

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Plickers untuk Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Fikih

Keisya Angie Nurul Fatihah¹, Jasiah²

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

² Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

Corespondent: keisyaangie05@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 1 November 2025

Revised 8 November 2025

Accepted 12 November 2025

Available online 16 November 2025

Kata Kunci:

Pengembangan media, Plickers, efektivitas, evaluasi pembelajaran

Keywords:

Media development, Plickers, effectiveness, learning evaluation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Plickers dalam meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran Fikih kelas IX MTs An-Nur Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh skor 82% dari ahli media dan 83% dari ahli materi, keduanya termasuk kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata nilai *pretest* 63 menjadi *posttest* 87. Nilai *Cohen's d* sebesar 3,8 menunjukkan pengaruh yang sangat besar, sedangkan *N-gain* sebesar 0,65 termasuk kategori sedang - tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Plickers tidak hanya layak dikembangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran Fikih di madrasah.

ABSTRACT

This study aims to develop and analyze the effectiveness of interactive learning media based on Plickers in improving the effectiveness of the evaluation of Fiqh learning for ninth-grade students at MTs An-Nur Palangka Raya. This study used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation results showed the media received a score of 82% from media experts and 83% from material experts, both of which are categorized as very appropriate. The effectiveness test results showed an increase in student learning outcomes, from an average pretest score of 63 to a posttest score of 87. Cohen's d of 3.8 indicates a very significant effect, while the N-gain of 0.65 falls into the medium-high category. These findings indicate that interactive media based on Plickers is not only feasible to develop but also effective in improving the effectiveness of Fiqh learning evaluation in madrasas.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Tantangan utama pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 terletak pada pengembangan metode pembelajaran yang mampu menyiapkan peserta didik dengan keterampilan abad ke-21 (Khasanah & Herina, 2019). Dalam konteks pembelajaran digital, pendidik dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam proses belajar-mengajar agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien dan bermakna (Aminaty et al., 2024). Kemajuan teknologi yang pesat saat ini memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran (Putri & Jasiah, 2025). Media pembelajaran menjadi salah satu elemen penting yang berpengaruh terhadap kualitas pelaksanaan pendidikan. Pemilihan serta penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan dipadukan dengan metode pembelajaran yang tepat akan meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan. Media pembelajaran sendiri berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan materi antara guru dan siswa dalam proses belajar. Bentuk media tersebut dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang membantu pendidik dalam menjelaskan materi dan mempermudah peserta didik dalam memahami isi pelajaran.(Yanto, 2019).

*Corresponding author

E-mail addresses: keisyaangie05@gmail.com (Keisya Angie Nurul Fatihah)

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media tersebut harus mampu meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, media juga harus mendorong siswa untuk mengingat materi yang sudah dipelajari, mengaktifkan siswa agar bisa memberikan tanggapan, terjadi proses umpan balik, serta mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar (Shalikhah, 2017). Oleh karena banyaknya manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan media pembelajaran, maka guru sebagai sumber informasi bagi siswa harus menyadari pentingnya menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Interaktif dapat diartikan sebagai proses yang melibatkan komunikasi dua arah, di mana terjadi tindakan dan reaksi timbal balik yang saling berpengaruh, berhubungan, dan aktif antara dua pihak (Yanto, 2019). Media pembelajaran interaktif merupakan jenis media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan sistem atau konten yang disajikan. Melalui media ini, tercipta hubungan timbal balik antara pengguna dan media, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung lebih efektif (Ali et al., 2024). Dengan kata lain, media pembelajaran interaktif adalah alat bantu pengajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, di mana di dalam prosesnya terjadi interaksi aktif antara siswa dan media. Bentuk interaksi ini mencerminkan adanya keterhubungan dan respons timbal balik antara kedua pihak. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan salah satu sarana yang berperan penting dalam membantu menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Media ini memiliki kemampuan untuk mengonversi hal-hal abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, karena adanya komunikasi dua arah serta respons berkelanjutan dari pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran (Hasbullah & Ahid, 2022).

Pembelajaran Fikih memiliki peran strategis untuk menanamkan pemahaman siswa mengenai hukum-hukum syariat, ibadah, dan muamalah sehingga mereka mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fikih di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) sering kali masih menghadapi kendala. Guru masih banyak menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi maupun mengevaluasi hasil belajar, sehingga proses evaluasi cenderung monoton, kurang interaktif, dan tidak mampu menggambarkan kemampuan siswa secara menyeluruh. Akibatnya, evaluasi yang dilakukan tidak selalu efektif untuk memotivasi siswa atau meningkatkan kualitas hasil belajar (Hibatullah, 2024).

