

**PEMANFAATAN MEDIA *PLICKERS* SEBAGAI ASESMEN SUMATIF UNTUK
MENGURANGI BUDAYA MENYONTEK SISWA PADA IPAS MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA KELAS V UPT SDN 060817 MEDAN**

Marcella Andhyama¹, Dara Fitrah Dwi², Safrida Napitupulu³, M. Faisal Husna⁴

¹PGSD FKIP UMN Al-Washliyah

²PGSD FKIP UMN Al-Washliyah

³PGSD FKIP UMN Al-Washliyah

⁴PPKn FKIP UMN Al-Washliyah

Email: ¹marcellaandhyama@umnaw.ac.id, ²darafitrahdwi@umnaw.ac.id,
³safrida@umnaw.ac.id, ⁴faisal.husna@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to utilize Plickers media as a summative assessment to reduce the culture of cheating among fifth-grade students of UPT SDN 060817 Medan on the Human Respiratory System material in the subject of Science. This study is a quantitative study with a Pre-Experimental Design research design in the form of One-Group Pretest-Posttest Design involving 27 fifth-grade students as research subjects. Data collection was carried out using knowledge tests and cheating behavior observation sheets that have been validated by experts. Data analysis used descriptive statistics including mean, standard deviation, and frequency distribution. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes, with the average score increasing from 46.49 (pretest) to 90.81 (post-test), an increase of 44.32 points. In terms of cheating behavior, the average score dropped drastically from 77.62 (pretest) to 36.75 (post-test), a decrease of 40.87 points. The use of Plickers has proven to be very effective in reducing the culture of cheating because the QR card individualization system makes cheating almost impossible. It can be concluded that the use of Plickers media as a summative assessment is effective in reducing the culture of cheating and improving student learning outcomes.

Keywords: Plickers Media, Summative Assesment, Cheating Culture, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media *Plickers* sebagai asesmen sumatif untuk mengurangi budaya menyontek siswa kelas V UPT SDN 060817 Medan pada materi Sistem Pernapasan Manusia dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre Experimental Design* yaitu dalam bentuk *One-Group Pretest- Posttest Design* yang melibatkan 27 siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pengetahuan dan lembar observasi perilaku menyontek yang telah divalidasi oleh ahli. Analisis data menggunakan statistik deskriptif meliputi *mean*, standar deviasi, dan distribusi frekuensi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 46,49 (*pretest*) menjadi 90,81 (*post-test*), peningkatan sebesar 44,32 poin. Dari segi perilaku menyontek, rata-rata skor turun drastis dari 77,62 (*pretest*) menjadi 36,75 (*post-test*), penurunan sebesar 40,87 poin. Penggunaan *Plickers* terbukti sangat efektif dalam mengurangi budaya menyontek karena sistem *individualisasi* kartu QR membuat menyontek

menjadi hampir tidak mungkin dilakukan. dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Plickers sebagai asesmen sumatif efektif dalam mengurangi budaya menyontek dan meningkatkan hasil belajar siswa

Kata Kunci: Media *Plickers*, Asesmen Sumatif, Budaya Menyontek, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu amanat Undang-undang Dasar 1945 yang menjelaskan kewajiban pemerintah dalam memenuhi hak seorang individu dalam memperoleh pendidikan yang layak. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yaitu manusia beriman, mandiri, maju, cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab serta produktif (Hanum & Husna, 2018; Walidaini & Hidayat, 2024; Lam'ah & Dwi, 2022).

Dalam proses pembelajaran disekolah, evaluasi/ asesmen memiliki peran yang sangat penting menjadi tolak ukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan untuk mengukur pencapaian dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari proses evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar karena menjadi tolak ukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan (Agustianti et al., 2022; Budiono & Hatip, 2023; Putri et

al., 2025) Namun, dalam implementasi atau proses asesmen sering sekali dihadapkan dengan berbagai tantangan, salah satunya yaitu kebiasaan menyontek yang masih menjadi kebiasaan negatif dikalangan siswa.

