hasil observasi dan wawancara yang telah disampaikan di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa dari kelas 1 Idris, 1 Sholeh, 1 Hud, dan 1 Nuh memberikan tanggapan positif dan rasa antusias yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi Plickers dalam kegiatan asesmen formatif. Siswa merasa senang karena kegiatan asesmen ini dianggap seru, praktis tanpa perlu menulis, dan mudah digunakan. Kemudahan penggunaan aplikasi Plickers ini bahkan dapat dipahami dengan baik oleh siswa kelas 1. Karena dalam hal ini siswa tidak memerlukan perangkat elektronik untuk dapat mengakses jawaban, melainkan cukup menggunakan kartu barcode yang telah disediakan. Adanya kemudahan dalam mengetahui jawaban dan nilai secara langsung di layar juga menjadikan asesmen dengan aplikasi Plickers lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini serupa dengan hasil penelitian yang oleh Husna Sholiha tentang pemanfaatan aplikasi Plickers dalam evaluasi pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi Tahun Ajaran 2018/2019, yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi

⁹⁵ Sri Utaminingsih & Rani Setiawaty, *Evaluasi Pembelajaran...*, hlm. 826-834.

Plickers dalam evaluasi pembelajaran IPS mendapatkan respon positif dari siswa dan meningkatkan motivasi belajar.⁹⁶

Selain respon positif, terdapat juga rasa khawatir pada siswa yang memiliki rasa kurang percaya diri ketika menjawab soal karena takut jika jawaban yang dipilihnya itu salah. Adanya tantangan ini akan mendorong siswa agar lebih berusaha untuk memahami soal dan menjawabnya dengan benar. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan siswa yang merasa cemas dan kurang percaya diri dengan memberikan motivasi positif dan dukungan. Selain itu, terdapat siswa yang merasa kesulitan karena menganggap soal yang diberikan itu sulit. Hal ini dapat terjadi karena siswa belum sepenuhnya memahami materi yang telah disampaikan. Sehingga jika banyak siswa yang mengalami kesulitan ini, maka guru perlu mengadakan pengulangan materi atau memberikan latihan tambahan untuk memastikan bahwa seluruh atau sebagian besar siswa telah menguasai materi.

Secara keseluruhan, aplikasi Plickers dapat membantu dalam memberikan pengalaman belajar baru yang menyenangkan dan tidak membosankan. Antusiasme dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan penilaian ini mengindikasikan bahwa aplikasi Plickers mampu

⁹⁶ Husna Sholiha, *Pemanfaatan Aplikasi Plickers dalam Evaluasi Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhuri Tahun Ajaran 2018/2019*, Mahasiswa Universitas Negeri Semarang, Tahun 2020.

meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Hisbullah Huda yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Plickers dalam pembelajaran membaca cerpen menghasilkan dampak positif karena terdapat fitur menarik yang membuat peserta didik tidak bosan, antusias, dan tentunya menambah motivasi.⁹⁷

Sementara itu, terdapat juga beberapa siswa yang tingkat antusiasmenya lebih rendah dibandingkan siswa lain, seperti Sabrang dari kelas 1 Idris dan Sean dari kelas 1 Sholeh. Kedua siswa tersebut cenderung tidak fokus pada kegiatan asesmen dan kurang memperhatikan intruksi dari guru. Meskipun demikian, kondisi ini tidak mengganggu proses asesmen secara keseluruhan. Guru memaklumi bahwa sebagai siswa kelas 1, hal tersebut umum terjadi karena mereka masih memiliki tingkat fokus yang mudah teralihkan. Dalam mengatasi situasi ini, guru tidak langsung memberikan teguran keras, tetapi memberikan perhatian dan berusaha melibatkan siswa secara perlahan agar tetap mengikuti kegiatan asesmen. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa memiliki perbedaan karakter dan tidak memiliki tingkat partisipasi yang sama. Namun, dengan strategi dan pengelolaan kelas yang baik dalam

⁹⁷ Hisbullah Huda, “Pemanfaatan Media Evaluasi Plickers Terhadap Keterampilan Membaca Cerpen Kelas VII SMPN 13 Depok Tahun Pelajaran 2022/2023”, Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Tahun 2023.

memastikan bahwa semua siswa tetap terlibat, maka proses asesmen dapat berjalan dengan lancar secara keseluruhan.

Pada pembahasan sebelumnya juga ditemukan bahwa terdapat satu siswa yang menangis karena jawaban yang dipilihnya itu salah. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memiliki reaksi emosional yang berbeda terhadap kegiatan asesmen menggunakan aplikasi Plickers. Namun, permasalahan ini dapat ditangani dengan baik oleh guru melalui pendekatan yang positif dengan memberikan pemahaman kepada siswa sehingga proses asesmen ini tetap dapat berlangsung. Hal ini menunjukkan pentingnya strategi guru dalam memberikan pembelajaran yang membuat siswa merasa nyaman dan percaya diri dalam menghadapi asesmen.

Pelaksanaan asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang dengan menggunakan aplikasi Plickers, tidak lepas dari kendala yang menjadi tantangan saat asesmen berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, ditemukan kendala jaringan internet yang menghambat proses asesmen. Jaringan internet atau wifi yang tersedia di sekolah terkadang kurang stabil. Hal ini terjadi di kelas 1 Sholeh, yang menyebabkan keterlambatan saat proses pemindaian jawaban dan sinkronisasi data pada aplikasi. Namun kondisi ini dapat diatasi oleh guru dengan mengganti sambungan internet, dari yang semula menggunakan wifi kelas kemudian beralih ke data

seluler. Oleh karena itu, sebelumnya guru harus menyiapkan paket data internet sebagai koneksi cadangan ketika wifi sekolah mengalami kendala. Hal ini untuk memastikan agar proses asesmen dengan menggunakan aplikasi Plickers dapat berjalan dengan lancar.

Adapun pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Krisna Raditya Pratama dalam jurnal yang berjudul “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plickers dalam Penilaian Hasil Belajar Kimia di Era Digital”, menyebutkan bahwa permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi Plickers saat proses pembelajaran yaitu terkait koneksi internet yang harus stabil, apabila tidak stabil maka akan terjadi *delay* dalam merespon jawaban siswa.⁹⁸ Dalam menangani situasi ini, guru sebelumnya telah mempersiapkan kuota di *smartphone* nya sebagai cadangan ketika jaringan wifi kelas mengalami *trouble*. Sehingga dapat diketahui bahwa jaringan internet yang lemah dapat menjadi salah satu kendala utama yang dapat terjadi ketika aplikasi Plickers digunakan sebagai media asesmen formatif.

Selain itu, kendala lainnya juga di temukan di kelas 1 Nuh yang fasilitas LCD proyekturnya memiliki tingkat kecerahan dan resolusi yang rendah sehingga membuat tampilan soal menjadi kurang jelas bagi siswa. Namun guru dapat

⁹⁸ Raditya Pratama, Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plickers..., hlm. 205-216.

mengatasinya dengan cara menuliskan kembali soal dan jawabannya di papan tulis. Kendala-kendala tersebut menunjukkan pentingnya persiapan teknis dan fasilitas yang memadai untuk mendukung pelaksanaan asesmen formatif dengan memanfaatkan teknologi sehingga berjalan optimal. Selain itu, kemampuan dan kecekatan guru dalam memberikan solusi ketika menghadapi kendala teknis juga menjadi faktor penentu kelancaran proses asesmen ini.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dipaparkan sebelumnya, pelaksanaan asesmen formatif dengan aplikasi Plickers menunjukkan bahwa pemberian jumlah soal itu menyesuaikan berdasarkan alokasi waktu pembelajaran di masing-masing kelas. Artinya, guru memberikan antara lima hingga sepuluh soal tergantung pada durasi jam pelajaran yang tersedia. Di kelas 1 Hud dan 1 Nuh, yang asesmennya dilakukan pada satu jam pelajaran, siswa hanya mendapatkan lima soal dalam satu set permainan. Sementara di kelas 1 Idris dan 1 Sholeh, siswa mendapat kesempatan dua set permainan yang mencakup hingga sepuluh soal karena asesmen dilakukan pada dua jam pelajaran. Dalam hal ini, guru perlu mengatur waktu pelaksanaan asesmen dengan baik agar tidak terjadi ketimpangan karena jumlah soal yang dikerjakan berbeda. Misalnya, jika di kelas 1 Hud dan 1 Nuh yang memiliki satu jam pelajaran, asesmen dapat dijadwalkan pada hari lain atau membagi asesmen menjadi beberapa sesi terpisah di hari lain

agar jumlah soal dan waktu yang diberikan tetap setara untuk semua kelas.

Adapun bentuk soal dalam aplikasi Plickers dibuat lebih singkat dan jelas agar siswa dapat memahaminya dengan cepat dan menjawabnya dalam waktu yang lebih efisien. Berbeda dengan soal berbasis kertas yang cenderung lebih panjang, sehingga dapat membutuhkan waktu lebih lama untuk dipahami dan dijawab oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa format asesmen dengan menggunakan aplikasi Plickers dibuat menyesuaikan dengan karakteristik dan pengetahuan siswa kelas 1. Kegiatan asesmen dengan aplikasi Plickers ini dimaksudkan sebagai variasi dalam belajar agar tidak terkesan monoton sehingga siswa lebih termotivasi, sementara asesmen berbasis kertas juga masih tetap digunakan agar tetap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Terdapat perbedaan antara asesmen menggunakan aplikasi Plickers dengan asesmen berbasis kertas. Perbedaan ini terlihat dari reaksi siswa, tingkat keterlibatan, serta hasil penilaian. Dalam hal ini, reaksi siswa lebih antusias ketika mengikuti asesmen menggunakan aplikasi Plickers dibandingkan dengan berbasis kertas. Perasaan bahwa asesmen seperti sebuah permainan membuat siswa lebih aktif dan menyenangkan. Sedangkan hasil penilaian itu bergantung pada tujuan penggunaannya. Jika digunakan dalam ulangan harian, nilai yang diperoleh dapat lebih tinggi karena siswa biasanya telah

mempersiapkan diri dengan belajar terlebih dahulu. Terlepas dari itu, fokus utama guru disini adalah meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, tidak hanya menilai kemampuan mereka melalui angka semata. Dengan demikian, aplikasi Plickers bukan sekedar alat asesmen, tetapi juga strategi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan data yang telah dijelaskan di atas, penggunaan aplikasi Plickers ini memberikan beberapa kelebihan yang menjadikan proses asesmen lebih menarik bagi siswa kelas 1. Adapun kelebihanannya dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

a) Analisis Hasil Belajar Siswa dan Umpan Balik secara Langsung

Apabila dilihat dari hasil wawancara dengan Bapak Agus Prasetyo, S.Pd.i., aplikasi ini membantu guru dalam memahami tingkat pemahaman siswa melalui hasil penilaian yang diperoleh dari setiap siswa di akhir kegiatan penilaian. Sehingga guru dapat mengetahui dengan cepat mengenai siswa yang telah memahami dan belum memahami tentang suatu materi. Hal ini karena aplikasi Plickers memiliki fitur *scoresheet* untuk menampilkan hasil nilai secara personal dan

klasikal siswa pada layar monitor sehingga guru dapat dengan mudah menganalisis evaluasi hasil belajar siswa.⁹⁹

Selain itu, aplikasi Plickers ini juga mampu menyajikan data hasil penilaian berupa poin atau skor secara *real time*, yang diperoleh siswa selama proses penilaian. Melalui data ini guru dapat memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa. Karena setelah melihat jawaban siswa, guru langsung memberitahu jawaban yang benar, dan menjelaskan bagian soal yang masih banyak siswa menjawab salah. Hal ini akan membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman.

Selanjutnya, guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa, baik yang mendapat nilai tinggi maupun nilai rendah agar siswa dapat tidak patah semangat dalam belajar dan memperoleh nilai yang lebih baik di kegiatan asesmen berikutnya. Kemudian guru juga melakukan refleksi dengan siswa untuk mengetahui respon siswa dan kesulitan yang dialami saat proses asesmen. Kegiatan ini juga dapat memberikan informasi kepada guru dalam merencanakan pembelajaran dan asesmen selanjutnya. Hal ini sesuai dengan jurnal yang ditulis oleh Lena Chng dan Rachel Gurvitch yang menyatakan bahwa aplikasi Plickers ini menyediakan hasil respon siswa dalam bentuk diagram batang, sehingga

⁹⁹ Eko Purwanti, dkk, Asesmen Otentik..., hlm. 1-10.

memungkinkan guru untuk meninjau dan merevisi hasil tersebut untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa.¹⁰⁰

b) Praktis dan Efisiensi Waktu

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i., menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Plickers dapat dinilai praktis dan efisien. Hal ini karena guru dapat mengetahui nilai siswa dengan cepat tanpa harus mengoreksi lembar jawaban secara manual, yang biasanya membutuhkan waktu lama. Sehingga, dengan pemanfaatan aplikasi Plickers ini, guru dapat menghemat waktu dan tenaga.

Data ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh J.S.M Situmorang dan Nani Mediatati, yaitu pengumpulan data atau jawaban siswa dapat berlangsung dalam waktu yang singkat, jadi dapat membantu proses asesmen berjalan dengan sistematis dan tidak menghabiskan banyak waktu.¹⁰¹

Aplikasi Plickers ini juga dinilai sangat mudah digunakan, baik bagi guru maupun siswa. Dalam penggunaannya, siswa tidak memerlukan perangkat seperti *smartphone*, melainkan cukup menggunakan kartu barcode yang telah disediakan. Hal ini menjadi solusi praktis bagi sekolah atau kelas yang

¹⁰⁰ Lena Chng & Rachel Gurvitch, *Using Plickers...*, hlm. 19-25.

¹⁰¹ Situmorang & Mediatati, *Efektivitas Plickers...*, hlm. 441-453.

memiliki keterbatasan fasilitas atau akses perangkat digital, termasuk siswa kelas 1 yang belum menggunakan perangkat *smartphone*.

