



UPAYA MENINGKATKAN EFEKTIVITAS WAKTU SISWA DALAM MENERJAKAN SOAL LATIHAN MENGGUNAKAN PLICKERS CARDS DI KELAS 2 SDIT AL-FATHIR

Farah Nurfadilah¹, Maya Kamilah², Nur Aini Farida³

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas waktu siswa dalam mengerjakan soal latihan melalui penggunaan media *Plickers Cards* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas II SDIT Al-Fathir. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan efektivitas waktu dan keterlibatan siswa dalam mengerjakan soal. Pada siklus pertama, siswa hanya menyelesaikan sebagian soal dalam waktu 10 menit, sedangkan pada siklus kedua siswa mampu menyelesaikan seluruh soal dalam waktu 7–8 menit dengan nilai rata-rata yang tetap baik. Selain berdampak positif pada siswa, penggunaan *Plickers Cards* juga memudahkan guru dalam proses evaluasi karena hasil dapat diperoleh secara langsung dan akurat. Dengan demikian, media *Plickers Cards* terbukti efektif dan efisien sebagai alat evaluasi yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Plickers Cards*, Efektivitas Waktu, Evaluasi.

ABSTRACT

This research aims to improve students' time effectiveness in solving practice questions through the use of Plickers Cards media in Islamic Religious Education (PAI) learning in Class II SDIT Al-Fathir. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects number 27 students, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation, and analyzed using quantitative and descriptive qualitative approaches. The research results indicate an increase in time effectiveness and student engagement in solving problems. In the first cycle, students only completed some of the questions in 10 minutes, whereas in the second cycle they were able to complete all the questions in 7–8 minutes with consistently good average scores. In addition to positively impacting students, the use of Plickers Cards also facilitates teachers in the evaluation process because results can be obtained directly and accurately. Thus, Plickers Cards have proven to be an effective and efficient

Informasi Artikel

Diterima: 26-05-2025

Direvisi: 10-06-2025

Diterima: 21-06-2025

Publikasi: 12-06-2025

Copyright © 2025.

Pendidikan dan Agama Islam

Email:

purpendijournal@gmail.com

Print ISSN: XXX-XXX

Online ISSN: XXX-XXX

innovative evaluation tool in improving the quality of learning in elementary schools.

Keywords: *Plickers Cards, Time Effectiveness, Evaluation.*

Corresponding Author:

Farah Nurfadilah¹,

Maya Kamilah²,

Nur Aini Farida³,

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia.

Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361

Farahnrdlh09@gmail.com¹, mayakamilah1405@gmail.com²,

nfarida@fai.unsika.ac.id³

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan pendekatan yang tepat untuk memastikan siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengerjakan soal latihan secara efektif dan efisien. Salah satu tantangan yang sering dihadapi guru adalah terbatasnya waktu dalam sesi evaluasi, di mana sebagian siswa masih membutuhkan waktu lama untuk menjawab soal latihan. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas waktu tanpa mengurangi kualitas pembelajaran.

Sebelum tindakan kelas dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan guru kelas untuk mendapatkan gambaran tentang proses evaluasi yang selama ini dilakukan. Dari hasil wawancara tersebut, guru menyampaikan bahwa saat evaluasi biasa, siswa biasanya mengerjakan 10 soal latihan dengan waktu sekitar 15 menit atau lebih. Namun, meskipun waktu yang disediakan cukup panjang, tidak semua siswa mampu menyelesaikan soal dengan efektif. Hal ini terlihat dari tingkat keterlibatan siswa yang masih rendah dan kurangnya fokus selama pengerjaan soal. Beberapa siswa tampak kurang termotivasi dan suasana kelas cenderung pasif, sehingga proses evaluasi belum berjalan maksimal. Kondisi tersebut menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran di kelas 2 SDIT Al Fathir, yang membutuhkan pendekatan inovatif agar siswa bisa lebih cepat dan semangat dalam menyelesaikan soal latihan. Oleh karena itu, penerapan media *Plickers Cards* dipilih sebagai alternatif untuk meningkatkan efektivitas waktu pengerjaan dan membuat proses evaluasi menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Perkembangan teknologi saat ini sangat berperan besar dalam membantu manusia menyelesaikan berbagai permasalahan, termasuk dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan itu, Sadiman menyampaikan bahwa teknologi harus dipahami sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Teknologi tidak dapat dipisahkan dari persoalan yang ada, karena pada dasarnya teknologi diciptakan dan dikembangkan untuk menjadi solusi atas permasalahan manusia. Oleh karena itu, teknologi pendidikan juga dapat dipandang sebagai suatu produk berupa alat bantu pembelajaran, dan juga

sebagai proses yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas (Suryadi, 2019).

