

IMPLEMENTASI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI PLICKERS PADA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI

Intan kurune, Zulaecha Ngiu, Yuli Adhani

PPKn, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Gorontalo, indonesia

e-mail: intankurune15@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Plickers pada pembelajaran PPKn di kelas XI-2 SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran akibat kurangnya inovasi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah 21 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki yaitu 12 orang dan siswa perempuan berjumlah 9 orang di kelas XI-2 SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Pada siklus I dan siklus II dilakukan 2 pertemuan, selanjutnya evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Plickers dilaksanakan pada pertemuan kedua setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Plickers pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mempermudah guru dalam proses evaluasi hasil belajar. Keunggulan Plickers terletak pada efisiensinya dalam merekam respons siswa secara *real-time* tanpa memerlukan perangkat siswa. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari tes evaluasi siklus I sebesar 62% menjadi 85% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa mengimplementasikan media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Plickers terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Evaluasi, Aplikasi Plickers, Pembelajaran Ppkn

ABSTRACT

This study aims to implement an evaluation media using the Plickers application in Pancasila and Civics Education subject for class XI-2 at SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. The background of this study is the low level of student participation in learning this subject, due to a lack of innovation in implementing classroom evaluations. This study employs a Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study are 21 students, consisting of 12 male students and 9 female students from class XI-2 at SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Two meetings are conducted in both cycle I and cycle II, with the learning evaluation using the Plickers application implemented during the second meeting of each cycle. The findings indicate that the use of the Plickers application in Pancasila and Civics Education subject can enhance student engagement and assist teachers in evaluating learning outcomes. The advantage of Plickers lies in its efficiency in recording student responses in real time without requiring students' devices. The improvement in student learning outcomes is evident from the evaluation test results, increasing from 62% in cycle I to 85% in cycle II. Thus, this study concludes that implementing evaluation media using the Plickers application effectively improves student learning outcomes.

Keywords: Evaluation Media, Plickers Application, Pancasila and Civics Education Learning

PENDAHULUAN

Proses pengumpulan fakta dan informasi yang diperlukan untuk menilai sejauh mana dan arah pembelajaran dalam rangka membuat penilaian dan penyesuaian yang diperlukan untuk mengoptimalkan hasil dikenal sebagai evaluasi pembelajaran. Ujian dan kata "evaluasi pembelajaran" sering kali digunakan secara bergantian. Meskipun keduanya memiliki hubungan yang erat, namun tidak dapat sepenuhnya menggambarkan esensi dari evaluasi pembelajaran. Ujian atau tes hanyalah salah satu cara di mana proses evaluasi dapat dilakukan (Soulisa, 2022).

Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan apakah inisiatif yang telah dilaksanakan, seperti program-program pengajaran, pembelajaran, atau pelatihan, dapat tersampaikan dengan baik atau tidak kepada para peserta, tergantung dari seberapa efektif atau tidak efektifnya program-program tersebut dalam mencapai tujuan program (Novalinda et al., 2020).

Strategi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh siswa dan/atau instruktur untuk mempelajari materi agar dapat mencapai tujuan; tujuan adalah sesuatu yang harus dicapai; dan materi adalah segala sesuatu yang dipelajari siswa atau yang diajarkan oleh guru kepada siswa. Media adalah alat yang membantu siswa mencapai sasaran; dan evaluasi adalah prosedur yang digunakan untuk memastikan apakah hasil pembelajaran dan keberhasilan telah tercapai. Plickers adalah sebuah sistem yang memungkinkan guru untuk menerima respons dari siswa dengan menggunakan *gadget* seperti PC atau laptop, *smartphone*, dan kartu *barcode* (QR code) (Situmorang & Mediatati, 2023).

