

**PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PLICKERS
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN 4C
DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI DAN BP
DI SMP NEGERI KLABANG BONDOWOSO**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



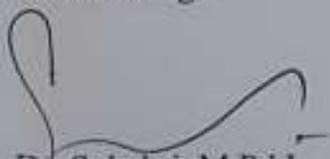
Oleh:
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
ABIDAH LAILATUL UEWA
JEMBER 283206030036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UIN KHAS JEMBER
JUNI 2025**

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul "Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Plickers terhadap Peningkatan Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication* dan *Critical Thinking*) dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Pertama Negeri Klabang Kabupaten Bondowoso" yang ditulis oleh Abidah Lailatul Ulwa ini telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji tesis.

Jember, 28 Mei 2025
Pembimbing 1

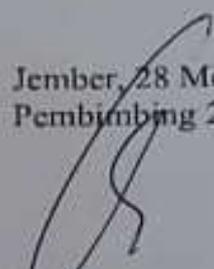


Dr. Subakri, M.Pd.I.
NIP. 197507212007011032



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 28 Mei 2025
Pembimbing 2

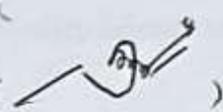
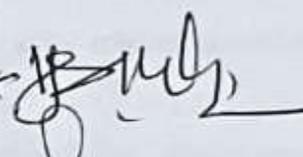


Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.
NIP. 197110151998021003

PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Plickers terhadap Peningkatan Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication* dan *Critical Thinking*) dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Pertama Negeri Klabang Kabupaten Bondowoso” yang ditulis oleh Abidah Lailatul Ulwa ini, telah dipertahankan di depan Dewan Peguji Tesis Pascasarjana UIN KHAS Jember pada hari Senin tanggal 19 Juni 2025 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I. ()
NIP. 197210161998031003
2. Anggota :
 - a. Penguji Utama : Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I. ()
NIP. 197202172005011001
 - b. Penguji (I) : Dr. Subakri, M.Pd.I. ()
NIP. 197507212007011032
 - c. Penguji (II) : Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd. ()
NIP. 197110151998021003

Jember, 30 Juni 2025

Mengesahkan

Pascasarjana UIN KHAS Jember

Direktur,


Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.
NIP. 197209182005011003

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abidah Lailatul Ulwa

NIM : 233206030036

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 28 Mei 2025
Saya yang menyatakan,



Abidah Lailatul Ulwa
NIM. 233206030036

ABSTRAK

Abidah Lailatul Ulwa. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Plickers terhadap Peningkatan Keterampilan 4C dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI dan BP di SMP Klabang Bondowoso. Pembimbing I: Dr. Subakri, M.Pd.I., Pembimbing II: Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Plickers, Keterampilan 4C, Hasil Belajar.

Pembelajaran abad ke-21 menuntut pengembangan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*) yang menjadi fondasi dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global. Grand theory yang mendasari penelitian ini adalah teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif peserta didik dengan lingkungan belajar, termasuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif. Dalam konteks ini, Plickers hadir sebagai media evaluasi digital yang memungkinkan guru mengumpulkan data pembelajaran secara real-time tanpa memerlukan perangkat siswa secara individual.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Apakah ada pengaruh implementasi media pembelajaran Plickers terhadap peningkatan keterampilan C4 (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*) siswa pada pembelajaran PAI dan BP di SMP Negeri Klabang Bondowoso?, 2) Apakah ada pengaruh implementasi media pembelajaran Plickers terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI dan BP di SMP Negeri Klabang Bondowoso? Serta tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran aplikasi plickers terhadap peningkatan keterampilan 4C pada pembelajaran PAI dan BP di SMP Negeri Klabang Bondowoso, 2) Untuk Mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran aplikasi plickers terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI dan BP di SMP Negeri Klabang Bondowoso.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini siswa kelas VII di SMPN Klabang Bondowoso. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* dengan kelompok eksperimen dan kontrol melalui pengumpulan data angket dan dokumentasi berupa hasil tes. Analisis data penelitian ini meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis (uji *t-test*).

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah 1) Tidak terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan media Plickers terhadap peningkatan keterampilan 4C siswa. Dibuktikan oleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,722 ($p > 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan media Plickers belum mampu memberikan kontribusi substansial terhadap pengembangan keterampilan 4C. 2) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji signifikansi yang memperoleh nilai $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran plickers terhadap capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP. Disamping itu, adapun perbandingan rata-rata nilai hasil belajar antara kelas kontrol sebesar 85 dan kelas dengan metode konvensional sebesar 59.

ABSTRACT

Abidah Lailatul Ulwa. 2025. The Influence of Plickers Media on Improving 4C Skills and Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education and Religious Education Subjects at Klabang Middle School, Bondowoso. Advisor I: Dr. Subakri, M.Pd.I., Advisor II: Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.

Keywords: Plickers Instructional Media, 4C Skills, Learning Outcomes

21st-century learning demands the development of 4C skills (Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity), which are fundamental in preparing students to face global challenges. The grand theory underlying this research is constructivism, which emphasizes that knowledge is built through active interaction between learners and their learning environment, including the use of technology as an innovative instructional medium. In this context, Plickers serves as a digital evaluation tool that enables teachers to collect learning data in real-time without requiring individual student devices.

The study problem is formulated as follows: 1) Does the implementation of Plickers instructional media significantly influence the improvement of students' 4C skills in Islamic Religious Education and Character Education at SMP Negeri Klabang Bondowoso? 2) Does the implementation of Plickers instructional media significantly affect students' learning outcomes in the same subject? The objectives of this study are: 1) To determine the effect of implementing the Plickers application as instructional media on the enhancement of students' 4C skills in Islamic Religious Education and Character Education; 2) To examine the effect of Plickers implementation on the improvement of students' learning outcomes in the same subject at SMP Negeri Klabang Bondowoso.

This study adopted a quantitative research approach with an experimental research design. The research population consists of Grade VII students at SMP Negeri Klabang Bondowoso. Cluster random sampling was used to select both the experimental and control groups. Data collection techniques included questionnaires and documentation of test results. The data analysis involved two stages: prerequisite tests and hypothesis testing using the t-test.

The findings of this study are as follows: 1) There was no significant effect of Plickers implementation on the enhancement of students' 4C skills, as indicated by a significance value of 0.722 ($p > 0.05$). This suggests that Plickers, in general, has not yet contributed substantially to the development of students' 4C competencies. 2) There was a significant improvement in student learning outcomes, as shown by a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and acceptance of the alternative hypothesis (H_1). This indicates that the use of Plickers had a significant positive effect on student achievement in Islamic Religious Education and Character Education. The average test scores show a comparison of 85 in the experimental group (with Plickers) and 59 in the control group (using conventional methods).

ملخص البحث

عبدة ليلة العلى، ٢٠٢٥. أثر تطبيق وسيلة التعليم الرقمية بليكرز في ترقية مهارات ٤ ج (الإبداع، التعاون، التواصل، والتفكير النقدي) نتائج تعلم طلاب و مادة التربية الإسلامية وتربية الأخلاق في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية كلابانج بوندووسو. رسالة الماجستير. بقسم التربية الإسلامية برنامج الدراسات العليا. جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جبر. تحت الاشراف (١) الدكتور سباكريالماجستير و(٢) الدكتور محمد سوتومو الماجستير

الكلمات الرئيسية: وسيلة التعليم بليكرز، مهارات ٤ ج، ونتائج تعلم.

تتطلب عملية التعلم في القرن الحادي والعشرين تنمية مهارات التفكير العليا ٤ ج وهي: التفكير النقدي، والتواصل، والتعاون، والإبداع، وتعدّ هذه المهارات من الأسس الجوهرية لإعداد الطلاب لمواجهة التحديات العالمية. ويستند هذا البحث إلى النظرية البنائية الكبرى التي تؤكد على أن المعرفة تُبنى من خلال التفاعل النشط بين المتعلم وبيئته التعليمية، بما في ذلك استخدام التكنولوجيا كوسيلة تعليمية مبتكرة. وفي هذا السياق، تعدّ ليكرز أداة تقييم رقمية تمكّن المعلم من جمع بيانات التعلم بشكل فوري دون الحاجة إلى أجهزة فردية لكل طالب.

محور هذا البحث هو: (١) هل يوجد تأثير لتطبيق وسيلة التعليم بليكرز في ترقية مهارات ٤ ج لدى الطلاب في مادة التربية الإسلامية وتربية الأخلاق في المدرسة المتوسطة الحكومية كلابانج بوندووسو؟ و(٢) هل يوجد تأثير لتطبيق وسيلة التعليم بليكرز في ترقية نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية وتربية الأخلاق في المدرسة المتوسطة الحكومية كلابانج بوندووسو؟ ويهدف هذا البحث إلى معرفة وسيلة التعليم الرقمية بليكرز في ترقية مهارات ٤ ج (الإبداع، التعاون، التواصل، والتفكير النقدي) نتائج تعلم طلاب في مادة التربية الإسلامية وتربية الأخلاق في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية كلابانج بوندووسو.

استخدمت الباحثة في هذا البحث المنهج الكمي باستخدام التصميم التجريبي. وعينة البحث في طلاب الصف ٧ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية كلابانج بوندووسو، واختيارها باستخدام أسلوب العينة العنقودية العشوائية، موزعة بين مجموعتين: التجريبية والضابطة. وطريقة جمع البيانات من خلال الاستبيان ووثائق نتائج الاختبارات. أما تحليل البيانات فهو اختبار الفرضيات واختبار التمهيد الإحصائي، باستخدام اختبار "تي (t-test)"

أما نتائج البحث التي حصلت عليها الباحثة فهي: (١) لم يظهر تأثير معنوي لاستخدام وسيلة بليكرز في ترقية مهارات ٤ ج لدى الطلاب، حيث بلغت القيمة الإحصائية للدلالة ٠،٧٢٢، وهي أعلى من الحد المقبول ٠،٠٥، مما يشير إلى أن الوسيلة لا تحدث فرقا يعتد به في تطوير هذه المهارات. و(٢) كشفت النتائج عن وجود تأثير معنوي لاستخدام بليكرز في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى الطلاب. فقد بلغت قيمة الدلالة ٠،٠٠١، وهي أقل من ٠،٠٥، ما يعني رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. وهذا يدل على أن وسيلة بليكرز أثرت بشكل إيجابي وملاموس على نتائج الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية والتربية الأخلاقية. ويتضح هذا من خلال مقارنة متوسط الدرجات، إذ بلغ في المجموعة التجريبية ٥٨، مقابل ٩٥ في المجموعة التي درست بالطرق التقليدية.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SW Tatas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesis dengan judul “Pengaruh Media Plickers terhadap Peningkatan Keterampilan 4C dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI dan BP di SMP Klabang Bondowoso.” ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw yang telah menuntun ummatnya menuju agama Allah sehingga tercerahkan kehidupan ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring do'a jazaakumullah ahsanal jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis ini.

1. Prof. Dr. H. Hefni Zein, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ijin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ijin dalam penelitian ini.
3. Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I. selaku Ketua program studi PAI Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian tesis.
4. Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I. selaku penguji utama yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan tesis ini.
5. Dr. Subakri, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak memberikan bimbingan ilmu, petunjuk, dan arahan dalam penyusunan tesis ini.
6. Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak memberikan bimbingan ilmu, petunjuk, dan arahan dalam penyusunan tesis ini.

7. Kepala sekolah, guru-guru dan siswa SMPN Klabang Bondowoso yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
8. Orang tua tercinta Bapak H. Balok Bintoro dan Ibu Hj. Tri Tanti Dewi Purwanti yang telah mendukung secara lahir dan batin dalam penyelesaian tesis ini.
9. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya Tesis/disertasi ini. Semoga penyusunan Tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Jember, 19 Juni 2025



Abidah Lailatul Ulwa

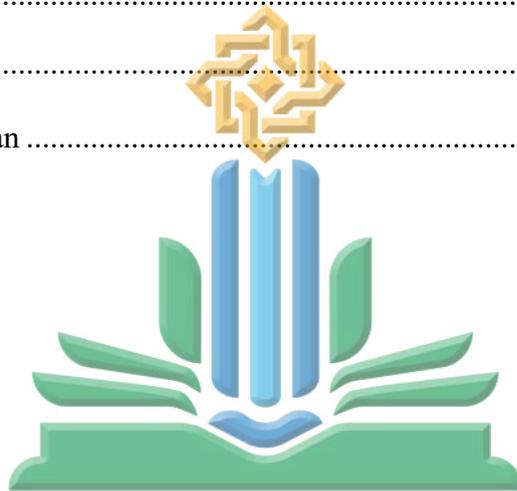
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	13
F. Definisi Operasional	18
G. Asumsi Penelitian	19
H. Sistematika Penulisan	20

BAB II KAJIAN PUSTAKA	23
A. Penelitian Terdahulu	23
B. Kajian Teori	35
1. Media Pembelajaran Plickers	35
2. Keterampilan 4C (Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking).....	45
3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	51
4. Hasil Belajar.....	55
C. Kerangka Konseptual.....	60
D. Hipotesis Penelitian	61
BAB III METODE PENELITIAN.....	62
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	62
B. Populasi dan Sampel.....	63
C. Teknik Pengumpulan Data.....	64
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	65
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	72
F. Analisis Data.....	83
BAB IV HASIL PENELITIAN	88
A. Paparan Data	88
B. Uji Prasyarat Analisis	99
C. Pengujian Hipotesis	105
BAB V PEMBAHASAN	108
A. Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Plickers Terhadap Peningkatan Keterampilan 4C <i>Creativity, Collaboration, Communication</i>	

<i>dan Critical</i>) Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP Di SMP Negeri Klabang Bondowoso.....	109
B. Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Plickers Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP Di SMP Negeri Klabang Bondowoso.....	113
BAB VI PENUTUP	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran	117
Daftar Rujukan.....	118
Lampiran-Lampiran	125



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rata-Rata Keterampilan 4C (<i>Creativity, Collaboration, Communication dan Critical</i>) Siswa	7
Tabel 1.2 Rata-rata Nilai Tes Formatif Terakhir Siswa	7
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	31
Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas VII SMPN Klabang Bondowoso	63
Tabel 3.2 Kategori Penilaian Tes Hasil Belajar	65
Tabel 3.3 Skala Pengukuran Keterampilan 4C (<i>Creativity, Collaboration, Communication dan Critical</i>) Siswa	66
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Keterampilan 4C (<i>Creativity, Collaboration, Communication dan Critical</i>)	67
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Tes Hasil Belajar	71
Tabel 3.6 Tingkat Validitas Data	72
Tabel 3.7 Hasil Validasi Angket oleh Validator Ahli	73
Tabel 3.8 Revisi Validasi Angket oleh Validator Ahli	75
Tabel 3.9 Hasil Validasi Angket oleh Validator Ahli	75
Tabel 3.10 Tingkat Validitas Data	78
Tabel 3.11 Hasil Validasi Soal oleh Validator Ahli	78
Tabel 3.12 Revisi Validasi Soal oleh Validator Ahli	79
Tabel 4.1 Jumlah Data Siswa Kelas 7 SMP Negeri Klabang	89
Tabel 4.2 Siklus Pengambilan Data Siswa SMP Negeri Klabang	90
Tabel 4.3 Total Angket Keterampilan 4C Kelas 7C (Kontrol)	93
Tabel 4.4 Total Angket Keterampilan 4C Kelas 7B (Eksperimen)	95

Tabel 4.5 Nilai Hasil Belajar (Pretest dan Postest) Siswa Kelas 7C (Kontrol).....	96
Tabel 4.6 Nilai Hasil Belajar (Pretest dan Postest) Siswa Kelas 7B (Eksperimen).....	98



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Pembuatan Soal di Website Plickers	69
Gambar 3.2 Tampilan Soal di Proyektor.....	69
Gambar 3.3 Tampilan Soal dan Proses Scan Barcode di Ponsel	70
Gambar 3.4 Panduan Kilat Media Plickers	71
Gambar 3.5 Hasil Nilai Siswa Pada Media Plickers	71
Gambar 3.6 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Angket	82
Gambar 3.7 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar	83
Gambar 4.1 Data Deskriptif Statistik Hasil Pengolahan SPSS Keterampilan 4C 7C (Kontrol).....	94
Gambar 4.2 Data Deskriptif Statistik Hasil Pengolahan SPSS Keterampilan 4C 7B (Eksperimen).....	95
Gambar 4.3 Data Deskriptif Statistik Hasil Pengolahan SPSS Hasil Belajar 7C (Kontrol).....	97
Gambar 4.4 Data Deskriptif Statistik Hasil Pengolahan SPSS Hasil Belajar 7B (Eksperimen).....	98
Gambar 4.5 Data Normalitas Hasil Pengolahan SPSS Angket Keterampilan 4C	99
Gambar 4.6 Data Normalitas Hasil Pengolahan SPSS Hasil Belajar.....	100
Gambar 4.7 Data Homogenitas Hasil Pengolahan SPSS Angket Keterampilan 4C	101
Gambar 4.8 Data Homogenitas Hasil Pengolahan SPSS Hasil Belajar.....	102
Gambar 4.9 Data Analisis Uji t-test Keterampilan 4C.....	104
Gambar 4.9 Data Analisis Uji t-test Keterampilan 4C.....	105

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual..... 60



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 2: Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 3: Jurnal Penelitian
- Lampiran 4: Daftar Hadir Siswa Kelas VII B dan VII C
- Lampiran 5: Modul Kelas Kontrol
- Lampiran 6: Modul Kelas Eksperimen
- Lampiran 7: Uji Validitas Pengukuran Kecakapan 4C Siswa Oleh Para Ahli
- Lampiran 8: Uji Validitas Angket Pengukuran Kecakapan 4C Siswa Menggunakan SPSS
- Lampiran 9: Lembar Angket Keterampilan 4C
- Lampiran 10: Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Oleh Para Ahli
- Lampiran 11: Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Menggunakan SPSS
- Lampiran 12: Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar
- Lampiran 13: Lembar Soal Tes Hasil Belajar
- Lampiran 14: Hasil Pengisian Angket Keterampilan 4C oleh Siswa
- Lampiran 15: Hasil Skor Angket Pengukuran Kecakapan 4C Siswa
- Lampiran 16: Nilai Hasil Belajar Siswa
- Lampiran 17: Tabulasi Angket 4C dan Tabulasi Hasil Belajar
- Lampiran 18: Hasil SPSS
- Lampiran 19: Foto-Foto Kegiatan Pembelajaran
- Lampiran 20: Surat Keterangan Bebas Tanggungan Plagiasi
- Lampiran 21: Riwayat Hidup Peneliti

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

A. Konsonan Tunggal

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
ا	<i>Alif</i>	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Sa</i>	Š	Es dengan titik di atas
ج	<i>Ja</i>	J	Je
ح	<i>Ha</i>	H	Ha dengan titik di bawah
خ	<i>Kha</i>	Kh	Ka dan Ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Zal</i>	Ż	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	Es dan Ye
ص	<i>Sad</i>	Š	Es dengan titik di bawah
ض	<i>Dad</i>	ḍ	De dengan titik di ibawah
ط	<i>Ta</i>	ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	<i>Za</i>	ẓ	Zet dengan titik di ibawah
ع	<i>Ain</i>	,	Apostrof terbalik
غ	<i>Ga</i>	G	Ge
ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Q
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Waw</i>	W	We
ه	<i>Ham</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	’	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

B. Vokal

1. Vokal Tunggal

Aksara Arab		Aksara Latin	
Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	a	A
اِ	Kasrah	i	I
اُ	Dammah	u	U

2. Vokal rangkap

Aksara Arab		Aksara Latin	
Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي...	Fathah dan ya	ai	a dan i
اُو...	Kasrah	au	a dan u

C. Maddah

Aksara Arab		Aksara Latin	
Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...إ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إ...ي	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...و	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan proses pemberian pengetahuan oleh pendidik kepada peserta didik yang dapat memberikan dan mengokohkan sikap, kepribadian, serta aspek terampil peserta didik ketika mempraktikkan ajaran Islam.¹ PAI dan BP menjadi salah satu mata pelajaran yang diutamakan di sekolah bagi peserta didik yang menganut agama Islam. Pendidikan Agama Islam pada hakikatnya merupakan sistem pendidikan integral yang bertujuan membentuk pribadi muslim yang utuh (insan kamil) serta mengembangkan seluruh potensi kemanusiaan secara menyeluruh, mencakup aspek jasmani dan rohani. Potensi jasmani merujuk pada kapasitas biologis dan fisiologis manusia, yang meliputi organ-organ tubuh, sistem motorik, dan pancaindra sebagai sarana aktivitas fisik. Sementara itu, potensi rohani mencakup unsur-unsur immateriil seperti akal sebagai alat berpikir dan menganalisis, kalbu sebagai pusat kesadaran moral dan spiritual, roh sebagai unsur ilahiah pemberi kehidupan, nafsu sebagai dorongan batiniah yang perlu dikendalikan, serta fitrah sebagai kecenderungan alami manusia terhadap kebenaran dan pengenalan terhadap Tuhan. Oleh karena itu, pendidikan dalam Islam dirancang sebagai proses yang menyeluruh dan berkelanjutan untuk menyeimbangkan serta menyalurkan seluruh potensi tersebut dalam bingkai nilai-nilai tauhid,

¹ Ack Negara, Chandra Kusuma, Moh Sutomo, And A. Andi Suhardi, (2021), "Pengembangan Media Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)." *PESAT* 7.4: 63-72.

sehingga manusia dapat tumbuh secara harmonis dalam dimensi fisik, intelektual, emosional, dan spiritual.² Perlu adanya media pembelajaran yang baik dalam proses pemberian pengetahuan oleh pendidik kepada peserta didik agar pendidikan bisa dikatakan berkualitas hingga bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Secara sederhana, media pembelajaran dimaknai sebagai segala bentuk peralatan, material atau bahan yang difungsikan selama berlangsungnya proses belajar mengajar guna memfasilitasi pemahaman dan peningkatan kemampuan bahasa pada peserta didik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan atau memperoleh informasi, sedangkan pembelajaran adalah proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pengalaman belajar.³ Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran agar menjadi pendidikan yang berkualitas karena telah mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran dengan inovasi baru yakni plickers. Pengembangan desain pembelajaran dengan metode pembelajaran yang inovatif dan terknik dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa yang akan

² Ahmad Wahyudin, Pendidikan Agama Islam., 16.

³ Arti kata Media dalam <https://www.kbbi.web.id/media>, diakses pada Kamis 24 Oktober 2024, Pukul 13:25 WIB

berimplikasi terhadap hasil belajar siswa.⁴ Plickers adalah sebuah media pembelajaran yang memungkinkan penggunaannya melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau tablet, serta kartu kertas yang tercetak khusus. Plickers memungkinkan pengguna untuk membuat bank soal dan menguji pemahaman siswa dengan cara yang interaktif dan menarik. Setiap kartu kertas yang tercetak mempunyai kode unik, sehingga pengguna dapat mengetahui jawaban siswa dengan cara memindai kartu menggunakan perangkat *mobile* yang terhubung dengan aplikasi Plickers.⁵ Media Plickers sangat membantu dalam memantau pemahaman siswa secara real-time, mengumpulkan data dan memperoleh feedback langsung, serta menghemat waktu dalam penilaian dan pengumpulan data. Aplikasi Plickers dapat digunakan oleh guru, pengajar, dan instruktur dalam berbagai tingkat pendidikan.⁶ Faktor tersebut yang menjadikan pembeda dari media Plickers ini. Media pembelajaran plickers ini mampu untuk meningkatkan keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*) menjadi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan dalam dunia pendidikan.

Dunia pendidikan memiliki kompleksitas dalam implementasi sebab mempengaruhi segala hal. Guru yang merupakan bagian dalam

⁴ Nafa, Moh Sutomo, and M. Mashudi, (1942), "Insights on Religious Moderation in the Development of Islamic Religious Education Learning Design. *Edupeedia: Journal of Islamic Education and Pedagogy Studies*, 7 (1), 69–82."

⁵ Arifin, S., Wulan, E. A., & Setiawan, A., Pembelajaran Matematika dengan Media Plickers untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Keterampilan Siswa, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Vol.4, No. 2, 2017, 199-209

⁶ Chen, K. H., & Chen, J. C. (2021). Utilizing the plickers to enhance learners' feedback and learning effectiveness in a flipped classroom. *Journal of Educational Computing Research*, 59(5), 899-922.

mentransmisikan materi pembelajaran dan peserta didik merupakan pihak penerima pelajaran yang harus dijumpai dengan adanya komponen dalam pembelajaran dan aturan dalam kurikulum. Bagian-bagian yang perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar diantaranya media pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2015, mengatur tentang peran guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.⁷

Dalam peraturan ini dijelaskan bahwa guru berkewajiban untuk membimbing peserta didiknya dalam mencari, mengolah, menyimpan, menyajikan, dan menyebarkan data serta informasi untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara digital sebagai alat atau media dalam proses pembelajaran mempermudah seorang pengajar dalam kegiatannya dalam pembelajaran di kelas serta fungsi dalam konteks pendidikan abad ke-21, pendidik dituntut untuk berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu mengorkestrasi pengalaman belajar yang bermakna. Peran fasilitator meniscayakan kemampuan guru dalam mengoptimalkan setiap aspek dalam kegiatan pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun strategi yang digunakan, agar dapat mengembangkan kapasitas belajar peserta didik secara holistik. Optimalisasi ini mencakup penyusunan kegiatan yang menantang namun sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, penerapan

⁷ Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2015, (Jakarta, 2015)

pendekatan pembelajaran aktif, serta penciptaan iklim kelas yang mendukung partisipasi dan keterlibatan emosional siswa. Lebih lanjut, kondisi belajar yang relevan dan kontekstual, yakni yang mengaitkan materi dengan realitas dan pengalaman siswa sehingga berpotensi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi intrinsik, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Hal ini pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dengan demikian, guru yang berperan sebagai fasilitator harus mampu merancang dan mengelola pembelajaran secara reflektif dan adaptif agar tercapai proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna.⁸

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) di SMP Negeri Klabang perlu menerapkan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) dan hasil belajar siswa. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan sebagai alat atau media dalam pembelajaran adalah penggunaan aplikasi Plickers.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Najmi Maghfirul 'Azizi dengan judul Implementasi Media Plickers Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif C1 Dan C2 (Studi Kasus Pada Siswa SD N Candirejo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta), dalam penelitian tersebut pemanfaatan media pembelajaran aplikasi plickers sebagai inovasi dalam

⁸ Hastratudin, Pembelajaran Matematika Sekarang dan Yang Akan Datang Berbasis Karakter, Jurnal Didaktik Matematika, Vol.1, No.2, 2014

proses pembelajaran interaktif memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar aspek kognitif dengan 90% keberhasilan, dan dapat di manfaatkan pada sekolah yang membatasi siswanya untuk membawa perangkat elektronik.

Mengacu pada hal tersebut, salah satu media pembelajaran yakni aplikasi plickers dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan inovatif dalam proses pembelajaran terkhusus dalam proses penilaian, yang dalam penggunaan media tersebut dapat memanfaatkan teknologi dan juga berkolaborasi dengan alat berupa kertas yang menjadi salah satu alternatif pada sekolah yang membatasi siswa membawa perangkat elektronik salah satunya di SMP Negeri Klabang Bondowoso yang memberi batasan tersebut.

Adapun pemilihan SMPN Klabang Bodowoso sebagai objek studi selain adanya pembatasan penggunaan perangkat elektronik pada siswa yang menjadi faktor peneliti menggunakan media pembelajaran aplikasi plickers. Terdapat faktor lain yakni berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, pertama, rendahnya keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa berdasar pada data guru pengajar yang melakukan pengamatan pada siswa perihal keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa dan diperoleh rata-rata rendah. Adapun rata-rata dari ketiga kelas yang menjadi populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 1.1
Rata-Rata Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) Siswa

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata
1.	7A	27	58 (rendah)
2.	7B	20	57 (rendah)
3.	7C	20	59 (rendah)

Kedua, masih rendahnya hasil belajar siswa pada aspek kognitif secara *real* berdasar dari rekap hasil belajar penilaian formatif siswa yang dilakukan guru sebelum adanya penambahan nilai dari aspek lainnya. Adapun data rata-rata nilai perolehan hasil belajar aspek kognitif dari tes formatif dari ketiga kelas yang menjadi populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 1.2
Rata-rata Nilai Tes Formatif Terakhir Siswa

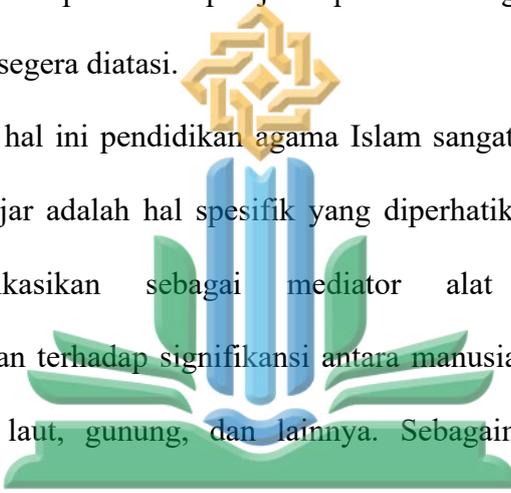
No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata
1.	7A	27	64,4 (rendah)
2.	7B	20	62,7 (rendah)
3.	7C	20	62,4 (rendah)

Berdasarkan dari penelitian yang telah teruji dan data observasi awal yang diperoleh peneliti, penggunaan aplikasi *plickers* memungkinkan guru untuk melakukan penilaian secara interaktif dan *real-time* tanpa memerlukan perangkat untuk setiap siswa. Dengan menggunakan *Plickers*, siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) dan hasil belajar dari peserta didik serta mempermudah guru terhadap pemrosesan nilai formatif pada mata pelajaran PAI dan BP.