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran penting sebagai fondasi dalam proses pembelajaran, karena memungkinkan bahan ajar tersedia dalam bentuk digital. Hal ini memungkinkan kegiatan belajar dilakukan secara fleksibel, tanpa terikat oleh tempat dan waktu tertentu. Siswa tetap dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun, bahkan saat waktu luang atau berada di tempat umum, cukup dengan menggunakan perangkat digital mereka. Selain itu, tenaga pendidik kini tidak hanya bergantung pada buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Dengan adanya TIK, mereka dapat mengakses berbagai sumber bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman. Melalui jaringan internet, bahan ajar dari berbagai penjuru dunia dapat diakses dengan mudah, sehingga wawasan dan pengetahuan yang diperoleh pun menjadi lebih luas (Cecep Abdul Cholik, 2021).

Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitannya masing-masing. Kesulitan tersebut bisa muncul karena isi materi memang cukup kompleks atau disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran yang sedang dibahas. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Untuk mengatasi masalah ini, pemanfaatan media pembelajaran sangat penting agar perhatian siswa dapat terfokus dan semangat belajar mereka kembali tumbuh (Zahwa & Syafi'i, 2022). Dalam proses pembelajaran, evaluasi melalui tes merupakan salah satu cara penting untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Tes yang dirancang dengan baik dapat memberikan gambaran objektif mengenai capaian belajar siswa. Secara umum, bentuk tes dapat dibedakan menjadi dua jenis berdasarkan cara penskorannya, yaitu tes objektif dan tes subjektif. Tes objektif merupakan jenis tes yang penilaiannya sepenuhnya bergantung pada jawaban yang diberikan oleh peserta didik. Artinya, siapa pun yang melakukan pemeriksaan akan memberikan skor yang sama karena kunci jawabannya telah ditentukan secara pasti dan tidak menimbulkan penafsiran yang beragam (Betwan, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Budiarto, dkk. pada tahun 2024 membahas penggunaan media *Plickers* dalam pembelajaran matematika di kelas VI SDN Karah 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menunjukkan bahwa penggunaan *Plickers* dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa serta memperbaiki minat mereka dalam mengikuti evaluasi. Meskipun demikian, penelitian ini berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan karena lebih berfokus pada aspek peningkatan hasil belajar di kelas atas, sementara penelitian ini menekankan pada efektivitas waktu pengerjaan soal di kelas rendah (Budiarto dkk, 2024).

Widyastuti dan Purwanti (2024) melakukan penelitian pengembangan (R&D) berupa e-modul panduan penggunaan *Plickers* berbasis Android bagi guru sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada aspek kelayakan produk yang dinilai efektif membantu guru dalam mengelola evaluasi pembelajaran. Meskipun memberikan kontribusi terhadap pengembangan media, penelitian tersebut belum mengkaji implementasi langsung di dalam kelas, berbeda dengan penelitian penulis yang menggunakan pendekatan tindakan

kelas untuk melihat dampak nyata penggunaan *Plickers Cards* dalam proses evaluasi pembelajaran (Widyastuti & Purwanti, 2024). Selanjutnya, penelitian oleh Firdaini dkk. (2023) mengembangkan asesmen berbasis *Plickers* dalam konteks AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Fokus penelitian tersebut adalah pada validitas dan reliabilitas instrumen berbasis teknologi dalam mengukur kemampuan literasi dan numerasi siswa. Penelitian ini berbeda dengan penelitian penulis yang lebih menekankan pada efisiensi waktu pengerjaan soal latihan harian dan keterlibatan siswa di kelas II SD melalui penerapan *Plickers Cards* sebagai solusi evaluasi yang lebih cepat dan interaktif (Aulia et al., 2024).

Penelitian lain oleh Komalasari dkk. (2023) membahas penggunaan media *Plickers* dalam evaluasi pembelajaran IPA di kelas IV SD. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Plickers* dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses evaluasi berlangsung. Namun, penelitian ini berbeda dengan penelitian penulis, karena lebih menekankan pada peningkatan motivasi belajar siswa di kelas atas, sedangkan penelitian penulis berfokus pada efisiensi waktu pengerjaan soal latihan di kelas rendah, khususnya kelas II sekolah dasar (Komalasari et al., 2023). Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena fokusnya pada cara supaya siswa bisa mengerjakan soal latihan lebih cepat dan efektif, terutama di kelas rendah yang sering mengalami kesulitan mengatur waktu saat evaluasi. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II SD, sedangkan banyak penelitian lain lebih banyak pada siswa kelas yang lebih tinggi. Siswa kelas rendah punya karakteristik belajar yang berbeda, seperti konsentrasi yang lebih pendek dan butuh bantuan visual lebih banyak. Penelitian ini juga menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), jadi peneliti langsung melihat bagaimana penggunaan *Plickers Cards* bekerja dalam kelas sehari-hari, bukan hanya membuat atau menguji media secara teori saja. Yang menarik, media yang digunakan adalah kartu *Plickers* cetak yang bisa dipindai langsung oleh guru dengan perangkat, jadi siswa dan guru bisa berinteraksi secara langsung dan membuat proses belajar jadi lebih seru, mudah, dan efisien, terutama untuk kelas yang belum terbiasa menggunakan teknologi secara penuh.