Kurangnya materi pembelajaran yang bervariasi, teknik pengajaran yang menarik, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan pelacakan kemajuan yang buruk adalah beberapa alasan yang berkontribusi terhadap penurunan hasil pembelajaran di SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Tanpa memerlukan peralatan khusus, guru dapat menerapkan rencana pembelajaran interaktif di kelas dengan menggunakan Plickers, sebuah platform yang responsif. Manfaatkan data Plickers untuk memodifikasi instruksi, meningkatkan keterlibatan, dan menciptakan kelas yang lebih produktif. Dari situ, peneliti dapat meneliti penggunaan aplikasi Plickers pada pembelajaran PPKn dan juga meneliti kekurangan dan kelebihan dalam penggunaan aplikasi Plickers pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 6 Kota Gorontalo.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan langsung di ruang kelas untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Guru berperan sebagai peneliti yang merencanakan, melaksanakan, dan mengamati suatu tindakan perbaikan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, PTK adalah upaya guru untuk mencari solusi permasalahan yang dihadapi di kelas melalui tindakan nyata. Salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Kota Gorontalo, metodologi penelitian yang dikenal dengan penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan pendekatan langsung untuk mengatasi masalah yang muncul di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini melibatkan guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas, melibatkan 21 siswa kelas XI-2 yang dilaksanakan di SMA Negeri 6 Kota Gorontalo, terdiri atas dua belas murid laki-laki dan sembilan siswa perempuan. Untuk dapat mengukur pengetahuan siswa digunakan media Plickers. Kemudian dilanjutkan dengan dua kali pertemuan pada setiap siklus pertama dan kedua, yaitu fase persiapan, fase pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan penilaian, dilanjutkan dengan tahap refleksi dan analisis terhadap data awal yang diteliti.

Hasil

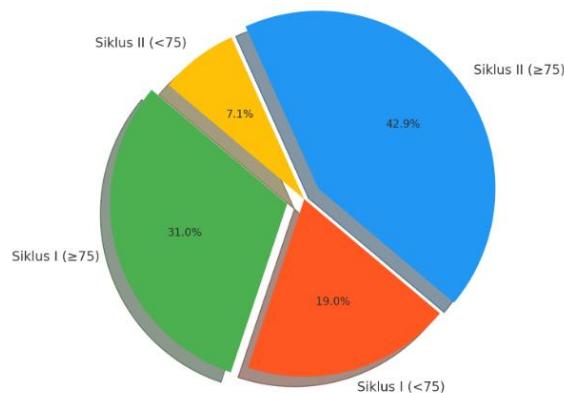
Mengingat temuan hasil pengamatan peneliti, pendidikan PPKn dilaksanakan pada jam pertengahan sehingga siswa lebih banyak mengantuk dan juga tidak dapat fokus dalam proses pembelajaran. Dalam pelajaran PPKn banyak sekali materi yang sifatnya hafalan dengan cara yang menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas. Gejala-gejala dapat menunjukkan bahwa sekolah SMA Negeri 6 Kota Gorontalo pada pembelajaran PPKn masih belum mencapai kategori tinggi. Tidak hanya itu, sekolah SMA Negeri 6 Kota Gorontalo adalah "lapor merah" pada literasi dan numerasi karena tempat yang belum sesuai standar, tidak memiliki aula yang dapat membuat siswa setidaknya membaca buku sebelum masuk kelas, agar siswa tersebut dapat menimba ilmu tidak hanya dengan pembelajaran saja, tetapi juga dengan harus membaca buku.



Gambar 1. Proses Evaluasi

Hasil evaluasi menggunakan aplikasi Plickers pada pembelajaran PPKn menunjukkan peningkatan dari siklus I sebanyak 62% siswa yang tuntas dalam evaluasi pembelajaran PPKn. Karena belum memenuhi KKM, maka dari itu peneliti melanjutkan pada siklus II yang menunjukkan 85% siswa tuntas evaluasi, sehingga penelitian ini sudah mencapai KKM.

Distribusi Hasil Evaluasi Siswa Menggunakan Aplikasi Plickers



Gambar 2. Diagram Lingkaran Distribusi Hasil Evaluasi Aplikasi Plickers

Gambar 2. Diagram Lingkaran Distribusi Hasil Evaluasi Aplikasi Plickers menunjukkan distribusi hasil evaluasi siswa setelah menggunakan aplikasi Plickers dalam pembelajaran. Diagram ini menggambarkan persentase siswa yang berhasil mencapai skor ≥ 75 , dengan perbandingan antara jumlah siswa yang berhasil dan yang belum berhasil. Hasil evaluasi dari dua siklus penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan, yang menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi Plickers dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan.

Pembahasan

Memahami dua konsep mendasar dalam dunia pendidikan, yaitu pembelajaran dan hasil belajar, menjadi kunci dalam menilai efektivitas suatu proses pendidikan. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang bertujuan untuk mengubah perilaku dan pemahaman peserta didik ke arah yang lebih baik. Sedangkan hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2005; Slavin, 2006).