Kartu ini dirancang secara praktis, untuk menjawab soal siswa hanya perlu memutar kartu barcode sesuai dengan pilihan jawaban A, B, C, atau D yang tercantum di dalamnya. Bagi guru, proses pengumpulan jawaban juga sangat sederhana, cukup dengan men *scan* kartu barcode siswa melalui aplikasi Plickers di *smartphone* miliknya sehingga jawaban seluruh siswa dapat terkumpul dengan cepat dan efisien. Seperti yang diungkapkan oleh Lena Chng dan Rachel Gurvitch, bahwa penggunaan aplikasi Plickers memungkinkan guru dalam melakukan asesmen formatif dan sumatif terhadap ranah kognitif dan afektif tanpa memerlukan perangkat pribadi dari siswa untuk login.¹⁰²

Selain itu, aplikasi ini juga mendukung penghematan kertas karena tidak memerlukan lembar soal dalam jumlah banyak. Kartu barcode dapat digunakan berulang kali untuk berbagai kelas dengan menyesuaikan daftar absen siswa, selama kondisi kartunya tidak rusak. Untuk menjaga ketahanan kartu barcode, guru melaminasi kartu agar lebih tahan lama dan tidak mudah terlipat atau sobek. Langkah ini untuk memastikan efisiensi penggunaan kartu barcode dapat digunakan dalam

¹⁰² Lena Chng & Rachel Gurvitch, Using Plickers..., hlm. 19-25.

jangka waktu yang panjang. Penggunaan aplikasi Plickers menjadi solusi efektif untuk membuat kegiatan penilaian lebih praktis, dimana guru tidak perlu menilai tes atau menghitung jawaban karena menghitung hasilnya dengan cepat, sehingga guru dapat menghemat waktu dan kertas untuk menilai.¹⁰³

c) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i., penggunaan aplikasi Plickers dalam kegiatan asesmen formatif di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Partisipasi siswa menjadi lebih meningkat karena mereka antusias untuk dapat menjawab soal dengan benar dan memperoleh nilai yang tinggi. Selain itu, aplikasi ini juga mendorong siswa yang biasanya kurang aktif untuk dapat ikut berpartisipasi, sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif, menarik dan menyenangkan. Hal ini berbeda dengan metode penilaian berbasis kertas yang seringkali membuat siswa kurang terlibat dan memberikan pengalaman belajar yang monoton. Dengan adanya aplikasi Plickers, kegiatan asesmen menjadi lebih efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif.

Pernyataan tersebut sejalan dengan jurnal yang ditulis oleh Rachmadani Adiningrum dan Dewi Nilam Tyas, yang

¹⁰³ Lena Chng & Rachel Gurvitch, Using Plickers..., hlm. 19-25.

menyebutkan bahwa adanya penggunaan aplikasi Plickers sebagai asesmen formatif berpotensi untuk membuat siswa menunjukkan sikap belajar yang positif dan keterlibatan aktif.¹⁰⁴

Hasil wawancara dengan siswa yang telah dipaparkan sebelumnya, menunjukkan bahwa masing-masing siswa memiliki preferensi yang berbeda-beda mengenai asesmen menggunakan aplikasi Plickers. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menyerupai permainan, sehingga aplikasi Plickers lebih disukai dari pada metode kertas yang biasanya mengharuskan untuk menulis. Selain itu, sebagian besar siswa juga tidak merasa kesulitan saat mengaplikasikan kartu barcode dalam menjawab soal. Namun, terdapat siswa yang menyukai kedua metode asesmen, baik aplikasi Plickers maupun kertas. Hal ini karena aplikasi Plickers memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan, sementara metode kertas memberikan kenyamanan dalam menjawab soal, terutama pada pilihan ganda. Sikap netral ini menunjukkan bahwa variasi dalam metode asesmen dapat menjaga keseimbangan proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap termotivasi.

Meskipun aplikasi Plickers lebih diminati karena mudah dan menyenangkan, terdapat juga beberapa siswa yang masih

¹⁰⁴ Adiningrum dan Tyas, Analisis Kebutuhan Pengembangan..., hlm. 143-150.

merasa nyaman dengan asesmen berbasis kertas, terutama soal yang menggunakan format pilihan ganda. Hal ini dapat terjadi karena mereka lebih terbiasa dengan cara tersebut dan tidak semua siswa memiliki antusias yang sama terhadap teknologi. Oleh sebab itu, dalam penerapan asesmen formatif, sebaiknya guru tidak selalu menggunakan teknologi seperti aplikasi aplikasi Plickers atau sejenisnya. Melainkan, menerapkan metode yang fleksibel seperti menggabungkan asesmen berbasis teknologi dengan metode konvensional sesuai kebutuhan, sehingga seluruh siswa dapat merasa nyaman dalam belajar.

Setelah membahas beberapa kelebihan, terdapat juga kekurangan dari penggunaan aplikasi Plickers sebagai asesmen formatif yang perlu diperhatikan. Diantara kekurangan tersebut adalah keterbatasan jumlah soal yang mengharuskan asesmen dilakukan menjadi beberapa set atau sesi agar dapat memberikan lebih dari lima soal, sehingga membutuhkan strategi pengelolaan waktu yang efektif. Keterbatasan ini terjadi karena akun *free* atau gratis hanya dapat memuat lima soal untuk setiap sesi penilaiannya.¹⁰⁵ Oleh karena itu, apabila guru menginginkan soal yang tidak terbatas pada setiap setnya, maka perlu beralih dari yang semula akun gratis menjadi akun *pro*.

¹⁰⁵ Eva Nur A, dkk, Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek..., hlm. 146-161.

Ketergantungan pada jaringan internet juga dapat menjadi kendala saat melakukan pemindaian jawaban karena penggunaan aplikasi Plickers ini memerlukan koneksi internet yang stabil. Apabila tidak stabil pada saat merespon jawaban siswa maka akan terjadi *delay* atau keterlambatan.¹⁰⁶ Hambatan saat proses pemindaian jawaban juga terjadi karena adanya beberapa siswa yang tidak konsisten dalam memposisikan kartu barcodenya. Hal ini menyebabkan sulitnya memindai lembar jawaban jika posisi kartu kode QR tidak sesuai.¹⁰⁷ Siswa yang mengangkat kartu dengan posisi miring disertai pergerakan tangan yang tidak stabil maka akan sulit terdeteksi sehingga proses pemindaian menjadi sedikit lebih lambat.

Dengan demikian, guru perlu memberikan arahan atau yang lebih spesifik tentang cara mengangkat kartu agar jawaban terdeteksi dengan cepat. Jika diperlukan, guru juga dapat sedikit memperbesar ukuran kertas dari kartu barcode agar lebih mudah di pegang oleh siswa dan mengurangi kemungkinan kartu tertutup jari tangan.

Selain itu, kualitas perangkat pendukung seperti LCD proyektor juga dapat berpengaruh terhadap kelancaran proses asesmen, sehingga perlu dipastikan dalam kondisi layak dan berfungsi dengan baik. Dalam menyikapi adanya beberapa

¹⁰⁶ Krisna Raditya Pratama, Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plickers..., hlm. 205-216.

¹⁰⁷ Situmorang & Mediatati, Efektivitas Plickers..., hlm. 441-453.

kekurangan tersebut, guru dapat melakukan langkah-langkah seperti menyiapkan jaringan seperti kuota pribadi sebagai cadangan, memastikan perangkat berfungsi dengan baik, serta mengatur strategi agar asesmen dengan aplikasi Plickers berjalan secara efisien. Adanya tindakan dari pihak sekolah juga dibutuhkan seperti mengganti fasilitas kelas yang kurang berfungsi dengan baik dalam mendukung proses pembelajaran.

Apabila dilihat dari penjelasan mengenai beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi Plickers di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan aplikasi Plickers ini cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran terutama kegiatan asesmen formatif. Kemudahan penggunaan dan mengumpulkan jawaban serta nilai yang di peroleh secara langsung, menjadikan aplikasi Plickers ini sebagai alat yang praktis bagi guru dalam mengetahui pemahaman siswa dan menarik bagi siswa kelas 1. Meskipun terdapat beberapa kekurangan seperti ketergantungan pada jaringan internet, beberapa kelebihan tetap menjadikannya sebagai media yang layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian ini belum sempurna. Meskipun penelitian ini telah dilakukan semaksimal mungkin, akan tetapi peneliti menyadari bahwa

penelitian ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan. Hal itu kaena adanya beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

Penelitian ini dilakukan ketika sekolah menjelang kegiatan asesmen akhir semester, sehingga menjadikan penelitian ini terbatas oleh waktu dan harus memanfaatkan waktu tersebut sebelum kegiatan asesmen akhir semester dimulai. Meskipun demikian, data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dirasa telah cukup untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang.

2. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari akan keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki terkait pemahaman, pengetahuan imiah dan metodologi penelitian untuk mengkaji masalah yang diteliti. Akan tetapi, atas rahan dari dosen pembimbing dan kerja sama dari pihak tempat penelitian, maka peneliti telah berusaha dengan sebaik-baiknya untuk melaksanakan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan peneliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan yang telah diuraikan mengenai “Pemanfaatan Aplikasi Plickers sebagai Media Asesmen Formatif dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang” maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Proses pemanfaatan aplikasi Plickers di SD Islam Al-Azhar 29 Semarang terdapat dua tahap yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, guru merencanakan sekaligus mempersiapkan beberapa yang dibutuhkan dalam asesmen formatif. Diantaranya menyiapkan instrumen berupa soal-soal, tujuan asesmen, dan waktu pelaksanaannya yang biasanya dilakukan pada akhir pembelajaran atau ketika menyelesaikan suatu materi sebagai bentuk evaluasi harian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu, memerlukan persiapan dari segi perangkat seperti laptop, *Smartphone*, LCD proyektor, koneksi internet yang stabil, dan kartu barcode untuk siswa. Adapun pada tahap pelaksanaan berjalan dengan baik dan sistematis mulai dari pembagian kartu barcode, menjelaskan cara penggunaan kartu,

menampilkan soal, pemindaian jawaban siswa, dan menampilkan hasil akhir asesmen siswa.

2. Penggunaan aplikasi Plickers dalam asesmen formatif di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang memiliki beberapa kelebihan, seperti kemudahan analisis hasil belajar siswa, umpan balik langsung, peningkatan keterlibatan siswa, serta asesmen yang lebih praktis dan efisien. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan seperti adanya keterbatasan jumlah soal, ketergantungan pada jaringan internet yang stabil, ketidaksesuaian posisi kartu yang dapat menghambat pemindaian jawaban, dan kebutuhan perangkat pendukung seperti LCD proyektor yang harus optimal. Meskipun demikian, secara keseluruhan, aplikasi Plickers ini dapat dikatakan cukup efektif dan layak digunakan untuk mendukung asesmen formatif dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, berikut adalah beberapa saran yang peneliti buat terkait proses pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media asesmen formatif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang:

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mengganti atau memperbarui fasilitas pembelajaran di setiap kelas yang kondisinya kurang memadai atau sudah tidak layak. Hal ini

penting karena untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung proses pembelajaran secara optimal.

2. Bagi para guru, khususnya guru PAI dan Budi Pekerti diharapkan untuk terus berinovasi dalam menerapkan pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi, seperti aplikasi Plickers maupun aplikasi lainnya yang mendukung proses pembelajaran interaktif. Karena hal ini dapat membantu meningkatkan antusias siswa dalam belajar dan mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran secara efisien.
3. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melakukan kajian yang lebih luas dan mendalam dibandingkan penelitian ini, dengan mengeksplorasi suatu permasalahan baru terkait kegiatan asesmen formatif. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan temuan penelitian yang dapat lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Adiningrum, R., & Tyas D, W., Analisis Kebutuhan Pengembangan Panduan Penggunaan Aplikasi Plickers sebagai penunjang Penilaian Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Cendekiawan: Jurnal Profesional Akademisi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2023).
- Alifa, E. N., Hidayat, S., & Nur, L., "Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek", Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2020)
- Alimudin, dkk., Usia Dini (PAUD), *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2023).
- Anggito, A., & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Anggraena, Yogi,. dkk., *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*, 2022.
- Arifin, Z., *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arikunto, S., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- , *Proses Penelitian Suatu Pendekatan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Azizah, N., Mufidah, Z., & Maulaya, R, D., "Pengembangan Asesmen Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka Belajar", SEPEKAN FKIP UNIS (Seminar Nasional Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2023, dalam https://ejournal.unis.ac.id/index.php/SEPEKAN_FKIP/article/view/4407

- Chng, Lena., & Gurvitch, Rachel., Using Plickers as an Assessment Tool in Health and Physical education Settings, *Journal of Physical Education recreation & Dance*, (89.2, tahun 2018).
- Darodjat, dkk., *Pengembangan Asesmen Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Purwokerto: Penerbit Amerta Media, 2023.
- Darsono, Max, dkk., *Belajar dan pembelajaran*, Semarang: CV IKIP Semarang Press, 2000.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Dhanta, Rizky, *Pengantar Ilmu Komputer*, Surabaya: Indah Surabaya, 2009.
- Drajat, Zakiyah, dkk., *Ilmu Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 1992.
- Fadhilah, Awaliya Nur, “Model Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 1 Kemangkong tahun pelajaran 2023/2024, *Tesis*, (Purwokerto: UIN prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2024).
- Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktik*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Habibu Rahman, dkk., *Assesmen Pembelajaran PAUD*, Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri, 2020.
- Hakim, Rahmad, *Pengantar Sistem Informasi Bisnis*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012.
- Hamalik, O., *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Haris, N., As-Sa'idah, M. M., Sunandar, Y., Ruswandi, U., & Firdaus, N., “Konsep Dasar Evaluasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 105 Sukarela Kota Bandung”, *Al-Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, Vol. 17, No. 3, 2103-2115.

- Hasanah, Enung, *Metodologi penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: UAD Press, 2021.
- Hasriadi, “Metode Pembelajaran Inovatif di era Digitalisasi”, *Jurnal Sinestesia*, (Vol. 12, No. 1, tahun 2022).
- Hisbullah Huda, “Pemanfaatan Media Evaluasi Plickers Terhadap Keterampilan Membaca Cerpen Kelas VII SMPN 13 Depok Tahun Pelajaran 2022/2023”, *Skripsi* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2023).
- Husna Sholiha, “Pemanfaatan Aplikasi Plickers dalam Evaluasi Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi Tahun Ajaran 2018/2019”, *Skripsi* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020).
- Iriansyah, H. S., “Membangun Kreatifitas Guru Dengan Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 1–6.
- Istiqomah, C., *Pendidikan Budi Pekerti*, Cet.1, Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2011.
- Kardi, Syarifuddin, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Cet. 1, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Kent, D., ”Plickers and The Pedagogical Practicality Of Fast Formative Assessment”, *Teaching English with Technology*, (Isu 3, tahun 2019).
- Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*, Ed. 1, Cet. 2, Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Maemonah, *Asesmen Pembelajaran*, Yogyakarta: PGMI Press UIN SUKA, 2018.
- Moelong, Lexy J., *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.