Menurut Kim, Park, Kim (2019) *Plickers* merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau tablet, serta menggunakan kartu cetak khusus. Dengan *Plickers*, guru dapat menyusun kumpulan soal dan mengukur pemahaman siswa secara interaktif dan menarik. Setiap kartu memiliki kode unik, sehingga guru cukup memindainya menggunakan perangkat *mobile* yang sudah terhubung dengan aplikasi *Plickers* untuk mengetahui jawaban siswa. Media ini sangat efektif dalam memantau pemahaman siswa secara *real-time*, mengumpulkan data, serta memberikan umpan balik secara langsung. Selain itu, *Plickers* juga dapat menghemat waktu dalam proses penilaian. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik dari berbagai jenjang pendidikan, baik untuk evaluasi akhir pembelajaran, *pretest* di awal pelajaran guna menggali pengetahuan awal siswa, maupun sebagai selingan di tengah pembelajaran agar suasana tidak membosankan. *Plickers* juga memungkinkan penyajian soal tidak hanya dalam bentuk teks, tetapi juga dalam bentuk audio, audiovisual, dan lainnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif. Ditambah lagi, adanya animasi

dalam penggunaan aplikasi ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan kata lain, Plickers hadir untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik (Safitri dkk, 2024).

Penelitian ini difokuskan pada penerapan media *Plickers Cards* untuk membantu siswa kelas 2 SDIT Al-Fathir dalam mengerjakan soal latihan secara lebih efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran, keterbatasan waktu sering menjadi kendala yang menghambat optimalisasi hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan *Plickers Cards*, guru dapat mengelola waktu evaluasi dengan lebih baik sehingga siswa dapat menyelesaikan latihan dengan lebih cepat tanpa mengurangi kualitas pemahaman mereka. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penggunaan *Plickers Cards* secara signifikan meningkatkan efektivitas waktu siswa dalam mengerjakan soal latihan. Dengan demikian, media ini terbukti menjadi solusi praktis yang dapat diimplementasikan di sekolah dasar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien dan produktif.

METODE

Menurut Soesilo, PTK adalah penelitian yang dilakukan secara bersiklus dan mencakup berbagai alternatif tindakan yang dirancang untuk mengatasi beragam permasalahan, baik yang berkaitan dengan kesulitan belajar, persoalan pribadi, maupun masalah sosial yang dihadapi oleh peserta didik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Arif & Oktafiana, 2023).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas waktu siswa dalam mengerjakan soal latihan menggunakan media *Plickers Cards* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih sebagai metode untuk mengidentifikasi permasalahan terkait kurang optimalnya pemanfaatan waktu siswa dalam kegiatan latihan soal, menerapkan solusi secara langsung di kelas, serta memantau perubahan yang terjadi secara berkelanjutan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Desain ini digunakan karena memungkinkan dilakukannya evaluasi serta perbaikan secara terus-menerus terhadap penggunaan media evaluasi *Plickers Cards* di dalam kelas. Subjek penelitian ini adalah 27 siswa kelas II SDIT Al-Fathir. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 April, serta pelaksanaan penelitian dalam dua siklus, yaitu siklus 1 pada tanggal 28 April dan siklus 2 pada tanggal 30 April. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa menggunakan media *Plickers* untuk mengerjakan soal latihan lebih cepat dan efisien, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran PAI.

Teknik ini digunakan untuk memantau perilaku dan partisipasi siswa selama pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif berfungsi untuk menilai sejauh mana antusiasme siswa mengalami peningkatan. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang dalam analisisnya menggunakan data berupa angka,

