

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PLICKERS TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI
SMP NEGERI 2 TILATANG KAMANG KABUPATEN AGAM**

Tiara Delfita¹, Supriadi², Supratman Zakir³, Liza Efriyanti⁴

[¹tdelfita@gmail.com](mailto:tdelfita@gmail.com), [²supriadiiainbukittinggi@gmail.com](mailto:supriadiiainbukittinggi@gmail.com), [³supratman@iainbukittinggi.ac.id](mailto:supratman@iainbukittinggi.ac.id),
[⁴lizafamuth@gmail.com](mailto:lizafamuth@gmail.com)

UIN Sjech M.Djamil DJambek Bukittinggi

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar informatika kelas VII di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang. Model konvensional tetap digunakan dalam pembuatan tes penilaian hasil belajar siswa. Upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menginspirasi dan memotivasi siswa dalam mengikuti tes penilaian pembelajaran adalah dengan menggunakan aplikasi Plickers. Penerapan aplikasi plickers dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi plickers berdampak pada hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Tilatang Kamang. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif, termasuk desain studi pra-eksperimen dan desain kontrol post-test only. Sampel menggunakan teknik random sampling dan dibagi menjadi dua kategori, yaitu kategori eksperimen dan kategori kontrol. Data rata-rata kelas eksperimen adalah 82,93, dan data nilai rata-rata siswa kelas kontrol adalah 71,50. Data penelitian prestasi belajar informatika siswa setelah didapatkan memiliki hasil rata-rata yang berbeda sehingga ada pengaruh dan perbedaan penggunaan Plickers terhadap hasil belajar informatika kelas VII di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang Kab. Agam.

Kata Kunci: pengaruh, aplikasi plicker, hasil belajar, informatika.

PENDAHULUAN

Penilaian dalam Proses pembelajaran merupakan bagian yang terpenting dalam penilaian hasil belajar. Fungsi dari penilaian bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai atau mencapai pembelajaran yang telah ditetapkan. Asesmen merupakan rangkaian kegiatan yang berkelanjutan dimana informasi tentang langkah dan hasil belajar siswa dikumpulkan, dianalisis dan diinterpretasikan sehingga menjadi sebuah informasi yang berguna untuk pengambilan keputusan. Penilaian adalah proses pemberian nilai terhadap proses atau kemampuan dari hasil belajar siswa berdasarkan sejauh mana kemampuan yang diperoleh melalui hasil nilai. Penilaian tersebut dapat dijadikan umpan balik, umpan balik antara pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik. [1] Penilaian tidak hanya terbatas pada nilai, tetapi memungkinkan guru merayakan prestasi dan mendukung siswa mengatasi tantangan belajar. Penilaian hasil belajar oleh guru terus untuk mengukur proses dan kemajuan pembelajaran yang digunakan untuk menilai kompetensi pendidik. Penilaian ini dilakukan secara berkesinambungan oleh pendidik untuk mengetahui hasil belajar siswa benar-benar terukur dan empiris, sehingga kriteria harus diartikulasikan dengan jelas, yaitu. harus menggunakan bahasa yang jelas sesuai kriteria kompetensi. [2]

Perkembangan teknologi mendorong upaya inovasi dan pemanfaatan hasil teknologi dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi baru untuk mendukung pembelajaran. Menggunakan informasi secara logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Informatika merupakan salah satu mata pelajaran program pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi. Salah satu program pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan siswa adalah mata pelajaran ilmu komputer, dimana mata pelajaran ini ditujukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Plickers adalah aplikasi pintar yang tersedia untuk perangkat seluler atau sebagai situs web. Plickers merupakan aplikasi online yang dapat dimanfaatkan oleh guru/pendidik untuk melakukan penilaian atau mengumpulkan data hasil belajar secara real-time dan menciptakan suasana yang lebih menyenangkan. Plickers menawarkan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, karena format penilaian dikemas dalam bentuk permainan.

Plickers [4] adalah satu dari aplikasi yang harus dimiliki oleh para guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik, evaluasi berbentuk opsi pilihan ganda dan jawaban yang dipilih dengan menggunakan kartu berkode. Untuk menggunakan Teacher's Plickers, mereka dapat mengunduhnya melalui aplikasi di smartphone, atau melalui website plickers.com melalui perangkat pc agar bisa menayangkan jawaban langsung dari hasil jawaban soal siswa tersebut.