- Mujiburrahman, dkk., “Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka”, *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2023).
- Mulyasa, E, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Narimawati, Umi, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*, Bandung: Agung Media, 2008.
- Nur Budiono, A., & Hatip, M., “Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka”, *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2023).
- Nurul Zuriah, *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Pantiwati, Y., Hakekat Asesmen Autentik dan Penerapannya dalam Pembelajaran Biologi, *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2016).
- Pianida, Didi, dkk., *Best Practice Karya Guru Inovatif yang Inspiratif (Menarik Perhatian Peserta Didik)*, Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Poerwadarminta, W.J.S., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Pramana, Hengky W., *Aplikasi Inventory Berbasis Acces 2003*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012.
- Pratama, Krisna Raditya., Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Plickers dalam Penilaian Hasil Belajar Kimia di Era Digital, *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Vol. 17, No.3, tahun 2019).
- Purnawanto, Ahmad Teguh., Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka, *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, (Vol. 20, No. 1, tahun 2022).

- Purwanti, Eko, dkk., Asesmen Otentik Berbasis Teknologi Plickers bagi Siswa SD Masa Pandemi Covid-19, *Sarwahita: Jurnal pengabdian Masyarakat*, (Vol. 18, No. 1, tahun 2021).
- Putri, Firani., & Zakir, Supratman., “Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif dan Sumatif dalam Kurikulum Merdeka”, *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, (Vol.2, No. 4, tahun 2023).
- Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2010.
- Rohmadi, S. H., *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta: Araska, 2012.
- Roqib, Mohammad, *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, Yogyakarta: LKIS, 2009.
- Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019.
- Saefuddin, A., & Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Sanjaya, W., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Saputra, A., “Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada SMP”, *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, (Vol. 13, No. 2, tahun 2022).
- Sihwidi, Joko, *Menilai hasil Belajar Cepat, Tepat dan Akurat dengan Plickers Zipgrade*, Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018.
- Situmorang, J. S. M., & Mediatati, N., “Efektivitas Plickers Sebagai Media Evaluasi PPKn Untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Siswa SMK Negeri 2 Salatiga”, *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Vol. 6, No. 2, tahun 2023).

- Solmaz, E., & Cetin, R. A. D. E., “Ask-Response-Play-Learn: Students’ views on Gamification Based Interactive Response Systems”, *Journal Of Educational and Instructional Studies in The World*, (Vol. 7, Edisi. 3, tahun 2017).
- Sudjana, N., *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- , *Metodologi Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2003.
- Sujiatmoko, Ahmad Heki., *Ragam Asesmen dalam Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023.
- Suryani, Nunuk & Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.
- Triwiyanto, Teguh, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Umrati, & Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*, Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, Ayat (1).
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, Ayat (20).
- Utaminingsih, Sri., & Setawaty, Rani., Evaluasi Pembelajaran dengan Plickers Berbasis Gamifikasi: Literatur Review, *Jurnal Prakarsa Pedagogia*, (Vol. 6, No. 2, tahun 2023).
- Wanti, A. I., A’yuni, Q., & Chamidah, D., “Model dan Praktik: Asesmen Formatif Non Paper-Based dalam Pembelajaran bahasa Arab”, *Arabi: Journal of Arabic Studies*, (Vol. 7, No. 1, tahun 2022).

- Widyawati, Tetti Kusuma, dkk., Pemanfaatan Google Form sebagai Media Asesmen Formatif di Kelas XII IPS SMA Negeri 9 Semarang, *JUPENDIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2023).
- Yusuf, A, Muri., *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2015.
- Zainuddin, D., *Pendidikan Budi Pekerti dalam Perspektif Islam*, Cet.1, Jakarta: AMP Press, 2016.
- Zohriah, Anis, *Evaluasi Program Pendidikan dan Pelatihan Kepustakaan dalam Meningkatkan Efektivitas Pelayanan Kepustakaan*, Indramayu: CV Adanu Abimata, 2023.

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENELITIAN

Pedoman Observasi

Nama Guru : Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i

Kelas : 1 Idris

Tanggal : 25 November 2024

Waktu : 08:30 – 09:30 WIB

No	Aspek/Indikator	Realisasi		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Persiapan kegiatan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers			
	1. Aplikasi plickers sudah terinstal pada smartphone	v		
	2. Membuka/membuat akun plickers melalui web di laptop	v		
	3. Soal sudah diunggah di aplikasi plickers	v		
	4. Instrumen soal/pertanyaan dirancang sesuai dengan tujuan asesmen	v		
	5. Koneksi internet stabil untuk mengunduh dan menyinkronkan soal	v		
	6. Mempersiapkan LCD proyektor	v		
2	Proses pelaksanaan kegiatan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers			

	1. Guru membagikan kartu plickers (kode QR) pada siswa	v		
	2. Guru memberikan penjelasan mengenai cara menjawab soal dengan kartu plickers yang sudah dimiliki masing-masing siswa	v		
	3. Memastikan bahwa siswa memahami posisi kartu yang benar untuk sisi A, B, C, dan D	v		
	4. Guru membacakan soal yang ditampilkan di layar depan kelas (melalui proyektor)	v		
	5. Siswa menjawab dengan mengangkat kartu plickers dengan sisi jawaban yang sesuai menghadap ke atas	v		
	6. Guru memindai kartu plickers siswa dengan kamera smartphone	v		
	7. Aplikasi berjalan lancar tanpa kendala lag atau eror saat memproses hasil pemindaian	v		
	8. Guru memberikan umpan balik kepada siswa langsung	v		
	Keterlibatan dan partisipasi siswa			
	1. Siswa terlihat aktif dan antusias dalam menjawab soal	v		
	2. Siswa dapat memahami soal dan merespon jawaban dengan baik	v		
	3. Kegiatan asesmen terlihat lebih menyenangkan.	v		

	Kemudahan penggunaan		
	1. Tidak memerlukan perangkat siswa, hanya membutuhkan smartphone guru dalam memindai jawaban	v	
	2. Siswa hanya perlu mengangkat kartu plickers sesuai jawaban yang dipilih	v	
	Praktis dan Efisiensi waktu		
	1. Mengumpulkan jawaban dan nilai siswa dengan cepat	v	
	2. Mengetahui jawaban secara <i>real-time</i>	v	
	3. Menghemat waktu	v	
	4. Umpan balik secara langsung	v	
	5. Mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan cepat	v	
	3 Kendala yang mungkin terjadi saat pelaksanaan kegiatan asesmen dengan menggunakan aplikasi plickers		
	1. Siswa mengalami kesulitan saat mengikuti kegiatan asesmen menggunakan aplikasi plickers		v
	2. Kendala pada perangkat yang dipakai		v
	3. Terdapat kendala jaringan/koneksi internet		v

Nama Guru : Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i

Kelas : 1 Sholeh

Tanggal : 25 November 2024

Waktu : 11:00 – 12:00 WIB

No	Aspek/Indikator	Realisasi		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Persiapan kegiatan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers			
	1. Aplikasi plickers sudah terinstal pada smartphone	v		
	2. Membuka/membuat akun plickers melalui web di laptop	v		
	3. Soal sudah diunggah di aplikasi plickers	v		
	4. Instrumen soal/pertanyaan dirancang sesuai dengan tujuan asesmen	v		
	5. Koneksi internet stabil untuk mengunduh dan menyinkronkan soal	v		
	6. Mempersiapkan LCD proyektor	v		
2	Proses pelaksanaan kegiatan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers			
	1. Guru membagikan kartu plickers (kode QR) pada siswa	v		
	2. Guru memberikan penjelasan mengenai cara menjawab soal dengan kartu plickers yang	v		

	sudah dimiliki masing-masing siswa			
	3. Memastikan bahwa siswa memahami posisi kartu yang benar untuk sisi A, B, C, dan D	v		
	4. Guru membacakan soal yang ditampilkan di layar depan kelas (melalui proyektor)	v		
	5. Siswa menjawab dengan mengangkat kartu plickers dengan sisi jawaban yang sesuai menghadap ke atas	v		
	6. Guru memindai kartu plickers siswa dengan kamera smartphone	v		
	7. Aplikasi berjalan lancar tanpa kendala lag atau eror saat memproses hasil pemindaian		v	Wifi sempat bermasalah tetapi langsung diatasi menggunakan kuota pribadi
	8. Guru memberikan umpan balik kepada siswa langsung	v		
Keterlibatan dan partisipasi siswa				
	1. Siswa terlihat aktif dan antusias dalam menjawab soal	v		
	2. Siswa dapat memahami soal dan merespon jawaban dengan baik	v		
	3. Kegiatan asesmen terlihat lebih menyenangkan.	v		

	Kemudahan penggunaan		
	1. Tidak memerlukan perangkat siswa, hanya membutuhkan smartphone guru dalam memindai jawaban	v	
	2. Siswa hanya perlu mengangkat kartu plickers sesuai jawaban yang dipilih	v	
	Praktis dan Efisiensi waktu		
	1. Mengumpulkan jawaban dan nilai siswa dengan cepat	v	
	2. Mengetahui jawaban secara <i>real-time</i>	v	
	3. Mengehemat waktu	v	
	4. Umpan balik secara langsung	v	
	5. Mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan cepat	v	
	3 Kendala yang mungkin terjadi saat pelaksanaan kegiatan asesmen dengan menggunakan aplikasi plickers		
	1. Siswa mengalami kesulitan saat mengikuti kegiatan asesmen menggunakan aplikasi plickers		v
	2. Kendala pada perangkat yang dipakai		v
	3. Terdapat kendala jaringan/koneksi internet	v	

Nama Guru : Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i

Kelas : 1 Hud

Tanggal : 26 November 2024

Waktu : 10:00 – 10:30 WIB

No	Aspek/Indikator	Realisasi		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Persiapan kegiatan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers			
	1. Aplikasi plickers sudah terinstal pada smartphome	v		
	2. Membuka/membuat akun plickers melalui web di laptop	v		
	3. Soal sudah diunggah di aplikasi plickers	v		
	4. Instrumen soal/pertanyaan dirancang sesuai dengan tujuan asesmen	v		
	5. Koneksi internet stabil untuk mengunduh dan menyinkronkan soal	v		
	6. Mempersiapkan LCD proyektor	v		
2	Proses pelaksanaan kegiatan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers			
	1. Guru membagikan kartu plickers (kode QR) pada siswa	v		
	2. Guru memberikan penjelasan mengenai cara menjawab soal dengan kartu plickers yang	v		

	sudah dimiliki masing-masing siswa			
	3. Memastikan bahwa siswa memahami posisi kartu yang benar untuk sisi A, B, C, dan D	v		
	4. Guru membacakan soal yang ditampilkan di layar depan kelas (melalui proyektor)	v		
	5. Siswa menjawab dengan mengangkat kartu plickers dengan sisi jawaban yang sesuai menghadap ke atas	v		
	6. Guru memindai kartu plickers siswa dengan kamera smartphone	v		
	7. Aplikasi berjalan lancar tanpa kendala lag atau eror saat memproses hasil pemindaian	v		
	8. Guru memberikan umpan balik kepada siswa langsung	v		
Keterlibatan dan partisipasi siswa				
	1. Siswa terlihat aktif dan antusias dalam menjawab soal	v		
	2. Siswa dapat memahami soal dan merespon jawaban dengan baik	v		
	3. Kegiatan asesmen terlihat lebih menyenangkan.	v		
Kemudahan penggunaan				
	1. Tidak memerlukan perangkat siswa, hanya membutuhkan smartphone guru dalam memindai jawaban	v		

	2. Siswa hanya perlu mengangkat kartu plickers sesuai jawaban yang dipilih	v		
	Praktis dan Efisiensi waktu			
	1. Mengumpulkan jawaban dan nilai siswa dengan cepat	v		
	2. Mengetahui jawaban secara <i>real-time</i>	v		
	3. Mengehemat waktu	v		
	4. Umpan balik secara langsung	v		
	5. Mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan cepat	v		
3	Kendala yang mungkin terjadi saat pelaksanaan kegiatan asesmen dengan menggunakan aplikasi plickers			
	1. Siswa mengalami kesulitan saat mengikuti kegiatan asesmen menggunakan aplikasi plickers		v	
	2. Kendala pada perangkat yang dipakai		v	
	3. Terdapat kendala jaringan/koneksi internet		v	

Nama Guru : Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i

Kelas : 1 Nuh

Tanggal : 28 November 2024

Waktu : 08:00 – 08:30 WIB

No	Aspek/Indikator	Realisasi		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Persiapan kegiatan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers			
	1. Aplikasi plickers sudah terinstal pada smartphone	v		
	2. Membuka/membuat akun plickers melalui web di laptop	v		
	3. Soal sudah diunggah di aplikasi plickers	v		
	4. Instrumen soal/pertanyaan dirancang sesuai dengan tujuan asesmen	v		
	5. Koneksi internet stabil untuk mengunduh dan menyinkronkan soal	v		
	6. Mempersiapkan LCD proyektor	v		
2	Proses pelaksanaan kegiatan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Plickers			
	1. Guru membagikan kartu plickers (kode QR) pada siswa	v		
	2. Guru memberikan penjelasan mengenai cara menjawab soal dengan kartu plickers yang	v		

	sudah dimiliki masing-masing siswa			
	3. Memastikan bahwa siswa memahami posisi kartu yang benar untuk sisi A, B, C, dan D	v		
	4. Guru membacakan soal yang ditampilkan di layar depan kelas (melalui proyektor)	v		
	5. Siswa menjawab dengan mengangkat kartu plickers dengan sisi jawaban yang sesuai menghadap ke atas	v		
	6. Guru memindai kartu plickers siswa dengan kamera smartphone	v		
	7. Aplikasi berjalan lancar tanpa kendala lag atau eror saat memproses hasil pemindaian		v	Wifi sempat bermasalah tetapi langsung diatasi menggunakan kuota pribadi
	8. Guru memberikan umpan balik kepada siswa langsung	v		
Keterlibatan dan partisipasi siswa				
	1. Siswa terlihat aktif dan antusias dalam menjawab soal	v		
	2. Siswa dapat memahami soal dan merespon jawaban dengan baik	v		
	3. Kegiatan asesmen terlihat lebih menyenangkan.	v		

	Kemudahan penggunaan		
	1. Tidak memerlukan perangkat siswa, hanya membutuhkan smartphone guru dalam memindai jawaban	v	
	2. Siswa hanya perlu mengangkat kartu plickers sesuai jawaban yang dipilih	v	
	Praktis dan Efisiensi waktu		
	1. Mengumpulkan jawaban dan nilai siswa dengan cepat	v	
	2. Mengetahui jawaban secara <i>real-time</i>	v	
	3. Menghemat waktu	v	
	4. Umpan balik secara langsung	v	
	5. Mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan cepat	v	
	3 Kendala yang mungkin terjadi saat pelaksanaan kegiatan asesmen dengan menggunakan aplikasi plickers		
	1. Siswa mengalami kesulitan saat mengikuti kegiatan asesmen menggunakan aplikasi plickers	v	
	2. Kendala pada perangkat yang dipakai	v	Layar LCD kurang jernih, sehingga soal tidak terlalu jelas terbaca.