Istilah evaluasi berasal dari kata *evaluation* dalam bahasa Inggris yang berarti penilaian. Secara umum, evaluasi merupakan proses untuk menilai hasil serta pencapaian tujuan dari suatu kegiatan yang telah dirancang sebelumnya. Evaluasi memiliki berbagai fungsi, antara lain untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik dalam memahami materi, mengetahui kemampuan belajar mereka sebagai dasar perbaikan proses pembelajaran, menilai tingkat kemajuan akademik, serta menjadi sarana motivasi belajar. Menurut Yoga Anjas Pratama (2019), seseorang dapat dikatakan telah belajar apabila terjadi perubahan dalam diri, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks pendidikan formal, evaluasi dilakukan untuk menilai perubahan tingkat pengetahuan peserta didik (ranah kognitif) dengan menggunakan berbagai instrumen penilaian, seperti tes formatif, ulangan harian, kuis, maupun ujian semester. Melalui kegiatan tersebut, pendidik dapat memperoleh gambaran mengenai sejauh mana siswa telah memahami materi pelajaran dan mengembangkan kemampuannya (Situmorang & Mediatati, 2023).

Evaluasi pembelajaran sejatinya tidak hanya berfungsi untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa, tetapi juga sebagai alat refleksi bagi guru dalam memperbaiki strategi pembelajaran (Suparman, 2025). Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa evaluasi sering dilakukan dengan cara manual melalui tes tulis yang terkadang membuat siswa merasa jemu dan bahkan membuka peluang terjadinya praktik ketidakjujuran, seperti menyontek. Hal ini tentu mengurangi validitas hasil evaluasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media evaluasi yang mampu menghadirkan suasana pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, sekaligus tetap efektif dalam mengukur capaian belajar siswa.

Salah satu bentuk inovasi teknologi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Plickers, yaitu media pembelajaran interaktif yang mengombinasikan teknologi digital dengan kartu fisik khusus. Plickers berfungsi sebagai sarana evaluasi yang dapat digunakan melalui perangkat mobile, seperti smartphone atau tablet, bersamaan dengan kartu kertas yang telah dirancang dengan kode unik. Melalui aplikasi ini, pendidik dapat membuat bank soal dan mengukur pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan. Setiap kartu memiliki kode identifikasi berbeda, yang memungkinkan guru untuk mengetahui respons siswa hanya dengan memindai kartu menggunakan perangkat mobile.

yang terhubung ke aplikasi Plickers (Azizi, 2023). Kelebihan utama dari media ini adalah peserta didik tidak memerlukan perangkat elektronik pribadi, sehingga penggunaannya tetap efektif di sekolah yang membatasi penggunaan gawai. Selain itu, sistem Plickers membantu guru memperoleh hasil evaluasi secara cepat, akurat, dan transparan, serta mampu menciptakan suasana penilaian yang lebih menarik dan partisipatif (Kurune et al., 2025).

Namun demikian, kajian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Plickers untuk mata pelajaran Fikih masih sangat terbatas. Padahal, mata pelajaran Fikih menuntut evaluasi yang bukan hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga sikap dan keterampilan dalam melaksanakan ibadah. Dengan menggunakan Plickers, guru dapat melakukan evaluasi formatif maupun sumatif secara cepat dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan semangat belajar siswa. Selain itu, Plickers dapat mengurangi kejemuhan dalam proses evaluasi, meningkatkan kejujuran siswa, serta mendukung pencapaian kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Aminaty et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu juga telah meneliti dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Plickers dengan berbagai konteks dan sasaran yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh (Situmorang & Mediatati, 2023) mengembangkan media evaluasi berbasis Plickers pada mata pelajaran IPA tingkat SMP. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan Plickers mampu meningkatkan partisipasi siswa hingga 85% serta mempercepat proses penilaian guru sebesar 60% dibandingkan metode konvensional. Siswa juga menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang lebih tinggi karena proses evaluasi dilakukan secara interaktif dan menyenangkan. Selanjutnya, penelitian oleh (Kurune et al., 2025) menerapkan Plickers dalam pembelajaran matematika berbasis digital classroom. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, ketepatan jawaban siswa, serta menurunkan tingkat kecemasan mereka saat evaluasi. Guru pun merasa terbantu karena dapat mengidentifikasi kesulitan belajar siswa secara cepat dan akurat.