frekuensi, simbol, atau atribut hasil pengukuran agar informasi yang diperoleh menjadi lebih jelas dan bermakna dibandingkan hanya menggunakan kata-kata (Darmawan et al., n.d.). Sedangkan analisis kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, atau paragraf yang mengandung makna terkait dengan fokus penelitian. Contohnya adalah data tentang pendapat atau tanggapan dari masyarakat (Nasution, 2023) kedua metode ini digunakan untuk menguraikan secara lebih rinci tanggapan siswa terhadap penggunaan media evaluasi *Plickers* selama proses evaluasi, mulai dari Siklus I hingga Siklus II. Data kuantitatif disajikan dalam bentuk persentase dan diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu untuk menunjukkan tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti evaluasi. Berhasilnya penelitian ini ditandai dengan tercapainya 80% siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan evaluasi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Siklus I dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mengimplementasikan penggunaan media *Plickers Cards* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas II SDIT Al-Fathir. Tujuan utama dari siklus ini adalah untuk meningkatkan efektivitas waktu siswa dalam mengerjakan soal latihan. Pelaksanaan siklus I mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan yang telah diobservasi pada tahap *pra*-siklus, serta untuk mengevaluasi dampak dari penerapan media *Plickers Cards* terhadap efisiensi waktu pengerjaan soal oleh siswa.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru dan peneliti bersama-sama menyusun rencana pembelajaran yang berfokus pada evaluasi materi "Zikir dan Doa". Untuk mendukung kegiatan evaluasi, disiapkan media pembelajaran berupa *Plickers Cards*, yaitu alat bantu interaktif yang memungkinkan siswa menjawab soal secara langsung melalui kode yang dipindai oleh guru. Guru menyiapkan 5 soal pilihan ganda untuk digunakan dalam kuis, serta melakukan pengaturan awal aplikasi *Plickers*, termasuk membuat akun, menginput data siswa, dan membagikan kartu sesuai nama siswa yang terdaftar. Perencanaan ini juga mencakup strategi pengelolaan kelas dan waktu, mengingat media ini masih tergolong baru bagi siswa.

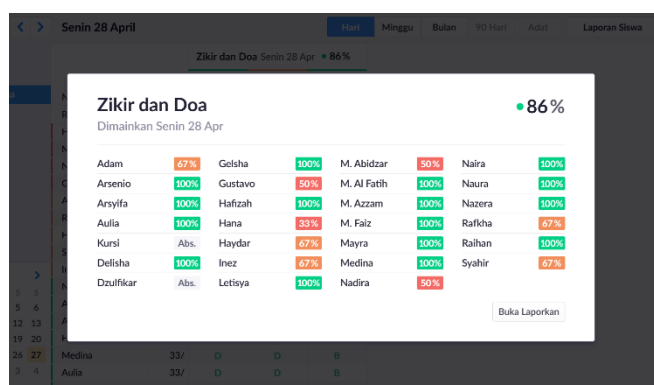
2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan ulang pokok bahasan mengenai "Zikir dan Doa" secara singkat untuk mengaktifkan kembali pengetahuan siswa. Setelah itu, siswa diberikan *Plickers Cards* dan dijelaskan cara penggunaannya, terutama bagaimana memutar kartu agar sesuai dengan jawaban A, B, C, atau D. Selanjutnya, guru menayangkan soal-soal kuis satu per satu melalui aplikasi *Plickers*, dan siswa diminta menjawab dengan menunjukkan posisi kartu sesuai pilihan mereka. Kegiatan evaluasi berlangsung selama ±10 menit dengan total 5 soal. Berikut ini disajikan hasil pengamatan selama dua siklus pelaksanaan kuis menggunakan media *Plickers Cards*, yang diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai

dampak penggunaan media tersebut terhadap kecepatan dan keterlibatan siswa dalam mengerjakan soal latihan.

Siklus	Kuis	Jumlah Soal	Jumlah Soal Selesai	Waktu Rata-rata (menit)	Rata-rata Nilai (%)	Keterangan
Siklus 1	Zikir dan Doa	5	3	10	86%	Penyelesaian soal belum tuntas

Tabel 1. Hasil Siklus 1 Menggunakan Media Plickers Cards



Gambar 1. Tampilan hasil skor siswa pada Siklus 1 menggunakan media Plickers Cards

3. Observasi

Selama proses berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap beberapa aspek penting, yaitu:

- 1) Antusiasme siswa, yang secara umum terlihat tinggi karena penggunaan media baru yang menarik.
- 2) Tingkat partisipasi, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam menjawab soal.
- 3) Pemahaman teknis, masih menjadi kendala utama. Beberapa siswa tampak kebingungan mengenai cara memutar kartu atau bagaimana cara menunjukkan jawabannya dengan benar.
- 4) Waktu penyelesaian, menunjukkan bahwa tidak semua siswa dapat menyelesaikan seluruh soal dalam batas waktu 10 menit karena terhambat teknis penggunaan media.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa meskipun penggunaan *Plickers* mampu meningkatkan antusiasme dan interaktivitas dalam pembelajaran, masih terdapat beberapa hambatan yang harus diperbaiki. Kendala utama berasal dari kurangnya pemahaman siswa terhadap teknis penggunaan *Plickers Cards*, sehingga memengaruhi ketepatan dan kecepatan dalam menjawab soal. Selain itu, waktu 10 menit untuk 5 soal menjadi tidak cukup bagi sebagian siswa yang masih

beradaptasi dengan media ini. Oleh karena itu, refleksi pada akhir siklus pertama menekankan perlunya pembimbingan lebih intensif terkait cara penggunaan media, serta kemungkinan penyesuaian waktu pelaksanaan evaluasi agar siswa dapat lebih optimal dalam memahami dan merespons soal.

Siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap ini, guru dan peneliti melakukan pengembangan strategi evaluasi agar lebih aplikatif dan menarik. Materi kuis dibagi menjadi dua sesi: sesi pertama berupa kuis setelah penayangan video edukatif “Nusa Rara” sebagai stimulus pembelajaran, dan sesi kedua berupa kuis ulang terkait materi “Zikir dan Doa” dengan pendekatan yang lebih kontekstual. Persiapan teknis juga diperhatikan, seperti memverifikasi kembali *Plickers Cards*, memastikan akun *Plickers* aktif, dan mengecek kesiapan perangkat (gawai dan jaringan internet) agar pelaksanaan dapat berjalan lebih lancar dibandingkan pada siklus pertama.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan dimulai dengan pemberian pengarahan ulang tentang cara penggunaan *Plickers Cards*, terutama bagi siswa yang sebelumnya mengalami kebingungan. Kemudian, guru menayangkan video “Nusa Rara” untuk memancing perhatian dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pembelajaran. Setelah itu, sesi pertama evaluasi dilaksanakan menggunakan *Plickers Cards*, diikuti dengan sesi kedua yang berfokus pada penguatan materi “Zikir dan Doa”. Guru memindai jawaban siswa secara *real-time* menggunakan aplikasi *Plickers* dan memberikan tanggapan langsung terhadap hasil yang muncul. Namun, pada siklus 2 terjadi perbaikan yang signifikan. Terdapat dua kuis yang diberikan, yakni kuis tentang video Nusa Rara dan kuis tentang zikir dan doa. Pada keduanya, siswa berhasil menyelesaikan seluruh soal (100%) dengan waktu yang lebih singkat, yaitu rata-rata 8 menit untuk kuis Nusa Rara dan 7 menit untuk kuis zikir dan doa. Rata-rata nilai pada kedua kuis tersebut juga cukup baik, yaitu 80%.

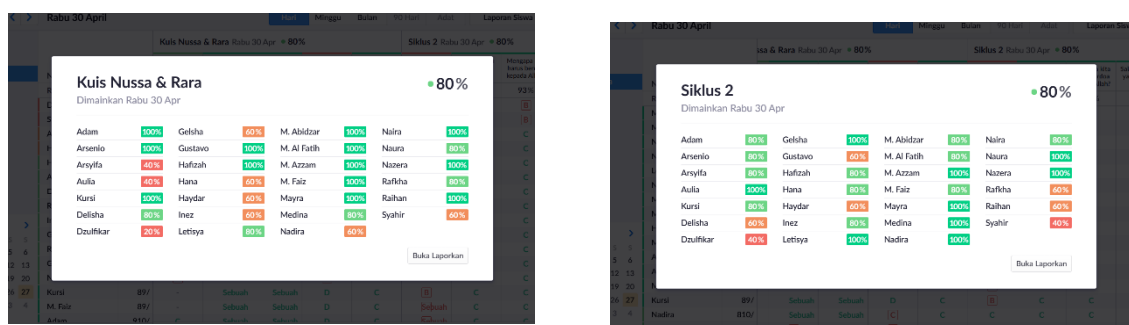
Jika dibandingkan dengan kondisi sebelum menggunakan media *Plickers Cards*, di mana siswa membutuhkan waktu sekitar 15 menit untuk menyelesaikan 10 soal, maka penggunaan media ini terbukti membantu mempercepat proses pengerjaan tanpa menurunkan kualitas hasil. Penurunan waktu pengerjaan dari rata-rata 1,5 menit per soal menjadi hanya sekitar 1,4–1,6 menit per soal pada siklus 2 menunjukkan efisiensi waktu yang lebih baik. Hal ini membuktikan bahwa peran teknologi saat ini sangat penting sebagai pendukung dalam berbagai aktivitas, baik dalam dunia kerja maupun di bidang pendidikan. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan (Allawiah, 2023)

Selain itu, meskipun terdapat sedikit penurunan nilai rata-rata dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 86% menjadi 80%), hal ini dapat dikaitkan dengan tingkat kesulitan soal yang lebih tinggi pada siklus kedua serta proses adaptasi siswa terhadap bentuk soal dan metode evaluasi yang digunakan. Namun secara keseluruhan, hasil menunjukkan

bahwa penggunaan *Plickers Cards* efektif dalam meningkatkan kecepatan dan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan soal latihan.