Selain itu, penentuan SMPN Klabang sebagai objek studi karena data pendukung, tempat penelitian dan sumber utama yang mendukung penulisan

tesis ini dalam jangkauan peneliti dan observasi sudah cukup lama peneliti lakukan. SMPN Klabang sebagai salah satu kiblat pendidikan masih belum maksimal dalam memahami dan menerapkan beberapa media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada guru dalam penggunaan aplikasi pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar terutama pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang sangat penting untuk segera diatasi.

Dalam hal ini pendidikan agama Islam sangat penting. Dalam ajaran Islam bahan ajar adalah hal spesifik yang diperhatikan dalam Alquran. Alquran diaplikasikan sebagai mediator alat pembelajaran yang menghubungkan terhadap signifikansi antara manusia dan sekitarnya seperti langit, bumi, laut, gunung, dan lainnya. Sebagaimana penjelasan surah Fussilat (37):


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R
 وَمِنْ آيَاتِهِ اللَّيْلُ وَالنَّهَارُ وَالشَّمْسُ وَالْقَمَرُ لَا تَسْجُدُوا لِلشَّمْسِ وَلَا لِلْقَمَرِ وَاسْجُدُوا لِلَّهِ
 الَّذِي خَلَقَهُنَّ إِن كُنتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ ﴿٣٧﴾

Artinya: “Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah malam, siang, matahari dan bulan. Janganlah sembah matahari maupun bulan, tapi sembahlah Allah Yang menciptakannya, Jika Ialah yang kamu hendak sembah.”⁹

Ayat di atas memberikan penjelasan tentang media merupakan instrumen penting dalam mentransmisikan pesan atau informasi secara efektif kepada audiens. Menurut Ibnu Katsir ayat ini menunjukkan bahwa Allah SWT menciptakan malam dengan kegelapannya, siang dengan cahayanya

⁹ Alquran, Kementrian Agama, 2019.

yang terang, sedangkan keduanya silih berganti tiada henti-hentinya. Menciptakan pula matahari dengan cahayanya yang terang, dan rembulan dengan sinarnya, lalu ditetapkan-Nyalah manzilah-manzilahnya di garis edarnya masing-masing; dan perbedaan perjalanannya di langit untuk dapat diketahui kadar lamanya siang dan malam hari, juga minggu, bulan, dan tahun. Berdasarkan tafsir tersebut surah Fussilat ayat 37 memberikan landasan penting dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu pentingnya merenungkan tanda-tanda kekuasaan Allah, menggunakan akal budi, memperkuat keimanan, dan menggunakan media yang bervariasi untuk menyampaikan pesan-pesan kebaikan dan kebenaran.¹⁰

Dapat disimpulkan bahwa media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Prinsip pentingnya media dalam penyampaian pesan ini juga relevan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam implementasi kurikulum. Kurikulum berfungsi sebagai medium sistematis dalam merancang dan menyampaikan informasi serta nilai-nilai pendidikan kepada peserta didik. Dalam kerangka konsepnya, kurikulum memiliki tiga peranan mendasar. Pertama, peran konservatif, yaitu peran kurikulum dalam mentransmisikan nilai-nilai sosial dan budaya sebagai warisan kolektif dari generasi ke generasi. Kedua, peran evaluatif-kritis, di mana kurikulum berfungsi sebagai alat selektif dalam menyaring dan mengevaluasi unsur budaya agar tetap relevan dengan dinamika zaman. Ketiga, peran kreatif, yang menekankan pada inovasi dan adaptasi kurikulum terhadap tantangan dan kebutuhan masa

¹⁰ Kadar M. Yusuf, *Tafsir Tarbawi*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011), 173-174.

kini serta masa depan.¹¹ Ketiga fungsi ini menunjukkan bahwa kurikulum bersifat dinamis, fleksibel, dan adaptif terhadap perubahan sosial dan kultural. Dengan demikian, perubahan dan perbaikan kurikulum dari masa ke masa bukan hanya sebuah keniscayaan, melainkan suatu tuntutan sistemik dalam menjamin keberlangsungan pendidikan yang relevan, transformatif, dan bermakna. Sebagaimana media menjadi sarana efektif dalam menyampaikan pesan Ilahi melalui fenomena alam, kurikulum pun menjadi media strategis dalam menyampaikan nilai, ilmu, dan kearifan kepada peserta didik melalui proses pendidikan yang holistik dan kontekstual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, peneliti dapat merumuskan masalah berikut ini:

1. Apakah ada pengaruh implementasi media pembelajaran Plickers terhadap peningkatan keterampilan C4 (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*) siswa SMP Negeri Klabang Bondowoso pada pembelajaran PAI dan BP?
2. Apakah ada pengaruh implementasi media pembelajaran Plickers terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri Klabang Bondowoso pada pembelajaran PAI dan BP?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dihasilkan tujuan guna mengetahui dan membuktikan adanya pengaruh implementasi media pembelajaran

¹¹Oemar Hamalik, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: RosdaKarya: 2016), 11-13.

Plickers pada pembelajaran PAI dan BP di SMP Negeri Klabang Kabupaten Bondowoso. Adapun tujuan penelitian ini dilakukan untuk menguji:

1. Untuk menguji adanya pengaruh implementasi media pembelajaran Plickers terhadap peningkatan keterampilan C4 (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa SMP Negeri Klabang Bondowoso pada pembelajaran PAI dan BP.
2. Untuk menguji adanya pengaruh implementasi media pembelajaran Plickers terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri Klabang Bondowoso pada pembelajaran PAI dan BP.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis
 - a. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan melalui pemaparan gagasan dan temuan yang dapat memperkaya diskursus akademik, khususnya terkait dengan pengaruh implementasi media pembelajaran Plickers dalam meningkatkan kecakapan 4C dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP.
 - b. Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi peneliti tentang pengaruh implementasi media pembelajaran Plickers dalam meningkatkan kecakapan 4C dan hasil belajar mata pelajaran PAI dan BP oleh siswa SMPN Klabang Kabupaten Bondowoso.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya wawasan keilmuan berkaitan terhadap pengaruh implementasi media pembelajaran Plickers dalam meningkatkan keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) dan hasil belajar mata pelajaran PAI dan BP oleh siswa SMPN Klabang Kabupaten Bondowoso.

b. Bagi Lembaga SMP Negeri Klabang Bondowoso

Melalui penelitian ini diharap mampu menjadi rujukan bahan pertimbangan lembaga terhadap proses belajar yang harus siap menghadapi tantangan global terkhusus penggunaan teknologi dalam meningkatkan keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) dan hasil belajar pada mata pelajaran PAI dan BP oleh siswa SMPN Klabang Kabupaten Bondowoso.

c. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharap bisa menjadi pendukung literatur yang bernilai, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan penelitian lebih lanjut, serta dapat diaplikasikan dalam praktik pembelajaran di lembaga pendidikan lainnya.

d. Bagi Pembaca

Temuan dan hasil dalam studi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber rujukan ilmiah yang berkontribusi dalam memperkaya khazanah pengetahuan serta mendorong pengembangan riset lanjutan di masa depan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan perspektif baru yang bersifat kolaboratif terhadap pemahaman masyarakat mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif *Plickers* dalam mendukung peningkatan kompetensi abad ke-21, khususnya pada aspek kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis (4C), serta berdampak positif terhadap capaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat deskriptif-eksploratif terhadap fenomena implementasi media digital dalam pembelajaran, tetapi juga bersifat aplikatif dalam memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan kualitas pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era transformasi digital saat ini.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yakni variabel penelitian dan indikator variabel.

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Independen

Variabel independen atau bebas dalam penelitian ini adalah “Implementasi media pembelajaran Aplikasi Plickers” yang disebut dengan variabel X.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen atau terikat dalam penelitian ini adalah “keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa” sebagai variabel terikat pertama yang disebut dengan Y_1 dan “hasil belajar siswa” sebagai variabel terikat kedua yang disebut dengan Y_2 .

2. Indikator Variabel

a. Media Pembelajaran Aplikasi Plickers (X)

1) Keterlibatan Siswa

a) Persentase siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Plickers.

b) Frekuensi siswa mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan selama sesi menggunakan Plickers.

2) Kecepatan dan Efisiensi Penilaian

a) Waktu yang dibutuhkan guru untuk melakukan penilaian dengan Plickers dibandingkan dengan metode konvensional.

b) Persentase kesalahan dalam pengumpulan data penilaian saat menggunakan Plickers.

- 3) Kualitas Umpan Balik
 - a) Kecepatan umpan balik yang diberikan kepada siswa setelah mereka menjawab pertanyaan menggunakan Plickers.
 - b) Kualitas umpan balik berdasarkan analisis hasil, seperti ketidaknyamanan area umum yang dihadapi siswa.
- 4) Peningkatan Hasil Belajar
 - a) Rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Plickers dalam evaluasi.
 - b) Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah penerapan Plickers.
- 5) Kemudahan Penggunaan
 - a) Tingkat kemudahan guru dalam menggunakan aplikasi Plickers berdasarkan survei atau wawancara.
 - b) Waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan dan menjalankan sesi pembelajaran dengan Plickers.
- 6) Interaksi Sosial
 - a) Frekuensi interaksi antara siswa selama sesi pembelajaran dengan menggunakan Plickers, seperti diskusi kelompok atau kolaborasi.
 - b) Persepsi siswa tentang seberapa baik mereka dapat berkolaborasi dengan teman sekelas saat menggunakan Plickers.

b. Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) Siswa (Y₁)

1) *Critical Thinking* atau Berpikir Kritis

- a) Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui analisis dan evaluasi jawaban yang mereka berikan selama kegiatan pembelajaran menggunakan Plickers.

2) *Communication* atau Komunikasi

- a) Terjadi peningkatan kemampuan siswa untuk menyampaikan pendapat dan berdiskusi dengan teman sekelas selama sesi pembelajaran.

3) *Collaboration* atau Kolaborasi

- a) Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok, saling membantu dalam menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok.

4) *Creativity* atau Kreativitas

- a) Siswa menunjukkan kreativitas dalam menjawab pertanyaan dan memberikan solusi yang inovatif selama kegiatan pembelajaran.¹²

¹² Muhammad Soleh Hapudin, Teori Belajar Dan Pembelajaran (Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif), (Jakarta: Kencana, 2021), 54-56

c. Hasil Belajar Siswa (Y₂)

1) Mengingat

- a) Persentase siswa yang dapat menjawab pertanyaan tentang fakta, istilah, atau definisi yang telah diajarkan. (Siswa dapat menyebutkan definisi istilah penting dalam mata pelajaran)

2) Memahami

- a) Kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali materi menggunakan kata-kata mereka sendiri. (Siswa mampu memahami materi pelajaran dalam bentuk tulisan)

3) Modifikasi

- a) Persentase siswa yang berhasil menerapkan konsep atau prinsip yang telah dipelajari dalam situasi baru. (Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aplikasi yang menggunakan konsep yang telah diajarkan)

4) Menganalisis

- a) Kemampuan siswa untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami hubungan antar bagian tersebut. (Siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur penting dalam suatu teks dan menjelaskan bagaimana unsur-unsur tersebut saling berhubungan)

5) Menilai

- a) Kemampuan siswa untuk memberikan penilaian terhadap informasi atau argumen berdasarkan kriteria tertentu. (Siswa

dapat memberikan kritik konstruktif terhadap argumen yang disajikan dalam diskusi kelas)

6) Mencipta

- a) kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru atau produk berdasarkan pemahamannya. (Siswa dapat merancang proyek atau presentasi yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran)¹³

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Aplikasi Plickers

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran, media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa kombinasi dari objek fisik dan teknologi dengan memanfaatkan aplikasi digital yakni Plickers.

2. Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*)

Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kompetensi pada siswa yang mencakup critical thinking (Berpikir kritis), creativity (kreativitas), communication (komunikasi), dan *collaboration* (kerja sama).

¹³ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999), 214-216

3. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar melalui ujian atau tes formatif.

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Mata pelajaran pendidikan Islam dan Budi pekerti adalah suatu mata pelajaran yang berisi tentang materi mengenai agama Islam beserta ajaran-ajaran yang ada di dalamnya.

Berdasarkan definisi operasional di atas, maka dapat disimpulkan yang dimaksud dalam judul penelitian ini adalah implementasi aplikasi plickes dalam meningkatkan kecakapan 4C dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP. Materi yang diangkat yang bersangkutan dengan materi ajar dalam pembelajaran PAI dan BP SMPN Klabang.

G. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi penelitian ini antara lain:

1. Peneliti berasumsi bahwa implementasi media pembelajaran plickers dapat meningkatkan keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*)
2. Peneliti berasumsi hasil angket Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*) siswa dan *pre-test dan post-test* dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan bukti nyata.
3. Peneliti berasumsi bahwa bahwa implementasi media pembelajaran plickers dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Peneliti berasumsi bahwa kelompok yang dijadikan subjek penelitian memiliki karakteristik yang sama (homogen).

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan pada dasarnya merupakan refleksi dari alur dalam penelitian. Pengungkapan ini dilakukan secara deskriptif-naratif dimaksud untuk membaca alur penelitian secara umum. Berikut sistematika penulisan penelitian:

Bab pertama: Dalam suatu karya ilmiah bab pertama merupakan bagian pengantar yang menyajikan dasar konseptual dari penelitian. Di dalamnya tercakup uraian mengenai latar belakang permasalahan yang mendasari perlunya penelitian dilakukan, perumusan fokus masalah yang akan diteliti, tujuan utama yang hendak dicapai, kontribusi teoritis maupun praktis dari hasil penelitian, batasan ruang lingkup agar penelitian tetap fokus dan terarah, definisi konseptual dan operasional dari variabel yang diteliti, asumsi dasar yang mendasari proses penelitian, serta gambaran sistematika penulisan secara keseluruhan. Fungsi utama bab ini adalah sebagai landasan konseptual dan arah awal penelitian, agar pembaca dapat memahami konteks dan signifikansi dari studi yang dilakukan.

Bab kedua: bab ini menyajikan sintesis teori dan hasil studi terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Tinjauan ini mencakup analisis terhadap penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan, landasan teori yang menjelaskan variabel-variabel yang dikaji, serta penyusunan kerangka berpikir atau kerangka konseptual sebagai panduan dalam menafsirkan

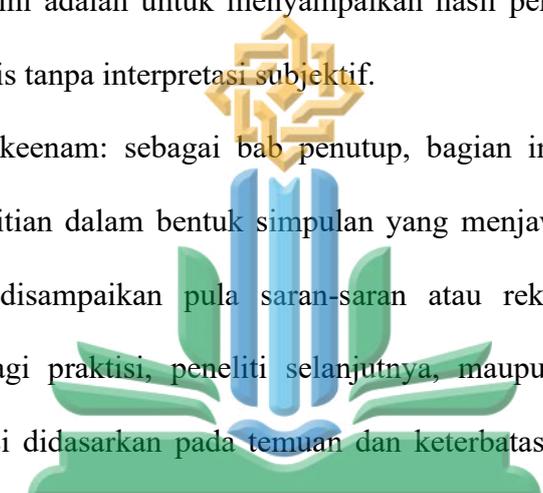
hubungan antar variabel. Kajian ini penting untuk menunjukkan posisi penelitian dalam ranah keilmuan yang lebih luas dan sebagai dasar untuk menafsirkan serta membandingkan hasil penelitian dengan teori atau temuan yang telah ada.

Bab ketiga: Dalam bab ini menguraikan secara rinci metodologi yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Di dalamnya termuat pendekatan dan jenis penelitian yang dipilih (kualitatif, kuantitatif, atau campuran), penentuan populasi dan teknik pemilihan sampel atau subjek penelitian, prosedur pengumpulan data yang digunakan (misalnya observasi, wawancara, angket), alat ukur atau instrumen yang digunakan beserta indikator validitas dan reliabilitasnya, tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian, serta metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Bab ini bertujuan untuk memastikan transparansi, replikasi, dan validitas metodologis penelitian.

Bab keempat: pada bagian ini menyajikan hasil atau data yang diperoleh selama proses penelitian. Data yang ditampilkan dapat berupa angka, tabel, grafik, atau narasi deskriptif tergantung pada pendekatan yang digunakan. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap data tersebut sesuai dengan teknik analisis yang telah dirumuskan sebelumnya. Jika penelitian bersifat kuantitatif, bagian ini juga mencakup pengujian hipotesis statistik. Tujuan bab ini adalah untuk menyampaikan hasil penelitian secara objektif dan sistematis tanpa interpretasi subjektif.

Bab kelima: Pada bagian ini menyajikan hasil atau data yang diperoleh selama proses penelitian. Data yang ditampilkan dapat berupa angka, tabel, grafik, atau narasi deskriptif tergantung pada pendekatan yang digunakan. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap data tersebut sesuai dengan teknik analisis yang telah dirumuskan sebelumnya. Jika penelitian bersifat kuantitatif, bagian ini juga mencakup pengujian hipotesis statistik. Tujuan bab ini adalah untuk menyampaikan hasil penelitian secara objektif dan sistematis tanpa interpretasi subjektif.

Bab keenam: sebagai bab penutup, bagian ini merangkum temuan utama penelitian dalam bentuk simpulan yang menjawab rumusan masalah. Selain itu, disampaikan pula saran-saran atau rekomendasi yang dapat ditujukan bagi praktisi, peneliti selanjutnya, maupun pembuat kebijakan. Rekomendasi didasarkan pada temuan dan keterbatasan penelitian sehingga dapat menjadi rujukan untuk pengembangan keilmuan atau praktik di lapangan. Bab ini mempertegas kontribusi dan arah lanjutan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian penelitian terdahulu ini menjelaskan tentang penelitian sebelumnya, tinjauan teoritis, dan kerangka konseptual. Hal ini diperlukan untuk menunjukkan orisinalitas penelitian yang akan peneliti lakukan.

Adapun beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dengan tema yang penulis angkat adalah sebagai berikut:

1. Najmi Maghfirul 'Azizi (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). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada pelajaran PAI dengan menguji coba menggunakan media pembelajaran interaktif plickers di SD N Candirejo Kelas III hingga VI menggunakan metode pada setiap uji coba. Kemiripan yang ditemukan dari penelitian ini adalah penulis menggunakan aplikasi plickers untuk meningkatkan aspek kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada pelajaran PAI, sedangkan peneliti menggunakan aplikasi plickers untuk meningkatkan kecakapan 4C dan hasil pembelajaran siswa. Penelitian ini tergolong dalam penelitian tindakan kelas dengan pendekatan model Kurt Lewin dengan empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan

refleksi. Teknik penentuan sampel *purposive sampli*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa 1) Media plickers dipilih sebagai media pembelajaran yang dinilai unik dan inovatif serta mengedepankan fokus siswa, 2) uji coba dilaksanakan dengan tiga siklus atau metode dengan masing-masing tahapan setiap kelas, yaitu metode *test in study, pretest* dan *posttest*. 3) Ujicoba pada setiap kelas dan metode menghasilkan rata-rata skor di atas 90%, hal tersebut dapat dikatakan peningkatan aspek pengetahuan dan pemahaman berhasil meningkat hingga 90%.¹⁴

2. Siti Rania Adelista (2023): Analisis Keterampilan 4c pada Hasil Belajar Mata Pelajaran SBDP di Kelas IV SDN 1 Sukadanaham Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana Keterampilan Comunication (Komunikasi) dan Creativity (kreatifitas) pada hasil belajar SBDP di kelas 4 SDN 1 Sukadanaham Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang berjenis kualitatif deskriptif dengan subjek dan sumber data utama yaitu wali kelas. Tehnik uji validitas data dengan cara triangulasi sumber dan triangulasi metode yang kemudian data tersebut akan dianalisis dengan model Miles and Huberman. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitiannya ialah Sekolah SDN 1

¹⁴ Najmi Maghfirul 'Azizi, Implementasi Media Plickers Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif C1 Dan C2 (Studi Kasus Pada Siswa SD N Candirejo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta), (Tesis, Universitas Islam Indonesia. 2023)

Sukadanaham telah menerapkan keterampilan komunikasi (communication) dan kreativitas (creativity) dengan baik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kemajuan positif dalam keterampilan mendengarkan, berbicara, presentasi, dan komunikasi antar budaya. Dalam hal kreativitas, siswa menunjukkan tingkat kreativitas yang beragam, termasuk dalam aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration.¹⁵

3. Okta Purnawirawan (2019): Pengembangan Instrumen Penilaian 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Dan Collaboration*) Sistem Pembelajaran Abad Dua Satu Dalam Pengajaran Bidang Produktif Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi 4C pembelajaran produktif SMK yang hasilnya dapat membantu dalam mensukseskan program revitalisasi SMK sehingga dampak revolusi industri 4.0 bisa ditangani. Penelitian ini menggunakan Metode Research and Development (R & D) diterapkan dalam studi ini untuk menghasilkan produk instrumen evaluasi berbentuk tes dan non tes. Persamaan dari judul penulis yaitu penelitian ini membahas tentang pengembangan 4C, dan penulis menerapkannya dengan menggunakan aplikasi plickers. Adapun perbedaannya yaitu metode penelitian, subjek penelitian dan hasil yang diinginkan. Adapun hasil dari penelitian tersebut Instrumen

¹⁵ Evi Maulidah, Efektivitas Model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan 4C (*critical thinking, Creativity, Communication, and Collaboration*) siswa kelas IV SDN Karang Melok I Tamanan Bondowoso, (Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 2019)

penilaian berhasil dikembangkan dalam bentuk tes berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) dan berbentuk non tes/unjuk kerja (performance test). Instrumen diuji memiliki: (1) Tingkat validitas 95%; (2) Tingkat Efektifitas 81%; (3) Tingkat Konsistensi 0,62; dan (4) Tingkat Reliabilitas 0,875. Hasil pengukuran menyatakan dari 57 sampel siswa dinyatakan bahwa 24 siswa dinyatakan sangat kompeten, 22 siswa kompeten, 9 siswa cukup kompeten dan 2 siswa kurang kompeten.¹⁶

4. Khairiah (2023): Pengaruh Pembelajaran Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Aliyah Swasta Di Kecamatan Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji apakah ada pengaruh pembelajaran berbasis 4C terhadap hasil belajar siswa Madrasah Aliyah Swasta di Kecamatan Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis. Persamaan dari judul penulis, penelitian ini menggunakan 4C sebagai pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penulis menggunakan 4C sebagai salah satu variabel penelitian yang akan ditinjau peningkatannya dengan menggunakan aplikasi plickers. Adapun perbedaan penulis dengan penelitian tersebut yaitu jenis penelitian, subjek penelitian dan tujuan penelitian. Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan metode survei lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya a terdapat pengaruh

¹⁶ Okta Purnawirawan, Pengembangan Instrumen Penilaian 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Dan Collaboration*) Sistem Pembelajaran Abad Dua Satu Dalam Pengajaran Bidang Produktif Sekolah Menengah Kejuruan, (Tesis, Universitas Negeri Semarang. 2019)

pembelajaran 4C *collaboration* dan *communication*” terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Fiqih Madrasah Aliyah Swasta di Kecamatan Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis.¹⁷

5. Diah Rizki Nur Kalifah (2022): Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, And Creativity*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D model ADDIE dan jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design (nondesign) one group pretest and posttest design*. kesamaan dari penelitian ini yaitu membahas 4C sebagai topik dari judul penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil belajar terhadap e-modul bahasa Indonesia berbasis 4C sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menunjukkan perbedaan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV. Perbedaan dari penelitian ini dengan penulis yaitu subjek penelitian, dan metode penelitian.¹⁸
6. Imelita Eka Rosita, (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri Kalisat Jember. Tujuan penelitian ini yaitu menguji dan menjelaskan beberapa hal yaitu: 1) pengaruh model pembelajaran flipped

¹⁷Khairiah, Pengaruh Pembelajaran Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Aliyah Swasta Di Kecamatan Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis, (Tesis, UIN Sultan Syarif Kasim Riau. 2023)

¹⁸ Diah Rizki Nur Kalifah, Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, And Creativity*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik, (Tesis, UIN Sunan Kalijaga, 2022)

classroom terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri Kalisat Jember. 2) pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri Kalisat Jember. 3) pengaruh model pembelajaran flipped classroom dan motivasi terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri Kalisat Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi multivariat. Kesamaan dari penelitian ini yaitu membahas hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dan BP. Perbedaan dari penelitian ini yaitu pada metode penelitian, lokasi penelitian dan subjek penelitian. Hasil penelitian ini yaitu model flipped classroom dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri Kalisat Jember.¹⁹

- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
7. Zübeyde Burçin Usta, Hatice Mertoğlu, (2023); *The Effect of Plickers Implementation on 6th Grade Students' Locus of Control (LoC) and Misconceptions*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuasi-eksperimental kelompok tunggal dari survei kuantitatif. Tujuan dalam penelitian ini adalah pengaruh dari penerapan aplikasi Plickers yang diterapkan dalam pelajaran sains terhadap lokus kendali (LoC) dan miskonsepsi siswa. Setelah menganalisis peneliti menemukan bahwa penelitian ini menggunakan aplikasi plickers dalam

¹⁹ Imelita Eka Rosita, Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri Kalisat Jember, (Tesis, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. 2023)

pembelajaran sains sebagai alat bantu mengukur Skala Lokus Kendali (LoC) Nowicki-Strickland untuk Anak-anak dan tes asosiasi kata (WAT) digunakan untuk mengidentifikasi miskonsepsi di awal dan akhir pelajaran. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi plickers dalam proses pembelajaran dan perbedaannya terletak pada metode penelitian dan subjek penelitian.²⁰

8. Sutarto Sutarto, (2023): Strategi guru untuk meningkatkan keterampilan 4c's (kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini tergolong dalam penelitian metode kualitatif fenomenologi. Dalam penelitian mendeskripsikan strategi guru dalam meningkatkan keterampilan *collaboration, communication, critical thinking* dan *creativity* siswa dalam pembelajaran PAI. Sedangkan penulis menggunakan aplikasi plickers dalam meningkatkan keterampilan *collaboration, communication, critical thinking* dan *creativity* siswa dalam pembelajaran PAI dan BP.²¹

9. Devi Yunita, Irpan Kusyadi, Nurhasanah, Shelvi Eka Tassia, dan Khoirunnisya. (2021): Penggunaan Aplikasi Plickers Untuk Data Penilaian Formatif Di SMA Islam Assa'adah. Kesamaan penelitian ini dengan penulis yaitu penggunaan aplikasi plickers sebagai alat bantu

²⁰ Zübeyde Burçin Usta, Hatice Mertoğlu, *The Effect of Plickers Implementation on 6th Grade Students' Locus of Control (LoC) and Misconceptions*, International Journal of Academic Studies in Technology and Education (IJASTE), Vol. 1, No. 1, 2023

²¹ Sutarto Sutarto, Strategi guru untuk meningkatkan keterampilan 4c's (kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini tergolong dalam penelitian metode kualitatif fenomenologi, Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI), Vol. 9, No. 3, Juni 2023

dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan aplikasi plickers dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaan yang penulis temukan yaitu pada metode penelitiannya.²²

10. Ane Haerani, Asep Tutun Usman, dan Anton, (2023): Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah mengimplementasikan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis eksperimen menggunakan model *Nonequivalent Control Group Design*. Kesamaan penulis dengan penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penggunaan aplikasi yang berbeda dan metode penelitian.²³

²² Devi Yunita, Irpan Kusyadi, Nurhasanah, Shelvi Eka Tassia, dan Khoirunnisya, Penggunaan Aplikasi Plickers Untuk Data Penilaian Formatif Di SMA Islam Assa'adah, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (J-ABDIPAMAS), Vol. 5, No. 1, April 2021