Penelitian lain oleh (Aminaty et al., 2024) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Plickers untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMA. Penggunaan Plickers terbukti meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 20% dan mendorong keterlibatan aktif serta kolaborasi dalam kelas. Guru juga menilai bahwa media ini mempermudah pemberian umpan balik secara langsung. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ulwa et al., 2025) memanfaatkan Plickers sebagai media evaluasi formatif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Plickers memudahkan guru dalam pelaksanaan penilaian autentik, meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, serta efektif digunakan dalam kelas besar yang membutuhkan penilaian cepat dan efisien.

Adapun penelitian oleh (Syarif, 2025) berfokus pada pengembangan alat evaluasi berbasis Plickers dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Madrasah Aliyah. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran sebesar 30% serta menumbuhkan keaktifan dan kepercayaan diri siswa dalam menjawab soal. Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengembangan media evaluasi berbasis Plickers untuk materi Fiqih kelas IX di MTs An-Nur Palangkaraya. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, sekaligus memperkuat pembelajaran nilai-nilai keagamaan dalam konteks pendidikan Islam.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Plickers pada materi Fikih kelas IX di MTs An-Nur Palangka Raya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media Plickers dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan mutu proses evaluasi pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan kegiatan evaluasi menjadi lebih efisien, menarik, serta mampu memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep dan capaian belajar siswa.

2. METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Misbah & Jasiah, 2025). Dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Plickers, peneliti menerapkan langkah-langkah yang disesuaikan dengan setiap fase dalam model ADDIE (R. Hidayat & Sani, 2025). Penelitian dilaksanakan di MTs An-

Nur Palangka Raya, yang berlokasi di Jalan S. Parman Nomor 31, Kelurahan Palangka, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IX. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas penerapan aplikasi Plickers sebagai alat evaluasi pembelajaran pada materi Fikih tentang kepengurusan jenazah di kelas IX MTs An-Nur Palangka Raya.

Penelitian ini dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Waruwu, 2024). Setiap tahapan dilaksanakan oleh peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Tahap Analisis. Pada tahap awal, peneliti melakukan identifikasi terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran Fikih kelas IX. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap kebutuhan media evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta penelaahan terhadap buku siswa sebagai bahan pendukung. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan solusi dan arah pengembangan media yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan. 2) Tahap Perancangan. Tahap ini berfokus pada pembuatan rancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis Plickers. Peneliti menyusun materi, butir pertanyaan, dan tampilan desain media yang akan diterapkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. 3) Tahap Pengembangan (Development). Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan semua rencana yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan mencakup pembuatan user interface yang sederhana dan mudah digunakan bagi pendidik dan siswa dan memasukkan seluruh pertanyaan yang telah dirancang ke dalam bentuk dashboard soal. 4) Tahap Implementasi (Implementation). Setelah media selesai dikembangkan, peneliti melaksanakan uji coba penerapan media kepada peserta didik kelas IX di MTs yang menjadi lokasi penelitian. Implementasi ini dilakukan untuk menguji efektivitas media evaluasi berbasis Plickers dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam mengatasi keterbatasan pemanfaatan teknologi di sekolah. Media yang digunakan telah disesuaikan dengan KI dan KD Fikih kelas IX, sehingga tetap relevan dengan kurikulum yang berlaku. 5) Tahap Evaluasi (Evaluation). Pada tahap akhir, peneliti melakukan penilaian terhadap hasil penerapan media evaluasi interaktif. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media berbasis Plickers efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di MTs An-Nur Palangka Raya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media interaktif berbasis Plickers yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran Fikih materi kepengurusan jenazah di kelas IX MTs An-Nur Palangka Raya. Media Plickers adalah sebuah platform yang telah dirancang dengan berbagai aksebilitas sebagai prioritas utama. Cara kerjanya adalah siswa menjawab pertanyaan dengan menggunakan kartu khusus yang sudah disiapkan. Siswa tidak perlu menggunakan perangkat elektronik atau koneksi internet, sehingga tetap bisa mengikuti pelajaran secara lancar. Metode ini juga membuat belajar lebih menarik dan tidak membosankan karena menggunakan media (Safitri et al., 2024). Melalui aplikasi ini, pendidik dapat menyusun berbagai soal dan melakukan evaluasi pemahaman siswa secara lebih menarik dan interaktif. Setiap kartu memiliki kode identifikasi unik yang memungkinkan guru untuk mendeteksi jawaban siswa secara langsung dengan cara memindai kartu menggunakan perangkat mobile yang telah terhubung ke aplikasi Plickers (Nurfadilah et al., 2025). Media ini sangat membantu dalam memantau pemahaman siswa secara langsung, mengumpulkan data, mendapatkan umpan balik, serta menghemat waktu dalam penilaian dan pengumpulan data (Nurholifah & Zakia, 2023). Aplikasi Plickers bisa digunakan oleh guru, pengajar, dan instruktur di berbagai tingkat pendidikan. Dengan demikian, Plickers bisa digunakan untuk mengevaluasi akhir pembelajaran, pretest awal pembelajaran untuk memancing pengetahuan siswa, digunakan diseling pembelajaran untuk menghilangkan rasa bosan, serta digunakan untuk bersenang-senang. Karena Plickers tidak hanya bisa menampilkan pertanyaan berupa tulisan, tetapi juga audio, audio visual, dan lainnya, sehingga tidak membosankan (Azizi, 2023). Media Plickers juga memiliki beberapa animasi saat digunakan, yang bisa menambah pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Tujuan utama dari Plickers adalah menjadikan belajar lebih menyenangkan (Ulwa et al., 2025).

Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (F. Hidayat & Muhamad, 2021). Setiap tahapan

dilaksanakan secara sistematis agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru serta relevan dengan karakteristik materi pelajaran Fikih.

Tahap analisis, peneliti menemukan bahwa sistem evaluasi yang digunakan guru selama ini masih bersifat tradisional dengan bentuk soal tertulis seperti pilihan ganda dan uraian. Evaluasi semacam ini sering kali menyebabkan siswa cepat bosan, kurang termotivasi, dan tidak antusias mengikuti kegiatan penilaian. Selain itu, guru juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan koreksi hasil tes secara manual (Rapii & Fahrurrozi, 2017). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fikih, diketahui pula bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam proses evaluasi belum pernah diterapkan, sehingga siswa cenderung pasif dan tidak tertantang dalam menunjukkan pemahamannya. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Suparman (2025) yang menyatakan bahwa evaluasi yang tidak melibatkan partisipasi aktif siswa berpotensi menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas mereka (Herlina et al., 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media evaluasi yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran abad ke-21 (Faiza & Wardhani, 2024).

Pada tahap desain, peneliti menyusun soal evaluasi interaktif berbasis Plickers dengan menyesuaikan pada materi tentang kepengurusan jenazah Kelas IX MTs. Soal yang dikembangkan terdiri atas 5 butir pilihan ganda dengan tingkatan soal HOTS. Desain media dibuat agar guru dapat memproyeksikan soal melalui LCD, sedangkan siswa menggunakan kartu Plickers untuk menjawab dengan mengangkat kode QR sesuai pilihan mereka. Sistem ini memungkinkan guru untuk langsung melihat hasil jawaban secara real-time melalui aplikasi. Desain seperti ini mendorong interaksi langsung antara guru dan siswa, sesuai konsep media interaktif menurut Yanto (2019) yang menekankan adanya komunikasi dua arah dalam pembelajaran.

Tahap pengembangan merupakan bagian penting dalam penelitian ini karena pada tahap inilah seluruh rancangan media interaktif berbasis Plickers direalisasikan menjadi produk yang siap digunakan dalam proses pembelajaran (Azizi, 2023) Fikih materi kepengurusan jenazah (tajhizul mayyit). Langkah awal dalam tahap pengembangan yaitu pembuatan konten soal evaluasi. Peneliti menyusun sebanyak 5 butir soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi kepengurusan jenazah tingkatan HOTS. Redaksi soal disusun menggunakan bahasa yang jelas, komunikatif, dan kontekstual agar mudah dipahami siswa madrasah, dengan memperhatikan nilai-nilai sopan santun dalam membahas tema yang berkaitan dengan jenazah. Tahapan berikutnya adalah pembuatan bank soal di aplikasi Plickers. Semua soal yang telah dirancang kemudian diinput ke dalam sistem Plickers melalui akun guru. Plickers dipilih karena memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi berbasis teknologi tanpa memerlukan perangkat siswa secara individu (Allawiah, 2024). Guru hanya menampilkan soal melalui LCD atau proyektor, sedangkan siswa menggunakan kartu Plickers yang memiliki kode QR unik. Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan mengangkat kartu sesuai huruf pilihan (A, B, C, atau D). Guru kemudian memindai kartu menggunakan kamera smartphone, dan hasil jawaban siswa langsung terekam serta ditampilkan dalam bentuk skor secara real-time. Proses ini membuat kegiatan evaluasi berlangsung cepat, objektif, dan menarik bagi siswa.

Tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Plickers dalam kegiatan evaluasi pembelajaran Fikih materi kepengurusan jenazah di kelas IX MTs An-Nur Palangka Raya. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mengatasi kendala minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan setelah seluruh materi kepengurusan jenazah diajarkan, mencakup tahapan memandikan, mengkafani, menyalatkan, dan menguburkan jenazah. Peneliti menampilkan soal evaluasi melalui proyektor, kemudian siswa menjawab menggunakan kartu Plickers dengan kode QR yang diangkat sesuai pilihan jawaban. Jawaban siswa dipindai menggunakan kamera smartphone guru yang terhubung dengan aplikasi Plickers, dan hasilnya langsung terekam serta ditampilkan secara real-time. Proses ini menjadikan kegiatan evaluasi berlangsung cepat, akurat, dan interaktif tanpa memerlukan pemeriksaan manual sebagaimana pada evaluasi konvensional. Selama pelaksanaan, siswa terlihat sangat antusias, aktif, dan fokus dalam menjawab pertanyaan. Mereka tampak bersemangat mengikuti kegiatan evaluasi yang terasa seperti permainan edukatif, sehingga suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisis efektivitas media interaktif berbasis Plickers yang dikembangkan dalam meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran Fikih di MTs An-Nur Palangka Raya. Evaluasi dilakukan melalui pengukuran hasil belajar siswa menggunakan *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata *pretest* sebesar 63 meningkat menjadi 87 pada *posttest*. Perhitungan *Cohen's d* menghasilkan nilai 3,8, yang tergolong efek sangat besar (very large effect size), menunjukkan bahwa penggunaan media *Plickers* memberikan pengaruh kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Nilai *N-gain* sebesar 0,65 termasuk kategori sedang - tinggi, yang berarti terjadi peningkatan kemampuan belajar sebesar 65% dari peningkatan ideal yang mungkin dicapai. Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Plickers* mampu menjadikan proses evaluasi pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik, sekaligus meningkatkan pemahaman konsep serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Fikih.

Hasil Kevalidan Produk

Proses validasi media pembelajaran telah dilakukan oleh dosen Teknologi Informasi dan Komunikasi. Beliau memiliki kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam penerapan teknologi digital dalam proses evaluasi. Hasil validasi media oleh beliau disajikan pada Tabel 1 berikut.

Jumlah skor ahli	82
Jumlah skor maksimal	100
Presentase keseluruhan	82%
kategori	Sangat Layak

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, diperoleh rata-rata persentase total sebesar 82%, yang mengindikasikan bahwa alat evaluasi berbasis platform *Plickers* berada dalam kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi. Berikut ini disajikan hasil lengkap dari proses validasi materi tersebut:

Jumlah skor ahli	83
Jumlah skor maksimal	100
Presentase keseluruhan	83%
kategori	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Berdasarkan data pada Tabel 2, hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 83%, yang termasuk dalam kategori sangat layak berdasarkan rentang nilai 81–100%. Selain itu, ahli materi memberikan masukan mengenai beberapa kalimat yang belum sepenuhnya sesuai dengan kaidah penulisan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Saran tersebut telah ditindaklanjuti melalui revisi pada bagian-bagian yang relevan. Setelah proses validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media, tahap berikutnya adalah menghitung rata-rata skor kelayakan keseluruhan. Hasil akhir dari uji validasi kelayakan media disajikan pada bagian berikutnya. Adapun hasil akhir dari validasi uji kelayakan disajikan pada bagian berikut:

validator	Rata-Rata Skor	Presentase	Kategori
Ahli media	82	82%	Sangat layak
Ahli materi	83	83%	Sangat layak
Rata-rata	82,5	82,5%	Sangat layak

Tabel 3. Hasil Validasi kelayakan media

Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 3, diperoleh rata-rata skor hasil validasi dari ahli materi dan ahli media sebesar 82,5, atau setara dengan persentase kelayakan 82,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat layak untuk digunakan. Nilai ini mengindikasikan bahwa media tersebut telah memenuhi sebagian besar kriteria penilaian yang ditetapkan oleh para validator, baik dari segi kelayakan isi maupun kualitas tampilan media. Oleh karena

itu, media pembelajaran interaktif berbasis Plickers ini dinyatakan siap diterapkan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar siswa.