Assessment of learning atau asesmen sumatif yang dilaksanakan pada akhir lingkup materi untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik pada periode tertentu didasarkan pada kriteria capaian yang ditetapkan oleh pendidik (Budiono & Hatip, 2023).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka. Perpaduan ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD masih pada tahap konkrit/ sederhana, sehingga pembahasan materi IPAS masih seputar fenomena alam yang bersifat umum dan berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial (Adolph, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 24 september 2025 di UPT SDN 060817 Medan terdapat beberapa permasalahan yaitu kurangnya eksplorasi guru dalam penggunaan media pembelajaran, kurangnya antusiasme siswa terhadap pelajaran IPAS, pelaksanaan evaluasi masih menggunakan cara konvensional (menulis jawaban di kertas), dan masih banyak siswa yang menyontek saat mengerjakan soal. Pembelajaran di kelas V juga kurang efisien karena guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Menyontek merupakan tindakan tidak jujur yang dilakukan siswa untuk mendapatkan nilai yang lebih baik dengan cara yang tidak sah, seperti melihat jawaban teman, menggunakan catatan tersembunyi, atau melakukan kerja sama yang tidak diperbolehkan Hartanto, (2012) Perilaku ini berdampak negatif terhadap pengembangan karakter dan integritas akademik siswa.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan media teknologi *Plickers*. *Plickers* adalah aplikasi berbasis QR Code yang memungkinkan asesmen interaktif dan penilaian secara real-time

tanpa memerlukan perangkat siswa individual. Sejalan dengan teori belajar Behaviorisme teori yang dikembangkan oleh ahli Burrhus Frederic Skinner (1904-1990), yang menekankan bahwa perilaku manusia dapat diubah melalui interaksi stimulus dan respons, dengan penguatan positif atau negatif untuk membentuk kebiasaan baru (Landong, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui budaya menyontek siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Plickers* sebagai asesmen sumatif pada IPAS materi sistem pernapasan manusia kelas V UPT SDN 060817 Medan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre Experimental Design* yaitu dalam bentuk *One-Group Pre-test- Posttest Design*. Desain ini dipilih karena peneliti ingin membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada kelompok yang sama tanpa kelompok kontrol.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V UPT SDN 060817 Medan dengan jumlah 27 siswa. Objek penelitian adalah pemanfaatan media *Plickers* sebagai asesmen sumatif untuk mengurangi budaya menyontek

siswa pada IPAS materi sistem pernapasan manusia.

Instrumen penelitian terdiri dari: (1) tes pengetahuan pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa, dan (2) lembar observasi perilaku menyontek untuk mengamati dan mengukur tingkat perilaku menyontek siswa.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap: (1) pelaksanaan *pretest* menggunakan metode asesmen konvensional (tes tertulis di kertas) sekaligus observasi perilaku menyontek; (2) pemberian perlakuan (*treatment*) berupa simulasi dan pembelajaran menggunakan media *Plickers* selama 2 pertemuan dengan durasi 2 x 35 menit per pertemuan; (3) pelaksanaan *post-test* menggunakan media *Plickers* sebagai asesmen sumatif sekaligus observasi perilaku menyontek.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif yang meliputi perhitungan mean (rata-rata), standar deviasi, dan persentase distribusi frekuensi. Analisis ini dilakukan untuk membandingkan hasil belajar dan perilaku menyontek siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Plickers*.

C. Hasil dan Pembahasan

Sebelum instrumen penelitian digunakan, terlebih dahulu dilakukan validasi instrumen oleh ahli (*expert judgement*). Instrumen yang divalidasi terdiri dari tes pengetahuan (*pretest-post-test*) berupa 15 soal pilihan berganda tentang materi sistem pernapasan manusia, dan lembar observasi perilaku menyontek yang berisi 6 indikator perilaku menyontek. Validasi instrumen dilakukan oleh validator ahli yaitu dosen ahli dibidangnya. Berikut hasil validasi instrumen penelitian sebagai berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Instrumen Tes Pengetahuan

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian soal dengan indikator	12	100%	Sangat valid
2	Kejelasan bahasa soal	11	91,66%	Sangat valid
3	Tingkat kesukaran	12	75%	Valid
Jumlah skor total		35	267%	
Rata-rata		11,66	89%	Sangat valid

Rumus menghitung persentase kelayakan

Persentase validasi =

$$\frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase validasi} = \frac{35}{40} \times 100\% =$$

87,5% (**sangat valid**)

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi instrumen tes pengetahuan menunjukkan persentase validasi sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid dan rata-rata persentase sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes pengetahuan layak digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sistem pernapasan manusia.