METODOLOGI

Berdasarkan masalah yang diteliti, penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Desain kelompok kontrol posttest menggabungkan studi kasus. Desain penelitian yang digunakan yaitu pre-experimental, single-group. Pre-experimental yang dipadukan dengan desain studi kasus sampel tunggal. Hanya satu kelompok yang dipakai dalam penelitian ini dan tidak ada kelompok kontrol. Studi kasus sekali pakai. Dalam penelitian ini, hanya satu kelompok yang digunakan, tanpa kelompok kontrol. Menurut Arikunto (2013:124) pre-experimental design yaitu peneliti hanya melakukan satu perlakuan yang diyakini efektif, kemudian melakukan post-test yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelas kontrol	.197	28	.007	.923	28	.041
kelas eksperimen	.159	28	.069	.899	28	.011

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 1.1 di atas, nilai data kelas eksperimen maupun kelas kontrol signifikansi masing-masing kelompok lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data keduanya berdistribusi normal

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar informatika	Based on Mean	4.758	1	54	.034
	Based on Median	2.361	1	54	.130
	Based on Median and with adjusted df	2.361	1	34.928	.133
	Based on trimmed mean	4.064	1	54	.049

Berdasarkan tabel 2.2 di atas diperoleh nilai signifikansi pada masing-masing kelompok eksperimen maupun kontrol lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan kedua kelompok data tersebut merupakan data yang homogen

Tabel 3. Uji Independent Sample T-Test
Independent Samples Test

		hasil belajar informatika	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	4.758	
	Sig.	.034	
t-test for Equality of Means	t	-4.862	-4.862
	df	54	42.396
	Sig. (2-tailed)	.000	.000
	Mean Difference	-11.429	-11.429
	Std. Error Difference	2.351	2.351
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-16.141
		Upper	-6.716

Berdasarkan perolehan dari hasil di atas dapat dilihat nilai Sig(2-tailed) 0,000 <0,005, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil rata-rata belajar siswa yang menggunakan aplikasi plickers dibandingkan siswa yang menggunakan model konvensional. Untuk melihat seberapa besar pengaruhnya maka dapat digunakan output Hasil Uji T-Test pada tabel

Tabel 4. Uji T-Test
Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar informatika	Post-test kelas kontrol	28	71.50	10.854	2.051
	Post-test kelas Eksperimen (Plickers)	28	82.93	6.073	1.148

Berdasarkan hasil di atas terlihat bahwa rata-rata nilai postes kelas eksperimen adalah 84,93, sedangkan rata-rata postes kelas kontrol adalah 71,50 yang berarti jumlah nilai siswa pada kelas eksperimen bertambah atau mengalami peningkatan terhadap hasil belajar, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Plickers lebih efektif bagi guru dibandingkan dengan guru yang masih menggunakan model pembelajaran secara konvensional.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan adalah pra eksperimen dan meliputi dua kelas yang diperlakukan secara berbeda yaitu Kelas VII.4 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang pada kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi plickers, dan model konvensional pada kelas kontrol yaitu Kelas VII.2. dengan jumlah siswa yang sama yaitu 28 orang. Hasil belajar informatika kelas VII SMP Negeri 2 Tilatang Kamang setelah menggunakan aplikasi Plicker secara umum mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan guru yang menggunakan model secara konvensional. Terlihat pada mean kelas eksperimen sebesar 82,93 dan mean kelas kontrol sebesar 71,50.

Tingginya nilai hasil belajar kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol disebabkan oleh penggunaan aplikasi plickers dalam pelaksanaan tes hasil belajar pada saat dilaksanakannya evaluasi hasil tes hasil belajar menggunakan aplikasi plickers siswa terlihat bersemangat saat menjawab soal soal yang ditayangkan pada infokus selain menarik dan memusatkan perhatian, secara umum siswa kelas VII.4 sebagai kelas eksperimen juga terlihat antusias saat menjawab tes evaluasi belajar yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil yang disajikan, hipotesis dapat diidentifikasi dengan uji-t menggunakan aplikasi SPSS versi 2.6. Dari hasil tersebut terlihat bahwa perhitungan yang diperoleh menolak

H0 karena t hitung lebih besar dari t tabel dan P-value = 0,0000, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh hasil belajar terhadap mata pelajaran Informatika kelas VII pada materi Analisis Data di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang T.P 2022/2023.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis materi penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Penerapan aplikasi Pickers berpengaruh signifikan dari independent sample t-test untuk kelas uji yang berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji independent sample t test, rata-rata prestasi akademik siswa kelas eksperimen adalah 82,93 dan siswa kontrol adalah 71,50. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Plickers memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Informatika kelas VII pada materi analisis data SMP Negeri 2 Tilatang Kamang Kab. Agam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Ani and U. P. Harapan, "Penilaian Autentik dalam Kurikulum 2013," no. November, 2018.
- [2] M. Umami, "Jurnal kependidikan," vol. 6, no. 2, pp. 222–232, 2018.
- [3] Suriansyah Ahmad, "Landasan Pendidikan," 2011.
- [4] K. Roifah, Pengaruh Pemanfaatan Plickers Dalam Pembelajaran Matematika Di Smp Negeri 9 Semarang Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. 2017.
- [5] S. Iv and N. Bayang, "http://ksgeo.ppj.unp.ac.id/index.php/ksgeo," vol. 2, no. 20, pp. 54–77, 2019.