Siklus	Kuis	Jumlah Soal	Jumlah Soal Selesai	Waktu Rata-rata (menit)	Rata-rata Nilai (%)	Keterangan
Siklus 2	Video Nusa Rara	5	5	8	80%	Penyelesaian soal mencapai 100%
Siklus 2	Zikir dan Doa	5	5	7	80%	Penyelesaian soal mencapai 100%

Tabel 2. Hasil Siklus 2 Menggunakan Media *Plickers Cards* pada



Gambar 2 & 3. Tampilan hasil skor siswa pada Siklus 2 menggunakan media *Plickers Cards*

3. Observasi

Selama proses berlangsung, peneliti mencatat adanya peningkatan partisipasi dan pemahaman teknis dari siswa dalam penggunaan media *Plickers*. Siswa menjawab lebih cepat dan tampak lebih percaya diri dalam memutar kartu jawaban sesuai pilihan. Antusiasme siswa meningkat dibandingkan siklus sebelumnya, terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam menjawab setiap pertanyaan serta respons positif terhadap media pembelajaran yang digunakan. Proses pemindaian pun berjalan stabil dan lancar, tanpa hambatan teknis yang berarti, menandakan adanya perbaikan dari pelaksanaan sebelumnya. Namun, jika ditelaah lebih dalam, efektivitas penggunaan waktu juga menunjukkan peningkatan signifikan. Sebelum menggunakan media *Plickers*, tidak ada jaminan bahwa seluruh siswa menyelesaikan soal secara tuntas dalam evaluasi kelas. Bahkan pada siklus pertama, meskipun telah menggunakan *Plicker*, sebagian besar siswa hanya mampu menyelesaikan 3 dari 5 soal dalam waktu 10 menit. Artinya, pada saat itu siswa belum sepenuhnya optimal dalam memanfaatkan waktu yang tersedia. Sementara pada siklus kedua, seluruh siswa berhasil menyelesaikan dua sesi kuis dalam waktu yang sama secara tuntas, yang menunjukkan bahwa peningkatan terjadi baik dari aspek teknis, keterlibatan, maupun efisiensi waktu pengerjaan.

4. Refleksi

Refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam beberapa aspek. Seluruh siswa dapat menyelesaikan soal dengan tepat waktu dan tanpa hambatan teknis yang berarti. Mereka terlihat lebih fokus, kooperatif, dan menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Guru juga menyatakan bahwa proses evaluasi berjalan dengan lebih efisien, lancar, dan menyenangkan, serta mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Peningkatan terlihat jelas pada efektivitas waktu pengerjaan soal, di mana seluruh siswa berhasil menyelesaikan semua soal dalam waktu yang lebih terstruktur dan relatif singkat untuk masing-masing kuis. Jika dibandingkan dengan siklus pertama, tingkat penyelesaian soal meningkat dari 60% menjadi 100% dalam durasi yang sama, yaitu 15 menit. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Plickers Cards* tidak hanya meningkatkan antusiasme, tetapi juga secara nyata membantu siswa dalam mengatur waktu dan menjawab soal dengan lebih efisien. Oleh karena itu, penerapan media *Plickers* terbukti memberikan dampak positif terhadap kualitas evaluasi pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas mengenai upaya meningkatkan efektivitas waktu siswa dalam mengerjakan soal latihan menggunakan *Plickers Cards* di kelas 2 SDIT Al-Fathir. Sebelum dilaksanakan tindakan kelas, proses evaluasi dilakukan dengan metode konvensional, yaitu pemberian soal latihan secara langsung tanpa menggunakan media *Plickers Cards*. Dalam kondisi tersebut, siswa mengerjakan 10 soal dalam waktu rata-rata 15 menit. Meskipun seluruh soal dapat diselesaikan, proses pengerjaan berlangsung cukup lambat dan suasana kelas cenderung pasif. Beberapa siswa terlihat kurang antusias, tidak fokus, dan membutuhkan dorongan berulang dari guru untuk menyelesaikan tugasnya.

Hal ini menunjukkan bahwa metode evaluasi yang digunakan sebelumnya belum mampu mengoptimalkan waktu secara efisien dan belum sepenuhnya menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas waktu dan keterlibatan siswa selama proses evaluasi berlangsung. Media yang digunakan bisa menggunakan *Plickers Card*, dengan menggunakan media *Plickers*, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti tes pemahaman guna menunjang peningkatan hasil belajar. Pemanfaatan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran juga memberikan dampak positif, karena menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran (Ulwa et al., 2025). Berdasarkan data pada tabel 2, terlihat adanya peningkatan efektivitas waktu dan ketercapaian penyelesaian soal dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, saat siswa mengerjakan soal kuis tentang zikir dan doa, dari total 5 soal yang diberikan hanya 3 soal yang berhasil diselesaikan dalam waktu rata-rata 10 menit. Ini menunjukkan bahwa penyelesaian soal belum tuntas, meskipun nilai rata-rata yang diperoleh cukup tinggi yaitu 86%.