**Tabel 1.2 Hasil Validasi Instrumen
Lembar Observasi Perilaku Menyontek**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian soal dengan indikator	8	100%	Sangat valid
2	Kejelasan bahasa soal	11	91,6%	Sangat valid
3	Tingkat kesukaran soal	16	100%	Sangat Valid
Jumlah skor total		35	292%	
Rata-Rata		11,66	97%	Sangat valid

Rumus menghitung persentase kelayakan

$$\text{Persentase validasi} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase validasi} = \frac{35}{36} \times 100\% = 97,2\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan Tabel 1.2, hasil validasi lembar observasi perilaku menyontek menunjukkan persentase

validasi sebesar 97,2% dengan kategori sangat valid dan rata-rata persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa lembar observasi layak digunakan untuk mengamati perilaku menyontek siswa selama pelaksanaan tes.

Pembahasan

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan setelah penggunaan media *Plickers*. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperbaiki pemahaman konsep siswa (Kartika & Sujarwo, 2022; Napitupulu, 2024; Silalahi, 2022). Perbandingan hasil *pretest* dan *post-test* disajikan pada Tabel 1.3, berikut:

**Tabel 1.3 Perbandingan Statistik
Deskriptif Hasil *Pretest* & *Post-test***

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Nilai tertinggi	86,6	100	+13,4
Nilai terendah	20	73	+53
Rentang	66,6	27	-39,6
Rata-rata (mean)	46,49	90,81	+44,32
Standar deviasi (SD)	14,74	7,71	-7,03

Berdasarkan Tabel 1.3, rata-rata nilai meningkat sebesar 44,32

poin dari 46,49 pada pretest menjadi 90,81 pada posttest. Nilai terendah meningkat dari 20 menjadi 73, dan nilai tertinggi meningkat dari 86,6 menjadi 100. Standar deviasi mengalami penurunan dari 14,74 menjadi 7,71, yang menunjukkan bahwa sebaran data menjadi lebih homogen setelah penggunaan media *Plickers*.



Gambar 1. Hasil Nilai *Post-test* dari Website *Plickers*

Tabel 1.4 Perbandingan Distribusi Frekuensi Nilai

Kategori	Frekuensi <i>Pretest</i>	Persentase	Frekuensi <i>Post-test</i>	Persentase	Perubahan
Sangat baik	1	3,70%	25	92,59%	+88,89%
Baik	0	0%	2	7,40%	+7,40%
Cukup	4	14,81%	0	0%	-14,81%
Sangat kurang	22	81,48%	0	0%	-81,48%

Berdasarkan Tabel 1.4, terjadi pergeseran distribusi nilai yang sangat positif. Pada kategori sangat baik, terjadi peningkatan dari 3,70% menjadi 92,59% (+88,89%). Kategori baik meningkat 0% menjadi 7,40% (+7,40%). Sebaliknya, kategori cukup dari 14,81% menjadi 0% (-14,81), dan kategori sangat kurang dari 81,48%

menjadi 0% (-81,48%). Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan setelah menggunakan media *plickers*. Peningkatan distribusi nilai menunjukkan bahwa asesmen berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga keterlibatan siswa meningkat (Kent, 2019; Khodijah et al., 2025).

Perilaku Menyontek Siswa

Hasil observasi perilaku menyontek menunjukkan penurunan yang drastis setelah penggunaan media *Plickers*. Perbandingan penskoran perilaku menyontek disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1.5. Perbandingan penskoran perilaku menyontek

Keterangan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-rata (mean)	77,62	36,75	-40,87%
Skor tertinggi	91,6	46,6	-45%
Skor terendah	41,6	28,3	-13,3%
Rentang (range)	50	18,3	-31,7%

Berdasarkan Tabel 1.5, rata-rata penskoran perilaku menyontek turun dari 77,62 pada *pretest* menjadi 36,75 pada *post-test*, penurunan sebesar 40,87 poin. Pada saat *pre-test*, 70,37% siswa berada pada kategori sangat tinggi (skor 76-100), sedangkan pada *post-test* seluruh siswa