				Namun, langsung diatasi dengan guru menuliskan jawaban kembali
	3. Terdapat kendala jaringan/koneksi internet		v	

Pedoman Wawancara

A. Bagi Guru PAI dan Budi Pekerti kelas 1

1. Apa yang mendorong Bapak untuk menggunakan aplikasi Plickers dalam pelaksanaan asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1? Dan sejak kapan Bapak mulai menggunakan aplikasi Plickers?
2. Selain menggunakan aplikasi Plickers, sebelumnya Bapak menggunakan metode asesmen apa saja?
3. Bagaimana Bapak melakukan perencanaan/penyusunan sebelum melaksanakan asesmen formatif melalui aplikasi Plickers?
4. Apa saja yang diperlukan dalam persiapan melaksanakan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi plickers?
5. Bagaimana tahap-tahap pelaksanaan asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan aplikasi plickers?
6. Bagaimana reaksi siswa saat pelaksanaan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi plickers?
7. Apakah ada kendala yang terjadi saat pelaksanaan asesmen formatif melalui aplikasi plickers? Jika ada, bagaimana Bapak mengatasinya?
8. Bagaimana tanggapan Bapak mengenai aplikasi plickers yang digunakan untuk asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1?

9. Menurut Bapak apa yang membuat aplikasi Plickers ini lebih menarik daripada metode asesmen biasa lainnya?
10. Apakah ada perbedaan ketika asesmen formatif menggunakan aplikasi plickers dengan asesmen biasa seperti kertas?
11. Kalau jumlah soal yang diberikan saat menggunakan aplikasi Plickers dengan asesmen metode kertas itu apakah berbeda? Mengingat asesmen melalui aplikasi Plickers itu ada batasan soal per set nya.
12. Setelah selesai pelaksanaan asesmen menggunakan aplikasi Plickers dan mengetahui hasilnya, bagaimana Bapak memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa?
13. Bagaimana cara Bapak menanggapi jika ada siswa yang tidak memperhatikan saat pelaksanaan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers berlangsung?
14. Menurut Bapak, selain adanya beberapa kelebihan yang telah disebutkan sebelumnya, adakah kekurangan dari pelaksanaan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi plickers?
15. Bagaimana tanggapan Bapak mengenai perkembangan teknologi saat ini? Kemudian sebagai guru, bagaimana cara Bapak menyikapi adanya perkembangan teknologi tersebut dalam dunia pendidikan?

B. Siswa

1. Sebelumnya adik bisa perkenalan dulu, namanya siapa?
2. Apa saja persiapan adik sebelum memulai belajar di kelas?
3. Apakah adik menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?

4. Bagaimana perasaan adik saat mengikuti penilaian menggunakan aplikasi plickers? apakah merasa senang, bersemangat atau bosan?
5. Apakah adik lebih menyukai penilaian dengan aplikasi plickers atau penilaian tertulis pakai kertas?
6. Saat mengikuti penilaian memakai aplikasi Plickers ada merasa susah tidak?

Lampiran I

CATATAN LAPANGAN

CATATAN LAPANGAN 1

Hari/Tanggal : Senin, 25 November 2024

Waktu : 08:30 – 09:30 WIB

Lokasi : Kelas 1 Idris

Instrumen penelitian : Observasi dan wawancara

Hari ini, saya tiba di sekolah pada pukul 08:00 WIB. Suasana disekolah saat itu lumayan ramai, karena bertepatan dengan hari Guru jadi ada kegiatan upacara dan acara kesruan lainnya. Setelah menunggu acara tersebut selesai dan seluruh siswa mulai kembali masuk ke dalam kelas masing-masing, saya juga langsung bergegas masuk ke kelas 1 Idris sesuai arahan dari Bapak Agus selaku guru PAI dan Budi Pekerti di kelas 1. Pada saat itu, waktu menunjukkan pukul 08:25 WIB. Kelas 1 Idris ini termasuk kelas unggulan dari program *bilingual class*. Saat saya memasuki kelas, posisi duduk siswa berada di karpet bawah karena arahan dari gurunya. Terdapat 25 siswa yang hadir dengan pakaian rapi berwarna putih-putih dan 4 siswa yang absen. Ruangan ber AC yang cukup terang dengan cahaya lampu di atasnya dan jendela di sekitarnya. Fasilitas kelas yang lengkap seperti beberapa rak buku, loker siswa, LCD proyektor, papan tulis dalam kondisi baik. Dekorasi kelas yang ramai menghiasi setiap sudut ruangan menjadikan kelas terlihat menarik dan tempat belajar yang nyaman sekaligus menyenangkan. Di saat itu juga pak Agus mengenalkan saya kepada mereka dengan

memanggil Miss Umi dan mereka menyapa bersama-sama. Kemudian saya langsung menuju ke belakang dan mulai mengamati kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama yang dilanjutkan menanyakan kabar siswa dan mengabsen. Selanjutnya, pak Agus memberitahu kepada siswa jika kegiatannya hari ini adalah akan melaksanakan kuis dengan menggunakan aplikasi Plickers. Pak Agus langsung menunjukkan dan membagikan kartu plickers yang sudah di print dan di laminating kepada mereka satu persatu dengan memanggil nomor absen dan langsung menjelaskan cara bermainnya. Beberapa siswa laki-laki terlihat tidak memperhatikan, mereka bermain dengan teman di sebalahnya, dan jalan-jalan di kelas tidak mau diam. Karena terlihat tidak kondusif, akhirnya pak Agus menertibkan mereka kembali dengan mengatakan “sikap mendengarkan”, tidak lama kemudian siswa yang ramai sendiri mulai tertib dan pak Agus kembali menjelaskan cara menggunakan kartu plickers untuk menjawab soal. Pak Agus memberitahu untuk menjawab soal, kartu plickers hanya diputar dengan jawaban yang dipilih berada di posisi atas.

Sebelum memulai asesmen dengan menggunakan kartu plickers, Pak Agus memastikan bahwa siswa telah memahami tata caranya yang sudah dijelaskan sebelumnya dengan melatih memutar kartu yang sesuai agar dapat terbaca saat di scan. Saat dianggap sudah memahaminya, siswa ditanya “Are you ready?” dan dengan semangat mereka menjawab “Ready”. Ketika soal sudah ditampilkan di layar

monitor, Pak Agus langsung membacakan soal dan opsi jawaban dari A, B, C, dan D kemudian langsung menjelaskan maksud soal tersebut agar siswa dapat lebih mudah memahaminya. Kemudian Pak Agus mengarahkan agar mulai mengangkat kartunya sesuai dengan jawaban mereka. Situasi kelas sangat ramai, karena banyak dari mereka yang terlihat senang dan bersemanagat. Disaat itu juga, Pak Agus mulai men scan kartu Plickers milik siswa yang sudah diangkat ke atas satu persatu agar dapat diinput.

Pada layar monitor, selain soal juga menampilkan daftar nama siswa agar mereka bisa melihat sendiri jika jawabannya sudah terbaca atau belum. Setelah semua jawaban masuk, Pak Agus memberitahu jawaban yang benar. Siswa dapat mengetahui kalau jawaban mereka benar atau salah, karena yang menjawab salah akan berwarna merah dan yang menjawab benar berwarna hijau. Ketika menjawab benar, mereka langsung berteriak dan bertepuk tangan. Sampai akhir kegiatan, siswa terlihat sangat antusias sampai meminta memainkannya lagi. Setelah menyelesaikan satu set soal, siswa diberi waktu untuk beristirahat sejenak sebelum melanjutkan ke set soal kedua. Terdapat 2 siswa laki-laki yang izin ke toilet, 2 anak keluar kelas tanpa izin, 1 siswa perempuan yang duduk di belakang sibuk menggambar dan 3 siswa perempuan sedang belajar bersama dengan buku ajarnya. Saat waktu istirahat hampir selesai, Pak Agus memastikan jika semua siswa sudah siap dan kembali tertib di tempat duduk masing-masing untuk mengikuti kuis di set soal kedua.

Dari awal mulai kegiatan pembelajaran, terlihat ada 1 siswa bernama Sabrang yang tidak bisa diam karena sering berlarian, sehingga harus di panggil berkali-kali agar tetap tenang. Meskipun demikian, Sabrang tetap mengikuti asesmen sampai selesai. Sehingga hal ini tidak terlalu mengganggu jalannya asesmen. Setelah menyelesaikan set soal kedua, guru menampilkan hasil nilai mereka dan membacakannya.

Saat pelajaran telah berakhir, pak Agus memberikan arahan agar semua siswa duduk di karpet kembali untuk melakukan refleksi dan menanyakan perasaan siswa terkait kegiatan asesmen dengan menggunakan aplikasi Plickers yang baru saja dilakukan. Kebanyakan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa senang dan meminta bermain lagi. Kegiatan belajar ditutup dengan bacaan hamdalah bersama dan diakhiri dengan salam.

Tanggapan Pengamat:

Saya terkesan saat siswa kelas 1 Idris dapat memahami dengan cepat mengenai penggunaan kartu barcode untuk menjawab soal melalui aplikasi Plickers. Awalnya saya berpikir kalau mereka akan kesulitan dalam memutar untuk memposisikan jawaban pilihannya agar berada di atas karena tulisan A, B, C, dan D di kartu terlihat kecil. Namun ternyata mereka tidak membutuhkan waktu lama untuk bisa memahaminya. Hal ini dikarenakan sebelum memulai asesmen, guru memberikan waktu untuk melatih siswa dalam memegang dan memutar kartu yang benar agar jawabannya dapat terbaca. Terlihat dari respon

siswa yang semangat dan keinginan mereka untuk bermain ulang menunjukkan bahwa pelaksanaan asesmen dengan aplikasi Plickers ini berhasil meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Sehingga secara keseluruhan kegiatan asesmen berjalan dengan lancar.

CATATAN LAPANGAN 2

Hari/Tanggal : Senin, 25 November 2024
Waktu : 11.00 – 12:00 WIB
Lokasi : Kelas 1 Sholeh
Instrumen penelitian : Observasi dan wawancara

Pada hari yang sama, yaitu hari senin pada jam 11.00 siang, saya bersama Pak Agus menuju ke kelas 1 Sholeh melanjutkan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Saat memasuki ruang kelas, saya di sambut dengan ramah oleh siswa kelas 1 Sholeh setelah diperkenalkan oleh bapak Agus. Saya langsung menuju ke belakang kelas untuk bersiap melakukan observasi kegiatan pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar siswa, dan dilanjutkan dengan *ice breaking* berupa menyanyikan lagu sifat wajib Allah secara bersama-sama. Terdapat 27 siswa yang hadir dan 2 siswa yang absen. Ruangan kelas yang rapi dengan fasilitas lengkap serta hiasan-hiasan gambar menjadikan lingkungan belajar yang nyaman dan tidak membosankan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilanjutkan, guru terlebih dahulu menertibkan siswa yang kurang memperhatikan, termasuk siswa yang keluar dari kelas. Guru meminta siswa untuk duduk manis dan memberikan instruksi “sikap mendengarkan” agar mereka fokus di tempat duduk masing-masing.

Selanjutnya guru memberitahu kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu asesmen berupa kuis dengan menggunakan aplikasi Plickers. Sebelum memulai kegiatan, guru terlebih dahulu

membagikan kartu barcode kepada setiap siswa dengan memanggil nomor absen mereka. Namun, saat pembagian kartu, ternyata ada dua siswa yang tidak mendapatkannya karena jumlahnya kurang. Kemungkinan karena kartu ada yang tertinggal di kelas sebelumnya. Karena di kelas tersebut dilengkapi fasilitas alat *printer*, maka guru segera mencetak ulang dua kartu barcode yang telah disediakan di web Plickers dengan memasukkan kedua nama siswa ke daftar kelas. Setelah kartu berhasil dicetak dan dibagikan, guru langsung menjelaskan aturan bermain dan cara memutar kartu barcode dalam menjawab soal. Guru juga memberi peringatan agar siswa tidak menjawab soal dengan berbicara. Untuk memastikan bahwa siswa telah memahami cara bermain, guru memberikan waktu untuk melatih siswa dalam memegang dan memutar kartu yang benar agar dapat terbaca saat proses pemindaian. Setelah itu, guru langsung menayangkan soal di layar dan membacakannya.

Kondisi kelas saat itu mulai tidak kondusif, beberapa siswa terlihat kurang tertib. Salah satu siswa diantaranya yang paling susah diatur adalah Sean, yang sering meninggalkan tempat duduknya dan tidak mau diam. Melihat situasi ini, akhirnya guru memberi peringatan jika siswa tetap tidak tertib, maka kegiatan permainan kuis dibatalkan. Mendengar hal tersebut, siswa menjadi tertib kembali. Ketika guru bertanya “Are you ready?”, seluruh siswa dengan semangat dan serempak menjawab “Ready!”. Namun, ketika kegiatan dimulai dan memasuki soal pertama, proses pemindaian jawaban siswa sedikit terhambat karena wifi bermasalah. Akhirnya, guru berinisiatif untuk

menyambungkan jaringan ke data internet pribadinya agar proses pemindaian dapat berjalan lancar.