Jika dilihat dari waktu total pengerjaan, sebelum penggunaan media *Plickers Cards* siswa membutuhkan waktu 15 menit untuk menyelesaikan 10 soal. Pada siklus

kedua, waktu yang digunakan pun sama, yaitu 15 menit, yang terbagi menjadi dua sesi kuis: kuis pertama selama 8 menit dan kuis kedua selama 7 menit. Sekilas, hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perubahan signifikan dalam hal durasi pengerjaan soal. Adapun dampak positif aplikasi *Plickers* dengan meningkatnya antusiasme dan semangat siswa saat mengikuti kuis. Media ini terbukti mampu membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang tentunya sangat penting dalam proses belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Ketika siswa merasa senang dan terlibat secara aktif, maka proses belajar tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga lebih bermakna. Pendekatan penilaian dan instruksi yang memanfaatkan teknologi berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung, sehingga berkontribusi terhadap meningkatnya efektivitas proses pembelajaran. Hasil temuan menunjukkan bahwa siswa merasa puas dengan penggunaan *Plickers* sebagai alat bantu dalam kegiatan penilaian (Dewi & Elvita, 2024). Di sisi guru, penggunaan *Plickers Cards* juga memberikan efisiensi tersendiri karena proses koreksi dan rekap nilai menjadi lebih cepat dan praktis, tanpa perlu melakukan pemeriksaan manual. Hal ini sangat membantu guru dalam mengelola waktu evaluasi, terutama di kelas dengan jumlah siswa yang cukup banyak. Dengan demikian, meskipun waktu pengerjaan tidak jauh berbeda dengan sebelum menggunakan *Plickers*, indikator keberhasilan justru terletak pada meningkatnya ketercapaian soal, efisiensi dalam proses evaluasi, serta meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil dan penerapannya. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas di SDIT Al-Fathir dengan jumlah siswa yang terbatas, sehingga hasilnya mungkin kurang dapat digeneralisasikan ke kelas atau sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, penggunaan media *Plickers Cards* sangat bergantung pada kesiapan teknis perangkat dan jaringan internet yang stabil kendala teknis dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan evaluasi. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada aspek efektivitas waktu pengerjaan soal dan keterlibatan siswa, tanpa mengukur dampak jangka panjang terhadap pencapaian kompetensi pembelajaran secara menyeluruh. Terakhir, variabel eksternal seperti kondisi psikologis siswa dan faktor lingkungan kelas yang tidak terkontrol juga dapat memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih luas dan metode yang lebih komprehensif guna memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai penggunaan media *Plickers Cards* dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Plickers Cards* dapat meningkatkan efektivitas waktu pengerjaan soal latihan sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *Plickers* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui evaluasi yang lebih interaktif dan efisien. Selain itu, media ini juga terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran, meskipun fokus beberapa studi

sebelumnya lebih pada motivasi daripada efisiensi waktu pengerjaan. Penelitian ini juga memberikan kontribusi baru dengan meneliti penerapan media *Plickers* di jenjang kelas rendah, yang sebelumnya belum banyak mendapat perhatian, serta menggunakan pendekatan tindakan kelas yang menilai dampak penggunaan media secara langsung dalam praktik pembelajaran. Penggunaan kartu *Plickers* dalam bentuk cetak dan sistem *scanning* secara *real-time* menjadi inovasi penting yang menunjukkan bagaimana teknologi sederhana dapat digunakan secara efektif dan menyenangkan untuk membantu guru mengelola waktu evaluasi dan meningkatkan partisipasi siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas waktu siswa dalam mengerjakan soal latihan di kelas II SDIT Al-Fathir melalui penggunaan media *Plickers Cards*. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media ini mampu mempercepat waktu pengerjaan siswa, meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media *Plickers* memberikan kemudahan bagi guru dalam proses evaluasi karena hasil jawaban siswa terekam secara *real-time*, sehingga menghemat waktu, mempercepat rekapitulasi nilai, dan memungkinkan penilaian dilakukan secara lebih efisien dan akurat. Dengan demikian, penggunaan *Plickers Cards* terbukti efektif dalam mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan efektivitas waktu siswa sekaligus mendukung efisiensi kerja guru dalam proses pembelajaran.