4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Plickers berhasil dikembangkan dengan sangat layak dan terbukti efektif dalam meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran Fikih. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan 82% dari ahli media dan 83% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dari rata-rata *pretest* 63 menjadi *posttest* 87. Nilai *Cohen's d* sebesar 3,8 menunjukkan efek pembelajaran yang sangat besar, sedangkan *N-gain* sebesar 0,65 termasuk kategori sedang-tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif berbasis Plickers mampu meningkatkan efektivitas proses evaluasi, hasil belajar, serta kualitas interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran Fikih. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 di madrasah.

5. REFERENCES

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., Listiani, H., Sepriano, S., Efitra, E., & Yunita, N. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=cXsZEQAAQBAJ>
- Allawiah, D. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Plickers dalam Penilaian Formatif Guru Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 3, 111–117.
- Aminaty, D., Rahmah, N. A., Anwar, S., & ... (2024). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Plickers pada Materi Fiqih Kelas IX Hidayatul Insan Palangkaraya. *Jurnal Pendidikan Dan* ..., 03(02), 500–510. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/549%0Ahttps://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/download/549/285>
- Azizi, N. M. (2023). *Implementasi Media Plickers pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif C1 dan C2 (Studi Kasus pada Siswa SD N Candirejo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta)*. Universitas Islam Indonesia.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Hasbullah, A. R., & Ahid, N. (2022). Penerapan Teori Interaksi Simbolik dan Perubahan Sosial di Era Digital. *At-Tahdzib: Jurnal Studi Islam Dan Muamalah*, 10(1), 36–49.
- Herlina, L., Nurbaya, S., Farkhaini, Y. U., Ulfa, N., & Zuhriyah, N. (2025). *Perencanaan Dan Desain Pembelajaran*. Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah (Penerbit HN Publishing).
- Hibatullah, R. (2024). Implementasi Nilai Nilai Keislaman Dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Mualimin Univa. *Journal of Sustainable Education*, 1(4), 1–11.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Hidayat, R., & Sani, R. A. (2025). PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN MENGGUNAKAN PLICKERS DALAM MENGIKUTI LITERASI SAINS PADA MATERI USAHA DAN ENERGI. *Silampari Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 7(1), 76–88.
- Khasanah, U., & Herina, H. (2019). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Kurune, I., Ngiu, Z., & Adhani, Y. (2025). IMPLEMENTASI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI PLICKERS PADA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 172–178.
- Nurfadilah, F. N., Kamilah, M., & Farida, N. A. (2025). UPAYA MENINGKATKAN EFEKTIVITAS WAKTU SISWA DALAM MENGERJAKAN SOAL LATIHAN MENGGUNAKAN PLICKERS CARDS DI KELAS 2 SDIT AL-FATHIR. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama*

- Islam*, 1(2), 89–102.
- Nurholifah, L., & Zakia, N. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui implementasi Quizizz dalam konteks pendidikan digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61.
- Putri, M., & Jasiah, J. (2025). Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII. *JURNAL ILMIAH NUSANTARA*, 2(2), 103–112.
- Rapii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi hasil belajar*.
- Safitri, T., Bahtiar, R. S., & Sudjarwo, S. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Penerapan Media Plickers Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 1(2), 97–104.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9–16.
- 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>
- Suparman, I. N. (2025). Evaluasi dan Pengukuran Keberhasilan Strategi Pembelajaran. *Bunga Rampai Strategi Pembelajaran: Konsep, Implementasi, Dan Inovasi*, 79.
- Syarif, B. N. N. R. (2025). PENGGUNAAN MEDIA PLICKERS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SISWA KELAS V SDN 146 RADDAE KABUPATEN WAJO. *Jurnal Lempu*.
- Ulwa, A. L., Subakri, S., & Sutomo, M. (2025). Pengaruh Media Plickers terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1424–1431.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.