meningkatkan antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran IPA di sekolah dasar.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di UPT SDN 060817 Medan, dapat disimpulkan bahwa Budaya menyontek siswa kelas V sebelum menggunakan media *Plickers* tergolong sangat tinggi dengan rata-rata skor observasi 77,62, dan hasil belajar IPAS materi sistem pernapasan manusia masih rendah dengan rata-rata nilai 46,49 (standar deviasi 14,74). Setelah penggunaan media *Plickers* sebagai asesmen sumatif, budaya menyontek siswa mengalami penurunan yang sangat signifikan dengan rata-rata skor menjadi 36,75 (turun 40,87 poin), dan hasil belajar meningkat dengan rata-rata nilai menjadi 90,81 (naik 44,32 poin) dengan standar deviasi yang lebih kecil (7,71) menunjukkan kemampuan siswa lebih merata.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media *plickers* untuk memantau pemahaman siswa secara

berkelanjutan dan memberikan umpan balik tepat waktu, dan guru dapat memanfaatkan data hasil *plickers* yang tersimpan otomatis untuk melakukan analisis pembelajaran yang mendalam, mengidentifikasi soal yang paling banyak dijawab salah, dan merancang remedial atau pengayaan yang tepat sasaran.

2. Bagi Siswa

Siswa perlu mengembangkan sikap jujur, percaya diri, dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar sendiri karena kejujuran akademik merupakan fondasi penting untuk kesuksesan dimasa depan dan membentuk karakter yang lebih baik lagi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan menggunakan media *Plickers* tetapi pada mata Pelajaran yang berbeda untuk mengetahui efektivitas pada berbagai konten pembelajaran yang memiliki karakteristik berbeda, dan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada jenjang berbeda dan variabel yang berbeda. Dengan demikian, penelitian selanjutnya, dapat memberikan hasil dan melihat aspek yang lebih luas dengan keunikan dan keaslian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2022). 33 Tasya Tsamara Dhida, "Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini: SEBUAH TINJAUAN LITERATUR,." 2(2), 1–23.
- Agustianti, R., Abyadati, S., Nussifera, L., Irvani, A. I., Handayani, D. Y., Hamdani, D., Amarulloh, R. R., Asri, Y. N., & Melian, I. (2022). *Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran*. TOHAR MEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=3dSUEAAAQBAJ>
- Alifa, E. N., Hidayat, S., & Nur, L. (2020). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek*. 7(2), 168–177.
- Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023). *Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Learning Assesment in the Independent Curriculum*. 8(1).
- Diah Rahmi, Destini Rita, Juwita putri, tompul R. S. (2025). *Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Evaluasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Digital Quizizz di Kelas V SDN 064986 Medan Amplas*. 5(siklus I), 1117–1127.
- Hanum, D., & Husna, F. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Round Club (Keliling Kelompok) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X Sma Swasta Rizki Ananda Marindal (I) TA.. 17-Jan-2018*. <http://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/2007>
- Hartanto, D. (2012). *Bimbingan dan Konseling Menyontek: Mengungkap Akar Masalah & Solusinya*.
- Kartika, A. G., & Sujarwo. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa ataupun gambar yang pada akhirnya dapat dalam Nida et al ., (Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA), 8(1), 9–18*.
- Kent, D. (2019). Plickers and the pedagogical practicality of fast formative assessment. *Teaching*

- English with Technology*, 19(3), 90–104.
- Khodijah, N. D., Juwita, P., & Sukmawarti. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Doratoon Berbasis Kearifan Lokal untuk Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas IV*. 152–159.
- Komalasari, S. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Plickers Terhadap Peningkatan Antusiasme Siswa Kelas 4 Dalam Evaluasi Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. 09. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20739>
- Lam'ah, & Fitrah Dwi, D. (2022). Penerapan Model Investigasi Kelomok Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Indahny Keragaman di Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 04(01), 83–93.
- Landong, A. (2023). *Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. Jejak Pustaka. Yogyakarta*.
- Napitupulu, S. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN SD BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE*.
- Nugroho, N. M. 'Azizi, & M. Hajar Dewantoro. (2024). Implementasi Media Plickers Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif C1 Dan C2 (Studi Kasus Pada Siswa Sd N Candirejo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta). *At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 6(2), 1781–1805. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol6.iss2.art12>
- Rao, K. U., Prema, V., & Subramanya, K. N. (2020). *Plickers : An ICT tool for formative assessment and feedback*. 33(January), 290–295.
- Silalahi, B. R. (2022). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD*. 01, 55–67.
- Walidaina, T., & Hidayat, H. (2024). Hubungan Self Efficacy Siswa terhadap Minat Belajar dalam Pembelajaran Daring di UPTD SDN 28 Indrapura. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(6), 367–374. <https://doi.org/10.55681/armada.v2i6.1345>