SARAN

Saran utama untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan studi dengan durasi yang lebih panjang agar dapat mengamati dampak penggunaan media *Plickers* secara lebih menyeluruh dan berkelanjutan. Selain itu, perlu juga memperluas cakupan penelitian dari segi jumlah peserta dan lokasi agar hasilnya lebih representatif. Penelitian berikutnya sebaiknya tidak hanya menitikberatkan pada efektivitas waktu, tetapi juga mengevaluasi aspek lain seperti motivasi, pemahaman konsep, dan pencapaian hasil belajar siswa. Untuk meminimalisir kendala teknis, pelatihan singkat bagi guru dan siswa sebelum penerapan media sangat dianjurkan agar proses evaluasi berjalan lancar. Selain itu, pengembangan media *Plickers* dengan penambahan konten visual, kontekstual, dan integrasi ke dalam modul pembelajaran juga akan mendukung penggunaan yang lebih optimal dan sistematis di berbagai mata pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Nur Aini Farida, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah *Penelitian Tindakan Kelas*, atas bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat berharga selama proses perkuliahan hingga penyusunan laporan penelitian ini. Terima kasih atas dedikasi dan dukungan yang telah diberikan, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis juga menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDIT Al-Fathir yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru-guru SDIT Al-Fathir, khususnya guru kelas II, atas kerja sama, bantuan, dan

dukungan selama pelaksanaan penelitian. Semoga kebaikan dan ketulusan Bapak dan Ibu menjadi amal yang berlipat ganda serta membawa keberkahan dalam setiap langkah.

DAFTAR PUSTAKA

- Allawiah, D. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Plickers Dalam Penilaian Formatif Guru Sekolah Dasar*. 3(1), 111–117.
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Nomor 1).
- Aulia, F., Purnamasari, R., & Handayani, R. (2024). *Pengembangan tes pilihan ganda berbasis asesmen kompetensi minimum menggunakan aplikasi*. 09, 331–339.
- Betwan, B. (2019). Pentingnya Evaluasi Afektif Pada Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(1), 45.
- Cecep Abdul Cholik. (2021). Teknologi Informasi, ICT., *Jurnal Fakultas Teknik*, 2(2), 39–46.
- Darmawan, D., Ramadhani, Y. R., Harto, P., Gumilar, E. B., Lusiani, Pramayanti, D. I., Arsawan, I. W. E., Wicaksono, G., Nisa, T. F., & Tanwir. (n.d.). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Dewi, C. R., & Elvita, W. (2024). *ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA BERBASIS APLIKASI PLICKERS PADA MATERI SISTEM EKSKRESI MANUSIA*. 12(1), 82–90.
- Komalasari, S., Maulida, R., Nada, Q., Alfiyyah, R. A., Ariyanti, S., Firdaus, A. A., & Alindra, A. L. (2023). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EVALUASI PLICKERS TERHADAP PENINGKATAN ANTUSIASME SISWA KELAS 4 DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*. 1(6), 1852–1861.
- Safitri, T., Bahtiar, R. S., & Sudjarwo. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Metode Make a Match Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Fondatia*, 8(2), 289–304.
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3), 9–19.
- Ulwa, A. L., Subakri, & Sutomo, M. (2025). *Pengaruh Media Plickers terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP*. 10(2), 1424–1431.
- Widyastuti, E., & Purwanti, E. (2024). *Peran e-modul panduan plickers berbasis android dalam evaluasi belajar di sekolah dasar 1 1, 2*. 7(1), 31–37.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
- Nasution, A. F. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. repository. uinsu. ac. id. Diambil dari [http://repository. uinsu. ac. id/19091/1/buku metode penelitian kualitatif. Abdul Fattah. pdf](http://repository.uinsu.ac.id/19091/1/buku%20metode%20penelitian%20kualitatif%20Abdul%20Fattah.pdf).
- Darmawan, D., Ramadhani, Y. R., Harto, P., Gumilar, E. B., Lusiani, L., Pramayanti, D. I., ... & Tanwir, T. (2024). Metode penelitian kuantitatif.
- Aulia, F., Purnamasari, R., & Handayani, R. (2024). *PENGEMBANGAN TES PILIHAN GANDA BERBASIS ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM MENGGUNAKAN APLIKASI PLICKERS MATERI PENYAJIAN DATA*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 331–339.

-
- Widyastuti, E., & Purwanti, E. (2024). Peran e-module panduan Plickers berbasis Android dalam evaluasi belajar di sekolah dasar. *Elementary School Teacher*, 7(1), 31-37.
- Komalasari, S., Maulida, R., Nada, Q., Alfiyyah, R. A., Ariyanti, S., Firdaus, A. A., & Alindra, A. L. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EVALUASI PLICKERS TERHADAP PENINGKATAN ANTUSIASME SISWA KELAS 4 DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 233-245.