Disisi lain, siswa bernama Kenzo meminta izin pulang karena kondisinya sedang kurang sehat dan sudah dijemput oleh orang tuanya. Sementara itu di belakang kelas, tidak jauh dari tempat saya berdiri, wali kelas terlihat sedang mengoreksi lembar jawaban siswa. Ketika jawaban benar dan salah ditampilkan di layar, terdapat satu siswa yang bernama Fakhri memprotes karena jawabannya dianggap salah. Namun setelah guru memberikan penjelasan dan menunjukkan kesalahan pada jawaban tersebut, siswa itu akhirnya tertawa. Setelah semua soal selesai terjawab, guru memperlihatkan hasil nilai siswa di layar. Suasana kelas menjadi ramai karena siswa tampak antusias maju ke depan untuk melihat hasilnya bersama-sama. Banyak dari siswa yang meminta agar permainan kuis dimainkan lagi. Karena masih ada sisa waktu yang cukup, akhirnya kegiatan penilaian disambung kembali di set soal kedua.

Pada babak kedua, proses penilaian berjalan dengan lancar karena kendala wifi sudah teratasi dan siswa juga terlihat menikmati pembelajaran dengan perasaan senang. Setelah selesai, pak Agus juga menampilkan kembali hasil skor siswa di babak kedua ini. Saat waktu pelajaran hampir berakhir, Pak Agus kemudian meminta siswa untuk mengumpulkan kembali kartu barcodenya sebelum meninggalkan kelas. Selanjutnya, guru mengarahkan siswa agar tertib sekaligus menanyakan perasaan mereka setelah mengikuti kegiatan penilaian

dengan menggunakan aplikasi Plickers. Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa senang dan menganggap kegiatan tersebut seru. Setelah itu, guru juga mengarahkan siswa untuk menggulung lengan baju sebagai persiapan mengambil air wudhu di luar kelas sebelum melaksanakan sholat Dzuhur. Sebagai penutup pembelajaran, guru dan siswa bersama-sama membaca doa.

Tanggapan Pengamat:

Terjadinya kendala teknis di awal kegiatan yang berupa kurangnya jumlah kartu barcode, guru dengan sigap mengatasinya dengan mencetak ulang kartu menggunakan fasilitas printer yang tersedia. Respon ini menunjukkan kecekatan guru dalam menghadapi situasi tidak terduga sehingga kegiatan asesmen tetap dapat dilaksanakan. Selain itu, tindakan guru dalam mengatasi jaringan wifi yang bermasalah juga menunjukkan langkah yang tepat, karena guru langsung mengganti koneksi jaringan menggunakan data pribadi. Hal ini menunjukkan bahwa persiapan guru sebelum melaksanakan kegiatan asesmen dilakukan dengan baik dalam mengantisipasi dan mengatasi kendala yang muncul.

CATATAN LAPANGAN 3

Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2024
Waktu : 10:00 – 10:30 WIB
Lokasi : Kelas 1 Hud
Instrumen penelitian : Observasi dan wawancara

Pagi ini, saya tiba di sekolah pada pukul 08:05 WIB. Saya segera menuju ke ruang lab Channel/lab music untuk menemui pak Agus. Tetapi ruang tersebut ternyata sedang dipakai oleh beberapa siswa dan guru pembina untuk *training center* (tc) atau tempat latihan persiapan siswa yang akan mengikuti olimpiade. Akhirnya, saya menunggu di samping ruangan sampai kegiatan tersebut selesai. Disamping itu, saya mencoba menghubungi pak Agus dan ternyata ia sedang mendampingi siswa kelas 1 Nuh latihan pentas drama untuk kegiatan *role playing* yang akan dilaksanakan beberapa hari lagi. Tidak lama kemudian, pak Agus datang ke ruang lab Channel dan meminta saya agar masuk ke ruangan. Kemudian di ruangan tersebut bapak Agus menceritakan tentang kegiatan tadi saat mendampingi siswa latihan drama di Sofie Hall. Saat waktu menunjukkan pukul 09:55 WIB, saya dan pak Agus bersiap menuju ke ruang kelas 1 Hud yang letaknya di lantai satu tetapi terlalu jauh dari ruang Lab Channel yang berada di lantai dua.

Ketika sudah berada di ruang kelas 1 Hud, seperti biasa saya langsung menuju ke belakang ruangan untuk melakukan observasi. Guru mengawali pembelajaran dengan salam, berdoa dan mengabsen siswa. Terdapat 26 siswa di kelas dan 3 siswa yang absen. Ruang kelas

terlihat rapi dan nyaman karena dilengkapi beberapa fasilitas seperti rak buku, loker, papan tulis, AC, dan lain-lain yang masih dalam kondisi baik dan terawat. Hiasan-hiasan seperti gambar-gambar yang menarik juga memberikan suasana yang lebih menyenangkan. Setelah itu, guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan yaitu asesmen dengan aplikasi Plickers. Karena di kelas ini hanya satu jam pelajaran dan waktunya kurang lebih 30 menit, akhirnya guru langsung mulai menyiapkan perangkat dan kartu plickers yang akan digunakan. Di kelas ini siswanya terbilang lebih mudah di kondisikan, sehingga suasana kelas lebih tertib. Tidak lama setelah itu, guru langsung membagikan kartu barcode nya kepada siswa sekaligus menjelaskan peraturan bermain dan mulai melatih cara menjawab soal dengan menggunakan kartu tersebut. Saat siswa terlihat sudah memahaminya, guru langsung memulai dengan menampilkan soal pertama dan membacakannya. Kemudian guru meminta siswa agar mulai mengangkat kartu barcode nya agar dapat dipindai satu persatu dan jawabannya dapat muncul di layar.

Setelah semua jawaban siswa masuk, kemudian guru memberitahu jawaban yang benar dan memperlihatkan kepada siswa tentang siapa saja yang menjawab benar dan siswa yang menjawab salah. Pada awal kegiatan hingga pertengahan, proses asesmen berjalan dengan lancar. Namun sampai pada waktu itu, ada seorang siswa bernama Asha menangis karena salah menjawab di soal kedua dan ketiga. Pak Agus dan wali kelas yang mendampingi di dalam kelas membantu menghibur dan menenangkan Asha. Walaupun sambil

menangis dengan tenang, tetapi Asha masih mau mengikutinya sampai soal terakhir. Hal ini bahkan tidak mengganggu berjalannya asesmen. Karena tidak ada kendala seperti jaringan wifi yang bermasalah atau yang lainnya, jadi kegiatan asesmen ini berjalan dengan lancar.

Ketika asesmen ini telah selesai dilakukan, seperti biasa guru menampilkan hasil nilai siswa di layar. Banyak dari siswa yang antusias maju kedepan layar untuk melihat nilai mereka masing-masing. Karena asesmen ini dilakukan di waktu 1 jam pelajaran dan telah berakhir, sehingga kelas ini hanya mendapat satu set permainan saja. Selesai melihat nilai di layar, siswa diminta untuk duduk tertib di tempat duduk masing-masing karena waktu pelajaran hampir selesai. Sebelum mengakhiri pembelajaran, pak Agus bertanya kepada siswa mengenai kegiatan asesmen yang baru saja dilakukan. Terutama mengenai reaksi anak-anak dan kesulitan yang dialami selama proses asesmen. Banyak dari mereka yang mengungkapkan kalau kegiatannya seru dan menyenangkan. Karena masih ada sedikit waktu yang tersisa, pak Agus juga meminta anak-anak untuk bernyanyi dengan dibagi menjadi kelompok kanan dan kiri. Kemudian, guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak siswa membacakan hamdalah bersama-sama dan salam.

Tanggapan Pengamat:

Kegiatan asesmen menggunakan aplikasi Plickers yang dilaksanakan pada satu jam pelajaran, menjadikan siswa di kelas 1 Hud hanya mendapat kesempatan satu set permainan. Namun, guru tetap

memanfaatkan waktu yang terbatas ini dengan langsung menyiapkan perangkat, membagikan kartu barcode sekaligus menjelaskan aturan bermain dan latihan cara memutar kartu dalam menjawab soal. Meskipun terdapat kendala kecil terkait emosional salah satu siswa, namun secara keseluruhan kegiatan asesmen ini berjalan dengan lancar tanpa gangguan teknis seperti jaringan atau perangkatnya.

CATATAN LAPANGAN 4

Hari/Tanggal : Kamis, 28 November 2024

Waktu : 08:00 – 08:30 WIB

Lokasi : Kelas 1 Nuh

Instrumen penelitian : Observasi dan Wawancara

Pada hari ini, kegiatan observasi dilakukan di kelas 1 Nuh. Saya bersama pak Agus selaku guru PAI dan Budi Pekerti, memasuki ruang kelas pada pukul 07:57 WIB. Seperti kelas lainnya, ruangan 1 Nuh juga tertata dengan rapi serta dilengkapi berbagai hiasan gambar menarik. Penerangan yang cukup, ber-AC, serta fasilitas yang memadai juga menjadikan kelas terlihat nyaman untuk belajar. Awal kegiatan pembelajaran, guru mengawali dengan salam dan menanyakan kabar seperti biasanya. Selanjutnya, guru juga mengabsen kehadiran siswa. Terdapat 28 siswa di kelas dan 1 siswa yang tidak hadir. Kemudian, guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan, yaitu asesmen dengan menggunakan aplikasi Plickers. Siswa diminta untuk tertib dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang akan disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa juga diminta untuk membaca basmalah bersama-sama sebelum memulai kegiatan tersebut. Saat siswa sudah siap, kartu langsung dibagikan satu per satu dengan memanggil nomor absen siswa. Mereka terlihat bersemangat saat maju kedepan untuk mengambil kartu dan langsung kembali ke tempat duduk ketika sudah mendapatkannya. Setelah itu, guru mulai menjelaskan dan

mencontohkan tata cara menggunakan kartu Plickers. Di kelas ini, siswa nya juga lumayan tertib sehingga tidak banyak yang ribut sendiri.

Selesai memberikan penjelasan, guru langsung melatih mereka untuk memutar kartu bersama-sama dan menunjukkan cara memegang kartu yang benar agar dapat terbaca saat dipindai. Guru juga mengecek satu persatu untuk memastikan bahwa setiap siswa telah memahaminya. Tidak membutuhkan waktu lama untuk siswa dapat memahaminya, guru menanyakan kesiapan siswa. Terdapat 1 siswa bernama Raesha yang enggan mengikuti kegiatan asesmen ini karena kondisinya yang sedang kurang sehat. Memasuki soal pertama, guru mulai membacakan soal yang sudah ditampilkan di layar. Namun, ternyata layar proyektor di kelas 1 Nuh memberikan tampilan yang kurang jernih. Sehingga membuat siswa tidak bisa melihat soal dan jawaban dengan jelas. Akhirnya guru menulis ulang kembali jawaban di papan tulis agar siswa dapat melihat dan menjawab dengan baik. Siswa terlihat memperhatikan saat guru menulis kembali jawaban di papan tulis. Setelah itu siswa diberikan waktu untuk menjawabnya dan guru mengarahkan mereka agar mulai mengangkat kartunya ke atas sesuai dengan jawaban yang dipilih. Sebelumnya, guru juga memberitahu kalau nanti jawaban dan nilainya akan langsung keluar, jadi siswa dapat menjawab dengan serius dan tidak asal-asalan. Di saat ini juga, guru mulai memindai kartu siswa satu persatu agar jawaban mereka dapat diinput dan muncul di layar. Guru juga memberitahu jika jawaban yang benar akan berwarna hijau dan jawaban yang salah berwarna merah. Namun, untuk mengurangi kekhawatiran siswa karena menjawab salah,

guru mengingatkan bahwa kegiatan ini hanya sebagai latihan soal saja yang bisa dilakukan kembali di lain waktu.

Pada pertengahan kegiatan, laptop yang digunakan sempat *lowbat*, sehingga guru langsung menchargernya agar tidak mati saat asesmen masih berjalan. Ada 1 siswa yang ketika jawabannya benar selalu antusias sampai berlari kedepan sambil bersorak. Ketika seluruh soal telah selesai terjawab, seperti biasa guru menampilkan hasil nilai yang diperoleh siswa. Karena hari ini hanya satu jam pelajaran dan waktu yang tersedia hanya sekitar 30 menit, jadi kelas 1 Nuh hanya mendapat kesempatan satu set permainan saja. Sebagian besar siswa bersamaan maju kedepan untuk melihat hasil penilain di layar. Ada juga dari beberapa siswa yang melihatnya melalui laptop guru karena tampilan layar kurang jelas. Meskipun dapat teratasi melalui penulisan ulang jawaban di papan tulis, namun tampilan layar yang kurang jernih sedikit mengganggu kenyamanan siswa saat berjalannya assmen. Karena waktu pelajaran telah selesai, siswa diminta untuk mengumpulkan kembali kartu Plickersnya. Selanjutnya, guru menanyakan perasaan siswa setelah mengikuti asesmen dengan aplikasi Plickers. Beberapa siswa mengungkapkan jawaban yang berbeda-beda, seperti ada yang menyebutkan gampang, senang, bingung memutar kartunya dan ada juga yang bilang susah karena materinya. Dalam menanggapi beragam respon siswa, guru memberikan berbagai motivasi yang mendukung agar siswa tetap rajin dalam belajar. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan hamdalah bersama-sama dan salam.

Tanggapan Pengamat:

Adanya kendala teknis pada proyektor yang memberikan tampilan kurang jernih, guru dengan sigap menuliskan ulang jawaban di papan tulis. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan menghadapi kendala dengan baik. Langkah ini memastikan agar semua siswa tetap dapat membaca jawaban dengan jelas, sehingga proses asesmen tetap berjalan. Pendekatan guru dalam mengurangi rasa khawatir siswa juga menjadi hal yang positif. Dengan mengingatkan bahwa kegiatan asesmen ini hanya latihan, guru membantu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan tidak penuh tekanan agar siswa mendapat nilai tinggi. Meskipun kendala teknis dapat teratasi, akan lebih baik jika pihak sekolah segera mengganti proyektor tersebut dengan yang lebih layak agar pembelajaran selanjutnya dapat berjalan dengan lancar.

Lampiran II

DATA HASIL WAWANCARA

Hasil Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas 1

Narasumber : Bapak Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.i

Hari/Tanggal : Senin, 25 November 2024

1. Apa yang mendorong Bapak untuk menggunakan aplikasi Plickers dalam pelaksanaan asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1? Dan sejak kapan Bapak mulai menggunakan aplikasi Plickers?