²³ Ane Haerani, Asep Tutun Usman, dan Anton, Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih, Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara (JICN), Vol. 1 No. 2, April 2024

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1	Najmi Maghfirul 'Azizi, (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)	Kesamaan yang ditemukan dari penelitian ini adalah menggunakan media yang sama yakni penggunaan media pembelajaran plickers.	Perbedaan yang ditemukan dari penelitian ini terletak pada metode penelitian, fokus penelitian, dan subjek penelitian.
2	Siti Rania Adelista (2023): Analisis Keterampilan 4C pada Hasil Belajar Mata Pelajaran SBDP di Kelas IV SDN 1 Sukadanaham Bandar Lampung.	Kesamaan penulis dengan penelitian ini yaitu fokus penelitiannya pada peningkatan kecakapan 4C dan metode penelitian.	Pada penelitian ini tidak menggunakan media Plickers untuk meningkatkan kecakapan 4C.
3	Okta Purnawirawan, (2019), Pengembangan Instrumen Penilaian 4C (<i>Creativity, Critical Thinking,</i>	Kesamaan yang ditemukan dari penelitian ini adalah bertujuan untuk pengembangan 4C, sedangkan penulis	Perbedaan yang ditemukan dari penelitian ini terletak pada fokus penelitian, metode penelitian, subjek penelitian dan

No.	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
	<p><i>Communication, Dan Collaboration</i>) Sistem Pembelajaran Abad Dua Satu Dalam Pengajaran Bidang Produktif Sekolah Menengah Kejuruan</p>	<p>menerapkannya dengan menggunakan aplikasi Plickers.</p>	<p>hasil yang diinginkan.</p>
4	<p>Khairiah, (2023), Pengaruh Pembelajaran Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Aliyah Swasta Di Kecamatan Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis</p>	<p>Kesamaan yang ditemukan dari penelitian ini adalah menggunakan 4C sebagai pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penulis menggunakan 4C sebagai salah satu variabel penelitian yang akan ditinjau peningkatannya dengan menggunakan aplikasi plickers.</p>	<p>Perbedaan yang ditemukan dari penelitian ini terletak pada metode penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian dan tujuan penelitian.</p>
5	<p>Diah Rizki Nur Kalifah, (2022), Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C</p>	<p>Kesamaan dari penelitian ini adalah membahas 4C sebagai topik dari judul penelitian</p>	<p>Perbedaan dari penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitian, dan metode penelitian.</p>

No.	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
	(Communication, Collaboration, Critical Thinking, And Creativity) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik		
6	Imelita Eka Rosita, (2023), Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri Kalisat Jember	Kesamaan penulis dengan penelitian ini yaitu membahas hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI dan BP.	Perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian, lokasi penelitian dan subjek penelitian.
7	Zübeyde Burçin Usta Hatice Mertoğlu, (2023), <i>The Effect of Plickers Implementation on 6th Grade Students' Locus of Control (LoC) and Misconceptions.</i>	Kesamaan yang ditemukan dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi plickers dalam proses pembelajaran.	Perbedaan yang ditemukan dari penelitian ini terletak pada fokus penelitian, metode penelitian dan subjek penelitian.
8	Sutarto Sutarto,	Kesamaan yang	Perbedaan yang

No.	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
	<p>(2023): Strategi guru untuk meningkatkan keterampilan 4c's (kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini tergolong dalam penelitain metode kualitatif fenomenologi</p>	<p>ditemukan dari penelitian ini adalah penulis bertujuan untuk meningkatkan kecakapan 4C siswa.</p> 	<p>ditemukan dari penelitian ini terletak pada fokus penelitian, subjek penelitian, dan metode penelitian.</p>
9	<p>Devi Yunita, Irpan Kusyadi, Nurhasanah, Shelvi Eka Tassia, dan Khoirunnisya, (2021), Penggunaan Aplikasi Plickers Untuk Data Penilaian Formatif Di SMA Islam Assa'adah</p>	<p>Kesamaan penelitian ini dengan penulis yaitu penggunaan aplikasi plickers sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.</p>	<p>Perbedaan yang ditemui penulis yaitu pada metode penelitian, dan subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.</p>
10	<p>Ane Haerani, Asep Tutun Usman, dan Anton, (2023), Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi</p>	<p>Kesamaan penelitian ini dengan penulis yaitu penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil</p>	<p>Perbedaan penulis dan penelitian tersebut terletak pada penggunaan aplikasi yang berbeda dan metode penelitian.</p>

No.	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
	Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih	belajar siswa..	

Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh penggunaan metode belajar terhadap keterampilan 4C dan penggunaan media terhadap hasil belajar. Namun, belum banyak penelitian yang membahas pengaruh media aplikasi khususnya aplikasi plickers terhadap keterampilan 4C dan hasil belajar secara bersamaan. Oleh karena itu, penelitian ini akan melihat apakah ada pengaruh penggunaan media plickres terhadap peningkatan keterampilan 4C dan Hasil Belajar Siswa.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Plickers

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara sederhana, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat, materi atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman dan peningkatan kemampuan bahasa pada peserta didik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan atau memperoleh informasi, sedangkan

pembelajaran adalah proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pengalaman belajar.²⁴ Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang berbeda inilah yang membawa pada perbedaan dan perubahan pengelolaan pengalaman belajar.²⁵

Belajar merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan (kondisi). Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode atau perlakuan). Selain itu, dalam usaha mengatur kondisi eksternal diperlukan berbagai rangsangan yang dapat diterima oleh panca indera, yang dikenal dengan nama media dan sumber belajar.²⁶ Inovasi media pembelajaran yang lebih modern, adaptif, dan diselaraskan dengan kurikulum diharapkan dapat membantu pembelajar dalam menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan berdasarkan pengalaman belajarnya secara mandiri.

²⁴ Arti kata Media dalam <https://www.kbbi.web.id/media>, diakses pada Kamis 24 Oktober 2024, Pukul 13:25 WIB

²⁵ Moh. Sutomo, "Kapabilitas Belajar dalam Proses Pembelajaran Kajian Konsep Teori Gagne dalam Praktik Pembelajaran". *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*; Volume 10, Nomor 1, Februari 2017.

²⁶ Moh Sutomo, (2017), "Kapabilitas Belajar Dalam Proses Pembelajaran (Kajian Konsep Teori Gagne Dalam Praktek Pembelajaran)", *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*.

Keberhasilan dan kualitas pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam.²⁷

Menurut Santyasa I Made dan Yuda Budipratama, media pembelajaran adalah segala bentuk media atau alat bantu yang digunakan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.²⁸

Menurut Gerlach dan Ely mendefinisikan media pembelajaran sebagai "segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu seseorang belajar". Definisi ini mencakup segala jenis alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk membantu pengajaran dan pembelajaran, termasuk buku, papan tulis, gambar, grafik, film, video, audio, komputer, dan lain sebagainya. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas dan memperkaya materi pelajaran, memfasilitasi komunikasi, dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien.²⁹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan saat kegiatan belajar mengajar untuk membantu para

²⁷ Yordan ,Nafa, Moh Sutomo, Moh Sahlan, (2021), “Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0 Melalui Media Massive Open Online Course (MOOC)”, *Journal of Islamic Education Research (JIER)*.

²⁸ Santyasa I Made, Yuda Budipratama. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 9, No. 3, 2019, 311-325.

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), 3

pendidik dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat untuk memperjelas apa yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Para pendidik juga diberikan kebebasan dalam membuat atau memberikan media pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- 1) Untuk membuat situasi belajar yang efektif,
- 2) Media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran,
- 3) Media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran,
- 4) Media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas,
- 5) Media pembelajaran untuk mempertinggi mutu pendidikan.³⁰

c. Pengertian Media Pembelajaran Plickers

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi dan membantu konsentrasi pembelajar atau pelajar dalam proses pembelajaran.³¹

³⁰ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa" 2, no. 1 (2019).

³¹ Hujair a Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013, 5

Media plickers adalah sebuah platform yang telah dirancang dengan berbagai akseibilitas sebagai prioritas utama, platform ini hampir sempurna untuk digunakan di keadaan sekolah dasar sebagian besar di daerah Indonesia.³²

Menurut Kim H Park Plickers adalah sebuah platform pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu kertas dengan kode QR untuk mengumpulkan dan menganalisis data pembelajaran siswa dengan menggunakan perangkat mobile. Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan Plickers untuk membuat kuis, mengumpulkan tanggapan siswa, dan melihat hasil analisis secara real-time.³³

Cara kerja media plicker, siswa menjawab pertanyaan dengan mengangkat kartu unik yang telah disediakan, siswa tidak perlu menggunakan perangkat elektronik apapun dan koneksi internet sehingga siswa tetap bisa mengikuti pelajaran, dan tetap terasa menyenangkan serta membuat siswa tidak bosan dengan penggunaan media.

Plickers adalah sebuah media pembelajaran yang memungkinkan penggunaannya melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau tablet, serta kartu kertas yang tercetak khusus.

³² Help Plickers, "What is Plickers?" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854-What-is-Plickers->, situs diakses pada Sabtu, 26 Oktober 2024, Pukul 10:15 WIB

³³ Kim, H., Park, E., & Kim, C., *Exploring the impact of plickers on preservice teachers' assessment literacy and engagement*, Journal of Educational Technology & Society, 21(2), 2018, 214-224

Plickers memungkinkan pengguna untuk membuat bank soal dan menguji pemahaman siswa dengan cara yang interaktif dan menarik. Setiap kartu kertas yang tercetak mempunyai kode unik, sehingga pengguna dapat mengetahui jawaban siswa dengan cara memindai kartu menggunakan perangkat mobile yang terhubung dengan aplikasi Plickers.³⁴

Media Plickers sangat membantu dalam memantau pemahaman siswa secara real-time, mengumpulkan data dan memperoleh feedback langsung, serta menghemat waktu dalam penilaian dan pengumpulan data. Aplikasi Plickers dapat digunakan oleh guru, pengajar, dan instruktur dalam berbagai tingkat pendidikan.³⁵ Faktor tersebut yang menjadikan pembeda dari media Plickers ini.

d. Indikator media pembelajaran aplikasi plickers

1) Keterlibatan Siswa

- a) Persentase siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Plickers.
- b) Frekuensi siswa mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan selama sesi menggunakan Plickers.

³⁴ Arifin, S., Wulan, E. A., & Setiawan, A., Pembelajaran Matematika dengan Media Plickers untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Keterampilan Siswa, Jurnal Riset Pendidikan Matematika, Vol.4, No. 2, 2017, 199-209

³⁵ Chen, K. H., & Chen, J. C. (2021). Utilizing the plickers to enhance learners' feedback and learning effectiveness in a flipped classroom. Journal of Educational Computing Research, 59(5), 899-922.

- 2) Kecepatan dan Efisiensi Penilaian
 - a) Waktu yang dibutuhkan guru untuk melakukan penilaian dengan Plickers dibandingkan dengan metode konvensional.
 - b) Persentase kesalahan dalam pengumpulan data penilaian saat menggunakan Plickers.
- 3) Kualitas Umpan Balik
 - a) Kecepatan umpan balik yang diberikan kepada siswa setelah mereka menjawab pertanyaan menggunakan Plickers.
 - b) Kualitas umpan balik berdasarkan analisis hasil, seperti ketidaknyamanan area umum yang dihadapi siswa.
- 4) Peningkatan Hasil Belajar
 - a) Rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Plickers dalam evaluasi.
 - b) Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah penerapan Plickers.
- 5) Kemudahan Penggunaan
 - a) Tingkat kemudahan guru dalam menggunakan aplikasi Plickers berdasarkan survei atau wawancara.
 - b) Waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan dan menjalankan sesi pembelajaran dengan Plickers.

6) Interaksi Sosial

- a) Frekuensi interaksi antara siswa selama sesi pembelajaran dengan menggunakan Plickers, seperti diskusi kelompok atau kolaborasi.
- b) Persepsi siswa tentang seberapa baik mereka dapat berkolaborasi dengan teman sekelas saat menggunakan Plickers.

e. Komponen dan Langkah-langkah Penggunaan Plickers³⁶

Ada tiga komponen yang perlu disiapkan untuk memulai menggunakan media plickers, yaitu :

- 1) Perangkat komputer atau laptop. Fungsinya sebagai alat utama untuk menggunakan media plickers, perangkat komputer berguna untuk membuat soal, menampilkan soal, menambahkan kelas atau siswa dan menganalisis hasilnya.
- 2) Perangkat seluler atau *smartphone*. Smartphone berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk pemindai kartu yang dibawa oleh siswa, juga digunakan untuk mengatur, mengganti ataupun memutar. Bisa juga digunakan sebagai *remote control*, jadi seorang guru tidak perlu duduk di depan laptop sembari mengganti soal.

³⁶ Yuniawatika, Ibrahim Sani Ali Manggala, dan Feby Dwi Rahmasari, Penyusunan Instrumen Tes Dan Pembuatan Online Quiz Bagi Guru, (Madiun : CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021), 28-33

3) Kartu plickers Kartu plickers adalah kartu unik yang membuat media plickers menjadi media yang beda dan interaktif bagi siswa maupun guru. Kartu ini berbentuk semacam *barcode* yang terdapat nomor urut yang sesuai dengan nomor absen siswa, di ujungnya terdapat huruf abjad A-B-C-D sebagai penunjuk siswa dalam memilih jawaban dan nomor kartu yang memungkinkan pemindai menghubungkan setiap jawaban dari setiap siswa. Ada terdapat maksimal 63 pola barcode yang berbeda, yang berarti plickers dapat menampung hingga 63 siswa. Berikut gambar dari kartu plickers.

Adapun langkah-langkah penggunaan media plickers

1) Langkah pembuatan akun plickers

a) Akses Situs Web: Buka browser Anda dan kunjungi situs web resmi Plickers (<https://www.plickers.com/>).

b) Daftar Akun: Klik tombol "*Sign Up*" atau "Daftar".

c) Isi Formulir: Isi formulir pendaftaran dengan data yang diminta, seperti nama, alamat email, dan kata sandi.

d) Verifikasi Email: Setelah mendaftar, Anda akan menerima email verifikasi. Klik tautan verifikasi dalam email tersebut untuk mengaktifkan akun Anda.

2) Langkah pembuatan media plickers

a) Buat Kelas: Setelah masuk ke akun Anda, klik "New Class" untuk membuat kelas baru. Beri nama kelas Anda.

- b) Tambah Siswa: Anda bisa menambahkan siswa secara manual dengan mengetik nama mereka satu per satu atau mengunggah daftar siswa dalam format CSV.
- c) Cetak Kartu Plickers: Setelah menambahkan siswa, Anda dapat mencetak kartu Plickers untuk setiap siswa. Setiap kartu memiliki kode QR unik yang terhubung dengan nama siswa.

3) Langkah penggunaan media plickers

- a) Buat Pertanyaan: Di dalam aplikasi Plickers, Anda dapat membuat berbagai jenis pertanyaan, mulai dari pilihan ganda, benar-salah, hingga pertanyaan terbuka.
- b) Proyeksikan Pertanyaan: Proyeksikan pertanyaan yang telah Anda buat ke layar atau papan tulis.
- c) Siswa Menjawab: Siswa akan mengangkat kartu Plickers mereka sesuai dengan jawaban yang mereka pilih.

- d) Pindai Kartu: Arahkan kamera perangkat Anda (smartphone, tablet, atau laptop) ke kartu Plickers siswa. Aplikasi Plickers secara otomatis akan memindai kode QR pada kartu dan mencatat jawaban siswa.

- e) Lihat Hasil: Hasil jawaban siswa akan langsung ditampilkan dalam bentuk grafik atau daftar. Anda dapat menganalisis hasil tersebut untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

f. Keunggulan Plickers

Keunggulan penggunaan media plickers dalam kegiatan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Interaktif: Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Efisien: Proses penilaian menjadi lebih cepat dan mudah.
- 3) Visualisasi Data: Hasil penilaian dapat langsung dilihat dalam bentuk grafik yang menarik.
- 4) Meningkatkan Motivasi: Siswa akan merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar.

2. Keterampilan 4C (**Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking**)

a. Pengertian Keterampilan 4C

Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*) merupakan sebuah keterampilan yang sangat diperlukan ada pada diri seorang siswa dan perlu untuk terus diintegrasikan dengan mengefektifitaskan proses pendidikan agar siswa dapat bersaing secara global dan menjadi individu yang berkarakter serta inovatif.

Larson dan Miller menyatakan bahwa pada dasarnya keterampilan yang dibutuhkan di abad 21 ini adalah apa yang dapat peserta didik lakukan dengan pengetahuannya dan bagaimana mereka mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dalam situasi kontekstual. Esensinya, peserta didik secara otomatis akan melibatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, keahlian dalam

teknologi, pemikiran inovatif dan kreatif, serta kemampuan untuk memecahkan masalah.³⁷

b. Ranah Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*)

1) *Critical Thinking* (berpikir kritis)

Secara etimologis, berpikir kritis mengandung makna keinginan untuk menghindari implikasi negatif.³⁸ Berpikir kritis menjadi salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan. Menurut Bishop berpikir kritis dalam pembelajaran artinya melihat masalah dengan cara baru, serta menghubungkan pembelajaran lintas mata pelajaran dan disiplin ilmu.

Kemampuan berpikir kritis dapat membantu seseorang dalam mencermati dan mencari solusi atas segala permasalahan yang dihadapi dalam kehidupannya. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis harus dimiliki oleh setiap lulusan pada setiap jenjang pendidikan.³⁹

2) *Creativity* (kreativitas)

Berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan yang paling dibutuhkan dalam menghadapi zaman yang sama sekali

³⁷ Lotta C. Larson & Teresa Northern Miller, -21st Century Skills: Prepare Students for the Future! Kappa Delta Pi Record, Vol. 47, No. 3, 2011, 121

³⁸ Mariam Webster, Webster's dictionary of English usage, (Philippines: 1989), 311

³⁹ Siti Zubaidah, -Mengenai 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.01, Universitas Trunojoyo Madura: Seminar -2nd Science Education National Conferencel, 2018, 2

tidak mudah untuk diramalkan ini. Banyak orang yang mengira bahwa keterampilan berpikir kreatif dan inovatif hanya dimiliki oleh orang-orang jenius saja. Padahal semua orang dilahirkan dengan kemampuan berimajinasi. Selain itu, keterampilan berpikir kreatif dan inovatif juga dapat dipupuk melalui lingkungan belajar yang dapat merangsang munculnya pertanyaan-pertanyaan, kesabaran, keterbukaan terhadap ide-ide segar, tingkat kepercayaan yang tinggi, dan belajar dari kesalahan dan kegagalan."⁴⁰

Bishop mendefinisikan keterampilan berpikir kreatif sebagai kegiatan mencoba pendekatan baru untuk mendapatkan sesuatu yang inovatif. Definisi lain berpikir kritis dikemukakan oleh Zubaidah sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, beragam dan ide-ide unik."⁴¹

3) *Collaboration* (kolaborasi)

Copper dan Murphy berpendapat bahwa kolaborasi merupakan keterampilan yang penting untuk diajarkan kepada peserta didik dari segala usia. Kualitas kolaborasi yang tinggi dapat mendorong pemikiran siswa dan menciptakan kesempatan pembelajaran yang lebih bermakna.⁴²

⁴⁰ Bernie Trilling dan Charles Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco, Calif: Jossey-Bass/John Wiley & Sons. Inc., 2009, 57

⁴¹ Zubaidah, -mengenai 4C..., 8

⁴² Ross Cooper dan Erin Murphy, *Hacking Project Based Learning*. Cleveland: Times 10, 2016, 17

kegiatan kolaboratif berarti; (a) Berinteraksi, berkolaborasi dengan teman sebaya, pakar, atau orang lain baik secara *online* maupun *offline*, (b) Mengkomunikasikan informasi dan ide secara efektif dengan menggunakan media, (c) Mengembangkan pemahaman budaya dan kesadaran global dengan melibatkan peserta didik dari budaya lain, (d) Berkontribusi secara kolaboratif bersama tim untuk menghasilkan sebuah karya yang orisinal atau menyelesaikan masalah. Kolaborasi sendiri adalah aktivitas yang dapat terjadi ketika dua orang atau lebih bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Aktivitas tersebut dapat dilakukan melalui diskusi, saling bertukar ide-ide, bertukar sudut pandang yang berbeda, mencari klarifikasi, dan berpartisipasi dengan tingkat berpikir tinggi seperti mengelola, mengorganisasi, menganalisis kritis, menyelesaikan masalah, dan menciptakan pembelajaran dan pemahaman baru yang lebih mendalam.⁴³

4) *Communication* (komunikasi)

Komunikasi merupakan aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berkomunikasi hubungan baik seseorang dengan orang lain dapat dibangun. Sehingga dapat dikatakan bahwa mempunyai keterampilan

⁴³ Zubaidah, -mengenal 4C..., 13

komunikasi yang baik akan mengantarkan seseorang menuju kesuksesannya.

Secara etimologis, komunikasi berarti pemberian informasi secara timbal balik. Larson dan Miller berpendapat bahwa keterampilan ini harus dilatihkan dalam pembelajaran baik komunikasi tulis maupun lisan, baik secara langsung maupun secara *online*. Peserta didik juga perlu dilatih untuk berkomunikasi dengan penulis, ilmuwan, politisi, atau sesama siswa dari seluruh dunia melalui media *online* agar mereka terbiasa dalam berkomunikasi dengan orang lain yang memiliki latar belakang yang berbeda.⁴⁴

Pengertian lain dikemukakan oleh Zubaidah bahwa komunikasi merupakan proses transmisi informasi, gagasan, emosi, serta keterampilan dengan menggunakan simbol- simbol, kata-kata, gambar, grafis, atau angka". Sedangkan Trilling dan Fadel menyampaikan bahwa dalam pembelajaran, hendaknya harus memperhatikan dasar-dasar komunikasi yang baik, seperti ucapan yang benar, bacaan yang lancar, dan tulisan jelas, terlebih dalam menggunakan alat-alat digital.⁴⁵

Partnership for 21st Century Skills (P21) mengidentifikasi empat keterampilan esensial (4C): *Creativity, Collaboration, Communication, dan Critical Thinking.*

⁴⁴ Larson dan Miller, -21st Centuryl., 122

⁴⁵ Trilling dan Fadel, 21st Century Skill., 54

Kerangka ini menekankan integrasi keterampilan tersebut dengan konten akademik untuk mempersiapkan siswa menghadapi era digital. Implementasi Plickers mendukung keterampilan 4C melalui: 1) Kolaborasi: Diskusi kelompok setelah sesi kuis merangsang kerja sama. 2) Berpikir kritis: Pertanyaan analitis dalam Plickers memicu evaluasi dan sintesis informasi. 3) Komunikasi: Umpan balik real-time melatih penyampaian gagasan secara efektif.⁴⁶

c. Indikator Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*)

1) Critical Thinking atau Berpikir Kritis

Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui analisis dan evaluasi jawaban yang mereka berikan selama kegiatan pembelajaran menggunakan Plickers.

2) Communication atau Komunikasi

Terjadi peningkatan kemampuan siswa untuk menyampaikan pendapat dan berdiskusi dengan teman sekelas selama sesi pembelajaran.

3) Collaboratiom atau Kolaborasi

Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok, saling membantu dalam menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok.

⁴⁶ Framework Pembelajaran Abad 21 (P21), Geocities.ws.

4) Creativity atau Kreativitas

Siswa menunjukkan kreativitas dalam menjawab pertanyaan dan memberikan solusi yang inovatif selama kegiatan pembelajaran.⁴⁷

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu paedagogie yang berarti “pendidikan” dan paedagogia yang berarti “pergaulan dengan anak-anak”. Sedangkan istilah untuk orang yang membimbing atau mendidik disebut paedagogos. Istilah paedagogos berasal dari kata paedos (anak) dan agoge (saya membimbing). Dari istilah di atas pendidikan bisa diartikan sebagai sebuah usaha yang dilakukan oleh orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk membimbing perkembangan jasmani dan rohani ke arah kedewasaan.⁴⁸

Menurut etimologi kata agama (*Din*) mengandung arti menguasai, ketaatan dan balasan. Sedangkan menurut terminologi agama (*Din*). diartikan sebagai sekumpulan keyakinan, hukum dan norma yang akan membawa manusia kepada kebahagiaan dunia dan akhirat.⁴⁹ Sehingga pengertian PAI dan BP adalah pendidikan yang

⁴⁷ Muhammad Soleh Hapudin, Teori Belajar., 54-56

⁴⁸ Armai Arief, Reformulasi Pendidikan Islam (Ciputat: Ciputat Press Group, 2007), 15

⁴⁹ Ahmad Wahyuddin, Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi (Jakarta: PT. Grasindo, 2009), 12

memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam pada dasarnya adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk pribadi muslim seutuhnya dan mengembangkan seluruh potensi manusia baik jasmani maupun rohani. Potensi jasmani manusia adalah yang berkenaan dengan seluruh organ fisik sedangkan potensi rohani manusia meliputi akal, kalbu, roh, nafsu dan fitrah.⁵⁰

Secara lebih rinci tujuan pendidikan Islam dan Budi pekerti adalah untuk:

- 1) Memberikan bimbingan kepada peserta didik agar memiliki akidah yang benar, berakhlak mulia, selalu menjadikan kasih sayang dan sikap toleran sebagai landasan dalam hidupnya.
- 2) Membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang memahami dengan baik prinsip-prinsip agama Islam terkait akhlak mulia, akidah yang benar (*'aqīdah saḥīḥah*) berdasar paham *ahlus sunnah wal jama'ah*, syariat, dan perkembangan sejarah peradaban Islam. Selain itu, peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam hubungannya dengan sang pencipta, diri sendiri, sesama warga negara, sesama

⁵⁰ Ahmad Wahyudin, Pendidikan Agama Islam., 16.

manusia, maupun lingkungan alamnya dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

- 3) Membimbing peserta didik agar mampu menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam berpikir sehingga benar, tepat, dan arif dalam menyimpulkan sesuatu dan mengambil keputusan.
- 4) Membantu dan membimbing peserta didik agar mampu memperbaiki dampak ketunaannya sendiri, menyayangi lingkungan alam sekitarnya, dan menumbuhkan rasa tanggung jawabnya sebagai khalifah Allah di bumi. Peserta didik dapat aktif dalam mewujudkan upaya-upaya melestarikan dan merawat lingkungan sekitarnya.
- 5) Membentuk peserta didik yang menjunjung tinggi nilai persatuan sehingga dapat menguatkan persaudaraan kemanusiaan (*ukhuwwah basyariyyah*), persaudaraan seagama (*ukhuwwah Islamiyyah*), dan persaudaraan sebangsa dan senegara (*ukhuwwah wataniyyah*) dengan segenap kebinekaan agama, suku, dan budayanya.

c. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Ruang lingkup pendidikan agama Islam dalam Permendikbud RI No. 64 tahun 2013 Ruang lingkup PAI dan Budi Pekerti SMP meliputi Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah, Akhlak dan Budi Pekerti,

Fiqih dan Sejarah Peradaban Islam.⁵¹ Dilihat dari ruang lingkup pembahasannya, mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk tingkat SMP ini pada umumnya berisi tentang pengajaran keimanan (aqidah), akhlak, al-Qur'an dan Hadits, fiqih dan tarikh atau sejarah kebudayaan Islam.

d. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Perspektif Kurikulum Merdeka

Dalam Kurikulum Merdeka, PAI dan BP diorientasikan pada pembentukan akhlak yang mulia dan penuh kasih sayang. Peserta didik akan belajar untuk:

- 1) Mengetahui dialog antar agama dan kepercayaan
- 2) Mengetahui pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman
- 3) Mengetahui pentingnya introspeksi diri
- 4) Mengetahui pentingnya pendapat yang logis
- 5) Mengetahui perbedaan pendapat
- 6) Menemukan titik kesamaan untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan
- 7) Mengetahui peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi⁵²

⁵¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah

⁵² Asri Nawati Usman Hasan, Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam, *NineStars Education: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan*, Vol. 4, No. 2, 2023, 192-200

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hamalik, menjelaskan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Lebih lanjut, Sudjana, berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.⁵³

Bloom menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan Lindgren menyatakan bahwa hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.⁵⁴

Hasil belajar adalah proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada siswa. Perubahan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dasar diharapkan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu pada tahapan operasional konkret.⁵⁵

⁵³ Kunandar, Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum), (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 23

⁵⁴ Agus Suprijono, Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), 6-7.

⁵⁵ Afandi, Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar, (Bandung: Jurnal UNISSULA Perss, 2013), 5.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1) Internal

- a) Faktor psikologis, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa
- b) Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang. Seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.