Belajar bukan sekadar menghafal informasi, tetapi juga merupakan proses aktif yang melibatkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Fauhah & Rosy, 2020). Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi, salah satunya menggunakan teknologi digital yang kini semakin relevan di era pembelajaran abad ke-21. Evaluasi pembelajaran memegang peran penting dalam memastikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai secara optimal. Dalam konteks ini, penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Gorontalo menggunakan aplikasi Plickers sebagai media evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Aplikasi Plickers merupakan salah satu media teknologi pendidikan yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi secara cepat dan praktis tanpa memerlukan gawai dari setiap siswa. Hal ini sangat membantu dalam konteks sekolah yang memiliki keterbatasan infrastruktur, seperti minimnya akses internet atau kepemilikan perangkat digital oleh siswa (Masita & Fitri, 2020; Rao et al., 2020).

Menurut penelitian oleh Budianto et al. (2023), penggunaan Plickers dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi formatif secara *real-time* tanpa harus bergantung pada jaringan internet yang stabil dari peserta didik. Hal ini sangat relevan di SMA Negeri 6 Kota Gorontalo yang mengalami kendala jaringan serta keterbatasan perangkat siswa. Penelitian Oner (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan Plickers meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, sistem pemindaian *barcode* yang unik memungkinkan guru mendapatkan data jawaban siswa secara instan dan akurat, sehingga proses evaluasi tidak lagi memerlukan waktu yang lama. Kilickaya (2019) menambahkan bahwa penggunaan Plickers dalam pembelajaran menciptakan suasana kelas yang dinamis serta meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan setiap siklus dengan menggunakan aplikasi Plickers untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (tindakan). Berdasarkan hasil observasi dan data kuantitatif yang dikumpulkan melalui Plickers, diketahui bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam capaian pembelajaran siswa. Hal ini sesuai dengan hasil studi oleh Stiadi (2024), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis teknologi seperti Plickers mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan.

a. Kelebihan Penggunaan Aplikasi Plickers

Penggunaan aplikasi Plickers memberikan banyak manfaat, terutama dalam hal efisiensi waktu, keterlibatan siswa, dan akurasi evaluasi. Sebelum menggunakan Plickers, guru mengalami kesulitan mengevaluasi hasil belajar secara manual atau melalui Google Form, yang membutuhkan kuota internet dan gawai masing-masing siswa. Dengan Plickers, evaluasi dilakukan hanya dengan memindai *barcode* yang dipegang siswa, dan hasil langsung terinput ke dalam sistem (Wiyaka & Prastikawati, 2021; Krause et al., 2017).

Salah satu kelebihan penting dari Plickers adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran yang inklusif dan adil, terutama bagi siswa dari latar belakang ekonomi rendah. Hal ini sejalan dengan temuan Chanialidis et al. (2021), yang menegaskan bahwa Plickers dapat digunakan secara efektif di sekolah dasar dan menengah sebagai alat pembelajaran kolaboratif dan non-diskriminatif.

Menurut Saragi et al. (2024), penggunaan media visual seperti video yang dikombinasikan dengan Plickers bahkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam pelajaran IPS. Dalam konteks pembelajaran PPKn yang bersifat normatif dan nilai, Plickers juga dapat dimanfaatkan untuk mengukur perkembangan sikap siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, toleransi, dan tanggung jawab sosial. Selain itu, Indriani & Suryani (2022) menyatakan bahwa media evaluasi berbasis teknologi seperti Plickers tidak hanya membantu guru dalam mengolah nilai secara otomatis, tetapi juga memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada siswa. Hal ini sangat penting dalam menciptakan siklus belajar yang berkelanjutan karena siswa dapat merefleksikan pencapaian mereka dan termotivasi untuk belajar lebih baik lagi.

b. Kekurangan Penggunaan Aplikasi Plickers

Meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan Plickers juga memiliki keterbatasan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada jaringan internet saat memulai dan menyinkronkan data, meskipun aplikasi ini dapat digunakan secara semi-*offline*. Di SMA Negeri 6 Kota Gorontalo, jaringan internet yang tidak stabil memaksa guru menggunakan data pribadi untuk mengakses aplikasi ini (Sugiyono, 2017).