“Kalau saya memilih aplikasi Plickers tadi karena sangat menarik. Kalau bagi saya menarik, praktis, efisien. Nilai bisa tersimpan langsung dan bisa membuat anak-anak senang. Terus dimana kita juga apa ya bisa belajar hal-hal yang baru, kalau kertas atau apa kan itu sudah biasa. Jadi bisa menambah semangat anak-anak. Nah kita juga bisa langsung memanfaatkan media, jadi alasan itu ya lebih enak dengan menggunakan Plickers sebagai post tes atau penilaian. Kalau saya sudah lama paka Plickers ini, berarti dua tahun yang lalu. Itu tadinya hanya untuk membantu seperti post-test tapi kok ternyata bagus dan nilainya itu masih ada tersimpan. Mereka senang, antusias juga dan ternyata kok malah meningkatkan semangat belajar mereka.”

2. Selain menggunakan aplikasi Plickers, sebelumnya Bapak menggunakan metode asesmen apa saja?

“Penilaian pelajaran PAI dan Budi Pekerti, sebelumnya itu saya hanya menggunakan tes tulis seperti pilihan ganda dan kadang juga pernah lisan. Tapi menurut saya itu sudah biasa dan memakan banyak waktu untuk mengoreksi, jadi saya mencoba cari cara lain dengan memanfaatkan teknologi untuk penilaian agar lebih menarik buat anak-anak kelas 1 dan menurut saya bisa juga menghemat waktu”

3. Bagaimana Bapak melakukan perencanaan/penyusunan sebelum melaksanakan asesmen formatif melalui aplikasi Plickers?

“Yaa untuk merencanakan asesmen menggunakan Plickers itu tentunya menyiapkan instrumen semacam soal-soal untuk dimasukkan di aplikasi. Sama untuk soal itu harus sesuai dengan materi yang sudah diajarkan. Misalkan bab rukun islam ya kita buat soalnya sesuai materi itu. Kalau waktunya, saya gunakan biasanya setelah akhir pembelajaran atau setelah menyelesaikan satu materi, jadi kita bisa tahu sejauh mana pemahaman siswa. Dan kita gunakan itu sebagai soal evaluasi, jadi di setiap hari bisa.”

4. Apa saja yang diperlukan dalam persiapan melaksanakan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi plickers?

“Untuk persiapan penilaian menggunakan aplikasi Plickers itu kita harus punya dulu aplikasinya di HP. Setelah itu, masuk di akun Plickers lewat web. Baru kemudian membuat kelas dan memasukkan data nama anak. Lalu soal-soal yang sudah disiapkan sebelumnya itu diketik di situ sekaligus kunci jawabannya. Selain

itu, ya tentunya perangkat-perangkat seperti HP yang sudah terpasang aplikasi Plickersnya untuk men-scan jawaban dan laptop untuk mensinkronkan soal lewat web. Jaringan internet juga apakah sudah stabil, terus LCD proyektor untuk menayangkan soal. Kemudian menyiapkan kartu barcode yang sudah di print, tentunya disiapkannya disitu terus sudah itu saja.”

5. Bagaimana tahap-tahap pelaksanaan asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan aplikasi plickers?

“Caranya kita beri kartu barcodenya terus kemudian kita jelaskan, disitu ada angka-angka sesuai nomor absennya yang sudah kita masukkan dan sudah kita setting di dalam komputer perangkat device-nya. Setelah sudah selesai tahap itu kemudian menampilkan soal di layar dan menjelaskan ke anak-anak disitu ada A, B, C, dan D itu kita jelaskan bahwa itu adalah jawaban multiple choice nya yang bisa dipilih dan tidak boleh ketika soal sudah muncul jangan menggunakan lisan, cukup menggerakkan atau mengangkat barcode tadi. Nah lalu guru men scan jawaban atau men scan barcode yang sudah diangkat oleh siswa dengan menggunakan HP. Nah nanti akan muncul jawaban mereka di layar monitor yang bisa dilihat. Nanti ketika itu bisa dilihat siapa yang menjawab A, B, atau C dan D sudah ketahuan. Baru nanti jawaban yang benar, kita beritahu bahwa jawaban yang benar adalah berwarna hijau dan yang salah berwarna merah. Biar otomatis tahu hijau atau merah kita sebelumnya sudah

memberikan kunci jawaban dalam persiapan soal yang sudah kita setting.”

6. Bagaimana reaksi siswa saat pelaksanaan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi plickers?

“Kalau dari reaksinya anak-anak itu mereka senang, mereka cukup antusias. Ya malah bisa menjadi antusias sekali kalau jawabannya benar. Kalau jawabannya salah atau apa ya mereka akan sedikit antusiasnya. Tapi kita memotivasi lagi dan reaksi mereka kebanyakan ya senang. Ini juga bisa membuat siswa merasa tertantang untuk bisa menjawab dengan benar, karena nanti nilainya akan langsung keluar di layar”.

7. Apakah ada kendala yang terjadi saat pelaksanaan asesmen formatif melalui aplikasi plickers? Jika ada, bagaimana Bapak mengatasinya?

“Tentunya ada, kendalanya itu biasanya adalah ke jaringan, kalau kondisi jaringannya tidak stabil atau apa ya misal listriknya sehingga membuat proses scan menjadi delay, sama ini perangkatnya juga harus bagus bukan kaya tadi yang pas waktu di kelas 1 Nuh itu kan LCD nya kurang jelas jadi kurang optimal, karena saya jadi harus menulis ulang jawaban biar siswanya juga bisa memahami soalnya. Kalau mengatasinya yaa kalau masalah jaringan itu sebelumnya saya menyiapkan kuota buat cadangan, jadi misalkan wifi nya tiba-tiba gangguan saya bisa memakai kuota”.

8. Bagaimana tanggapan Bapak mengenai aplikasi plickers yang digunakan untuk asesmen formatif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 1?

“Menurut saya, cara kerja aplikasi plickers ini lebih berhasil karena membantu materi yang kita sampaikan. Kalau efektifitas sendiri ya menurut saya sangat efektif yah, karena sangat membantu. Kenapa, artinya itu kita jadi tahu perkembangan anak-anak itu seperti apa terlebih dalam asesmen formatif. Kita jadi tahu kalau siswa sudah paham atau belum, karena mereka akan mendapat nilai atau poin yang langsung muncul sesuai dengan pemahaman mereka, begitupula sebaliknya jika siswa yang belum paham maka mereka akan mengetahui seberapa banyak nilai atau poin yang mereka peroleh. Jadi kita tau efektivitas dari aplikasi plickers ya kita jadi bisa mengetahui siswa yang paham dan siswa yang belum paham itu mana saja lewat data hasil nilai yang sudah langsung ketahuan saat itu juga. Jadi guru bisa langsung memberikan umpan balik dan arahan kepada siswa yang menjawab soalnya salah. Terus apa ya ini, aplikasi plickers ini juga sangat praktis yah artinya memudahkan sekali dalam penilaian, jadi guru tidak perlu mengoreksi lembar siswa satu per satu dengan waktu yang lama. Tapi dengan adanya aplikasi ini guru bisa mengetahui nilai siswa dengan waktu yang cepat dan tidak usah dikoreksi satu per satu. Selain itu juga menghemat kertas karena tidak membutuhkan kertas yang banyak untuk lembar soal, kalau menggunakan aplikasi ini kan cukup dengan

menggunakan kartu barcode saja terus dibagikan ke siswa, karena kan selagi kartu barcode-nya masih bagus ya itu bisa dipakai lagi, terus juga bisa digunakan untuk kelas yang lainnya gitu. Jadi tinggal menyesuaikan absennya saja mangkanya aplikasi ini bisa dibilang praktis gitu mba, juga kan aplikasi ini mudah ya mba digunakannya jadi ya siswa itu gampang buat menjawab soal-soal, karena untuk menjawab soal itu ya hanya dengan memutar kartu barcodenya saja, apalagi anak kelas 1 itu kan juga belum memakai gadget berarti kaya tidak memerlukan perangkat dari siswanya.”

9. Menurut Bapak apa yang membuat aplikasi Plickers ini lebih menarik daripada metode asesmen biasa lainnya?

“Menariknya dari aplikasi plickers itu kita bisa langsung tahu kalau jawaban siswa itu benar atau salah. Nah kalau siswa itu menjawab benar maka jawabannya ditandai warna hijau dan jawaban yang salah akan ditandai warna merah, untuk siswa yang tidak berangkat nanti keterangannya akan tertulis Abs atau absen. Nah menariknya lagi dengan aplikasi ini melibatkan semua siswa. Karena ketika jawabannya benar maka siswa akan antusias dan merasa senang, sehingga penilaian itu akan jadi lebih hidup atau aktif gitu mba. Beda lagi kalau penilaiannya menggunakan kertas, pasti partisipasi siswa kurang sehingga mereka kurang terlibat dalam penilaian.”

10. Apakah ada perbedaan ketika asesmen formatif menggunakan aplikasi plickers dengan asesmen biasa seperti kertas?

“Kalau perbedaannya antara penilaian menggunakan plickers dengan by kertas itu mereka anak-anak lebih senang terus kaya terasa ada tantangan, jadi mereka akan lebih serius saat memainkannya. Kalau hasil dengan nilai itu ya tergantung mbak, kita gunakan untuk post test atau ulangan harian. Kalau kita gunakan untuk ulangan harian, anak-anak pasti belajar dulu. Nah itu bisa mempengaruhi hasil langsung jadi tentunya akan berbeda. Ini saya menggunakan aplikasi Plickers juga salah satunya untuk sebagai cara mendorong semangat anak-anak agar pembelajaran atau penilaian itu lebih aktif. Jadi seumpama nanti hasil nilai mereka tidak begitu memuaskan ya tidak apa-apa, yang terpenting ketertarikan siswa dalam pembelajaran yang menjadikan anak-anak lebih bersemangat.”

11. Kalau jumlah soal yang diberikan saat menggunakan aplikasi Plickers dengan asesmen metode kertas itu apakah berbeda? Mengingat asesmen melalui aplikasi Plickers itu ada batasan soal per set nya.

“Untuk jumlah soal saat pakai Plickers itu lima sampai sepuluh soal, tergantung waktu jam pelajaran saat itu. Misal setelah satu set permainan selesai dan kebetulan masih ada sisa waktu yaa bisa ditambah ke set soal selanjutnya. Kalau menggunakan by kertas juga sama, jumlah soal yang saya berikan itu sekitar antara lima sampai sepuluh soal. Bedanya, soal yang menggunakan aplikasi plickers biasanya menggunakan soal yang lebih singkat dan lebih jelas agar dapat cepat dipahami anak-anak karena agar cepat

dijawabnya, sedangkan kalau by kertas itu kadang soalnya rasanya agak panjang. Tapi saya pakai plickers juga tidak seterusnya mbak, soalnya itu hanya cara saya biar anak-anak ngga bosan dan semangat saja, jadi penilaian by kertas juga masih dipakai.”

12. Setelah selesai pelaksanaan asesmen menggunakan aplikasi Plickers dan mengetahui hasilnya, bagaimana Bapak memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa?

“Ya tentunya kalau feedback mereka kan ketika ada anak yang menjawab salah atau benar, mereka akan tahu jawaban mereka, dan secara sendirinya mengetahui kesalahan. Nah, bagi anak yang banyak menjawab benar dan mendapat skor tinggi tetap berikan motivasi yang baik biar makin semangat, tapi yang misalkan jawabannya kok banyak salah, nah kita beritahu bahwa permainan ini bisa dilakukan lagi jadi bisa berubah nilainya biar lebih baik dan kita juga beri motivasi yang mendukung itu di feedbacknya gitu. Karna kan kita sebagai guru harus selalu memotivasi bahwa satu ini adalah ini anggap saja permainan sambil belajar sambil dinilai Diberikan pemahaman Jadi anak-anak ketika diberikan itu Kayak kemarin ada yang Nangis gitu Dia kan besok lagi Tadi pernah minta lagi Pak lagi pak lo Malah Mau masuk lagi Malah minta lagi Nah itu memang awal Awal Memang kadang gak senang Tapi nanti lama-lama Seneng malah itu.”

13. Bagaimana cara Bapak menanggapi jika ada siswa yang tidak memperhatikan saat pelaksanaan asesmen formatif menggunakan aplikasi Plickers berlangsung?

"Kalau solusi yang gak mau memperhatikan tetap diberikan pengertian, dan sambil berjalan saya tetep coba melibatkan mereka pelan-pelan. Misal kalau itu memang untuk penilaian yang nantinya nilai bakal digunakan tapi tetap mereka tidak mau ya kita kasih dengan metode kertas. Tapi paling yang gak memperhatikan itu biasanya hanya satu, satu yang biasanya sedikit istimewa. Tapi semuanya tetap mengikuti sampai selesai dengan lancar. Terus kan kita sebagai guru harus selalu memotivasi bahwa asesmen ini adalah anggap saja permainan sambil belajar sambil dinilai. Jadi kita berikan pemahaman pada anak-anak seperti itu. Kaya kemarin ada yang nangis gitu juga dia kan besoknya minta main lagi. Nah itu memang awal awal kadang kurang senang tapi nanti lama-lama ya senang."

14. Menurut Bapak, selain adanya beberapa kelebihan yang telah disebutkan sebelumnya, adakah kekurangan dari pelaksanaan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi plickers?

"Kekurangannya itu dari soal yang hanya terdiri dari lima soal untuk multiple choice. Secara kuantitatif, soal itu kurang karena terbatas hanya lima. Nah, lima soal tadi dibuat beberapa set, maksudnya kalau targetnya harus dua puluh soal, itu harus dibagi menjadi empat bagian kan gitu. Terus jaringan-jaringan juga harus stabil agar tidak mengganggu saat men scan jawaban, juga

perangkat seperti LCD proyektor nya harus bagus biar nanti penayangan soal dilayarnya terlihat jelas.”

15. Bagaimana tanggapan Bapak mengenai perkembangan teknologi saat ini? Kemudian sebagai guru, bagaimana cara Bapak menyikapi adanya perkembangan teknologi tersebut dalam dunia pendidikan?

“Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini, jadi kan seorang guru juga harus mengerti dan menguasai agar tidak kuper jadi harus lebih selangkah lebih maju. Jadi perkembangan teknologi ini saya anggap ini memang harus tetap kita ikuti, kita pelajari lalu kita sesuaikan dan kenalkan ke anak-anak. Walaupun anak-anak itu sebenarnya nanti mereka bisa tahu sendiri dan bisa berkembang lebih cepat, tapi kita itu biar seolah-olah terlihat lebih maju selangkah dengan mereka agar tidak ketinggalan dalam perkembangan-perkembangan. Ya memang sangat luar biasa dan betul-betul sangat membantu tetapi bukan menjadi peran utama dalam menggantikan peran seorang pendidik, tetapi hanya membantu apa yang kita ajarkan.”