2) Eksternal

- a) Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua.
- b) Lingkungan sekolah, yaitu guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas siswa.
- c) Lingkungan masyarakat⁵⁶

c. Indikator hasil belajar

Usman menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan menjadi tiga kategori atau indikator, yaitu:

1) Kognitif

kemampuan peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah. Kemampuan tingkat rendah terdiri dari pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

⁵⁶ Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2013), 129

Sedangkan kemampuan tingkat tinggi terdiri analisis, sintesis dan evaluasi.⁵⁷

2) Afektif

Ranah afektif adalah salah satu dari tiga ranah dalam pendidikan yang mencakup aspek sikap, nilai, dan emosi. Dalam konteks pendidikan, ranah ini fokus pada bagaimana siswa menginternalisasi nilai-nilai dan sikap yang diajarkan, serta bagaimana mereka merespons terhadap pengalaman belajar.⁵⁸

3) Psikomotorik

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu. Psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (skill) sebagai tercapainya kompetensi pengetahuan. Hal ini berarti kompetensi keterampilan sebagai implikasi dari tercapainya kompetensi pengetahuan dari peserta didik. Keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu.⁵⁹

Adapun indikator yang difokuskan dalam penelitian ini yakni indikator aspek Kognitif yang mencakup aspek berikut:

⁵⁷ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), 15.

⁵⁸ Asep dan Abdul, *Evaluasi..*, 17

⁵⁹ Asep dan Abdul, *Evaluasi..*, 18.

a) Mengingat

Persentase siswa yang dapat menjawab pertanyaan tentang fakta, istilah, atau definisi yang telah diajarkan. (Siswa dapat menyebutkan definisi istilah penting dalam mata pelajaran)

b) Memahami

Kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dalam kata-kata mereka sendiri. (Siswa mampu memahami materi pelajaran dalam bentuk tulisan)

c) Modifikasi

Persentase siswa yang berhasil menerapkan konsep atau prinsip yang telah dipelajari dalam situasi baru. (Siswa dapat menyelesaikan soal-soal aplikasi yang menggunakan konsep yang telah diajarkan)

d) Menganalisis

Kemampuan siswa untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami hubungan antar bagian tersebut. (Siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur penting dalam suatu teks dan menjelaskan bagaimana unsur-unsur tersebut saling berhubungan)

e) Menilai

Kemampuan siswa untuk memberikan penilaian terhadap informasi atau argumen berdasarkan kriteria tertentu. (Siswa

dapat memberikan kritik konstruktif terhadap argumen yang disajikan dalam diskusi kelas)

f) Mencipta

Kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru atau produk berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari. (Siswa dapat merancang proyek atau presentasi yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran).⁶⁰

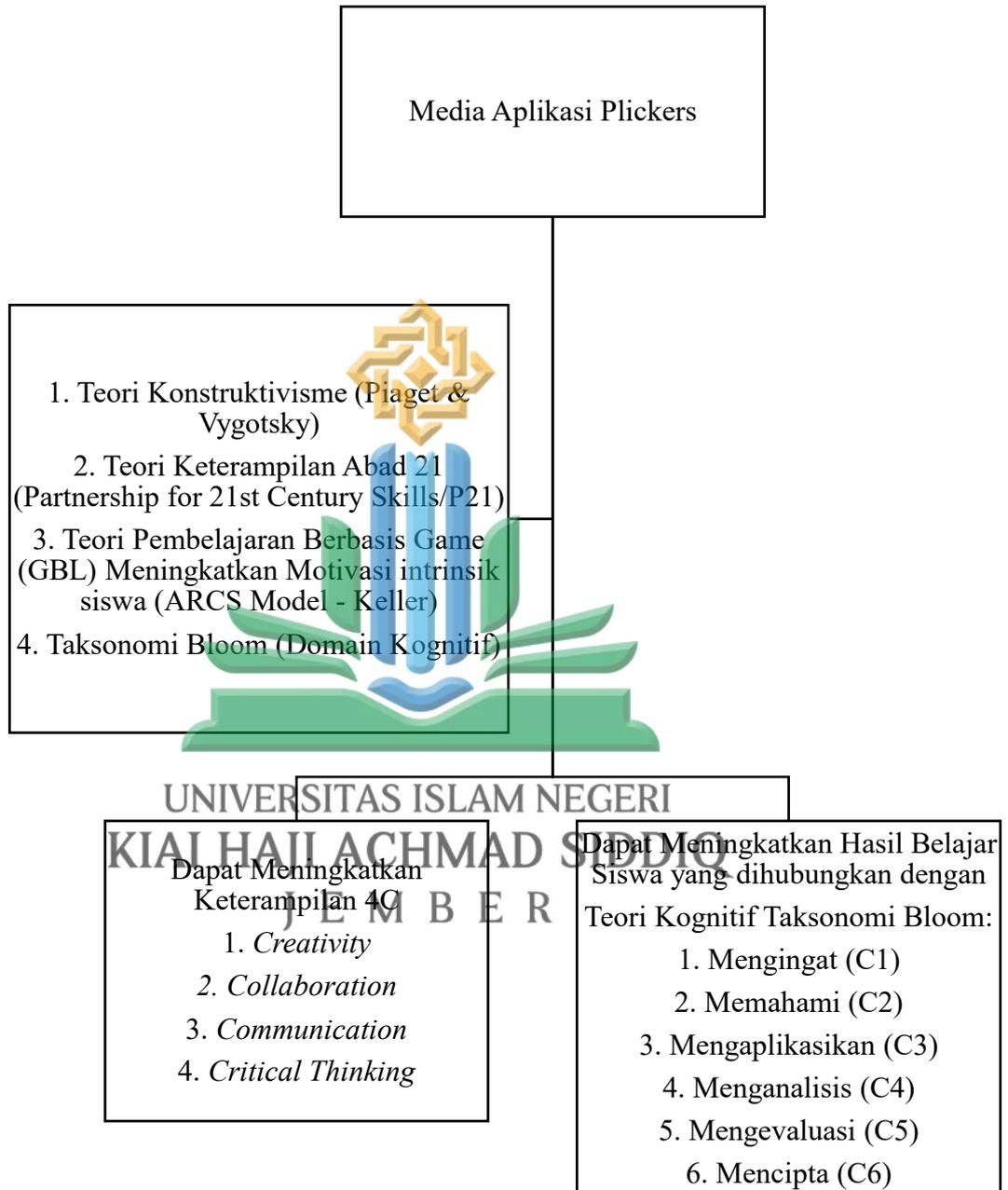


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁶⁰ Muhibbin Syah, Psikologi..., 214-216

C. Kerangka Konseptual

Bagan 2.1
Kerangka Konseptual



D. Hipotesis Penelitian

a. Hipotesis pertama

- 1) H_0 : Tidak ada pengaruh implementasi media pembelajaran aplikasi Plickers terhadap peningkatan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa.
- 2) H_1 : Ada pengaruh implementasi media pembelajaran aplikasi Plickers terhadap peningkatan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa.

b. Hipotesis kedua

- 1) H_0 : Tidak ada pengaruh implementasi media pembelajaran aplikasi Plickers terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) H_1 : Ada pengaruh implementasi media pembelajaran aplikasi Plickers terhadap peningkatan hasil belajar siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena variabel dalam penelitian menggunakan data kualitatif yakni untuk melihat pengaruh antara variabel implementasi media pembelajaran aplikasi plickers terhadap peningkatan Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) dan hasil belajar siswa berupa angka-angka sehingga dalam menganalisisnya lebih tepat menggunakan pendekatan kuantitatif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen. Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen karena menggunakan uji coba dari pengaruh variabel implementasi media pembelajaran aplikasi plickers terhadap Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*) dan hasil belajara siswa.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen dengan desain yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, di mana dua kelompok siswa (kelas eksperimen dan kelas kontrol) akan diuji sebelum dan setelah perlakuan yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi media pembelajaran Plickers dalam meningkatkan Keterampilan 4C (*Creativity,*

Collaboration, Communication dan Critical) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Peneliti menggunakan seluruh kelas VII atau tujuh yaitu berjumlah 3 kelas yaitu A, B, dan C di SMP Negeri Klabang Bondowoso dengan jumlah 67 siswa dengan rincian kelas VII A ada 27 siswa, VII B ada 20 siswa, dan VII C ada 20 siswa.

Tabel 3.1
Jumlah Siswa Kelas VII SMPN Klabang Bondowoso⁶¹

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII A	27
2.	VII B	20
3.	VII C	20

2. Sampel

Adapun teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yakni pengambilan data dengan menentukan sampel secara random yang akan diteliti berdasarkan data yang luas. Berdasarkan pada data populasi maka yang akan diambil sebagai sampel dalam penelitian adalah kelas VII B dan VII C karena jumlah siswa dalam kelas yang sama. Adapun pemilihan kelas yang akan menjadi kelas eksperimen adalah kelas VII B dan kelas VII C sebagai kelas kontrol.

⁶¹ Asia, Dokumen SMPN Klabang, Bondowoso, 11 Oktober 2024

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik angket, dan tes. Berikut akan dijelaskan terkait teknik pengumpulan data.

1. Angket

Dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengumpulkan data Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) yang diisi oleh siswa setelah proses pembelajaran selesai. Angket merupakan teknik pengumpulan data memberikan yang dilaksanakan dengan cara seperangkat pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden. Setiap pernyataan menggunakan skala Likert 4-1 poin untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi responden terhadap pernyataan tersebut. Skala Likert dipilih karena kemampuannya dalam mengukur sikap dan pendapat secara kuantitatif, serta kemudahannya dalam analisis data.⁶² Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui peningkatan Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa dengan 20 butir pernyataan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan

⁶² Mundir, Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif (Jember: STAIN Jember Press 2013), 184.

pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.⁶³ Dalam penelitian ini tes terbagi menjadi dua macam yaitu 1) pre-test dilakukan sebelum diberikan perlakuan yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan awal siswa, 2) post-test dilakukan setelah diberikan perlakuan/eksperimen yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan akhir setelah dilakukan penggunaan media pembelajaran aplikasi plickers dalam proses pembelajaran.

Tes yang digunakan peneliti bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini. Adapun jenis tes yang digunakan adalah tes menggunakan media pembelajaran Plickers dan berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dengan skor maksimal 100.

Adapun kategori penilaian terbagi menjadi empat yaitu sangat baik, baik, cukup, dan rendah.

Tabel 3.2
Kategori Penilaian Tes Hasil Belajar⁶⁴

Kategori Nilai	Nilai	Kriteria
$71 \geq N \leq 80$	C (Tuntas)	Cukup
$81 \geq N \leq 90$	B (Tuntas)	Baik
$91 \geq N \leq 100$	A (Tuntas)	Sangat Baik
$N \leq 70$	D (Tidak Tuntas)	Rendah

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik dari variabel

⁶³ Nana Sudjana, Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 35

⁶⁴ Arsip Data Penilaian SMP Negeri Klabang

penelitian.⁶⁵ Adapun instrumen penelitian ini berupa instrumen angket kecakapan 4C siswa, dan tes hasil belajar siswa.

1. Lembar Angket Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*)

Angket yang dirancang untuk menilai keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas siswa setelah menggunakan media plickers. Dengan rincian angket untuk mengetahui peningkatan Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa yakni dengan 20 butir pernyataan dengan menggunakan *skala likert*.

Adapun tingkatan kriteria skor angket dalam skala likert sebagai berikut.

Tabel 3.3
Skala Pengukuran Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) Siswa

Pilihan Jawaban	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (KK)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Adapun indikator pernyataan dalam angket peningkatan keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa sebagai berikut:

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014),148

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*)

No.	Indikator	Jumlah Butir Pernyataan	
1.	<i>Critical Thinking</i> atau Berpikir Kritis	Mengidentifikasi masalah	1
		Menggali informasi tentang permasalahan	1
		Mengidentifikasi solusi	1
		Merencanakan kegiatan untuk mengembangkan solusi	1
		Membuat keputusan	1
2.	<i>Communication</i> atau Komunikasi	Komunikasi lisan	1
		Komunikasi tulis	1
		Komunikasi reseptif (mendengarkan, membaca, melihat)	1
		Melakukan timbal balik dalam berbagi informasi, pertanyaan, ide dan gagasan	1
		Kemampuan menggunakan simbol-simbol, kata-kata, gambar, grafis, atau angka	1
3.	<i>Collaboration</i> atau Kolaborasi	Berinteraksi antar teman	1
		Bekerjasama dalam menyelesaikan masalah	1
		Berkontribusi	1
		Berpartisipasi	1
		Bertanggung jawab terhadap tugas	1
4.	<i>Creativity</i> atau Kreativitas	Menggunakan pengetahuan yang baru untuk menghasilkan sesuatu yang baru	1
		Menggunakan pendekatan yang baru untuk menghasilkan sesuatu yang baru	1
		Menjadikan tantangan sebagai peluang	1
		Menghasilkan karya sebagai	1

		manifestasi ide	
		Memberikan perbaikan pada sebuah konsep	1
Jumlah butir soal			20

2. Tes Hasil Belajar

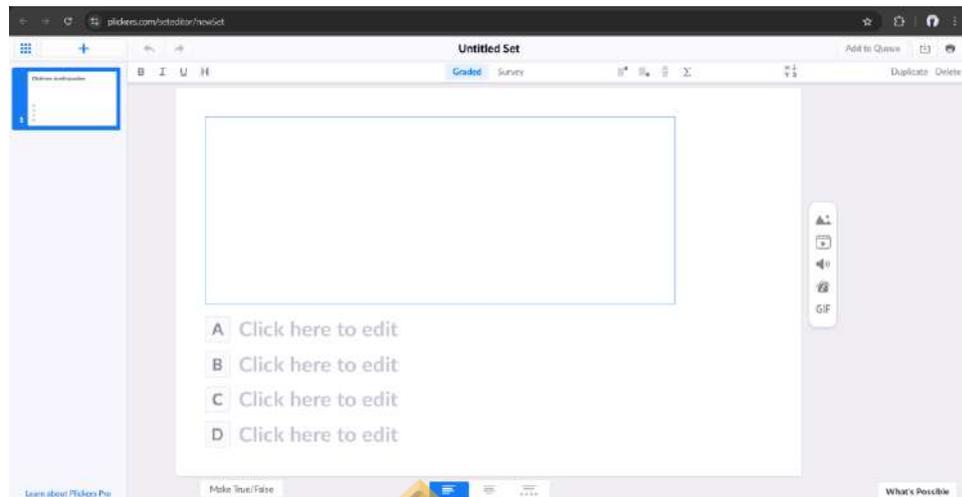
Hasil belajar diukur dengan menggunakan tes jenis soal pilihan ganda dengan materi menyesuaikan dengan proses pembelajaran yang berlangsung, dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PAI dan BP yang nantinya akan diimplementasikan menggunakan media pembelajaran plickers.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dengan menggunakan tes kemampuan kognitif yaitu soal pre test dan post test. Jumlah soal yang digunakan untuk pre test dan post test adalah sama sehingga dapat diketahui perubahan dari hasil belajar siswa baik sebelum diberikan perlakuan atau sesudah diberikan perlakuan.

Adapun penerapan media pembelajaran Plickers di SMPN Klabang Kabupaten Bondowoso, sebagai berikut:

a. Pembuatan Soal

Pembuatan soal pada website Plickers sebelum diujicobakan pada berlangsungnya pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran BAB IX. Dibawah ini gambar 3.1 contoh pembuatan soal pada website Plickers.



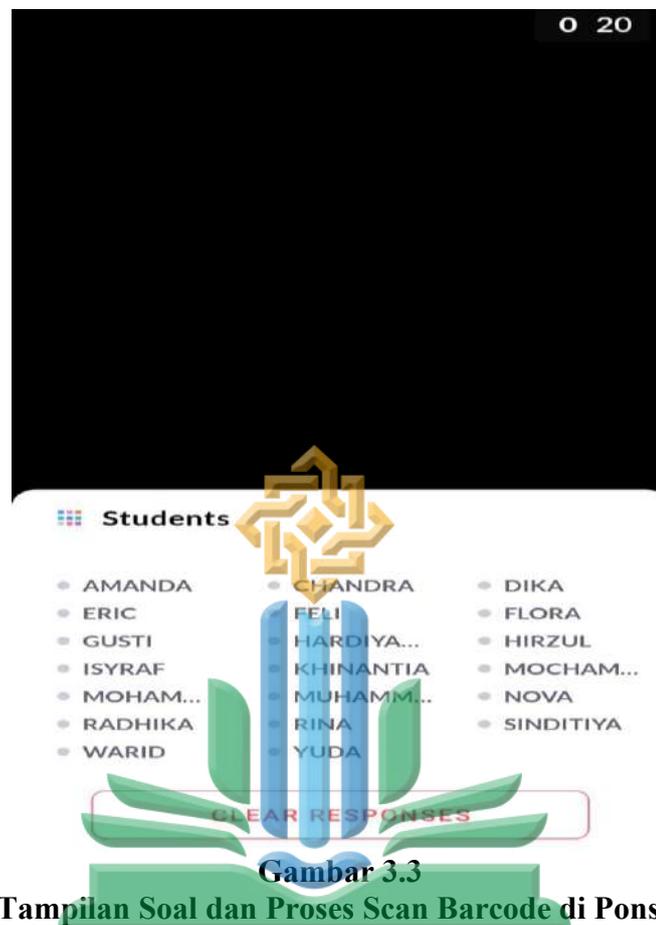
Gambar 3.1
Tampilan Pembuatan Soal di Website Plickers

b. Tampilan Soal

Penampilan soal saat ditampilkan melalui proyektor dapat dilihat pada gambar 3.2. Tampilan soal melalui aplikasi Plickers terkoneksi dengan ponsel peneliti dan proses scan barcode Plickers dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.2
Tampilan Soal di Proyektor



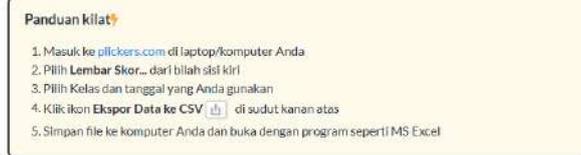
Gambar 3.3
Tampilan Soal dan Proses Scan Barcode di Ponsel

c. Tampilan Pengolahan Hasil Jawaban

Penampilan contoh hasil satuan jawaban yang mempengaruhi peningkatan belajar peserta didik ketika menerapkan penilaian dengan rumus yang telah tersetting pada media pembelajaran aplikasi Plickers di SMPN Klabang Kabupaten Bondowoso.⁶⁶ Berikut rumus singkat yang menguatkan setting pengolahan hasil jawaban melalui media pembelajaran aplikasi Plickers⁶⁷ :

⁶⁶ Witria Elvita “PENILAIAN FORMATIF BERBASIS APLIKASI PLICKERS PADA MATERI SISTEM EKSKRESI MANUSIA DI MTSN 3 BANDA ACEH”...46

⁶⁷ Irma Aprilia Dr. Eko Purwanti, M.Pd “Panduan Plickers Siswa...”



Gambar 3.4
Panduan Kilat Media Plickers

Mon 05 May - Sun 11 May		Set 1 Posttest (1-5) Sat 10 May 76%				Set 2 Posttest (6-10) Sat 10 May 89%				Set 3 Posttest (11-15) Sat			
# Name	Total	1. Seorang siswa yang sedang dalam	2. Kelipat sedang baik dan benar	3. Dalam bulan Ramadan, seorang sipor	4. Seorang wanita baik saat Ramadan	5. Seorang pendakwah yang baik	6. Mengapa nikah tidak boleh	7. Penyesuaian yang tepat menggambar	8. Seseorang yang dalam keadaan	9. Seorang ibu menyusui yang baik	10. Aspek Q.S. al-Baqarah/2 ayat yang	11. Dalam kondisi muslimah	12. Seorang teman tetap berpuasa
Class Average	86%	39%	94%	100%	61%	83%	100%	67%	89%	89%	100%	89%	100%
1 AMANDA	18/20	C	D	C	D	C	D	C	B	C	C	C	C
2 CHANDRA	15/20	C	D	C	D	C	D	C	B	C	C	A	C
3 DIKA	17/20	B	D	C	C	C	D	A	B	C	C	C	C
4 ERIC	17/20	D	D	C	C	D	D	A	B	C	C	C	C
5 FELI	0/0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6 FLORA	0/0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7 GUSTI	17/20	B	D	C	D	C	D	A	B	C	C	C	C
8 HARDIYANSYAH	18/20	B	D	C	C	C	D	A	B	C	C	C	C
9 HIRZUL	20/20	C	D	C	C	D	D	C	B	C	C	C	C
10 ISYRAF	17/20	C	D	C	D	C	D	C	B	C	C	C	C
11 KHINANTIA	17/20	B	B	D	D	C	D	C	B	C	C	C	C
12 MOCHAMMAD	17/20	D	D	C	D	C	D	C	B	C	C	C	C
13 MOHAMMAD	15/20	D	D	C	C	C	D	A	D	C	C	C	C
14 MUHAMMAD	18/20	C	D	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
15 NOVIA	18/20	B	D	C	C	C	D	A	B	C	C	C	C
16 RADHIKA	17/20	C	D	C	D	C	D	C	C	D	C	A	C
17 RINA	15/20	B	D	C	D	C	D	C	B	C	C	C	C
18 SINDITIYA	17/20	B	D	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
19 WARID	18/20	C	D	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
20 YUDA	18/20	D	D	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C

Gambar 3.5
Hasil Nilai Siswa Pada Media Plickers

Setelah data keseluruhan terkumpul, maka peneliti dapat mengategorikan penilaian menjadi empat yaitu sangat baik, baik, cukup, dan rendah.

Tabel 3.5
Kategori Penilaian Tes Hasil Belajar⁶⁸

Kategori Nilai	Nilai	Kriteria
$71 \geq N \leq 80$	C (Tuntas)	Cukup
$81 \geq N \leq 90$	B (Tuntas)	Baik
$91 \geq N \leq 100$	A (Tuntas)	Sangat Baik
$N \leq 70$	D (Tidak Tuntas)	Rendah

⁶⁸ Arsip Data Penilaian SMP Negeri Klabang

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

a. Validitas Angket

Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, dapat mengungkap data dari variabel terteliti secara tepat. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen.⁶⁹ Penelitian ini menggunakan uji validitas yakni *expert judgement* (konsultasi ahli) yang melibatkan pakar, yaitu Shiddiq Ardiyanto, M.Pd sebagai validator akademik dari kalangan dosen, serta Adi Wahyudianto, S.Pd. sebagai validator dari guru mata pelajaran PAI & BP. Adapun tingkat validitas data yang validasi oleh pakar atau ahli, sebagai berikut.

Tabel 3.6
Tingkat Validitas Data

Skala	Skor
Sesuai / Baik	4
Cukup Sesuai / Cukup Baik	3
Kurang Sesuai / Kurang Baik	2
Tidak Sesuai / Sangat Kurang	1

Adapun aspek yang akan dinilai dalam angket tersebut antara lain yakni aspek materi dan aspek bahas dengan rincian sebagai berikut.

1) Aspek Materi

- a) Terdapat petunjuk jelas mengenai prosedur mengerjakan angket
- b) Terdapat pedoman penilaian

⁶⁹ Mundir, Metode Metode Penelitian..., 188

- c) Butir angket tidak memiliki ketergantungan terhadap butir lainnya
- d) Butir angket mencerminkan indikator keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication, dan Critical Thinking*)
- e) Relevansi antara isi angket dengan konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada BAB IX

2) Aspek Bahasa

- a) Penggunaan bahasa Indonesia yang baik
- b) Penggunaan bahasa Indonesia yang lugas sesuai jenjang peserta didik SMP
- c) Perumusan soal tidak mengandung unsur SARA
- d) Penggunaan istilah konsistensi indikator keterampilan 4C yang mudah dipahami sesuai kebutuhan

Adapun hasil validasi dari validator ahli dapat diketahui bahwa rata-rata setiap yang ada pada instrumen angket telah baik, meskipun masih diberikan saran perbaikan terhadap instrumen angket.

Sebagaimana berikut:

Tabel 3.7
Hasil Validasi Angket oleh Validator Ahli

Aspek yang dinilai	Validator 1	Validator 2	Rata-rata	Kategori
Aspek Materi				
Terdapat petunjuk jelas mengenai prosedur mengerjakan angket	4	4	4	Sesuai / Baik

Terdapat pedoman penilaian	4	4	4	Sesuai / Baik
Butir angket tidak memiliki ketergantungan terhadap butir lainnya	4	4	4	Sesuai / Baik
Butir angket mencerminkan indikator keterampilan 4C (<i>Creativity, Collaboration, Communication, dan Critical Thinking</i>)	4	4	4	Sesuai / Baik
Relevansi antara isi angket dengan konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada BAB IX	4	4	4	Sesuai / Baik
Aspek Bahasa				
Penggunaan bahasa Indonesia yang baik	3	3	3	Sesuai / Baik
Penggunaan bahasa Indonesia yang lugas sesuai jenjang peserta didik SMP	2	3	2,5 (3)	Cukup Sesuai / Baik
Perumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	4	Sesuai / Baik
Perumusan soal tidak mengandung unsur SARA	4	4	4	Sesuai / Baik
Penggunaan istilah konsistensi indikator keterampilan 4C yang mudah dipahami sesuai kebutuhan	3	3	3	Cukup Sesuai / Baik

Setelah dilakukan validasi oleh kedua validator, terdapat beberapa aspek yang dinilai cukup dan disertai dengan masukan perbaikan. Oleh karena itu, aspek-aspek yang dinilai cukup tersebut

tidak dihilangkan, melainkan diperbaiki sesuai dengan saran dari kedua validator. Tabel berikut menyajikan saran yang diberikan oleh kedua validator beserta revisi yang telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan masukan tersebut.

Tabel 3.8
Revisi Validasi Angket oleh Validator Ahli

Validator	Saran Validator	Hasil Revisi
Validator 1	Hindari penggunaan istilah yang terlalu akademis atau jarang digunakan, agar lebih mudah dipahami oleh semua orang.	Jelaskan istilah yang bersifat ilmiah atau tidak umum, misalnya kata “suka” bisa dijelaskan sebagai “antusias”, “mampu” atau “berusaha”
Validator 2	Sebaiknya tidak menggunakan singkatan seperti PR; pastikan kalimat yang digunakan singkat, jelas, dan tepat sasaran.	Uraikan arti dari singkatan seperti PR (pekerjaan rumah), dan pertimbangkan untuk mengganti beberapa kata dalam angket agar lebih tepat dan mudah dipahami.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember

Setelah dilakukan penyempurnaan dan uji validitas kuesioner untuk yang kedua kalinya, diperoleh hasil bahwa komponen-komponen dalam instrumen telah memenuhi kriteria valid. Berikut merupakan hasil penyempurnaan dari proses validasi instrumen kuesioner tersebut.

Tabel 3.9
Hasil Validasi Angket oleh Validator Ahli

Aspek yang dinilai	Validator 1	Validator 2	Total	Rata-rata	Kategori
Aspek Materi					
Terdapat petunjuk jelas mengenai	4	4	8	4	Sesuai /

prosedur mengerjakan angket					Baik
Terdapat pedoman penilaian	4	4	8	4	Sesuai / Baik
Butir angket tidak memiliki ketergantungan terhadap butir lainnya	4	4	8	4	Sesuai / Baik
Butir angket mencerminkan indikator keterampilan 4C (<i>Creativity, Collaboration, Communication, dan Critical Thinking</i>)	4	4	8	4	Sesuai / Baik
Relevansi antara isi angket dengan konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada BAB IX	4	4	8	4	Sesuai / Baik
Aspek Bahasa					
Penggunaan bahasa Indonesia yang baik	4	4	8	4	Sesuai / Baik
Penggunaan bahasa Indonesia yang lugas sesuai jenjang peserta didik SMP	4	4	8	4	Sesuai / Baik
Perumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	8	4	Sesuai / Baik
Perumusan soal tidak mengandung unsur SARA	4	4	8	4	Sesuai / Baik
Penggunaan istilah konsistensi indikator keterampilan 4C yang mudah dipahami sesuai	4	4	8	4	Sesuai / Baik

kebutuhan					
-----------	--	--	--	--	--

Dari hasil telaah kedua validator, dapat diketahui bahwa aspek-aspek yang terdapat dalam instrumen angket berada pada kategori baik secara keseluruhan. Namun pengujian validitas juga dilakukan dengan SPSS. Pengambilan keputusannya adalah apabila t hitung $>$ t tabel maka adanya perbedaan signifikan sehingga instrumen dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji coba pada penyebaran angket kepada siswa yang terdiri dari 20 responden kelas 7B dan 20 responden kelas 7C. Adapun hasil uji validitas dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel menggunakan taraf sig.5% dengan r tabel yaitu $df = (N - 2)$. Berdasarkan pada jumlah responden masing-masing kelas yaitu $20 - 2 = 18$ dengan $r = 0,4438$.