Selain itu, ada potensi terjadinya kecurangan saat siswa mengangkat *barcode*, misalnya dengan melihat jawaban siswa lain. Oleh karena itu, pengawasan guru tetap menjadi faktor penting untuk memastikan validitas data hasil evaluasi (Krause et al., 2017). Dalam implementasinya, guru juga perlu memahami cara kerja aplikasi ini secara teknis agar dapat memaksimalkan fungsinya tanpa hambatan. Namun, secara keseluruhan, keterbatasan-keterbatasan tersebut tidak menutupi fakta bahwa aplikasi Plickers sangat efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan media evaluasi pembelajaran berdasarkan temuan dari dua siklus penelitian tindakan kelas, aplikasi Plickers dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kedua siklus tersebut. Peneliti menggunakan aplikasi Plickers sebanyak 2 kali pada siklus I di pertemuan kedua, sedangkan pada siklus II di pertemuan kedua. Dari kedua siklus tersebut sudah mengalami peningkatan hasil belajar di kelas XI-2 yang dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa

Hasil skor tes evaluasi siswa menggunakan aplikasi Plickers pada siklus I pada materi ideologi terbuka dan tertutup di kelas XI-2 SMA Negeri 6 Gorontalo menunjukkan jumlah siswa yang mendapatkan skor ≥ 75 (siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar) sebanyak 13 siswa dengan persentase 62% dari jumlah siswa 21 siswa. Sedangkan pada tes siklus II pada materi produk perundang-undangan di kelas XI-2 SMA Negeri 6 Gorontalo mengalami peningkatan hasil evaluasi pada siklus II, yaitu jumlah siswa yang mendapatkan skor ≥ 75 sebanyak 18 orang dengan persentase 85%. Maka dari itu, hasil evaluasi menggunakan aplikasi Plickers sangat membantu guru untuk dapat mengevaluasi pembelajaran PPKn dengan mudah dan mengefisienkan waktu. Dari keseluruhan tindakan yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil karena dalam proses pembelajaran PPKn mengalami peningkatan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran, sebagaimana terlihat dari penggunaan aplikasi Plickers di kelas XI-2 SMA Negeri 6 Gorontalo.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Novalinda, R., Ambiyar, A., & Rizal, F. (2020). Pendekatan evaluasi program Tyler: Goal-oriented. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 137. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1644>
- Situmorang, J. S. M., & Mediatati, N. (2023). Efektivitas Plickers sebagai media evaluasi PPKn untuk mengurangi perilaku menyontek siswa SMK Negeri 2 Salatiga. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 441–453. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2521>
- Soulisa, I. (2022). *Evaluasi pembelajaran* (Vol. 5, Issue 3). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Budianto, A. M., Istianah, F., Mintartik, N., Nisa, C., & Desemi, H. (2023). Pengaruh penggunaan Plickers terhadap hasil belajar dan persepsi siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VI SDN Karah 1 Surabaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5011>
- Chanalidis, C., Ditz, M., & Gomes, C. (2021). Plickers to support similarities learning: An experience on 7th grade Portuguese basic education. *Contemporary Educational Technology*, 13(2). <https://www.cedtech.net>
- Kilickaya, F. (2019). Plickers and the pedagogical practicality of fast formative assessment. *Teaching English with Technology*, 19(3), 90–104. <https://eric.ed.gov>
- Krause, J. M., O'Neil, K., & Dauenhauer, B. (2017). Plickers: A formative assessment tool for K–12 and PETE professionals. *Strategies*, 30(3), 30–36. <https://doi.org/10.1080/08924562.2017.1297751>
- Masita, M., & Fitri, N. (2020). The use of Plickers for formative assessment of vocabulary mastery. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 7(2), 311–320. <https://doi.org/10.30605/25409190.179>
- Oner, G. (2023). “Plickers”, the fun state of assessment and evaluation: The experiences of social studies pre-service teachers. *TAY Journal*, 7(1), 265–284. <https://doi.org/10.29329/tayjournal.2023.537.12>
- Rao, U., Prema, V., & Subramanya, K. N. (2020). Plickers: An ICT tool for formative assessment and feedback. *Journal of Engineering Education Transformations*, 33, 290. <https://doi.org/10.16920/jeet/2020/v33i0/150163>

Saragi, O., Gimini, G., & Hendripides, H. (2024). Efektivitas penggunaan media video pembelajaran berbantuan Plickers dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 3042–3052. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.4093>

Stiadi, E. (2024). Effect of Teams Game Tournament model assisted by Plickers applications media on understanding mathematics concepts. *International Journal of Innovation and Education Research*, 3(2), 77–87. <https://doi.org/10.33369/ijier.v3i2.38618>

Wiyaka, W., & Prastikawati, E. F. (2021). Plickers as an online formative assessment to improve secondary school students' English learning. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Education & Social Science Research (ICESRE) 2020*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3864809>