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 1

Narasumber : Arsyi

Kelas : 1 Idris

Hari/Tanggal : Senin, 25 November 2024

Lokasi : Ruang Kelas 1 Idris

1. Sebelumnya adik bisa perkenalan dulu, namanya siapa?
“Aku Arsyi ”
2. Apa saja persiapan adik sebelum memulai belajar di kelas?
“Berdoa sama nyiapin buku”
3. Apakah adik menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?
“Suka, pelajarannya pak Agus seru”
4. Bagaimana perasaan adik saat mengikuti penilaian menggunakan aplikasi plickers? apakah merasa senang, bersemangat atau bosan?
“Kalau aku senang, soalnya nggak nulis”
5. Apakah adik lebih menyukai penilaian dengan aplikasi plickers atau penilaian tertulis pakai kertas?
“Suka pakai aplikasi, nggak bosan. Kalau nulis pegel tangannya”
6. Saat mengikuti penilaian memakai aplikasi Plickers ada merasa susah tidak?
“Nggak susah, muter-muter kartunya juga gampang”

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 1

Narasumber : Klentha

Kelas : 1 Idris

Hari/Tanggal : Senin, 25 November 2024

Lokasi : Ruang Kelas 1 Idris

1. Sebelumnya adik bisa perkenalan dulu, namanya siapa?
“Namaku Klentha ”
2. Apa saja persiapan adik sebelum memulai belajar di kelas?
“Berdoa terus nyiapin pensil sama buku sama penghapus”
3. Apakah adik menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?
“Iyah suka”
4. Bagaimana perasaan adik saat mengikuti penilaian menggunakan aplikasi plickers? apakah merasa senang, bersemangat atau bosan?
“Perasaannya senang banget, seru kalau jawabnya betul terus dapat nilai”
5. Apakah adik lebih menyukai penilaian dengan aplikasi plickers atau penilaian tertulis pakai kertas?
“Seneng pakai aplikasi Plickers, soalnya kalau nulis itu kaya susah kalau aplikasi itu gampang jawabnya”
6. Saat mengikuti penilaian memakai aplikasi Plickers ada merasa susah tidak?
“Nggak, soalnya gampang”

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 1

Narasumber : Topas

Kelas : 1 Idris

Hari/Tanggal : Senin, 25 November 2024

Lokasi : Ruang Kelas 1 Idris

1. Sebelumnya adik bisa perkenalan dulu, namanya siapa?
“Topas”
2. Apa saja persiapan adik sebelum memulai belajar di kelas?
“Berdoa”
3. Apakah adik menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?
“Suka”
4. Bagaimana perasaan adik saat mengikuti penilaian menggunakan aplikasi plickers? apakah merasa senang, bersemangat atau bosan?
“Seneng biasa aja”
5. Apakah adik lebih menyukai penilaian dengan aplikasi plickers atau penilaian tertulis pakai kertas?
“Aku lebih suka pakai Plickers, karena lebih seru kaya main gitu”
6. Saat mengikuti penilaian memakai aplikasi Plickers ada merasa susah tidak?
“Nggak, gampang kok”

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 1

Narasumber : Ezi

Kelas : 1 Sholeh

Hari/Tanggal : Senin, 25 November 2024

Lokasi : Ruang Kelas 1 Sholeh

1. Sebelumnya adik bisa perkenalan dulu, namanya siapa?
“Ezi”
2. Apa saja persiapan adik sebelum memulai belajar di kelas?
“Do’a sama nyiapin baacan sekolah”
3. Apakah adik menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?
“suka, soalnya ada prakteknya..aku nanti jadi unta”
4. Bagaimana perasaan adik saat mengikuti penilaian menggunakan aplikasi plickers? apakah merasa senang, bersemangat atau bosan?
“ Aku senang, tapi susah sama jawabannya”
5. Apakah adik lebih menyukai penilaian dengan aplikasi plickers atau penilaian tertulis pakai kertas?
“Aku lebih senang pakai aplikasi, kata aku mudah cuma muter-muter kartu aja”
6. Saat mengikuti penilaian memakai aplikasi Plickers ada merasa susah tidak?
“Nggak”

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 1

Narasumber : Aya

Kelas : 1 Sholeh

Hari/Tanggal : Senin, 25 November 2024

Lokasi : Ruang Kelas 1 Sholeh

1. Sebelumnya adik bisa perkenalan dulu, namanya siapa?
“Aku Aya”
2. Apa saja persiapan adik sebelum memulai belajar di kelas?
“Nyiapin alat tulis”
3. Apakah adik menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?
“Iyah suka, seneng pelajarannya gampang”
4. Bagaimana perasaan adik saat mengikuti penilaian menggunakan aplikasi plickers? apakah merasa senang, bersemangat atau bosan?
“Aku seneng, soalnya aku dapat 100”
5. Apakah adik lebih menyukai penilaian dengan aplikasi plickers atau penilaian tertulis pakai kertas?
“Lebih suka pakai aplikasi, lebih gampang”
6. Saat mengikuti penilaian memakai aplikasi Plickers ada merasa susah tidak?
“Nggak juga”

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 1

Narasumber : Azril

Kelas : 1 Sholeh

Hari/Tanggal : Senin, 25 November 2024

Lokasi : Ruang Kelas 1 Sholeh

1. Sebelumnya adik bisa perkenalan dulu, namanya siapa?
“Azril”
2. Apa saja persiapan adik sebelum memulai belajar di kelas?
“Menyiapkan alat tulis juga, sama berdoa”
3. Apakah adik menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?
“Suka, senang sama Pak Agus. Soalnya Pak Agus adalah bestiku”
4. Bagaimana perasaan adik saat mengikuti penilaian menggunakan aplikasi plickers? apakah merasa senang, bersemangat atau bosan?
“Iyah senang, kata aku gampang”
5. Apakah adik lebih menyukai penilaian dengan aplikasi plickers atau penilaian tertulis pakai kertas?
“Kalau aku senang pakai kertas tapi juga senang pakai aplikasi”
6. Saat mengikuti penilaian memakai aplikasi Plickers ada merasa susah tidak?
“Iyah, susah jawabannya. Benernya sedikit”

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 1

Narasumber : Chio

Kelas : 1 Hud

Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2024

Lokasi : Ruang Kelas 1 Hud

1. Sebelumnya adik bisa perkenalan dulu, namanya siapa?
“Chio”
2. Apa saja persiapan adik sebelum memulai belajar di kelas?
“Berdoa, pensil, sama buku”
3. Apakah adik menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?
“Aku suka, soalnya gurunya lucu”
4. Bagaimana perasaan adik saat mengikuti penilaian menggunakan aplikasi plickers? apakah merasa senang, bersemangat atau bosan?
“Seneng, nggak bosen soalnya baru pertama kali”
5. Apakah adik lebih menyukai penilaian dengan aplikasi plickers atau penilaian tertulis pakai kertas?
“Aku lebih suka pakai kertas yang silang-silang soalnya lebih enak aja”
6. Saat mengikuti penilaian memakai aplikasi Plickers ada merasa susah tidak?
“Nggak, gampang”

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 1

Narasumber : Aya

Kelas : 1 Hud

Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2024

Lokasi : Ruang Kelas 1 Hud

1. Sebelumnya adik bisa perkenalan dulu, namanya siapa?
“Aya”
2. Apa saja persiapan adik sebelum memulai belajar di kelas?
“Pensil, penggaris sama buku”
3. Apakah adik menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?
“Suka, aku sukanya kalo latihan seru sama main”
4. Bagaimana perasaan adik saat mengikuti penilaian menggunakan aplikasi plickers? apakah merasa senang, bersemangat atau bosan?
“Seneng, seru, sama deg-degan juga”
5. Apakah adik lebih menyukai penilaian dengan aplikasi plickers atau penilaian tertulis pakai kertas?
“Lebih suka Plickers, soalnya seru”
6. Saat mengikuti penilaian memakai aplikasi Plickers ada merasa susah tidak?
“Gampang”

Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 1

Narasumber : Nasya

Kelas : 1 Hud

Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2024

Lokasi : Ruang Kelas 1 Hud

1. Sebelumnya adik bisa perkenalan dulu, namanya siapa?
“Nasya”
2. Apa saja persiapan adik sebelum memulai belajar di kelas?
“Biasanya sih aku ngambil pensil sama penghapus dulu, soalnya kalo pelajaran Pak Agus biasanya jarang pake buku jadinya nanti dulu”
3. Apakah adik menyukai pelajaran PAI dan Budi Pekerti?
“Iyah suka, suka latihannya”
4. Bagaimana perasaan adik saat mengikuti penilaian menggunakan aplikasi plickers? apakah merasa senang, bersemangat atau bosan?
“Seneng, tapi deg-degan takut kalau jawabnya salah”
5. Apakah adik lebih menyukai penilaian dengan aplikasi plickers atau penilaian tertulis pakai kertas?
“Seneng pakai Plickers daripada kertas, soalnya seru”
6. Saat mengikuti penilaian memakai aplikasi Plickers ada merasa susah tidak?
“Nggak susah”

Lampiran III

DOKUMENTASI PENELITIAN



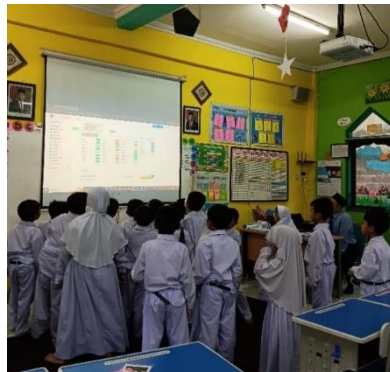
Gambar 1. Kartu Plickers Siswa



Gambar 2. Pembagian Kartu Plickers



Gambar 3. Proses Scan Jawaban Siswa



Gambar 4. Penampilan Hasil Nilai Siswa



Gambar 5. Wawancara dengan Guru PAI & Budi Pekerti Kelas 1



Gambar 6. Wawancara dengan Siswa kelas 1 Idris



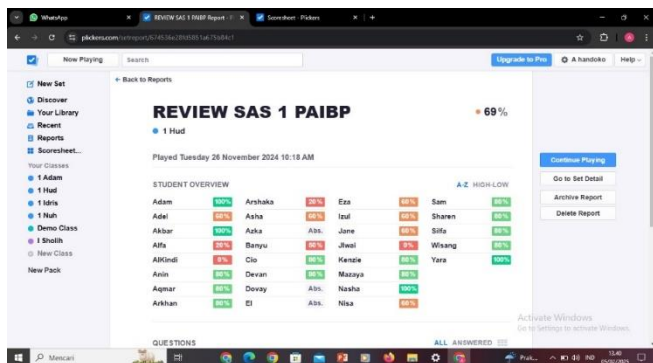
Gambar 7. Wawancara dengan Siswa Kelas 1 Sholeh



Gambar 8. Wawancara dengan Siswa Kelas 1 Hud



Gambar 9. Tampilan Soal di Aplikasi Plickers



Gambar 10. Tampilan Hasil Akhir Asesmen



Gambar 11. Tampilan Data Jawaban Benar dan Salah



Profil SD ISLAM AL AZHAR

Kec. Mijen, Kota Semarang, Prov. Jawa Tengah

Tanggal unduh: 17-02-2025 22:47:54

Tanggal sinkronisasi: 2025-02-06 08:19:48.900

1. Identitas Sekolah

1 Nama Sekolah	:	SD ISLAM AL. AZHAR 29
2 NPSN	:	20329253
3 Jenjang Pendidikan	:	SD
4 Status Sekolah	:	Swasta
5 Alamat Sekolah	:	Jl. RM. Hadi Soebeno Sosrowardoyo
RT / RW	:	0 / 0
Kode Pos	:	50211
Kelurahan	:	Kedungpani
Kecamatan	:	Kec. Mijen
Kabupaten/Kota	:	Kota Semarang
Provinsi	:	Prov. Jawa Tengah
Negara	:	
6 Posisi Geografis	:	-7 Lintang 110 Bujur

2. Data Pelengkap

7 SK Pendirian Sekolah	:	421
8 Tanggal SK Pendirian	:	2006-05-03
9 Status Kepemilikan	:	Yayasan
10 SK Izin Operasional	:	050.7/1900
11 Tgl SK Izin Operasional	:	2014-04-02
12 Kebutuhan Khusus Dilayani	:	Tidak ada
13 Nomor Rekening	:	2056121547
14 Nama Bank	:	BANK JATENG
15 Cabang KCP/Unit	:	IAIN WALI SONGO
16 Rekening Atas Nama	:	SD ISLAM AL AZHAR 29
17 MBS	:	Ya
18 Luas Tanah Milik (m2)	:	1
19 Luas Tanah Bukan Milik (m2)	:	700000
20 Nama Wajib Pajak	:	Yayasan Al-Himsya
21 NPWP	:	027686096512000

3. Kontak Sekolah

20 Nomor Telepon	:	2147483647
21 Nomor Fax	:	
22 Email	:	sdia29smg@yahoo.co.id
23 Website	:	http://www.sd-alazhar29.sch.id

4. Data Periodik

24 Waktu Penyelenggaraan	:	-
25 Bersedia Menerima Bos?	:	-

26	Sertifikasi ISO	:	-
27	Sumber Listrik	:	-
28	Daya Listrik (watt)	:	
29	Akses Internet	:	
30	Akses Internet Alternatif	:	
5. Data Lainnya			
31	Kepala Sekolah	:	Jamaludin Malik
32	Operator Pendataan	:	Moch. Nova Tri Puji Husni Ambara
33	Akreditasi	:	A
34	Kurikulum	:	Kurikulum Merdeka

Rekapitulasi Data SD ISLAM AL AZHAR 29

Tanggal rekap: 17-02-2025 22:47:54

1. Data PTK dan PD					
No	Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki - Laki	19	7	26	448
2	Perempuan	24	9	33	390
TOTAL		43	16	59	838

Keterangan:

- Penghitungan jumlah PTK adalah yang sudah mendapat penugasan, berstatus aktif dan terdaftar
- Singkatan :
 1. PTK = Guru ditambah Tendik
 2. PD = Peserta Didik

2. Data Sarpras		
No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kelas	30
2	Ruang Lab	3
3	Ruang Perpus	2
TOTAL		35

3. Data Rombongan Belajar				
No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 1	L	88	144
		P	56	
2	Kelas 2	L	80	146
		P	66	
3	Kelas 3	L	64	133
		P	69	
4	Kelas 4	L	65	126
		P	61	
5	Kelas 5	L	78	145
		P	67	
6	Kelas 6	L	73	144
		P	71	