Berdasarkan data pada tabel hasil uji validitas pada lampiran delapan di halaman 148, dapat diketahui bahwa terdapat butir soal yang dinyatakan valid dan dinilai layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pengujian reliabilitas.

b. Validitas Tes Hasil Belajar

Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas terhadap instrumen soal yang akan digunakan dalam pre-test dan post-test, dengan melibatkan 20 responden yang sama dari kelas VII B dan VII C. Dalam konteks validitas instrumen tes hasil belajar, peneliti telah melaksanakan proses validasi terhadap butir soal tersebut dengan melibatkan pakar, yaitu dengan melibatkan pakar, yaitu Dr. H. Abd.

Muhith, S.Ag, M.Pd.I sebagai validator akademik dari kalangan dosen, serta Adi Wahyudianto, S.Pd. sebagai validator dari guru mata pelajaran PAI dan BP. Adapun hasil pengujian validitas data disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.10
Tingkat Validitas Data

Skala	Skor
Sesuai / Baik	4
Cukup Sesuai / Cukup Baik	3
Kurang Sesuai / Kurang Baik	2
Tidak Sesuai / Sangat Kurang	1

Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator, terdapat sejumlah aspek yang dinyatakan cukup valid. Oleh sebab itu, aspek-aspek tersebut direvisi sesuai dengan masukan dari para validator. Tabel berikut memuat saran dari para validator beserta perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan rekomendasi tersebut.

Tabel 3.11
Hasil Validasi Soal oleh Validator Ahli

Aspek yang dinilai	Validator 1	Validator 2	Total	Rata-rata	Kategori
Aspek Materi					
Butir soal sesuai dengan indikator	4	3	7	4	Valid / Baik
Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas	4	4	8	4	Valid / Baik
Isi materi sesuai dengan tujuan pengukuran	4	4	8	4	Valid / Baik
Aspek Konstruksi					
Rumusan kalimat dalam bentuk kalimat tanya atau perintah	4	4	8	4	Valid / Baik

Ada petunjuk yang jelas cara mengerjakan soal	4	4	8	4	Valid / Baik
Ada pedoman penskoran	4	3	7	3,5 (4)	Valid / Baik
Butir soal tidak bergantung pada butir soal lainnya	4	4	8	4	Valid / Baik
Aspek Bahasa					
Rumusan kalimat komunikatif	4	4	8	4	Valid / Baik
Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar	4	4	8	4	Valid / Baik
Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	8	4	Valid / Baik

Tabel 3.12
Revisi Validasi Soal oleh Validator Ahli

Validator	Saran Validator	Hasil Revisi
Validator 1	Menyelaraskan konteks soal dengan bentuk pertanyaan yang relevan.	Mengalihkan struktur pertanyaan ke format lain.
Validator 2	Gunakan ungkapan yang ringkas dan tepat guna.	Menyusun ulang kalimat agar lebih padat dan jelas.

J E M B E R

Selanjutnya, dari validasi yang dilakukan oleh kedua pihak, dapat disimpulkan bahwa secara umum aspek-aspek yang terkandung dalam instrumen angket telah memenuhi kriteria kelayakan. Namun, uji validitas juga tetap dilanjutkan dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai t hitung $\geq t$ tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan sehingga instrumen dinyatakan valid.

Hasil uji coba selanjutnya dilakukan melalui proses tes awal kepada siswa terdiri dari 20 responden kelas 7B dan 20 responden kelas 7C. Uji validitas instrumen ini disajikan dalam tabel berikut dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%, serta nilai r tabel ditentukan berdasarkan derajat kebebasan setiap kelompok (df) = $N - 2$, yaitu $20 - 2 = 18$, dengan nilai $r = 0,4438$.

Menghitung koefisien validitas butir tes hasil belajar, dilakukan dengan menggunakan rumus *Product-Moment Correlation Coefficients* dengan rumus:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} + \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variable X dan Y

N = Jumlah subjek penelitian

$\sum XY$ = Jumlah perkalian tiap-tiap skor asli dari X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor asli variable X

$\sum X^2$ = Jumlah skor X kuadrat

$\sum Y$ = Jumlah skor asli variable Y

$\sum Y^2$ = Jumlah skor Y kuadrat

Adapun ketentuan bahwa instrumen dinyatakan *valid* atau *invalid* (tidak valid) adalah jika r_{xy} atau r_0 sama atau lebih besar daripada r_{tabel} (r_1) maka dapat dinyatakan valid. Sebaliknya jika r_{xy} atau r_0 lebih kecil daripada r_{tabel} (r_1) maka dapat dinyatakan invalid.

Berdasarkan data pada tabel hasil uji validitas pada lampiran sebelas di halaman 154, setelah r_{hitung} diperoleh, lalu dikonversikan ke dalam koefisien korelasi yang terdapat dalam tabel harga kritik *Product Moment* (r_{tabel}). Untuk menentukan nilai r_{tabel} (harga kritik *Product Moment*), maka ditentukan terlebih dahulu α (taraf signifikansi) dan n (jumlah sampel), penelitian ini menggunakan α (taraf signifikansi) sebesar 5% dan jumlah sampel untuk uji validitas yaitu 20 dan dapat diketahui bahwa terdapat butir soal yang dinyatakan valid dan dinilai layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pengujian reliabilitas.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel (dapat dipercaya) akan menghasilkan data yang reliabel pula. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali diambil, tetap akan sama.⁷⁰

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *alpha cronbach* untuk memastikan bahwa instrumen pengumpulan data angket dan tes dapat diandalkan dan mengukur apa yang diukur dengan menguji angket efektivitas penggunaan aplikasi plickers, angket Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa dan soal yang digunakan dalam tes. Pengujian reliabilitas menggunakan *alpha*

⁷⁰ Mundir, Metode Metode Penelitian..., 189

cronbach dengan SPSS versi 27 dengan hasil uji nilai sig. $> 0,05$ artinya bahwa butir angket dan soal reliabel.

a. Uji Realibitas Instrumen Angket

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel (dapat dipercaya) akan menghasilkan data yang reliabel pula. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali diambil, tetap akan sama.⁷¹

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *Alpha Cronbach* untuk memastikan bahwa instrumen pengumpulan data angket dapat diandalkan dan mengukur apa yang diukur dengan menguji angket efektivitas penggunaan aplikasi plickers, angket Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa dengan 10 pertanyaan yang digunakan dalam angket. Pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan SPSS versi 27 dengan hasil uji nilai sig. $0,526 > 0,05$ artinya bahwa butir angket dan soal reliabel.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.526	20

Gambar 3.1
Hasil Uji Reabilitas Instrumen Angket

⁷¹ Mundir, Metode Metode Penelitian..., 189

b. Uji Realibitas Instrumen Tes Hasil Belajar

Pada tahap ini, dilakukan proses pengujian guna mengetahui apakah instrumen telah layak dan dapat diandalkan sebagai alat ukur yang efektif untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik. Tingkat keandalan instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Cronbach's Alpha	N of Items
.800	10

Gambar 3.2
Hasil Uji Reabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar

Uji reliabilitas terhadap instrumen tes dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS, yang menghasilkan nilai cronbach's Alpha sebesar $0,80 > 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut dan merujuk pada kriteria yang ada dalam tabel, instrumen ini tergolong memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

F. Analisis Data

Tahap ini dilakukan setelah data yang dibutuhkan sudah terkumpul. Makdsud dari analisis data adalah peneliti membandingkan, menghubungkan, mendeskripsikan, dan atau mengevaluasi masalah yang diteliti.⁷² Dalam penelitian ini menggunakan analisis data Uji t atau *t-test* karena dalam penelitian ini mencari pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan yaitu pengaruh media pembelajaran aplikasi plickers terhadap peningkatan keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*)

⁷² Muhith dkk, Metode Penelitian, (Yogyakarta: Bildung, 2020), 35

siswa dan pengaruh media pembelajaran aplikasi plickers terhadap hasil belajar siswa

Apaun dua jenis analisis data yakni uji prasyarat analisis dan uji hipotesis, sebagai berikut.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Penggunaan uji normalitas ini untuk memastikan bahwa data terdistribusi normal. Sebelum data dihitung dan diolah lebih lanjut, maka harus dilakukan uji normalitas terlebih dahulu pada data kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sebaran data atau untuk memastikan bahwa data yang diambil berasal dari populasi yang normal.

Teknik uji normalitas yang penulis gunakan yaitu Kolmogrof-Smirnov. Peneliti menggunakan teknik uji tersebut karena kriteria data yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan syarat uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS versi 27.⁷³ Adapun kaidah pengambilan data dari uji normalitas *Kolmogrov - Smirnov* yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dapat dikatakan data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Signifikasi (Sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

⁷³ Singgih Santoso, *Menguasai Statistik dengan SPSS 25* (Jakarta: Media Komputindo, 2018), 427

b. Uji Homogenitas

Penggunaan uji homogenitas varians untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang sama. Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui data penelitian yang digunakan homogen atau heterogen.

Uji Homogenitas sangat diperlukan agar perbedaan yang ada bukan disebabkan karena adanya perbedaan data dasar (ketidakhomogenan kelompok yang dibandingkan). Adapun kaidah pengambilan data dari uji homogenitas *Lavene's test* yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data penelitian sama (Homogen).
- 2) Jika nilai Signifikasi (Sig.) $< 0,05$ maka data penelitian tidak sama (heterogen).

2. Uji Hipotesis

Dalam menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistik Non Parametik menggunakan uji *Mann Whitney U* dengan bantuan *IBM SPSS For windows Version 25* untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh media pembelajaran plickers terhadap keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

Adapun kriteria pengambilan keputusan hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

a. Hipotesis Pertama

H₀: Tidak ada pengaruh implementasi media pembelajaran aplikasi Plickers terhadap peningkatan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa.

H₁: Ada pengaruh implementasi media pembelajaran aplikasi Plickers terhadap peningkatan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa.

1) Jika nilai Asymp sig (2-tiled) > (0,05) maka H₀ ditolak dan H₁ diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Plickers terhadap keterampilan 4C peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso.

2) Jika nilai Asymp sig (2-tiled) < (0,05) maka H₀ diterima dan H₁ ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Plickers terhadap keterampilan 4C peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso.

b. Hipotesis Kedua

H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran plickers terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

H_1 : Ada pengaruh media pembelajaran plickers terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

1) Jika nilai Asymp sig (2-tiled) $>$ (0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Plickers terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso.

2) Jika nilai Asymp sig (2-tiled) $<$ (0,05) maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Plickers terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Tahap Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk respon terhadap rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) di SMP Negeri Klabang Bondowoso. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis yang monoton, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan keterampilan abad 21, khususnya dalam aspek 4C (*Creativity, Collaboration, Communication, dan Critical Thinking*). Hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara optimal.

Sebagai solusi terhadap permasalahan pembelajaran tersebut, peneliti telah mengimplementasikan sebuah media pembelajaran Plickers, yakni salah satu teknologi yang memudahkan guru mengumpulkan respons siswa secara cepat tanggap tanpa membutuhkan perangkat individual dari siswa. Media ini dirancang hebat untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan mampu memfasilitasi keterampilan siswa secara lebih terstruktur.

Uraian data yang disajikan dalam penelitian ini didapatkan dari asal muasal skor keterampilan 4C melalui instrumen angket yang

diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan skor hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) dihasilkan melalui instrumen tes formatif pada awal juga akhir siklus pembelajaran. Data diperoleh dari hasil implementasi media pembelajaran Plickers yang dilakukan selama tiga siklus, dibandingkan dengan kondisi awal pembelajaran yang menggunakan metode konvensional tanpa teknologi interaktif. Alhasil ditujukan supaya deskripsi data ini memberikan informasi mengenai rata-rata (*mean*), standar deviasi, skor maksimum, dan skor minimum kelas uji coba yang diteliti.

Kelas uji coba penelitian adalah kelas 7B dan kelas 7C dengan masing-masing satu rombongan belajar. Jumlah keseluruhan siswa yang diuji coba adalah 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa kelas 7B dan 20 siswa kelas 7C. Rincian sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jumlah Data Siswa Kelas 7 SMP Negeri Klabang

Kelas	Siswa Laki-Laki	Siswa Perempuan	Jumlah
7B	13 Siswa	7 Siswa	20 siswa
7C	12 Siswa	8 Siswa	20 siswa
	25 Siswa	15 Siswa	40 siswa

Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan utama dalam kerangka eksperimen terencana. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut pertama, tahap persiapan; kedua, tahap sebelum eksperimen (*pre-experiment*); ketiga, tahap pelaksanaan eksperimen

(*experiment*); dan keempat, tahap setelah eksperimen (*post-experiment*).

Berikut gambaran siklus pengambilan data.

Tabel 4.2
Siklus Pengambilan Data Siswa SMP Negeri Klabang

Kelas	Minggu pertama	Minggu kedua	Minggu ketiga
7B	26 April 2025	03 Mei 2025	10 Mei 2025
7C	26 April 2025	03 Mei 2025	10 Mei 2025

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti sebelum implementasi media pembelajaran Plickers dilakukan di dalam kelas. Pada tahap ini, peneliti menyusun berbagai perencanaan dan perangkat yang diperlukan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan eksperimen. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- 1) Peneliti merancang skenario pembelajaran menggunakan media Plickers dalam bentuk Modul Ajar untuk mata pelajaran PAI dan BP yang menekankan pada pengembangan keterampilan 4C.
- 2) Peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang mencakup lembar observasi kelas, lembar keterampilan 4C, angket persepsi siswa terhadap media pembelajaran, serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test).
- 3) Peneliti melakukan observasi kelas.
- 4) Peneliti melakukan validasi terhadap instrumen yang akan digunakan dengan meminta masukan dari validator ahli pendidikan dan validator ahli praktisi mata pelajaran PAI dan BP.

5) Peneliti menguji validitas dan reliabilitas terhadap butir soal serta angket yang telah disusun untuk memastikan kesahihannya sebagai alat ukur dalam penelitian.

b. Tahap Sebelum Eksperimen (*Pre-Experiment*)

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh data awal sebelum diterapkannya media Plickers di kelas eksperimen. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- 1) Peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi PAI dan BP yang akan diajarkan.
- 2) Peneliti menetapkan dua kelas sebagai subjek penelitian, yaitu satu kelas (7B) eksperimen yang akan menerima pembelajaran menggunakan media Plickers dan dua kelas (7C) kontrol yang akan menerima pembelajaran konvensional.
- 3) Peneliti juga melakukan observasi awal terhadap kemampuan 4C siswa di kedua kelas untuk menjadi pembanding hasil pada akhir penelitian.

c. Tahap Pelaksanaan Eksperimen (*Experiment*)

Pada tahap ini, peneliti mulai menerapkan media Plickers di kelas eksperimen sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang. Sedangkan di kelas kontrol, proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab secara konvensional. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan menggunakan media Plickers untuk mengaktifkan partisipasi siswa melalui barcode unik yang mereka tunjukkan untuk menjawab pertanyaan dari guru.
- 2) Dalam setiap pertemuan, peneliti mengamati perkembangan keterampilan 4C melalui aktivitas pembelajaran siswa yang sedang berlangsung di dalam kelas.
- 3) Kelas kontrol diajarkan materi yang sama dengan metode ceramah tanpa bantuan media digital, sehingga dapat dijadikan pembanding atas efektivitas penggunaan media Plickers.

d. Tahap Setelah Eksperimen (Post-Experiment)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi media Plickers terhadap keterampilan 4C dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- 1) Peneliti memberikan post-test kepada seluruh siswa baik di kelas eksperimen maupun kontrol untuk mengukur peningkatan hasil belajar.
- 2) Peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas eksperimen untuk menilai persepsi mereka terhadap media pembelajaran Plickers dan dampaknya terhadap keterampilan 4C.
- 3) Peneliti melakukan analisis data hasil post-test, hasil observasi keterampilan 4C, serta tanggapan siswa dari angket.

4) Hasil analisis tersebut digunakan untuk menyusun laporan akhir dan menarik kesimpulan tentang efektivitas media pembelajaran Plickers dalam meningkatkan hasil belajar dan pengembangan keterampilan abad 21 siswa pada mata pelajaran PAI dan BP.

2. Data Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication* dan *Critical Thinking*) Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP Di SMP Negeri Klabang Bondowoso

a. Data Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication* dan *Critical Thinking*) Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP 7C (Kontrol)

Total angket keterampilan 4C pada kelas 7C sebagai berikut:

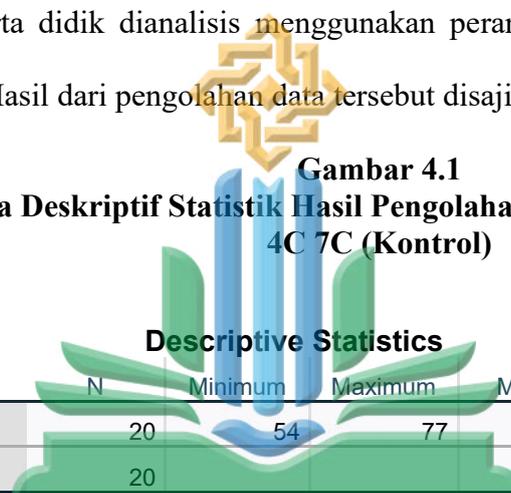
Tabel 4.3
Total Angket Keterampilan 4C Kelas 7C (Kontrol)

No. Responden	Critical Thinking	Creativity	Collaboration	Communication	Total
	CRN	CRE	COL	COM	
1	14	17	19	17	67
2	16	18	20	17	71
3	18	19	18	17	72
4	14	15	18	18	65
5	13	15	16	20	64
6	17	17	18	19	71
7	19	19	20	19	77
8	19	17	18	19	73
9	17	18	16	18	66
10	17	16	19	18	70
11	20	19	19	19	77
12	16	17	18	17	68
13	16	17	18	17	68

14	18	17	19	19	73
15	12	14	15	13	54
16	18	18	18	18	72
17	15	18	18	20	71
18	16	18	19	19	72
19	19	19	19	18	75
20	19	19	19	18	75

Data dari angket mengenai peningkatan keterampilan 4C peserta didik dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27. Hasil dari pengolahan data tersebut disajikan sebagai berikut.

Gambar 4.1
Data Deskriptif Statistik Hasil Pengolahan SPSS Keterampilan 4C 7C (Kontrol)



	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
AngketVIIC	20	54	77	70.05	5.286
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan informasi pada tabel tersebut diketahui bahwa skor angket pada kelas eksperimen setelah diterapkannya pembelajaran berbasis media pembelajaran Plickers sehingga menunjukkan peningkatan nilai dari kelas kontrol, yakni kelas 7C dengan rata-rata sebesar 70.05 dan simpangan baku sebesar 5.286.

b. Data Keterampilan 4C (Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking) Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP 7B (Eksperimen)

Total angket keterampilan 4C pada kelas 7B sebagai berikut:

Tabel 4.4
Total Angket Keterampilan 4C Kelas 7B (Eksperimen)

No. Responden	Critical Thinking	Creativity	Collaboration	Communication	Total
	CRI	CRE	COL	COM	
1	19	20	19	19	77
2	16	16	19	16	67
3	17	18	18	18	71
4	16	19	18	18	71
5	15	17	19	15	66
6	12	15	18	16	61
7	15	17	17	19	68
8	18	18	19	19	74
9	20	19	19	20	78
10	17	18	18	19	72
11	18	14	19	18	69
12	16	17	19	17	69
13	13	15	18	17	63
14	19	18	19	19	75
15	20	17	18	19	74
16	17	15	17	17	66
17	15	15	16	17	63
18	17	18	20	17	72
19	19	19	19	18	75
20	19	19	18	19	75

KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Data dari angket mengenai peningkatan keterampilan 4C peserta didik dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi

27. Hasil dari pengolahan data tersebut disajikan sebagai berikut.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
AngketVIIB	20	61	78	70.30	4.889
Valid N (listwise)	20				

Gambar 4.2
Data Deskriptif Statistik Hasil Pengolahan SPSS Keterampilan 4C 7B (Eksperimen)

Pada kelas eksperimen yaitu kelas 7B yang memperoleh pembelajaran dengan kriteria pertanyaan taksonomi bloom lebih mudah daripada kelas 7C diperoleh nilai minimum sebesar 61 dan nilai maksimum sebesar 78, dengan rata-rata 70.30 dan simpangan baku 4.889.

3. Data Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP Di SMP Negeri Klabang Bondowoso

a. Data Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP Kelas 7C (Kontrol)

Data tabulasi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media kertas sebagai berikut:

Tabel 4.5
Nilai Hasil Belajar (Pretest dan Postest) Siswa Kelas 7C (Kontrol)

No.	Post Test	Pre Test
1	50	45
2	75	70
3	70	70
4	65	50
5	60	50
6	60	30
7	50	50
8	70	65
9	60	30
10	60	50
11	50	40
12	65	60
13	65	60
14	50	50
15	20	25
16	70	70
17	55	65
18	65	40
19	60	55
20	75	70

Adapaun data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27. Hasil dari pengolahan data tersebut disajikan sebagai berikut.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	20	25	70	52.25	14.186
PosTest	20	20	75	59.75	18.245
Valid N (listwise)	20				

Gambar 4.3
Data Deskriptif Statistik Hasil Pengolahan SPSS Hasil Belajar 7C (Kontrol)

Berdasarkan informasi pada tabel tersebut diketahui bahwa skor angket pada kelas eksperimen setelah diterapkannya pembelajaran berbasis media pembelajaran Plickers sehingga menunjukkan peningkatan nilai dari kelas kontrol, yakni kelas 7C

b. **Data Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI dan BP Kelas 7B (Eksperimen)**

Data tabulasi dari hasil belajar siswa kelas 7B (eksperimen) dengan menggunakan media pembelajaran plickers sebagai berikut:

Tabel 4.6
Nilai Hasil Belajar (Pretest dan Postest) Siswa Kelas 7B (Eksperimen)

No.	Post Test	Pre Test
1	90	75
2	75	35
3	85	55
4	85	60
5	90	65
6	70	40
7	85	60
8	90	55
9	100	80
10	85	50
11	85	75
12	85	50
13	75	45
14	90	75
15	90	45
16	85	60
17	75	70
18	85	70
19	90	80
20	90	40

Adapun data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan

perangkat lunak SPSS versi 27. Hasil dari pengolahan data tersebut disajikan sebagai berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	20	35	80	59.25	14.168
PosTest	20	70	100	86.75	4.667
Valid N (listwise)	20				

Gambar 4.4
Data Deskriptif Statistik Hasil Pengolahan SPSS Hasil Belajar 7B
(Eksperimen)

Berdasarkan informasi pada tabel tersebut diketahui bahwa skor angket pada kelas eksperimen setelah diterapkannya

pembelajaran berbasis media pembelajaran Plickers sehingga menunjukkan peningkatan nilai dari kelas eksperimen, yakni kelas 7B dengan rata-rata sebesar 59.25 pada pretest dan 85.25 pada post test serta simpangan baku sebesar 14.168 pada pretest dan 6.973 pada post test yang berarti mengalami peningkatan.

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

a. Angket Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*)

Pengujian normalitas dalam studi ini dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov yang diolah melalui perangkat lunak SPSS versi 27. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (*sig.*) > 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai *sig.* < 0,05 maka distribusi data tidak normal. Uji ini diterapkan pada hasil angket motivasi belajar.

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil 4C 7B Eksperimen	.130	20	.200 [*]	.945	20	.302
4C 7C Kontrol	.134	20	.200 [*]	.948	20	.338

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.5
Data Normalitas Hasil Pengolahan SPSS Angket Keterampilan 4C

Beberapa tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *sig.* untuk kelas eksperimen adalah 0.200 dan untuk kelas kontrol adalah 0.200.

Karena keduanya memiliki nilai sig. $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal.

b. Tes Hasil Belajar

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest 7B (Eksperimen)	.286	20	<.001	.871	20	.012
	Posttest 7B (Eksperimen)	.126	20	.200 [*]	.946	20	.306
	Pretest 7C (Kontrol)	.239	20	.004	.680	20	<.001
	Posttest 7C (Kontrol)	.159	20	.197	.898	20	.038

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.6
Data Normalitas Hasil Pengolahan SPSS Hasil Belajar

Normalitas terhadap tes hasil belajar dilakukan pada data pre-test dan post-test dari kelas eksperimen (dengan menerapkan taksonomi bloom lebih rendah) dan kelas kontrol (dengan menerapkan kriteria taksonomi bloom lebih tinggi). Pengambilan keputusan sama dengan sebelumnya: nilai sig. $> 0,05$, menandakan data berdistribusi normal. Berdasarkan tabel berikut ini menunjukkan bahwa hasil uji postes setelah di lakukannya perlakuan yakni 0.200 untuk semua kelompok menghasilkan nilai sig. $> 0,05$, yang berarti data hasil belajar berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

a. Angket Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking*)

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.026	1	38	.872
	Based on Median	.014	1	38	.906
	Based on Median and with adjusted df	.014	1	37.998	.906
	Based on trimmed mean	.036	1	38	.850

Gambar 4.7

Data Homogenitas Hasil Pengolahan SPSS Angket Keterampilan 4C

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Lavene Statistic*. Pengambilan keputusan ditentukan dengan ketentuan jika nilai sig. > 0,05 maka variansi bersifat homogen, sedangkan jika nilai sig. < 0,05 maka variansi tidak homogen (heterogen). Uji ini digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan variansi antara kelompok eksperimen dan kontrol terhadap skor motivasi belajar. Berdasarkan gambaran tabel di bawah ini diperoleh nilai sig. sebesar 0,850 (> 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki variansi yang homogen.

b. Tes Hasil Belajar

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.875	3	76	.141
	Based on Median	1.919	3	76	.134
	Based on Median and with adjusted df	1.919	3	65.841	.135
	Based on trimmed mean	1.998	3	76	.121

Gambar 4.8
Data Homogenitas Hasil Pengolahan SPSS Hasil Belajar

Uji ini juga dilakukan terhadap nilai pre-test dan post-test pada kedua kelas. Dengan acuan nilai sig. > 0,05 maka data dikatakan homogen. Hasil menunjukkan bahwa nilai sig. adalah 0.121, yang lebih besar dari 0,05, sehingga data bersifat homogen, terdapat perbedaan signifikan antara skor siswa dalam kelompok yang berbeda. Perbedaan ini dapat dilihat dari variasi skor yang besar antara siswa yang satu dengan yang lain, serta perbedaan rata-rata skor antara kelompok. Perbedaan kemampuan awal pada Siswa sehingga hal ini setara dengan yang dijelaskan oleh Nana Sudjana yang menjelaskan hasil penelitian serupa.⁷⁴

Dengan demikian, hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data angket dan tes hasil belajar telah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, memungkinkan untuk dilakukan analisis hipotesis menggunakan uji t-test.

⁷⁴ Asep dan Abdul, Evaluasi., 25

3. Uji *T-test*

a. Uji *T-test* keterampilan 4C

Pengujian dilakukan menggunakan SPSS versi 27 dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05). Kriteria pengambilan keputusan dalam uji t-test adalah:

- 1) Apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti media pembelajaran plickers berpengaruh terhadap keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.
- 2) Apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga tidak ditemukan pengaruh signifikan dari media pembelajaran plickers terhadap keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

Independent Samples Test									
		t-test for Equality of Means						50% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	.359	38	.722	.250	.697	-.224	.724	
	Equal variances not assumed	.359	37.999	.722	.250	.697	-.224	.724	

Gambar 4.9
Data Analisis Uji t-test Keterampilan 4C

Berdasarkan data pada gambar di atas yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.722 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian, tidak terdapat pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran plickers terhadap keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

b. Uji T-test Hasil Belajar Siswa

Uji hipotesis dilakukan dengan SPSS versi 27 dan taraf signifikansi 5% (0,05). Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti media pembelajaran plickers berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti media pembelajaran plickers tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

Independent Samples Test								
		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	-15.606	38	<,001	-27.000	1.730	-30.503	-23.497
	Equal variances not assumed	-15.606	335.373	<,001	-27.000	1.730	-30.511	-23.489

Gambar 4.10
Data Analisis Uji t-test Hasil Belajar

Hasil analisis dalam gambar di atas menunjukkan nilai *signifikansi 2-tailed* sebesar lebih kecil dari $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran plickers memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

C. Pengujian Hipotesis

1. Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama berkaitan dengan rumusan masalah, yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran plickers terhadap keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025. Hipotesis yang diuji terdiri atas hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1).

- a. H_0 : tidak terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran plickers terhadap keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration,*

Communication dan Critical) siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

- b. H_1 : terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran plickers terhadap keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil uji t pada gambar 4.9 yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.722 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian, tidak terdapat pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran plickers terhadap keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025

2. Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua menjawab rumusan masalah apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran plickers terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

- a. H_0 : tidak terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran plickers terhadap keterampilan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

- b. H_1 : terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran plickers terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.

Berdasarkan pada gambar 4.10 menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik *cluster random sampling*, kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen yaitu kelas 7B sedangkan kelas kontrol yaitu kelas 7C di SMPN Klabang Bondowoso Tahun Pelajaran 2024/2025. Pada kelas eksperimen pembelajaran PAI dan BP menggunakan media pembelajaran Plickers dan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Waktu pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama yaitu enam kali pertemuan. Untuk kelas eksperimen melakukan kegiatan penilaian dengan menggunakan media pembelajaran Plickers yang sudah disiapkan sebelumnya. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran PAI dan BP diberikan seperti yang biasa dilakukan guru dengan bantuan kertas, papan tulis dan menggunakan metode ceramah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Berdasarkan hasil uji *t-test* pada hipotesis pertama menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen (yang menggunakan media Plickers) dan kelompok kontrol (tanpa Plickers) dalam hal keterampilan 4C siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,722, yang jauh lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan tidak adanya pengaruh media Plickers terhadap keterampilan 4C siswa ditolak, yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran plickers terhadap keterampilan 4C

pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025.

Sedangkan pada hipotesis kedua menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen (yang menggunakan media Plickers) dan kelompok kontrol (tanpa Plickers) dalam hal hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh media Plickers terhadap hasil belajar siswa diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran plickers terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun pelajaran 2024/2025.

Secara empiris dalam penelitian ini telah terbukti, bahwa:

A. Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Plickers Terhadap Peningkatan Keterampilan 4C *Creativity, Collaboration, Communication dan Critical* Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP Di SMP Negeri Klabang Bondowoso

Berdasarkan hasil uji statistik dan observasi lapangan, implementasi media pembelajaran Plickers tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan 4C siswa, baik pada aspek kreativitas, kolaborasi, komunikasi, namun pada aspek berpikir kritis memberikan pengaruh namun tidak signifikan. Hasil ini terlihat dari tidak adanya perbedaan skor yang bermakna antara kelas eksperimen (yang menggunakan

Plickers) dan kelas kontrol (tanpa Plickers) pada seluruh indikator keterampilan 4C.

Hal ini juga di tunjukkan dari hasil analisis data yang diperoleh dari nilai signifikansi sebanyak $0.722 < 0.05$ Atas dasar perbandingan tersebut, maka H_0 di terima sedangkan H_1 ditolak, maka dapat dinyatakan tidak signifikan secara statistik.

Teori konstruktivisme menekankan bahwa kreativitas siswa berkembang optimal melalui pengalaman belajar aktif, eksploratif, dan reflektif. Namun, dalam penelitian ini, penggunaan Plickers yang lebih banyak berfokus pada soal-soal pilihan ganda ternyata kurang mampu menstimulasi ekspresi ide orisinal atau inovatif siswa.⁷⁵ Dalam penelitian Sari menemukan bahwa media digital seperti Plickers hanya efektif meningkatkan kreativitas jika dikombinasikan dengan tugas terbuka, proyek kreatif, atau aktivitas reflektif.⁷⁶ Tanpa integrasi metode kreatif lain, Plickers cenderung menjadi alat evaluasi, bukan pengembangan kreativitas. Analisis data dan observasi lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mampu menghasilkan karya visual yang lebih orisinal dan terstruktur. Hal ini perlu didukung oleh kegiatan lapangan yang memperdalam pemahaman konseptual serta menstimulasi kreativitas visual siswa.⁷⁷

Menurut teori pembelajaran sosial, kolaborasi berkembang melalui interaksi sosial yang intensif dan aktivitas kelompok yang terstruktur. Hasil

⁷⁵ L.S. Vygotsky, *Mind in Society*, 1978, 27

⁷⁶ D. Sari, *Pengaruh Media Digital terhadap Kreativitas Siswa...*, 2021, 1-2

⁷⁷ Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar...*, 85

penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Plickers tidak memberikan dampak signifikan pada keterampilan kolaborasi siswa.⁷⁸ Hal ini sejalan dengan temuan Siti Zubaidah, yang menyatakan bahwa media interaktif seperti Plickers hanya efektif meningkatkan kolaborasi jika digunakan dalam konteks tugas kelompok dan diskusi terbuka. Jika Plickers hanya digunakan untuk kuis individu, maka potensi pengembangan kolaborasi tidak optimal. Berdasarkan hasil analisis data dan pengamatan lapangan selama proses pembelajaran, penerapan media pembelajaran Plickers tidak terbukti memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi.⁷⁹

Larson & Miller menegaskan bahwa media digital dapat meningkatkan komunikasi jika digunakan dalam lingkungan belajar yang mendukung dialog terbuka dan reflektif.⁸⁰ Penggunaan *Plickers* sebagai media kurang memberikan stimulus dalam membantu peserta didik untuk memproses informasi secara mandiri sebelum menyampaikannya kembali dengan bahasa mereka sendiri. Proses ini perlu dorongan untuk terjadinya konstruksi makna yang lebih mendalam.⁸¹

Teori Taksonomi Bloom menyatakan bahwa berpikir kritis berkembang melalui pembelajaran yang menantang dan interaktif. Namun, dalam penelitian ini, penggunaan Plickers belum mampu meningkatkan

⁷⁸ Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action*, 432

⁷⁹ Siti Zubaidah, -Mengenai 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.01, Universitas Trunojoyo Madura: Seminar -2nd Science Education National Conferencel, 2018, 2

⁸⁰ L.C. Larson, & Miller, T.N, *21st Century Skills: Prepare Students for the Future*, 2011, 121-123

⁸¹ E. Rahmawati, *Aplikasi Teknologi dalam Pembelajaran...*, 5-6

kemampuan analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan siswa secara signifikan.⁸² Wulandari Menemukan bahwa media kuis interaktif seperti Plickers hanya efektif meningkatkan berpikir kritis jika disertai pertanyaan terbuka dan diskusi reflektif, bukan hanya soal pilihan ganda. Observasi lapangan memperlihatkan bahwa siswa aktif dalam diskusi dan mampu mengemukakan dalil yang relevan secara tepat. Media Plickers sebagai stimulus membantu siswa untuk menggali dan memproses informasi dalil secara mandiri sebelum menyampaikannya dalam bahasa yang mudah dipahami.⁸³

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Plickers tidak memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan 4C siswa. Hal ini disebabkan karena dalam penelitian mengindikasikan bahwa keberhasilan pengembangan keterampilan 4C melalui media digital seperti Plickers sangat bergantung pada desain pembelajaran yang integratif dan partisipatif. Penggunaan teknologi tanpa didukung strategi pedagogis yang tepat tidak serta-merta meningkatkan keterampilan abad 21. Oleh karena itu, guru perlu mengombinasikan Plickers dengan metode pembelajaran aktif, diskusi kelompok, dan tugas kreatif agar manfaat media digital dapat dioptimalkan.

⁸² B. S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives...*, 72

⁸³ S. Wulandari, *Media Kuis Interaktif untuk Berpikir Kritis...*, 7

B. Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Plickers Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Dan BP Di SMP Negeri Klabang Bondowoso

Susanto mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan signifikan yang terjadi pada diri peserta didik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai konsekuensi dari proses pembelajaran yang dijalani. Ketuntasan nilai hasil belajar siswa menjadi indikator krusial untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran Plickers terhadap peningkatan hasil belajar diperoleh dari uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi (sig.) $0,001 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Plickers terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai rata-rata, kelas eksperimen yang memanfaatkan media Plickers memperoleh skor rata-rata sebesar 85, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan nilai rata-rata 59. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran Plickers memberikan kontribusi positif dalam peningkatan hasil belajar siswa.⁸⁴

Arends menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Plickers dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara

⁸⁴ Yuniawatika, Ibrahim Sani Ali Manggala, dan Feby Dwi Rahmasari, Penyusunan Instrumen Tes Dan Pembuatan Online Quiz Bagi Guru, (Madiun : CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021), 39

signifikan. Dalam bukunya “Learning to Teach”, ia menjelaskan bahwa dasar teori pembelajaran interaktif sudah sangat kuat dan berbagai bukti empiris menunjukkan dampak positif yang meyakinkan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang relevan, misalnya oleh Najmi Maghfirul ‘Aziz dengan judul Implementasi Media Plickers Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif C1 Dan C2 (Studi Kasus Pada Siswa SDN Candirejo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta), menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dengan media pembelajaran interaktif memperoleh nilai rata-rata sebesar 90 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sementara kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata 92 yang tergolong tinggi. Selain itu, nilai evaluasi kelompok eksperimen secara konsisten lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol, menegaskan pengaruh positif media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Plickers memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena media ini mendorong partisipasi aktif siswa melalui pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), di mana guru berperan sebagai fasilitator. Model ini memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki serta memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan secara nyata, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Namun demikian, kelemahan yang muncul adalah dua siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan akibat keterbatasan pengalaman atau pemahaman terhadap materi yang belum tuntas.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat dirumuskan simpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran plickers tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan 4C (Creativity, Collaboration, Communication, dan Critical Thinking) siswa dalam mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,722, jauh di atas batas signifikansi 0,05. Artinya, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya pengaruh ditolak, dan hipotesis nol (H_0) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Plickers tidak memiliki pengaruh yang berarti terhadap pengembangan keterampilan 4C secara keseluruhan.
2. Penggunaan media pembelajaran plickers berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji signifikansi yang memperoleh nilai $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan hal ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran plickers terhadap capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP. Perbandingan rata-rata nilai hasil belajar antara kelas eksperimen sebesar 85 dan kontrol sebesar 59 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran plickers menghasilkan pencapaian

akademik yang lebih baik. Dengan demikian, dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran berbasis plickers memberikan dampak lebih kuat dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran plickers disarankan sebagai salah satu strategi alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Model ini dinilai mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik secara optimal.
2. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar kajian dilakukan pada mata pelajaran dan cakupan materi yang berbeda guna menggali lebih lanjut potensi pengaruh media pembelajaran plickers terhadap keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication dan Critical*) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di SMPN Klabang Bondowoso tahun ajaran 2024/2025, sehingga dapat memperkaya wawasan dan pengembangan studi ke depan.

Daftar Rujukan

- 'Azizi, Najmi Maghfirul. 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. Tesis, Universitas Islam Indonesia.
- Afandi, M. 2013. Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. Bandung: UNISSULA Perss.
- Arief, Armai. 2007. Reformulasi Pendidikan Islam. Ciputat: Ciputat Press Group.
- Arifin, S., Wulan, E. A., & Setiawan, A. 2017. Pembelajaran Matematika dengan Media Plickers untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Keterampilan Siswa, Jurnal Riset Pendidikan Matematika, Vol.4, No. 2.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arti kata Media dalam <https://www.kbbi.web.id/media> (diakses pada Kamis 24 Oktober 2024, Pukul 13:25 WIB)
- Chen, K. H., & Chen, J. C. 2021. Utilizing the plickers to enhance learners' feedback and learning effectiveness in a flipped classroom. Journal of Educational Computing Research, 59(5).
- Cooper, Ross dan Erin Murphy. 2016. Hacking Project Based Learning. Cleveland: Times 10.
- Haerani, Ane. Asep Tutun Usman, dan Anton. 2024. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih, *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara (JICN)*, Vol. 1 No. 2.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: RosdaKarya.
- Hapudin, Muhammad Soleh. 2021. *Teori Belajar Dan Pembelajaran (Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif)*. Jakarta: Kencana.
- Hastratudin. 2014. *Pembelajaran Matematika Sekarang dan Yang Akan Datang Berbasis Karakter*, *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol.1, No.2.
- Help Plickers, "What is Plickers?" dalam <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854-What-is-Plickers->, situs diakses pada Sabtu, 26 Oktober 2024, Pukul 10:15 WIB
- Indriyani, Lemi. 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa*. Vol. 2, No. 1.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kalifah, Diah Rizki Nur. 2022. *Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, And Creativity) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Tesis. UIN Sunan Kalijaga.
- Kementrian Agama, 2019. *Alquran*. <https://quran.kemenag.go.id/>
- Khairiah. 2023. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Aliyah Swasta Di Kecamatan Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis*. Tesis, UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

- Kim, H., Park, E., & Kim, C. 2018. Exploring the impact of plickers on preservice teachers' assessment literacy and engagement, *Journal of Educational Technology & Society*. Vol. 21, No. 2.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lotta C. Larson & Teresa Northern Miller. 2011. -21st Century Skills: Prepare Students for the Future! *Kappa Delta Pi Record*, Vol. 47, No. 3.
- Made, Santyasa I dan Yuda Budipratama. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 9, No. 3.
- Maulidah, Evi. Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan 4C (critical thinking, Creativity, Communication, and Collaboration) siswa kelas IV SDN Karang Melok I Tamanan Bondowoso. 2019. Tesis. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2015. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2015. Jakarta.
- Muhith dkk. 2020. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Bildung.
- Mundir. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press.
- Nafa, Y., Moh Sutomo, and M. Mashudi. 2022. Insights on Religious Moderation in the Development of Islamic Religious Education Learning Design.

Edupedia: Journal of Islamic Education and Pedagogy Studies, 7 (1), 69–82.
<https://doi.org/10.35316/edupedia.v7i1.1942>

Nawati, Asri dan Usman Hasan. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Matapelajaran Pendidikan Agama Islam, *NineStars Education: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan*. Vol. 4, No. 2. <https://www.e-journal.faiuim.ac.id/index.php/ninestar-education/article/view/210/170>

Negara, Chandra Kusuma, Moh Sutomo, dan A. Andi Suhardi. 2021. Pengembangan Media Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *PESAT*. Vol. 7, No. 4: 63-72.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah

Permana, Dino Yudia dan Fadriati. 2023. Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah, *Social Science Academic*, Vol.1, No. 2.

Purnawirawan, Okta. 2019. Pengembangan Instrumen Penilaian 4C (Creativity, Critical Thinking, Communication, Dan Collaboration) Sistem Pembelajaran Abad Dua Satu Dalam Pengajaran Bidang Produktif Sekolah Menengah Kejuruan. Tesis. Universitas Negeri Semarang.

Rosita, Imelita Eka. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri Kalisat Jember. Tesis. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

- Sanaky, Hujair a. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Santoso, Singgih. 2018. *Menguasai Statistik dengan SPSS 25*. Jakarta: Media Komputindo.
- Shambaugh, N., Magliaro, S. G., & Zirkle, C. 2003. The effects of multimedia-supported problem-based learning on students' mathematical performance and learning perceptions. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, Vol.12 No.4.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutarto, Sutarto. 2023. Strategi guru untuk meningkatkan keterampilan 4c's (kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini tergolong dalam penelitain metode kualitatif fenomenologi, *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*. Vol. 9, No. 3. <https://doi.org/10.29210/0202312187>
- Sutomo, Moh. 2017. *Kapabilitas Belajar Dalam Proses Pembelajaran (Kajian Konsep Teori Gagne Dalam Praktek Pembelajaran)*. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*. Vol.10, No.1. <https://doi.org/10.36835/FALASIFA.V8I1.41>
- Sutrisno dan Dewi Wulandari. 2018. Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan, *Jurnal Aksioma*, Vol. 9, No. 1. <http://dx.doi.org/10.26877/aks.v9i1.2472>

- Syah, Muhibbin. 2013. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trilling, Bernie dan Charles Fadel. 2009. 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Francisco, Calif: Jossey-Bass/John Wiley & Sons. Inc.
- Wahyuddin, Ahmad. 2009. Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: PT. Grasindo.
- Wahyudin,Ahmad. Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi.
- Webster, Mariam. 1989. Webster's dictionary of English usage. Philippines.
- Yordan, Nafa, Moh Sutomo, Moh Sahlan. 2021. Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0 Melalui Media Massive Open Online Course (MOOC). Journal of Islamic Education Research (JIER), Vol.02, No.02. <http://dx.doi.org/10.35719/jier.v2i2.173>
- Yuniawatika, Ibrahim Sani Ali Manggala, dan Feby Dwi Rahmasari. 2021. Penyusunan Instrumen Tes Dan Pembuatan Online Quiz Bagi Guru. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Yunita, Devi, Irfan Kusyadi, Nurhasanah, Shely Eka Tassia, dan Khoirunnisya. 2021. Penggunaan Aplikasi Plickers Untuk Data Penilaian Formatif Di SMA Islam Assa'adah, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (J-ABDIPAMAS), Vol. 5, No. 1. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v5i1.1220>
- Yusuf, Kadar M. 2011. Tafsir Tarbawi. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Zubaidah, Siti. 2018. Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.01, Universitas Trunojoyo Madura: Seminar -2nd Science Education National Conferencel.

Zübeyde Burçin Usta, Hatice Mertoğlu. 2023. The Effect of Plickers Implementation on 6th Grade Students' Locus of Control (LoC) and Misconceptions, International Journal of Academic Studies in Technology and Education (IJASTE), Vol. 1, No. 1. <https://doi.org/10.55549/ijaste.5>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran-Lampiran

Lampiran 1: Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataran No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website: <http://pasca.uinkhas.ac.id>

No : B.666/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/03/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.
Kepala SMPN 1 Klabang Bondowoso
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Abidah Lailatul Ulwa
NIM : 233206030036
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Magister (S2)
Waktu Penelitian : 3 Bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat)
Judul : Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Plickers terhadap Peningkatan Keterampilan 4C (Creativity, Collaboration, Communication dan Critical Thinking) dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Pertama Negeri Klabang Bondowoso

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jember, 11 Maret 2024
An. Direktur,
Wakil Direktur



Saihan

Lampiran 2: Surat Selesai Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SPF S M P NEGERI 1 KLABANG
 Jl. Blimbing No. 10 ☎ (0332) 560192 email: smpklabang@ymail.com
BONDOWOSO Kode Pos 68234

SURAT KETERANGAN

Nomor: 420/130/430.9.9.03.04/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MILIANA LIDYAWATI, S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Klabang

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Abidah Lailani Uwa
 NIM : 233206030036
 Prodi : (S2)

Telah melaksanakan penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Klabang dengan judul "Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Plickers Terhadap Peningkatan Keterampilan 4C Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Klabang Bondowoso" mulai tanggal 11 Maret 2025 sampai dengan 17 Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 Bondowoso, 17 Mei 2025
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 Kepala SMP N 1 Klabang
J E M B E R


MILIANA LIDYAWATI, S.Pd
 NIP. 19711030 199802 2 003

Lampiran 3: Jurnal Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SMP NEGERI KLABANG BONDOWOSO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

No	Jadwal Pelaksanaan	Kegiatan Pelaksanaan	Paraf
1.	Hari, tanggal 18 Maret 2025	Penyerahan surat ijin penelitian kepada Kepala SMP Negeri Klabang Bondowoso	<i>Sh</i>
2.	Hari, tanggal 16 April 2025	Perencanaan pembelajaran bersama Guru Mata Pelajaran PAI & BK (Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti) di SMP Negeri Klabang Bondowoso	<i>Yuh</i>
3.	Hari, tanggal 19 April 2025	Pelaksanaan pembelajaran bersama kelas VII B dan C di SMP Negeri Klabang Bondowoso	<i>Yuh</i>
4.	Hari, tanggal 26 April 2025	Pelaksanaan pre-test kepada kelas VII B dan C di SMP Negeri Klabang Bondowoso	<i>Yuh</i>
5.	Hari, tanggal 03 Mei 2025	Penyebaran angket kepada kelas VII B dan C di SMP Negeri Klabang Bondowoso	<i>Yuh</i>
6.	Hari, tanggal 10 Mei 2025	Pelaksanaan post-test kepada kelas VII B dan C di SMP Negeri Klabang Bondowoso	<i>Yuh</i>
7.	Hari, tanggal 16 Mei 2025	Melengkapi kebutuhan data penelitian di SMP Negeri Klabang Bondowoso	<i>Yuh</i>
8.	Hari, tanggal 17 Mei 2025	Penerimaan surat ijin penelitian dari Kepala SMP Negeri Klabang Bondowoso	<i>Sh</i>


 17 Mei 2025
 Kepada Kepala SMP Negeri Klabang Bondowoso

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4: Daftar Hadir Siswa Kelas VII B dan VII C

a. Daftar Hadir Siswa Kelas VII B

BULAN : Mei 2025

NO	Nomor Induk	NAMA SISWA	LP	1	2
1	4715	AMANDA JIHAN SALSABILA	P		
2	4716	CHANDRA OKTA PRATAMA	L		
3	4717	DIKA BIMA RAMADHANI	L		
4	4718	ERIC NOVAL FERDINAN	L		
5	4719	FELI ANGGRAENI	P		
6	4720	FLORA LISA AMELIA	P		
7	4721	GUSTI ARISANDI YULIANTO	L		
8	4722	HARDIYANSYAH PUTRA	L		
9	4723	HIRZUL FAHMIL AKBAR	L		
10	4724	ISYRAF FATHUL ISLAMY	L		
11	4725	KHINANTIA VEGA PRATIWI	P		
12	4727	MOCHAMMAD CHAIRUN NIZAM	L		
13	4728	MOHAMMAD ARIFIN	L		
14	4726	MUHAMMAD FIKRI HA'KAL ARIBANTO	L		
15	4729	NOVA REVENDI	L		
16	4730	RADHIKA HUGO TRISTAN REGAN	L		
17	4731	RINA NUR AZIZAH	P		
18	4732	SINDITIYA PUTRI NUR AULIA	P		
19	4733	WARID NUR BAITI	P		
20	4734	YUDA RANDY EFENDI	L		
21					
22					

b. Daftar Hadir Siswa Kelas VII C

BULAN : Mei

Nomor Induk	NAMA SISWA	LP	1
4735	ABDUR RAHMAN WAHID	L	
4736	ADINDA RUBIATUS ZAHROH	P	
4737	ANISYA NUR ROSIDA	P	
	ASIM ASARI	L	
	KA	L	
4738	KEVIN RAMADHANI	L	
4739	MASTUKI	L	
4740	MOHAMMAD ABDUL QODIR JAYANI	L	
4741	MOHAMMAD ALVAN	L	
4742	MOHAMMAD FINDI PUTRA	L	
4743	MOHAMMAD HADI PURNOMO	L	
	MOHAMMAD RIFKI RAMADHANI	L	
4744	MUHAMMAD GHUFRON ALDI WJAYA	L	
	NUR ALIZA	P	
4745	PUTRA ADITAMA FAHMI FAHRIZAL	L	
4747	RAUDATUL INTAN NURUL BALQIS	P	
4749	SYAHIRATUL MUFIDAH	P	
4750	SYIFAUL QULUB	P	
4751	TAUFIQUR ROHIM	L	
4752	ZULFA NADIFA RAHMA	P	
4753	ZUNAEDI DWI PARLAN	L	

Lampiran 5: Modul Kelas Kontrol

MODUL AJAR BERBASIS KURIKULUM MERDEKA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

INFORMASI UMUM	
IDENTITAS	
Penyusun	: Abidah Lailatul Ulwa, S.Pd.
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri Klabang Bondowoso
Jenjang Pendidikan	: Umum / SMP
Tahun Ajar	: 2025 – 2026
Fase / Kelas	: D / VII (Tujuh)
Semester	: II (Semester Genap)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Total Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan x 3 JP (40 menit)
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka (Luring)
Target Peserta Didik	: Reguler / Tipikal (tidak terindikasi berkebutuhan khusus) VII C berjumlah 20 peserta didik
DESKRIPSI UMUM MODUL AJAR	
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<p>Domain Capaian Pembelajaran Seni Budaya Fase D</p> <p><u>Berdasarkan Keputusan BSKAP Kemendikbud Ristek Nomor 032 Tahun 2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Jenjang Pendidikan Menengah Kurikulum Merdeka.</u></p> <p>Pada akhir Fase D (SMP kelas VII–IX)</p> <p>Peserta didik mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam berdasarkan Al-Qur'an dan hadis dengan menunjukkan akhlak mulia (karimah), baik dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, maupun lingkungan alam sekitarnya. Peserta didik juga mampu menunjukkan sikap toleran, cinta damai, dan bertanggung jawab sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Islam dan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p>	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<p>Pada akhir pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan dasar hukum rukhshah dalam Islam. 2. Mengidentifikasi macam-macam rukhshah dalam berbagai ibadah (salat, puasa, zakat, haji). 3. Menunjukkan sikap menghargai dan memahami kondisi orang yang mendapatkan keringanan ibadah. 4. Menyimpulkan hikmah diberlakukannya rukhshah dalam pelaksanaan ibadah. 5. Melatih berpikir kritis dan komunikatif saat menganalisis situasi-situasi khusus yang memperbolehkan rukhshah. 	
KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Kognitif (pengetahuan): Peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan bentuk-bentuk rukhshah dalam berbagai ibadah dengan benar. 	

- **Afektif (sikap):**
Peserta didik menunjukkan sikap toleransi dan empati terhadap orang lain yang mendapatkan keringanan dalam ibadah.
- **Psikomotor (keterampilan):**
Peserta didik dapat membuat mind map atau infografis tentang rukhshah serta mempresentasikannya secara komunikatif dan kolaboratif.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

- 
- a) **Elemen Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia**
 - Sub elemen akhlak pribadi
 - Sub elemen akhlak kepada manusia
 - Sub elemen akhlak kepada alam
 - b) **Elemen Berkebhinekaan Global**
 - Sub elemen berkeadilan sosial
 - c) **Elemen Bergotong Royong**
 - Sub elemen kolaborasi
 - Sub elemen kepedulian
 - Sub elemen berbagi
 - d) **Elemen Mandiri**
 - Sub elemen regulasi diri
 - e) **Elemen Bernalar Kritis**
 - Sub elemen refleksi pemikiran dan proses berpikir.
 - f) **Elemen Kreatif**
 - Sub elemen menghasilkan gagasan yang original.

KOMPETENSI AWAL

Adapun beberapa prasyarat yaitu peserta didik telah memiliki pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan dasar yang diperoleh dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti mengenai ibadah-ibadah wajib dalam Islam seperti salat, puasa, zakat, dan haji. Peserta didik memahami bahwa Allah Swt. Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Bahkan, peserta didik mengetahui bahwa ada kondisi tertentu yang membuat seseorang tidak bisa menjalankan ibadah secara sempurna.

MATERI ESENSIAL

- Pengertian rukhshah secara bahasa dan istilah
- Dasar hukum rukhshah dalam Al-Qur'an dan hadis
- Bentuk-bentuk rukhshah:
 1. Dalam salat (qasar, jamak)
 2. Dalam puasa (musafir, sakit, hamil/menyusui, dll.)
 3. Dalam zakat (wakil, waktu, bentuk pembayaran)
 4. Dalam haji (badal, dam, jenis manasik)
- Hikmah dari rukhshah
- Perbedaan antara 'azimah dan rukhshah

PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik mampu menemukan pemahaman bahwa Islam adalah agama yang

memudahkan umatnya dalam menjalankan syariat sesuai dengan kemampuan masing-masing; rukhsah adalah bentuk kasih sayang Allah Swt. agar manusia tetap dapat beribadah walaupun dalam keterbatasan.

STRATEGI PEMBELAJARAN DAN SARANA PRASARANA

Model Pembelajaran	: PBL terintegrasi <i>Discovery learning</i>
Metode Pembelajaran	: Diskusi terbimbing, presentasi, dan refleksi individu
Pendekatan Pembelajaran	: Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan) untuk mendukung pencapaian kompetensi 4C dan mengasah kompetensi hasil belajar
Media Pembelajaran	: <i>Power point</i> terinternalisasi aplikasi Plickers dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
Sarana	: <i>Laptop, LCD proyektor, speaker, jaringan internet, whiteboard, spidol boardmarker.</i>
Prasarana	: Ruang kelas pembelajaran.
Sumber Pembelajaran	: <i>Digital library</i> mengenai <i>aplikasi Plickers</i> Buku panduan guru dan siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP dari Kemendikbudristek RI. (cetak).