Gambar 12. Data profil SD Islam Al Azhar 29 Semarang

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)



Mata pelajaran : PAIBP
Kelas : 1
Semester : 1

NO.	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	IMTAQ & ADAB	MATERI	AKTIVITAS	ASESMEN & PROJEK	ALOKASI WAKTU
1	Murid mampu mengenal rukun Iman melalui nama-nama nya yang Agung	Murid mampu menyebutkan rukun Iman	Adab terhadap Allah dan Rasulnya	Rukun Iman	- Guru dan murid menyanyikan lagu rukun Iman - Murid melafalkan rukun Iman - Murid menyebutkan urutan rukun Islam - Murid secara berkelompok mengurutkan pohon rukun Iman	Lisan dan tulis	4 JP
2	Murid mampu mengenal Allah melalui Nama-Namanya yang Agung	Murid mampu menyebutkan sifat-sifat Allah Wujud, Qidam, Baqo', Mukholafatu filhawadits	Adab terhadap Allah	Sifat Sifat Allah	- Guru memperlihatkan video nyanyian Sifat Wajib Allah - Guru dan murid menyanyikan Sifat Wajib Allah	Lisan dan tulis	4 JP
NO.	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	IMTAQ & ADAB	MATERI	AKTIVITAS	ASESMEN & PROJEK	ALOKASI WAKTU
					- Murid secara bergantian menyebutkan Sifat Wajib Allah - Bermain match card		
3	Murid mampu mengenal dan mempraktikkan tata cara bersuci	Murid mampu mengenal tata cara bersuci Murid mampu melakukan tata berwudhu dengan benar	Akhlak terhadap diri sendiri dan lingkungan	Thaharah	- Guru memperlihatkan video anak bersuci - Guru menjelaskan materi bersuci - Murid mencari alat untuk bersuci di sekitar sekolah - Murid melakukan wudhu	Tulis	6 JP
4	Mengenal adab belajar dan Terhadap Al - Qur'an	Murid memahami adab belajar di rumah dan di sekolah serta adab terhadap AL-Qur'an	Adab terhadap kitab suci	Adab belajar dan adab terhadap Al-Qur'an	- Guru memperlihatkan video - Guru menjelaskan materi adab - Murid bersama-sama membaca do'a belajar - Murid mempraktikkan adab belajar dan membawa Al Qur'an	Lisan dan tulis	4 JP

NO.	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	IMTAQ & ADAB	MATERI	AKTIVITAS	ASESMEN & PROJEK	ALOKASI WAKTU
5	Murid memahami adab berbicara yang baik dan sopan santun	Murid memahami adab berbicara yang baik dan sopan santun	Adab terhadap diri sendiri dan orang lain	Berbicara yang baik dan sopan santun	- Guru memperlihatkan video kartun tentang sikap anak sholeh - Anak anak mewarnai gambar - Anak anak mempraktikan sehari hari praktik adab	Lisan dan tulis	4 JP
6	Murid mengenal kisah Para nabi	Murid mengenal kisah para nabi Adam, Idris, Nuh Hud AS	Adab terhadap rasul	Kisah nabi Adam, Idris, Nuh dan Hud AS	- Guru memutarakan video kisah para nabi - Murid menceritakan kembali kisah para nabi - Murid mewarnai gambar kisah para nabi	Lisan dan tulis	6 Jp

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Semarang, 17 Juli 2023
Guru PAIBP kelas 1

Jamaludin Malik, S.Pd.I, M.Si.

Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.I

Gambar 13. ATP PAI dan Budi Pekerti kelas 1 SD Islam Al Azhar 29 Semarang

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

MODUL AJAR (KISAH NABI DAN RASUL)

Satuan Pendidikan	: SD Islam Al Azhar 29 BSB City
Kelas / Semester	: I (Satu)/ I
Alokasi Waktu	: 2 JP x 35 menit
Hari/tanggal	:
Elemen	: Mandiri
Fase	: A
Jumlah Murid	: 29 Murid

Muatan Inteq

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ ، وَإِنَّمَا الْعِلْمُ بِالتَّعَلُّمِ

Apabila Allah menghendaki kebaikan bagi seseorang maka dia diberi pemahaman dalam ilmu agama. Sesungguhnya ilmu itu diperoleh hanya dengan belajar.
(HR. Bukhari)

IPTEK

Salah satu sejarah nabi yang sangat terkenal adalah nabi Nuh. Salah satu nabi ulul Azmi yang sangat sabar luar biasa. Beberapa abad berdakwah akan tetapi hanya sedikit yang mengikuti nabi Nuh As. Dengan perintah Allah SWT untuk membuat kapal besar maka selamatlah kaum nabi Nuh yang beriman dari azab Allah SWT berupa banjir bandang, yang memusnahkan kaum Rasib yang durhaka kepada Allah dan rasul Nya. Nabi Nuh diutus untuk membuat kapal yang besar yang bisa mengangkut manusia dan semua binatang yang diselamatkan oleh Allah. Dengan kapal tersebut maka kehidupan makhluk masih bumi masih tetap terjaga sampai banjir surut.

Pernahkah kalian melihat kapal di laut? Transportasi tersebut saat ini sering dimanfaatkan untuk mengangkut penumpang maupun barang. Saat melihat kapal laut sedang berlayar, mungkin sebagian dari kita akan bertanya-tanya, "Mengapa angkutan yang beratnya berton-ton itu tidak tenggelam dan bisa mengapung di lautan? Batu kerikil yang bobotnya hanya beberapa gram saja akan langsung tenggelam saat kita lempar ke permukaan yang sama".

Itu adalah hukum Acrimedes Hukum Archimedes berbunyi sebagai berikut:

"Suatu benda yang dicelupkan sebagian atau seluruhnya ke dalam zat cair akan mengalami gaya ke atas yang sama dengan berat zat cair yang dipindahkannya".

Jadi, hukum ini menjelaskan adanya keterkaitan gaya berat dan gaya ke atas dalam suatu benda jika dimasukkan ke dalam air. Akibat adanya gaya angkat ke atas (gaya apung), tentunya benda yang ada di dalam zat cair beratnya akan mengalami pengurangan. Akibatnya, benda yang diangkat dalam air akan terasa lebih ringan jika dibandingkan saat diangkat di darat.

A. Profil Murid Al Azhar (PMA)

Berwatak pejuang : Mandiri, tanggung jawab, bekerja keras dan tuntas

Muatan Adab : Adab terhadap Allah dan rasulnya
Adab terhadap lingkungan

B. Capaian Pembelajaran

1. Murid dapat menyelesaikan buku kisah cerita Nabi Adam
2. Murid dapat menceritakan kisah nabi Adam kepada orang lain

C. Pengetahuan dasar murid : Murid sudah mengetahui cerita kisah nabi para nabi (nabi Adam, nabi Idris, Nuh dan Hud)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Murid secara mandiri membuat project buku kisah nabi Adam
2. Murid secara tanggung jawab dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
3. Murid bekerja keras dan tuntas dengan menyelesaikan project kisah nabi.
4. Murid dapat menceritakan kepada teman yang lain

E. Pemahaman Bermakna

Setelah mengikuti pembelajaran, diharapkan murid dapat menunjukan sikap tanggung jawab dan bekerja keras

F. Pertanyaan Pemantik

Siapakah manusia pertama?

Siapa yang tidak mau bersujud kepada Adam?

Mengapa ADAM dan Hawa diusir dari surga

G. Model Pembelajaran : Tatap muka

H. Metode Pembelajaran : Fun Learning dan 1 pertemuan untuk asesmen dengan menggunakan aplikasi Plickers

I. Sarana dan prasarana :

1. Buku
2. Alat tulis, gunting kertas, lem
3. Laptop dan LCD Proyektor
4. Kartu Plickers

J. Langkah dan Kegiatan

Pertemuan ke 1

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Kelas dibuka dengan salam, ikrar, absensi, penguatan adab dan profil murid Al Azhar
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang murid (religius).

Modul Ajar Fase A – SD Islam Al Azhar 29

- Guru memberikan pertanyaan seputar kegiatan keseharian, dimulai dari bangun tidur
- Penyampaian manfaat mempelajari materi pembelajaran
- Penyampaian rencana /langkah-langkah kegiatan

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Murid menyiapkan alat tulis, gunting, lem krayon
- Murid melihat video atau gambar yang diputar guru
- Guru memancing anak-anak untuk bertanya
- Murid menjawab pertanyaan seputar gambar yang ditampilkan
- Guru membagi buku dan kertas yang berisi cerita bergambar nabi Adam
- Murid mulai mengerjakan tugas atau project yang diberikan
- Guru mengarahkan anak-anak dalam mengerjakan

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Murid mampu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Murid menceritakan kisah nabi dari hasil yang dikerjakan
- Penguatan adab dan kesimpulan
- Guru memberikan tindak lanjut untuk rencana pembelajaran berikutnya
- Refleksi Pembelajaran
- Salam dan do'a penutup dipimpin oleh ketua kelas.

Pertemuan saat Asesmen dengan Plickers

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Kelas dibuka dengan salam, ikrar, absensi, penguatan adab dan profil murid Al Azhar
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang murid (religius).
- Guru memberikan pertanyaan seputar kegiatan keseharian, dimulai dari bangun tidur
- Penyampaian manfaat mempelajari materi pembelajaran
- Penyampaian rencana /langkah-langkah kegiatan

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru menunjukkan kartu Plickers dan menjelaskan cara penggunaan kartu
- Guru membagikan kartu Plickers kepada siswa sesuai urutan absen
- Guru melatih siswa cara menjawab soal dengan kartu Plickers
- Murid mempraktikkan memutar kartu Plickers sesuai arahan sampai paham
- Guru menampilkan soal di layar sekaligus membacakannya
- Guru memberikan arahan agar siswa segera mengangkat kartu sesuai dengan posisi jawaban
- Murid mengangkat kartu Plickers ketas dan mengarahkannya kedepan
- Guru mulai memindai kartu siswa agar jawaban dapat masuk ke layar
- Guru menunjukkan jawaban siswa yang benar dan salah
- Guru menampilkan hasil akhir dari nilai yang diperoleh siswa di layar
- Murid dipersilahkan untuk melihat hasil dengan maju ke depan layar

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Murid mampu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Murid menceritakan pengalaman belajar hari ini melalui asesmen dengan Plickers
- Guru memberikan tindak lanjut untuk rencana pembelajaran berikutnya
- Refleksi Pembelajaran
- Salam dan do'a penutup

K. Penilaian / Asesmen yang akan digunakan

Penilaian Diagnostik : Pemahaman materi di awal

Penilaian Sumatif : Soal PG

Penilaian Formatif : Kerja project, dan aplikasi Plickers

L. REFERENSI

Sumber yang dapat digunakan oleh guru:

1. Buku PAIBP kelas I YPI Al Azhar

M. LEMBAR KEGIATAN

Lembar Kerja Murid (terlampir)

Mengetahui

Kepala Sekolah

Jamaludin Malik, S.Pd.I, M.Si

Semarang, 9 November 2022

Guru PAIBP

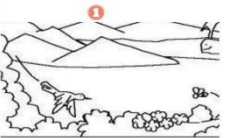
Agus Prasetyo Handoko, S.Pd.I

RUBRIK PENILAIAN

NO	ASPEK	PAHAM UTUH	PAHAM SEBAGIAN	BELUM PAHAM
1.	Ada terhadap Allah dan rasulnya	Murid menerapkan berdo'a dengan benar dan tertib	Murid menerapkan berdo'a dengan benar tapi kurang tertib	Murid tidak menerapkan berdo'a dengan benar
2.	Berwatak pejuang Tanggung jawab dan mandiri	Murid mengerjakan tugas / project dengan baik tanpa bantuan orang lain dan juga rapi	murid mengerjakan tugas asal asalan	Murid tidak mengerjakan tugas



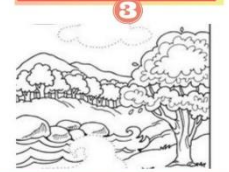
1





Setelah Allah menciptakan alam semesta beserta isinya kemudian Allah menciptakan nabi Adam dan tanah sebagai manusia pertama.

Allah lalu memerintahkan malaikat untuk bersujud kepada nabi Adam. Kecuali Iblis dia tidak mau bersujud karena merasa lebih baik dari Adam







Nabi Adam dan Hawa kemudian tinggal di dalam surga dan bersenang senang tetapi hanya ada 1 larangan yaitu tidak boleh mendekati pohon

Iblis berhasil menggoda Adam dan Hawa untuk memakan buah Khuldi

dan akhirnya Adam dan hawa diusir dari surga

Adam dan Hawa Menyesal dan meminta ampun kepada Allah. akhirnya, mereka menjalani kehidupan di bumi sebagai khalifah

Soal Asesmen untuk Aplikasi Plickers

1. Nabi dan manusia pertama
 - A. Malaikat
 - B. Adam
 - C. Idris
 - D. Iblis
2. Nabi dan manusia pertama yang dapat membaca dan menulis
 - A. Malaikat
 - B. Adam
 - C. Idris
 - D. Nuh
3. Nama kaum Nabi Nuh
 - A. Kaum Rasib
 - B. Kaum Babilonia
 - C. Kaum Ad
 - D. Kaum Tsamud
4. Azab yang diberikan kaum Ad adalah
 - A. Banjir bandang
 - B. Angin topan dan kekeringan
 - C. Petir yang menyambar
 - D. Ditenggelamkan ke tanah
5. Nama anaknya Nabi Nuh yang tenggelam karena tidak beriman
 - A. Qobil
 - B. Habi
 - C. Kan'an
 - D. Hud

Modul Ajar Fase A – SD Islam Al Azhar 29

**Gambar 14. Modul Ajar PAI dan Budi Pekerti kelas 1 SD Islam
Al Azhar 29 Semarang**

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Umi Khumaeroh
NIM : 2003016120
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Tempat & Tgl. Lahir : Brebes, 25 Mei 2002
Alamat : Sander RT 04/RW 10, Bangsri,
Bulakamba, Brebes, Jawa Tengah
No. HP : 085701811896
E-mail : umikhumaeroh25@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. RA Ulil Albab
2. MI Manbaul Hikam
3. MTs Manbaul Hikam
4. MAN 1 Tegal

Semarang, 24 Februari 2025

Umi Khumaeroh
NIM: 2003016120