ASESMEN PEMBELAJARAN

Kategori Kompetensi	Identifikasi Asesmen
Kompetensi Afektif	Jenis Penilaian : Non tes Teknik Penilaian : Lembar observasi Instrumen : Lembar observasi tentang karakteristik aspek 4C pembelajaran abad 21, meliputi <i>collaboration</i> (kolaborasi); <i>critical thinking</i> (berpikir kritis); <i>creativity</i> (kreatif); <i>communication</i> (komunikasi).
Kompetensi Kognitif	Jenis Penilaian : Tes Teknik Penilaian : Tes tulis pretest dan posttest Instrumen : Hasil produk LKPD Pengamatan
Kompetensi Psikomotorik	Jenis Penilaian : Non tes Teknik Penilaian : Angket Instrumen : Presentasi hasil unjuk kinerja dan hasil LKPD angket Pengamatan

URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pelaksanaan	
A. Pra Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan setting tempat belajar. • Guru merancang strategi pembelajaran dan sarana prasarana yang relevan terhadap materi ajar. • Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. • Setiap peserta didik digiring merefleksikan pengalaman berkarya yang telah diciptakan melalui pertanyaan pemantik, meliputi karya menyenangkan, karya menantang tetapi tetap disukai, serta karya yang tidak mereka sukai. • Guru menyiapkan asesmen pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik. 	
Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pelaksanaan
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Persiapan/Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan doa bersama sesuai agama dan keyakinan, dipimpin oleh ketua kelas. • Peserta didik memberi salam dan guru merespon salam. • Guru menanyakan kabar, memeriksa kehadiran, kebersihan, dan kerapian peserta didik untuk memudahkan pemantauan dan penilaian proses belajar.
Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menentukan kesepakatan kelas untuk keberlangsungan pelaksanaan pembelajaran.
Hasil Kesepakatan	
<p style="text-align: center;">PERATURAN KELAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memastikan <i>handphone</i> dikumpulkan setiap sebelum memulai pembelajaran dan dikumpulkan setelah digunakan, apabila dibutuhkan harus izin kepada guru mata pelajaran. <p>Sanksi bagi pelanggar: HP disita selama 2 hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memastikan peserta didik menerapkan 5S (salam, sapa, senyum, sopan dan santun). • Memastikan peserta didik membudayakan 4 kata ajaib (permisi, tolong, maaf, dan terimakasih). • Memastikan peserta didik tidak berkata kasar dan memanggil teman dengan nama orang tua. <p>Sanksi bagi pelanggar: Mengucapkan istighfar dan sholawat 100x.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memastikan peserta didik berperan aktif selama pembelajaran dan pengumpulan tugas tepat waktu. Keterlambatan pengumpulan tugas akan diberi sanksi pengurangan point/nilai. 	

	<p>Sanksi bagi pelanggar: Pengurangan nilai 5point/hari terlambat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memastikan peserta didik bertanggung jawab atas kelengkapan, kebersihan, dan perawatan barang-barangnya. <p>Sanksi bagi pelanggar: Piket kelas setelah pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memimpin <i>games</i> atau <i>ice breaking</i> sederhana dengan didampingi oleh guru. <p style="text-align: center;"><i>Ice Breaking</i> <i>CLAPS, BOOM, CANDY</i></p> <p>Guru: Konsentrasi? Peserta didik: Konsentrasi di mulai... Guru: Siap? Peserta didik: Siap... Claps (tepuk atas) – Boom (tepuk depan) – Candy (ambil permen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan apersepsi dan pemantik materi yang akan dipelajari untuk membangun kefokuskan belajar peserta didik. • Peserta didik diberi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan asesmen pembelajaran. • Peserta didik melaksanakan asesmen diagnostik (LKPD pretest) secara tertulis berorientasi aspek kognitif untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik secara holistik.
<p>Kegiatan Inti (100 menit)</p>	
<p>Tahap 1. Mengorientasi Peserta Didik terhadap Permasalahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan dengan seksama materi pembelajaran dalam <i>power point</i> yang telah guru siapkan. • Peserta didik didampingi oleh guru untuk melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari guna mendapatkan umpan balik penguatan pemahaman belajar sebaik-baiknya. • Peserta didik diberikan penjelasan mengenai tantangan LKPD Angket.
<p>Tahap 2. Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik terbagi dalam kelompok belajar untuk melakukan diskusi bersama kelompok untuk menentukan perencanaan mula dalam menyelesaikan tantangan belajar yang kooperatif, seperti pembagian tugas. • Peserta didik berkumpul bersama kelompok belajar untuk menerima LKPD angket. • Peserta didik bersama kelompok belajar mendapat instruksi dimulainya pengerjaan LKPD angket.

<p>Tahap 3. Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok Belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Setelah menuntaskan tantangan LKPD Angket, peserta didik bersama kelompok belajar diberikan penjelasan mengenai keterkaitan aplikasi Plickers sebagai inovasi media pembelajaran dan tantangan LKPD postest. ● Peserta didik dibersamai guru mulai mengeksekusi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Plickers</i> guna menyelesaikan tantangan dalam LKPD postest. ● Peserta didik dipantau dan/atau dibimbing oleh guru selama pengerjaan LKPD postest. ● Peserta didik mendapatkan saran konstruktif atau pemantik sesuai kebutuhan dari guru bila mengalami kesulitan. ● Peserta didik melaporkan kepada guru produk LKPD Angket yang telah dikerjakan dengan ketepatan waktu yang disepakati sebelumnya (20 menit).
<p>Tahap 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik bersama kelompok belajar mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. ● Bagi kelompok selain kelompok presentasi diarahkan untuk memperhatikan kelompok yang sedang presentasi dan memberikan saran maupun komentar konstruktif. ● Peserta didik diberikan apresiasi dan motivasi oleh guru atas aktivitas pembelajaran yang telah berlangsung dilaksanakan.
<p>Tahap 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diberikan kesempatan bertanya dan berpendapat tentang tantangan LKPD yang telah didiskusikan bersama kelompok belajar. ● Peserta didik bersama guru menyimpulkan solusi permasalahan sebagai bentuk evaluasi proses pembelajaran, memastikan tercapainya tujuan pembelajaran.
<p>Kegiatan Akhir (10 menit)</p>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bagi peserta didik yang masih belum memenuhi KKTP (nilai 75) diarahkan mengerjakan Remedial, sementara bagi peserta didik yang telah memenuhi kriteria KKTP bisa memperkuat produk LKPD dengan Pengayaan. ● Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. ● Peserta didik melakukan doa bersama sesuai agama dan keyakinan, dipimpin oleh ketua kelas. ● Peserta didik bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan pesan moral, ucapan terimakasih, dan salam.

Lampiran 6: Modul Kelas Eksperimen

MODUL AJAR BERBASIS KURIKULUM MERDEKA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

INFORMASI UMUM	
IDENTITAS	
Penyusun	: Abidah Lailatul Ulwa, S.Pd.
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri Klabang Bondowoso
Jenjang Pendidikan	: Umum / SMP
Tahun Ajar	: 2025 – 2026
Fase / Kelas	: D / VII (Tujuh)
Semester	: II (Semester Genap)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Total Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan x 3 JP (40 menit)
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka (Luring)
Target Peserta Didik	: Reguler / Tipikal (tidak terindikasi berkebutuhan khusus) VII B berjumlah 20 peserta didik
DESKRIPSI UMUM MODUL AJAR	
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Domain Capaian Pembelajaran Seni Budaya Fase D Berdasarkan Keputusan BSKAP Kemendikbud Ristek Nomor 032 Tahun 2024 <u>tentang Capaian Pembelajaran pada Jenjang Pendidikan Menengah Kurikulum Merdeka.</u> Pada akhir Fase D (SMP kelas VII–IX)	
Peserta didik mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam berdasarkan Al-Qur'an dan hadis dengan menunjukkan akhlak mulia (karimah), baik dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, maupun lingkungan alam sekitarnya. Peserta didik juga mampu menunjukkan sikap toleran, cinta damai, dan bertanggung jawab sebagai wujud pengamalan nilai-nilai Islam dan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
Pada akhir pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat: <ol style="list-style-type: none"> 6. Menjelaskan pengertian dan dasar hukum rukhshah dalam Islam. 7. Mengidentifikasi macam-macam rukhshah dalam berbagai ibadah (salat, puasa, zakat, haji). 8. Menunjukkan sikap menghargai dan memahami kondisi orang yang mendapatkan keringanan ibadah. 9. Menyimpulkan hikmah diberlakukannya rukhshah dalam pelaksanaan ibadah. 10. Melatih berpikir kritis dan komunikatif saat menganalisis situasi-situasi khusus yang memperbolehkan rukhshah. 	
KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Kognitif (pengetahuan): Peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan bentuk-bentuk rukhshah dalam 	

berbagai ibadah dengan benar.

- **Afektif (sikap):**

Peserta didik menunjukkan sikap toleransi dan empati terhadap orang lain yang mendapatkan keringanan dalam ibadah.

- **Psikomotor (keterampilan):**

Peserta didik dapat membuat mind map atau infografis tentang rukhsah serta mempresentasikannya secara komunikatif dan kolaboratif.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

a) Elemen Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia

Sub elemen akhlak pribadi

Sub elemen akhlak kepada manusia

Sub elemen akhlak kepada alam

b) Elemen Berkebhinekaan Global

Sub elemen berkeadilan sosial

c) Elemen Bergotong Royong

Sub elemen kolaborasi

Sub elemen kepedulian

Sub elemen berbagi

d) Elemen Mandiri

Sub elemen regulasi diri

e) Elemen Bernalar Kritis

Sub elemen refleksi pemikiran dan proses berpikir.

f) Elemen Kreatif

Sub elemen menghasilkan gagasan yang original.



KOMPETENSI AWAL

Adapun beberapa prasyarat yaitu peserta didik telah memiliki pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan dasar yang diperoleh dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti mengenai ibadah-ibadah wajib dalam Islam seperti salat, puasa, zakat, dan haji. Peserta didik memahami bahwa Allah Swt. Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Bahkan, peserta didik mengetahui bahwa ada kondisi tertentu yang membuat seseorang tidak bisa menjalankan ibadah secara sempurna.

MATERI ESENSIAL

- Pengertian rukhsah secara bahasa dan istilah
- Dasar hukum rukhsah dalam Al-Qur'an dan hadis
- Bentuk-bentuk rukhsah:
 5. Dalam salat (qasar, jamak)
 6. Dalam puasa (musafir, sakit, hamil/menyusui, dll.)
 7. Dalam zakat (wakil, waktu, bentuk pembayaran)
 8. Dalam haji (badal, dam, jenis manasik)
- Hikmah dari rukhsah
- Perbedaan antara 'azimah dan rukhsah

PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik mampu menemukan pemahaman bahwa Islam adalah agama yang memudahkan umatnya dalam menjalankan syariat sesuai dengan kemampuan masing-masing; rukhsah adalah bentuk kasih sayang Allah Swt. agar manusia tetap dapat beribadah walaupun dalam keterbatasan.

STRATEGI PEMBELAJARAN DAN SARANA PRASARANA

Model Pembelajaran	: PBL terintegrasi <i>Discovery learning</i>
Metode Pembelajaran	: Diskusi terbimbing, presentasi, dan refleksi individu
Pendekatan Pembelajaran	: Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan) untuk mendukung pencapaian kompetensi 4C dan mengasah kompetensi hasil belajar
Media Pembelajaran	: <i>Power point</i> terinternalisasi aplikasi Plickers dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
Sarana	: <i>Laptop, LCD proyektor, speaker, jaringan internet, whiteboard, spidol boardmarker.</i>
Prasarana	: Ruang kelas pembelajaran.
Sumber Pembelajaran	: <i>Digital library</i> mengenai aplikasi Plickers Buku panduan guru dan siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP dari Kemendikbudristek RI. (cetak).

ASESMEN PEMBELAJARAN

Kategori Kompetensi	Identifikasi Asesmen
Kompetensi Afektif	Jenis Penilaian : Non tes Teknik Penilaian : Lembar observasi Instrumen Pengamatan : Lembar observasi tentang karakteristik aspek 4C pembelajaran abad 21, meliputi <i>collaboration</i> (kolaborasi); <i>critical thinking</i> (berpikir kritis); <i>creativity</i> (kreatif); <i>communication</i> (komunikasi).
Kompetensi Kognitif	Jenis Penilaian : Tes Teknik Penilaian : Tes tulis pretest dan postest Instrumen : Hasil produk LKPD Pengamatan
Kompetensi Psikomotorik	Jenis Penilaian : Non tes Teknik Penilaian : Angket Instrumen : Presentasi hasil unjuk kinerja dan hasil LKPD angket Pengamatan

URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pelaksanaan	
A. Pra Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan setting tempat belajar. • Guru merancang strategi pembelajaran dan sarana prasarana yang relevan terhadap materi ajar. • Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. • Setiap peserta didik digiring merefleksikan pengalaman berkarya yang telah diciptakan melalui pertanyaan pemantik, meliputi karya menyenangkan, karya menantang tetapi tetap disukai, serta karya yang tidak mereka sukai. • Guru menyiapkan asesmen pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik. 	
Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pelaksanaan
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Persiapan/Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan doa bersama sesuai agama dan keyakinan, dipimpin oleh ketua kelas. • Peserta didik memberi salam dan guru merespon salam. • Guru menanyakan kabar, memeriksa kehadiran, kebersihan, dan kerapian peserta didik untuk memudahkan pemantauan dan penilaian proses belajar.
Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menentukan kesepakatan kelas untuk keberlangsungan pelaksanaan pembelajaran.
Hasil Kesepakatan	
<p style="text-align: center;">PERATURAN KELAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memastikan <i>handphone</i> dikumpulkan setiap sebelum memulai pembelajaran dan dikumpulkan setelah digunakan, apabila dibutuhkan harus izin kepada guru mata pelajaran. <p>Sanksi bagi pelanggar: HP disita selama 2 hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memastikan peserta didik menerapkan 5S (salam, sapa, senyum, sopan dan santun). • Memastikan peserta didik membudayakan 4 kata ajaib (permisi, tolong, maaf, dan terimakasih). • Memastikan peserta didik tidak berkata kasar dan memanggil teman dengan nama orang tua. <p>Sanksi bagi pelanggar: Mengucapkan istighfar dan sholawat 100x.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memastikan peserta didik berperan aktif selama pembelajaran dan pengumpulan tugas tepat waktu. Keterlambatan pengumpulan tugas akan diberi sanksi pengurangan point/nilai. 	

	<p>Sanksi bagi pelanggar: Pengurangan nilai 5point/hari terlambat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memastikan peserta didik bertanggung jawab atas kelengkapan, kebersihan, dan perawatan barang-barangnya. <p>Sanksi bagi pelanggar: Piket kelas setelah pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memimpin <i>games</i> atau <i>ice breaking</i> sederhana dengan didampingi oleh guru. <p style="text-align: center;"><i>Ice Breaking</i> <i>CLAPS, BOOM, CANDY</i></p> <p>Guru: Konsentrasi? Peserta didik: Konsentrasi di mulai... Guru: Siap? Peserta didik: Siap... Claps (tepuk atas) – Boom (tepuk depan) – Candy (ambil permen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan apersepsi dan pemantik materi yang akan dipelajari untuk membangun kefokuskan belajar peserta didik. • Peserta didik diberi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan asesmen pembelajaran. • Peserta didik melaksanakan asesmen diagnostik (LKPD pretest) secara tertulis berorientasi aspek kognitif untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik secara holistik.
<p>Kegiatan Inti (100 menit)</p>	
<p>Tahap 1. Mengorientasi Peserta Didik terhadap Permasalahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan dengan seksama materi pembelajaran dalam <i>power point</i> yang telah guru siapkan. • Peserta didik didampingi oleh guru untuk melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari guna mendapatkan umpan balik penguatan pemahaman belajar sebaik-baiknya. • Peserta didik diberikan penjelasan mengenai tantangan LKPD Angket.
<p>Tahap 2. Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik terbagi dalam kelompok belajar untuk melakukan diskusi bersama kelompok untuk menentukan perencanaan mula dalam menyelesaikan tantangan belajar yang kooperatif, seperti pembagian tugas. • Peserta didik berkumpul bersama kelompok belajar untuk menerima LKPD angket. • Peserta didik bersama kelompok belajar mendapat instruksi dimulainya pengerjaan LKPD angket.

<p>Tahap 3. Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok Belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Setelah menuntaskan tantangan LKPD Angket, peserta didik bersama kelompok belajar diberikan penjelasan mengenai keterkaitan aplikasi Plickers sebagai inovasi media pembelajaran dan tantangan LKPD postest. ● Peserta didik dibersamai guru mulai mengeksekusi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Plickers</i> guna menyelesaikan tantangan dalam LKPD postest. ● Peserta didik dipantau dan/atau dibimbing oleh guru selama pengerjaan LKPD postest. ● Peserta didik mendapatkan saran konstruktif atau pemantik sesuai kebutuhan dari guru bila mengalami kesulitan. ● Peserta didik melaporkan kepada guru produk LKPD Angket yang telah dikerjakan dengan ketepatan waktu yang disepakati sebelumnya (20 menit).
<p>Tahap 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik bersama kelompok belajar mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. ● Bagi kelompok selain kelompok presentasi diarahkan untuk memperhatikan kelompok yang sedang presentasi dan memberikan saran maupun komentar konstruktif. ● Peserta didik diberikan apresiasi dan motivasi oleh guru atas aktivitas pembelajaran yang telah berlangsung dilaksanakan.
<p>Tahap 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diberikan kesempatan bertanya dan berpendapat tentang tantangan LKPD yang telah didiskusikan bersama kelompok belajar. ● Peserta didik bersama guru menyimpulkan solusi permasalahan sebagai bentuk evaluasi proses pembelajaran, memastikan tercapainya tujuan pembelajaran.
<p>Kegiatan Akhir (10 menit)</p>	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bagi peserta didik yang masih belum memenuhi KKTP (nilai 75) diarahkan mengerjakan Remedial, sementara bagi peserta didik yang telah memenuhi kriteria KKTP bisa memperkuat produk LKPD dengan Pengayaan. ● Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. ● Peserta didik melakukan doa bersama sesuai agama dan keyakinan, dipimpin oleh ketua kelas. ● Peserta didik bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan pesan moral, ucapan terimakasih, dan salam.

Lampiran 7: Uji Validitas Pengukuran Kecakapan 4C Siswa Oleh Para Ahli

SURAT PERNYATAAN VALIDASI ANGKET

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,
 Nama : Shidiq Ardiansa, M.Pd
 NIP : 198808232019031009
 Instansi : UIN KHAS Jember

Menyatakan bahwa instrumen penelitian kuantitatif Thesis mahasiswa,
 Nama : Abdih Lailatul Ulwa
 NIM : 233206030036

Judul Thesis
 Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Picklers Terhadap Peningkatan Keterampilan 4c (*Creativity, Collaboration, Communication Dan Critical*) Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Klabang Bondowoso

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian kuantitatif Thesis tersebut dapat dinyatakan:

- Layaak digunakan untuk pengujian
- Layaak digunakan untuk perbaikan penelitian
- Tidak layak digunakan untuk penelitian

Demikian pernyataan validasi dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 07 Mei 2025
 Validator Ahli



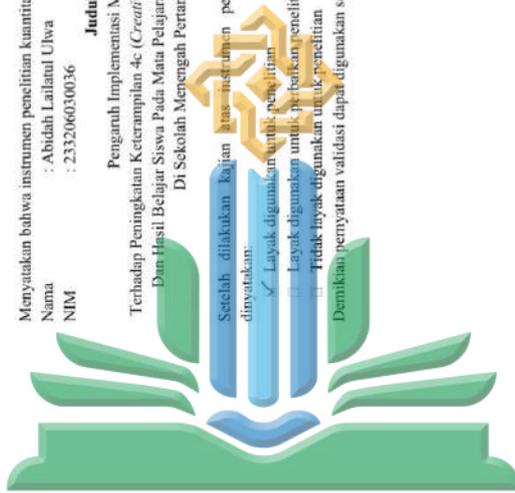
Shidiq Ardiansa, M.Pd.
 NIP. 198808232019031009

Catatan:
 Beri tanda (✓)

LEMBAR VALIDASI ANGKET

- Petunjuk:**
- Mohon Bapak / Ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
 - Apabila perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan.
 - Keterangan kriteria penilaian:
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENILAIAN		
		1	2	3
A. Aspek Materi				
1.	Terdapat petunjuk jelas mengenai prosedur mengerjakan angket			✓
2.	Terdapat pedoman penilaian			✓
3.	Butir angket tidak memiliki ketergantungan terhadap butir lainnya			✓
4.	Butir angket mencerminkan indikator keterampilan 4C (<i>Creativity, Collaboration, Communication, dan Critical Thinking</i>)			✓
5.	Relevansi antara isi angket dengan konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada BAB IX			✓
B. Aspek Bahasa				
1.	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik			✓
2.	Penggunaan bahasa Indonesia yang lugas sesuai jenjang peserta didik SMP			✓
3.	Perumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓
4.	Perumusan soal tidak mengandung unsur SARA			✓
5.	Penggunaan istilah konsistensi indikator keterampilan 4C yang mudah dipahami sesuai kebutuhan			✓
Saran :				



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

SURAT PERNYATAAN VALIDASI ANGKET

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,
 Nama : Adi Wahyuudiyanto, S.Pd
 NIP : 8658765666130202
 Instansi : SMP Negeri Klabang

Menyatakan bahwa instrumen penelitian kuantitatif Thesis mahasiswa,
 Nama : Abidah Lailatul Ulwa
 NIM : 233206030036

Judul Thesis
 Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Pickers Terhadap Peningkatan Keterampilan 4C (*Creativity, Collaboration, Communication Dan Critical*) Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Klabang Bondowoso

Setelah ditelaah kajian atas instrumen penelitian kuantitatif Thesis tersebut dapat dinyatakan:

- L layak digunakan untuk penelitian
 - L layak digunakan untuk perbaikan penelitian
 - Tidak layak digunakan untuk penelitian
- Demikian pernyataan validasi dapat digunakan sebagaimana mestinya.

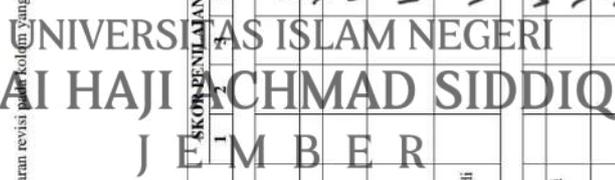
Bondowoso, 20 April 2025
 Validator Ahli

 Adji Wahyuudiyanto, S.Pd
 NIP. 8658765666130202

Catatan:
 Beri tanda (✓)

LEMBAR VALIDASI ANGKET

- Petunjuk:**
- Mohon Bapak / Ibu memberikan penilaian pada setiap aspek dengan tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
 - Apabila perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan.
 - Keterangan kriteria penilaian:
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang



NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENILAIAN			
		4	3	2	1
A. Aspek Materi					
1.	Terdapat petunjuk jelas mengenai prosedur mengerjakan angket	✓	✓	✓	✓
2.	Terdapat pedoman penilaian	✓	✓	✓	✓
3.	Butir angket tidak memiliki ketergantungan terhadap butir lainnya	✓	✓	✓	✓
4.	Butir angket mencerminkan indikator keterampilan 4C (<i>Creativity, Collaboration, Communication, dan Critical Thinking</i>)	✓	✓	✓	✓
5.	Relevansi antara isi angket dengan konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada BAB IX	✓	✓	✓	✓
B. Aspek Bahasa					
1.	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik	✓	✓	✓	✓
2.	Penggunaan bahasa Indonesia yang lugas sesuai jenjang peserta didik SMP	✓	✓	✓	✓
3.	Perumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	✓	✓	✓	✓
4.	Perumusan soal tidak mengandung unsur SARA	✓	✓	✓	✓
5.	Penggunaan istilah konsistensi indikator keterampilan 4C yang mudah dipahami sesuai kebutuhan	✓	✓	✓	✓
Saran :					

Lampiran 8: Uji Validitas Angket Pengukuran Kecakapan 4C Siswa Menggunakan SPSS

Correlations

	CRE1	CRE2	CRE3	CRE4	CRE5	CRE	COL1	COL2	COL3	COL4	COL5	COL	COM1	COM2	COM3	COM4	COM5	COM	CR1	CR2	CR3	CR4	CR5	CR	
CRE1	Pearson Correlation	1	.241	.441	.262	.389	.740	.656	1.000	.441	.420	.642	.587	.517	.278	.812	.571	.313	.779	.656	.262	.359	.281	.420	.587
	Sig. (2-tailed)		.230	.002	.264	.185	<.001	.002	.000	.002	.066	.014	.007	.020	.250	.004	.009	.178	<.001	.002	.264	.185	.230	.066	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
CRE2	Pearson Correlation	.281	1	.456	.374	.122	.187	.602	.281	.456	.179	.281	.232	.318	.051	.631	.006	.268	.438	.602	.374	.132	1.000	.179	.631
	Sig. (2-tailed)	.230		.043	.185	.578	.426	.005	.230	.043	.449	.230	.326	.175	.630	.003	.979	.263	.053	.005	.185	.578	.000	.449	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
CRE3	Pearson Correlation	.441	.456	1	.265	.313	.734	.616	.441	1.000	.182	.441	.530	.404	.455	.238	.203	.487	.629	.616	.265	.313	.456	.182	.582
	Sig. (2-tailed)	.052	.043		.258	.179	<.001	.001	.052	.000	.442	.052	.016	.079	.044	.312	.382	.038	.003	.001	.258	.179	.043	.442	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
CRE4	Pearson Correlation	.262	.374	.265	1	.141	.258	.344	.262	.265	1.71	.087	.338	1.69	.343	.358	.254	.457	.564	.344	1.000	.147	.174	1.71	.540
	Sig. (2-tailed)	.264	.185	.258		.535	.270	.137	.264	.258	.470	.714	.145	.475	.139	.130	.279	.043	.010	.137	.000	.535	.195	.470	.010
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
CRE5	Pearson Correlation	.389	.132	.313	.147	1	.312	.467	.389	.313	.389	.567	.353	.374	.177	.159	-.025	-.036	.163	.467	.147	1.000	.132	.363	.633
	Sig. (2-tailed)	.185	.578	.179	.535		.180	.038	.185	.179	.188	.009	.126	.104	.455	.503	.917	.687	.440	.338	.535	.000	.578	.183	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
CRE	Pearson Correlation	.740	.187	.734	.269	.312	1	.616	.740	.734	.170	.586	.780	.329	.304	.225	.007	.019	.734	.616	.269	.312	.187	.170	.480
	Sig. (2-tailed)	<.001	.429	<.001	.270	.180		.001	<.001	<.001	.473	.006	<.001	.157	.024	.340	.011	.033	<.001	.001	.270	.180	.429	.473	.008
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COL1	Pearson Correlation	.656	.602	.678	.344	.487	.666	1	.656	.602	.719	.635	.426	.487	.378	.383	.485	.382	.707	1.000	.344	.487	.666	.378	.635
	Sig. (2-tailed)	.002	.005	.001	.137	.038	.001		.002	.005	.011	.015	.059	.075	.161	.095	.030	.001	<.001	.000	.137	.038	.005	.161	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COL2	Pearson Correlation	1.000	.261	.441	.282	.389	.740	.656	1	1.000	.182	.441	.530	.404	.455	.238	.203	.487	.629	.616	.261	.261	1.000	.182	.582
	Sig. (2-tailed)	.000	.230	.002	.264	.185	<.001	.002	.000	.000	.442	.052	.016	.079	.044	.312	.382	.038	.003	.001	.261	.261	.000	.182	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COL3	Pearson Correlation	.441	.456	1.000	.265	.313	.734	.616	.441	1.000	.182	.441	.530	.404	.455	.238	.203	.487	.629	.616	.265	.313	.456	.182	.582
	Sig. (2-tailed)	.052	.043	.000	.258	.179	<.001	.001	.052	.000	.442	.052	.016	.079	.044	.312	.382	.038	.003	.001	.258	.179	.043	.442	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COL4	Pearson Correlation	.420	.179	.182	.171	.383	.170	.378	.420	.182	1	.270	.190	.435	-.029	.514	.087	-.224	.232	.378	.171	.383	.179	1	.582
	Sig. (2-tailed)	.065	.449	.442	.470	.183	.473	.181	.065	.442		.289	.423	.055	.982	.016	.714	.343	.324	.181	.470	.183	.449	.000	.006
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COL5	Pearson Correlation	.567	.261	.441	.087	.567	.580	.536	.567	.441	.170	.519	.517	.270	.208	.274	.065	.483	.536	.087	.567	.261	.270	.517	.480
	Sig. (2-tailed)	.014	.210	.002	.714	.008	.006	.015	.014	.002	.230	.016	.020	.260	.202	.242	.700	.051	.015	.714	.008	.210	.270	.002	.016
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COL	Pearson Correlation	.633	.232	.530	.338	.258	.785	.429	.633	1.000	.182	.441	.530	.404	.455	.238	.203	.487	.629	.616	.232	.232	1.000	.182	.582
	Sig. (2-tailed)	.007	.225	.016	.140	.126	<.001	.009	.007	.000	.442	.052	.016	.079	.044	.312	.382	.038	.003	.001	.225	.225	.000	.140	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COM1	Pearson Correlation	.517	.316	.404	.169	.374	.329	.487	.517	.424	.435	.316	1.000	.455	.215	.055	.572	.487	.169	.404	.169	.374	.316	.435	.517
	Sig. (2-tailed)	.020	.175	.078	.476	.104	.157	.075	.020	.078	.055	.020		.100	.383	.017	.008	.375	.476	.169	.175	.175	.435	.020	.021
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COM2	Pearson Correlation	.270	.051	.455	.343	.177	.514	.378	.270	.455	.329	.270	1.000	.455	.202	.302	.337	.224	.474	.378	.051	.343	.177	.329	.270
	Sig. (2-tailed)	.250	.810	.044	.139	.455	.024	.181	.250	.044	.002	.260	.207	1.000	.706	.714	.343	.036	.181	.139	.455	.810	.024	.260	.240
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COM3	Pearson Correlation	.612	.602	.678	.344	.487	.666	1	.612	.602	.719	.635	.426	.487	.378	.383	.485	.382	.707	1.000	.344	.487	.666	.378	.635
	Sig. (2-tailed)	.004	.003	.002	.120	.083	.040	.004	.004	.004	.011	.015	.059	.075	.161	.095	.030	.001	<.001	.000	.120	.083	.004	.161	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COM4	Pearson Correlation	.611	.602	.678	.344	.487	.666	1	.611	.602	.719	.635	.426	.487	.378	.383	.485	.382	.707	1.000	.344	.487	.666	.378	.635
	Sig. (2-tailed)	.009	.005	.002	.120	.083	.040	.009	.009	.009	.011	.015	.059	.075	.161	.095	.030	.001	<.001	.000	.120	.083	.009	.161	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COM5	Pearson Correlation	.313	.268	.481	.457	-.036	.479	.382	.313	1.000	-.223	.065	.371	.176	.214	.050	.380	1	.383	.382	.457	-.036	.268	.481	.457
	Sig. (2-tailed)	.178	.283	.038	.043	.667	.033	.067	.178	.038	.343	.720	.107	.017	.343	.800	.119		.001	.067	.043	.667	.283	.043	.033
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
COM	Pearson Correlation	.779	.439	.629	.564	.183	.739	.707	.779	.629	.329	.489	.486	.572	.474	.517	.603	.603	1	.707	.564	.183	.439	.629	.590
	Sig. (2-t																								

Lampiran 9: Lembar Angket Keterampilan 4C

LEMBAR ANGKET KETERAMPILAN 4C**Instruksi Tugas Proyek Mini (Penilaian Keterampilan 4C)****Waktu Pelaksanaan** : 3JP (termasuk presentasi)**Tujuan Pembelajaran** : Siswa mampu memahami konsep *rukhsah* dalam Islam serta menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata melalui pendekatan keterampilan 4C**INSTRUKSI TUGAS**

1. **Bentuk kelompok berisi 5 orang.**
2. **Diskusikan dan pilih salah satu bentuk rukhsah** yang akan kalian angkat (misal: rukhsah salat saat musafir, rukhsah puasa saat sakit, dll).
3. **Kembangkan ide presentasi kreatif** kalian berdasarkan pilihan tema tersebut. Kalian boleh memilih salah satu dari bentuk berikut:
 - Infografis/poster digital
 - PowerPoint interaktif
 - Simulasi menggunakan alat bantu sederhana
4. Pastikan dalam tugas tersebut kalian:
 - Menyampaikan **penjelasan rukhsah secara benar dan jelas** (Kompetensi *Communication*)
 - Menunjukkan **tugas kelompok yang terbagi rata dan bekerja sama dengan baik** (Kompetensi *Collaboration*)
 - Menggunakan **cara penyampaian atau visualisasi yang unik, tidak biasa, dan kreatif** (Kompetensi *Creativity*)
 - Menyertakan **analisis atau alasan mengapa rukhsah penting diterapkan dalam kondisi tertentu dan apa hikmahnya** (Kompetensi *Critical Thinking*)
5. **Presentasikan hasil kerja kelompok kalian di depan kelas.**

Catatan Tambahan: Tugas ini **tidak dinilai berdasarkan seberapa mewah medianya**, tetapi berdasarkan **proses kerja dan isi materi**. Penilaian akhir akan dikombinasikan antara hasil presentasi, observasi guru, serta hasil angket individual melalui Plickers.

LEMBAR ANGKET KETERAMPILAN 4C

Nama Responden :
Kelas : VII B / VII C (pilih salah satu)
Sekolah : SMP Negeri Klabang Bondowoso

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom skala 1 (sangat tidak setuju), skala 2 (tidak setuju), skala 3 (setuju), dan skala 4 (sangat setuju) pada lembar jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda.

No	Instrumen Angket Keterampilan 4C	Kriteria			
		1	2	3	4
Keterampilan Berpikir Kritis (<i>Critical Thinking</i>) <i>Kemampuan siswa menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari informasi terkait konsep rukhsah.</i>					
1.	Saya dapat menjelaskan alasan dibolehkannya rukhsah dalam Islam berdasarkan dalil Al-Qur'an.				
2.	Saya mampu membedakan antara hukum azimah dan rukhsah dalam praktik ibadah.				
3.	Saya bisa mengevaluasi kondisi yang menyebabkan seseorang mendapatkan keringanan rukhsah.				
4.	Saya dapat menilai manfaat rukhsah dalam menjaga kemaslahatan umat.				
5.	Saya berpikir secara logis dan sistematis saat menjawab soal-soal Plickers tentang rukhsah.				
Keterampilan Kreatif (<i>Creativity</i>) <i>Kemampuan siswa menyampaikan pemahaman tentang rukhsah dengan cara yang orisinal dan imajinatif.</i>					
1.	Saya mampu membuat ilustrasi atau infografis tentang bentuk-bentuk rukhsah dalam ibadah.				
2.	Saya bisa menyusun cerita atau skenario pendek tentang penerapan rukhsah dalam kehidupan sehari-hari.				
3.	Saya memiliki ide unik dalam menjawab kuis Plickers yang				

	berkaitan dengan tema rukhsah.				
4.	Saya mencoba berbagai cara untuk menyampaikan pemahaman saya terhadap hukum rukhsah.				
5.	Saya berani mengusulkan gagasan kreatif saat berdiskusi kelompok tentang topik rukhsah.				
Keterampilan Kolaboratif (Collaboration)					
<i>Kemampuan siswa bekerja sama dengan teman dalam memahami dan membahas materi rukhsah.</i>					
1.	Saya aktif bekerja sama dalam kelompok saat mendiskusikan contoh rukhsah.				
2.	Saya mendengarkan pendapat teman sebelum menyampaikan pendapat sendiri.				
3.	Saya membantu teman kelompok yang kesulitan memahami rukhsah.				
4.	Saya menghargai perbedaan pendapat saat bekerja kelompok dalam menjawab Plickers.				
5.	Saya ikut bertanggung jawab atas keberhasilan kerja kelompok dalam memahami konsep rukhsah.				
Keterampilan Komunikasi (Communication)					
<i>Kemampuan siswa menyampaikan pemahaman tentang rukhsah secara lisan maupun tulisan dengan jelas dan efektif.</i>					
1.	Saya bisa menjelaskan pengertian rukhsah dengan bahasa saya sendiri kepada teman atau guru.				
2.	Saya menyampaikan pendapat dengan percaya diri saat berdiskusi kelompok tentang rukhsah.				
3.	Saya dapat membuat presentasi sederhana yang menjelaskan macam-macam rukhsah.				
4.	Saya memahami pertanyaan kuis Plickers dan mampu menjawabnya dengan alasan yang tepat.				
5.	Saya menuliskan jawaban atau kesimpulan tentang rukhsah dengan kalimat yang runtut dan jelas.				

Lampiran 10: Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Oleh Para Ahli



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

SURAT PERNYATAAN VALIDASI TES (PRETEST & POSTEST)

Saya yang bertanda ungan dibawah ini,
 Nama : Adi Wahudyanto, S.Pd
 NIP : 8658765666130202
 Instansi : SMP Negeri Klumpang

Menyatakan bahwa instrumen penelitian kuantitatif Thesis mahasiswa,
 Nama : Abidah Lailatul Ulwa
 NIM : 233206030036

Judul Thesis
 Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Picklers Terhadap Peningkatan Keterampilan 4c (*Creativity, Collaboration, Communication Dan Critical*) Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Klumpang Bondowoso

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian kuantitatif Thesis tersebut dapat dinyatakan:
 Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan untuk perbaikan penelitian
 Tidak layak digunakan untuk penelitian
 Demikian pernyataan validasi dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 20 April 2025
 Validator Ahli

 Adi Wahudyanto, S.Pd,
 NIP. 8658765666130202

LEMBAR VALIDASI TES (PRETEST & POSTEST)

Petunjuk:
 A. Untuk memberikan penilaian pada format tes hasil belajar tentang:
 Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Picklers Terhadap Peningkatan Keterampilan 4c (*Creativity, Collaboration, Communication Dan Critical*) Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Klumpang Bondowoso

Bapak/Ibu cukup memberikan penilaian pada kolom yang disediakan.

B. Aspek-aspek yang dinilai sebagai berikut:

- Aspek Materi
 - Butir soal sesuai dengan indikator
 - Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas
 - Isi materi sesuai dengan tujuan pengukuran
- Aspek Konstruksi
 - Rumusan kalimat dalam bentuk kalimat tanya atau perintah
 - Ada petunjuk yang jelas cara mengerjakan soal
 - Ada pedoman penskoran
 - Butir soal tidak bergantung pada butir soal lainnya
- Aspek Bahasa
 - Rumusan kalimat konkrit
 - Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar
 - Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda

C. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 4 = Valid / Baik
 3 = Cukup Valid / Cukup Baik
 2 = Kurang Valid / Kurang Baik
 1 = Tidak Valid / Sangat Kurang

D. Tingkat Validitas sebagai berikut:
 100%-81% = Sangat Valid
 80%-61% = Valid
 60%-41% = Cukup Valid
 40%-20% = Kurang Valid
 20%-0% = Tidak Valid

KODE SOAL	ASPEK MATERI			ASPEK KONSTRUKSI				ASPEK BAHASA			SKOR	PERSENTASE VALIDITAS	
	a	b	c	a	b	c	d	a	b	c			
Indikator C3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98%
Indikator C4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	95%
Indikator C5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98%
Indikator C6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98%
Saran													

Catatan:
Beritanda (✓)

LEMBAR VALIDASI TES (PRETEST & POSTEST)

Petunjuk:

- A. Untuk memberikan penilaian pada format tes hasil belajar tentang Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Picklers Terhadap Peningkatan Keterampilan 4c (*Creativity, Collaboration, Communication Dan Critical*) Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Klombang Bondowoso.
- Bapak/Ibu cukup memberikan penilaian pada kolom yang disediakan.
- B. Aspek-aspek yang dinilai sebagai berikut:
 1. Aspek Materi
 - a) Butir soal sesuai dengan indikator
 - b) Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas
 - c) Isi materi sesuai dengan tujuan pengukuran
 2. Aspek Konstruksi
 - a) Rumusan kalimat dalam bentuk tanya atau perintah
 - b) Ada petunjuk yang jelas cara mengerjakan soal
 - c) Ada pedoman penskoran
 - d) Butir soal tidak bergantung pada butir soal lainnya
 3. Aspek Bahasa
 - a) Rumusan kalimat komunikatif
 - b) Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar
 - c) Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda
- C. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - 2 = Kurang Valid / Kurang Baik
 - 1 = Tidak Valid / Sangat Kurang
 - 40%-20% = Sangat Valid
 - 20%-0% = Tidak Valid
 - 100%-81% = Sangat Valid
 - 80%-61% = Valid
 - 60%-41% = Cukup Valid
- D. Tingkat Validitas sebagai berikut:
 - 4 = Valid / Baik
 - 3 = Cukup Valid / Cukup Baik
 - 100%-81% = Sangat Valid
 - 80%-61% = Valid
 - 60%-41% = Cukup Valid



KODE SOAL	ASPEK MATERI			ASPEK KONSTRUKSI			ASPEK BAHASA			SKOR	PERSENTASE VALIDITAS
	a	b	c	a	b	c	a	b	c		
Indikator C3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	6	90%
Indikator C4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	7	93%
Indikator C5	3	3	3	4	4	3	4	3	3	5	88%
Indikator C6	3	4	4	4	4	3	4	4	4	7	93%
Saran											

SURAT PERNYATAAN VALIDASI TES (PRETEST & POSTEST)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:
 Nama : Dr. A.E. Nohoh
 NIP : 197210161998031003
 Instansi : UIN EHB Jember

Menyatakan bahwa instrumen penelitian kuantitatif Theses mahasiswa,
 Nama : Abidah Lailatul Uwa
 NIM : 233206030036

Judul Theses : Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Picklers Terhadap Peningkatan Keterampilan 4c (*Creativity, Collaboration, Communication Dan Critical*) Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Klombang Bondowoso

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian kuantitatif Theses tersebut dapat dinyatakan:
 Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan untuk perbaikan penelitian
 Tidak layak digunakan untuk penelitian

Demikian pernyataan validasi dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 07 Mei 2025
 Validator

Dr. H. Abd. Muhibb. M.Pd.I
 NIP. 197210161998031003

Catatan:
 Beri tanda (✓)

Lampiran 11: Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Menggunakan SPSS

		Correlations																				TOTAL
		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	SOAL6	SOAL7	SOAL8	SOAL9	SOAL10	SOAL11	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SOAL16	SOAL17	SOAL18	SOAL19	SOAL20	
SOAL1	Pearson Correlation	1	.171	.802**	.514*	.579**	-.236	.187	.898**	.082	.408	.236	-.408	.134	-.281	.229	.514*	.	.236	.068	.	.797*
	Sig. (2-tailed)		.471	<.001	.020	.007	.317	.429	<.001	.731	.074	.317	.074	.574	.230	.332	.020	.	.317	.776	.	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL2	Pearson Correlation	.171	1	.023	.015	.023	-.182	-.168	.453*	.064**	-.105	.182	-.245	.252	.313	-.572**	.015	.	.182	-.105	.	.373
	Sig. (2-tailed)	.471		.924	.951	.924	.444	.478	.045	.001	.660	.444	.299	.285	.180	.008	.951	.	.444	.660	.	.105
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL3	Pearson Correlation	.802**	.023	1	.031	.286	.126	.150	.504*	-.154	.509*	-.126	.218	-.190	-.350	.336	.031	.	-.126	.145	.	.501*
	Sig. (2-tailed)	<.001	.924		.898	.222	.597	.527	.023	.518	.022	.597	.356	.421	.130	.147	.898	.	.597	.541	.	.024
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL4	Pearson Correlation	.514*	.015	.031	1	.842**	-.728**	.096	.183	.183	.327	.728**	-.783**	.842**	-.546*	.218	1.000**	.	.728**	.327	.	.727**
	Sig. (2-tailed)	.020	.951	.898		.002	<.001	.886	.440	.440	.160	<.001	<.001	.002	.013	.361	.000	.	<.001	.160	.	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL5	Pearson Correlation	.579**	.023	.286	.842**	1	-.378	-.360	.504*	.285	.145	.378	-.609*	.524*	-.350	.336	.842**	.	.378	.145	.	.738**
	Sig. (2-tailed)	.007	.924	.222	.002		.100	.130	.023	.223	.541	.100	.022	.018	.130	.147	.002	.	.100	.541	.	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL6	Pearson Correlation	-.236	-.182	.126	-.728**	-.378	1	-.132	.058	-.406	-.192	-1.000**	.577**	-.882**	.387	-.081	-.728**	.	-1.000**	-.192	.	-.637**
	Sig. (2-tailed)	.317	.444	.597	<.001	.100		.578	.804	.076	.416	.000	.008	<.001	.083	.735	<.001	.	.000	.416	.	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL7	Pearson Correlation	.187	-.168	.150	.006	-.350	-.132	1	-.264	-.354	.076	.132	-.076	-.350	-.053	.096	.006	.	.132	.076	.	-.037
	Sig. (2-tailed)	.429	.478	.627	.686	.130	.578		.381	.381	.749	.578	.749	.130	.826	.686	.686	.	.578	.749	.	.876
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL8	Pearson Correlation	.898**	.453*	.504*	.183	.504*	.058	-.381	1	.354	.034	-.058	-.369	.866	.208	-.049	.183	.	-.058	-.302	.	.583**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.045	.023	.440	.023	.808	.281		.086	.888	.808	.110	.783	.380	.679	.440	.	.808	.196	.	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL9	Pearson Correlation	.082	.864**	-.154	.183	.285	-.406	-.354	.394	1	.034	.406	-.369	.504*	.208	-.380	.183	.	.406	-.302	.	.474*
	Sig. (2-tailed)	.731	.001	.518	.440	.223	.076	.381	.080		.888	.076	.110	.023	.380	.098	.440	.	.076	.196	.	.035
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL10	Pearson Correlation	.408	-.195	.509	.327	.145	-.192	.076	.034	.034	1	.192	.111	.145	-.688**	.327	.327	.	.192	.444*	.	.476*
	Sig. (2-tailed)	.074	.660	.022	.160	.641	.116	.749	.888	.888		.416	.641	.541	<.001	.160	.160	.	.416	.050	.	.034
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL11	Pearson Correlation	.236	.182	-.126	.728**	.378	-1.000**	.132	-.058	.400	.192	1	-.577**	.882**	-.397	.081	.728**	.	1.000**	.192	.	.637**
	Sig. (2-tailed)	.317	.444	.597	<.001	.100	.000	.578	.808	.076	.416		.000	<.001	.083	.735	<.001	.	.000	.416	.	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL12	Pearson Correlation	-.408	-.245	.218	-.728**	-.509	.577**	-.076	-.369	-.369	.111	-.577**	1	.509*	-.076	.140	-.793**	.	-.577**	.111	.	-.536**
	Sig. (2-tailed)	.074	.299	.355	<.001	.022	.008	.749	.110	.110	.641	.008		.022	.749	.556	<.001	.	.008	.641	.	.015
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL13	Pearson Correlation	.134	.252	-.190	.842**	.524*	-.882**	-.350	.060	.504*	.145	.882**	-.509*	1	-.350	.031	.842**	.	.882**	.145	.	.819*
	Sig. (2-tailed)	.574	.285	.421	.002	.018	<.001	.130	.783	.023	.541	<.001	.022		.130	.898	.002	.	<.001	.541	.	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL14	Pearson Correlation	-.281	.313	-.350	.516*	.350	.307	.053	.308	.208	.886**	.397	.074	.350	1	-.546*	-.546*	.	-.397	-.688**	.	-.452*
	Sig. (2-tailed)	.230	.180	.130	.013	.130	.883	.384	.384	.384	.001	.049	.160	.160		.013	.013	.	.083	<.001	.	.045
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL15	Pearson Correlation	.236	-.327**	.336	-.336	.336	-.081	.896	.081	.336	.081	.336	.081	.336	1	.216	.	.	.081	.327	.	.220
	Sig. (2-tailed)	.352	.006	.147	.381	.151	.735	.000	.679	.098	.150	.735	.256	.896	.013	.361	.	.	.735	.160	.	.351
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL16	Pearson Correlation	.514*	.015	.031	1.000**	.842**	-.728**	.096	.183	.183	.327	.728**	-.783**	.842**	-.546*	.218	1	.	.728**	.327	.	.727**
	Sig. (2-tailed)	.020	.951	.898	.000	.002	<.001	.886	.440	.440	.160	<.001	<.001	.002	.013	.361		.	<.001	.160	.	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL17	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL18	Pearson Correlation	.236	.182	-.126	.728**	.378	-1.000**	.132	-.058	.400	.192	1.000**	-.577**	.882**	-.397	.081	.728**	.	1.000**	.192	.	.637**
	Sig. (2-tailed)	.317	.444	.597	<.001	.100	.000	.578	.808	.076	.416	.000	.008	<.001	.083	.735	<.001	.	.083	.735	.	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL19	Pearson Correlation	.068	-.195	.145	.327	.145	-.192	.076	-.302	-.302	.444*	.192	.111	.145	-.688**	.327	.327	.	.192	.1	.	.236
	Sig. (2-tailed)	.776	.660	.641	.160	.641	.416	.749	.196	.196	.050	.416	.641	.541	<.001	.160	.160	.	.416	.	.	.319
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOAL20	Pearson Correlation
	Sig. (2-tailed)
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	.797**	.373	.501*	.727**	.738**	-.637**	-.037	.583**	.474*	.476*	.637**	-.536**	.619*	-.452*	.220	.727**	.	.63			

Lampiran 12: Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar

a. Kisi-kisi Pretest

KISI-KISI PRETEST

Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti
Kelas / Semester	: VII (tujuh) / Genap
Bab Materi	: IX “Rukhsah: Kemudahan dari Allah SWT dalam Beribadah Kepada-Nya
Jumlah Soal	: 20 Butir
Jenis Soal	: Pilihan Ganda (PG)

NO	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	NOMOR SOAL	LEVEL KOGNITIF (Taksonomi Bloom)	BENTUK SOAL	MATERI POKOK
1.	Menjelaskan pengertian rukhsah	Menentukan contoh situasi penerapan rukhsah bagi musafir	1	C3	PG	Pengertian dan bentuk rukhsah
2.	Mengidentifikasi macam-macam rukhsah dalam berbagai ibadah	Menentukan syarat diperbolehkannya qashar salat	2	C3	PG	Syarat Qashar Salat
3.	Mengidentifikasi macam-macam rukhsah dalam berbagai ibadah	Menerapkan konsep fidyah bagi orang sakit parah	3	C3	PG	Rukhsah dalam Puasa
4.	Mengidentifikasi macam-macam rukhsah dalam berbagai ibadah	Menganalisis alasan rukhsah bagi wanita hamil	4	C4	PG	Rukhsah bagi Wanita Hamil
5.	Mengidentifikasi macam-macam rukhsah dalam berbagai ibadah	Menganalisis alasan dibolehkan jamak salat	5	C4	PG	Jamak Salat
6.	Menyimpulkan hikmah diberlakukannya rukhsah dalam pelaksanaan ibadah	Menganalisis manfaat rukhsah bagi kemudahan ibadah	6	C4	PG	Manfaat rukhsah

7.		Menghubungkan dalil Q.S. Al-Baqarah: 286 dengan konsep rukhsah	7	C4	PG	Dalil Rukhsah dalam Al-Qur'an
8.	Mengidentifikasi macam-macam rukhsah dalam berbagai ibadah	Mengevaluasi rukhsah salat dalam situasi darurat	8	C5	PG	Situasi Darurat
9.	Mengaitkan rukhsah dengan ayat Al-Quran atau Hadist	Mengevaluasi hadits tentang jamak salat	9	C5	PG	Hadis Nabi tentang Rukhsah
10.	Menyimpulkan hikmah diberlakukannya rukhsah dalam pelaksanaan ibadah	Menilai hikmah dari kemudahan dalam beribadah	10	C5	PG	Hikmah Rukhsah
11.	Melatih berpikir kritis dan komunikatif saat menganalisis situasi-situasi khusus yang memperbolehkan rukhsah	Menciptakan keputusan antara memilih rukhsah atau 'azimah dalam situasi tertentu	11	C6	PG	Prinsip Rukhsah dengan 'Azimah
12.	Melatih berpikir kritis dan komunikatif saat menganalisis situasi-situasi khusus yang memperbolehkan rukhsah	Menentukan sikap terhadap wanita nifas saat Ramadan	12	C3	PG	Rukhsah Puasa untuk Wanita Nifas
13.	Menyimpulkan hikmah diberlakukannya rukhsah dalam pelaksanaan ibadah	Menganalisis dampak kemudahan ibadah untuk orang sakit	13	C4	PG	Rukhsah Orang Sakit
14.	Mengidentifikasi macam-macam rukhsah dalam berbagai ibadah	Mengevaluasi pilihan musafir tetap puasa atau tidak	14	C5	PG	Rukhsah Puasa saat Bepergian
15.	Melatih berpikir kritis dan komunikatif saat	Menganalisis hukum puasa bagi wanita	15	C4	PG	Rukhsah Wanita Keguguran

	menganalisis situasi-situasi khusus yang memperbolehkan rukhsah	keguguran				
16.	Melatih berpikir kritis dan komunikatif saat menganalisis situasi-situasi khusus yang memperbolehkan rukhsah	Menciptakan solusi ibadah bagi penderita penyakit kronis	16	C6	PG	Fidyah & Sakit Kronis
17.	Mengidentifikasi macam-macam rukhsah dalam berbagai ibadah	Menyusun pola salat qashar dan jamak saat dakwah	17	C6	PG	Salat Musafir
18.	Menjelaskan pengertian dan dasar hukum rukhsah dalam Islam	Menganalisis tujuan syariat memberi rukhsah	18	C4	PG	Tujuan Rukhsah
19.	Menjelaskan pengertian dan dasar hukum rukhsah dalam Islam	Mengevaluasi contoh penyalahgunaan rukhsah	19	C5	PG	Kesalahan dalam Rukhsah
20.	Melatih berpikir kritis dan komunikatif saat menganalisis situasi-situasi khusus yang memperbolehkan rukhsah	Menciptakan panduan rukhsah di bulan Ramadan bagi siswa	20	C6	PG	Panduan Praktis Rukhsah

b. Kisi-kisi Postest

KISI-KISI POSTEST

Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti
Kelas / Semester	: VII (tujuh) / Genap
Bab Materi	: IX “Rukhsah: Kemudahan dari Allah SWT dalam Beribadah Kepada-Nya
Jumlah Soal	: 20 Butir
Jenis Soal	: Pilihan Ganda (PG)

NO	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR SOAL	NOMOR SOAL	LEVEL KOGNITIF	BENTUK SOAL	MATERI POKOK
1.	Menjelaskan	Siswa dapat	1, 2	C3	PG	Pengertian

	pengertian rukhsah	menguraikan pengertian rukhsah secara istilah				rukhsah
2.	Mengidentifikasi alasan diberikannya rukhsah	Siswa mampu memilih alasan dibolehkannya rukhsah	3, 4	C3	PG	Alasan diberikannya rukhsah
3.	Menganalisis bentuk rukhsah dalam salat	Siswa dapat membedakan rukhsah dalam salat	5, 6, 7	C4	PG	Rukhsah dalam salat
4.	Mengaitkan rukhsah dengan ayat Al-Qur'an atau hadis	Siswa mampu menghubungkan dalil naqli tentang rukhsah	8, 9	C4	PG	Dalil rukhsah
5.	Menyimpulkan kondisi yang membolehkan rukhsah dalam puasa	Siswa dapat menyimpulkan kondisi seseorang mendapat rukhsah dalam puasa	10, 11	C5	PG	Rukhsah dalam puasa
6.	Menganalisis rukhsah bagi wanita	Siswa dapat menganalisis hukum rukhsah pada wanita hamil, had, menyusui dll	12, 13, 14	C4	PG	Rukhsah bagi wanita
7.	Menilai sikap tepat dalam mengambil rukhsah	Siswa dapat menilai sikap yang tepat terhadap rukhsah	15, 16	C6	PG	Etika dan sikap dalam rukhsah
8.	Menganalisis hikmah diberikannya rukhsah	Siswa dapat menjelaskan manfaat/hikmah rukhsah dalam kehidupan	17, 18	C5	PG	Hikmah rukhsah
9.	Mengevaluasi pemanfaatan rukhsah dalam kehidupan sehari-hari	Siswa dapat mengevaluasi penerapan rukhsah dalam situasi tertentu	19, 20	C6	PG	Penerapan rukhsah

Lampiran 13: Lembar Soal Tes Hasil Belajar

a. Soal Pretest

LEMBAR TEST (PRETEST) HASIL BELAJAR**Nama Responden :****Kelas : VII B / VII C (lingkari salah satu)****Sekolah : SMP Negeri Klabang Bondowoso****Petunjuk Pengisian**

- Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti.
- Pilihlah satu jawaban benar dengan memberi tanda silang (X) sesuai pemahaman Anda.

SOAL PRETEST**Kunci Jawaban**

- Seorang siswa sedang sakit dan tidak memungkinkan untuk melaksanakan puasa Ramadan. Apa yang sebaiknya dilakukan oleh siswa tersebut sesuai dengan prinsip rukhsah?
 - Membayar zakat
 - Tetap berpuasa agar tidak tertinggal
 - Mengganti puasa di hari lain setelah sembuh
 - Tidak berpuasa dan tidak menggantinya

Jawaban: C
- Ketika dalam perjalanan jauh, seseorang muslim menjamak salat zuhur dan asar. Tindakan ini termasuk contoh penerapan...
 - Azimah
 - Istihsan
 - Ibadah wajib
 - Rukhsah

Jawaban: D
- Seorang karyawan perjalanan yang bekerja setiap hari di luar kota diperbolehkan tidak puasa Ramadan. Ia wajib...
 - Mengqadha di hari lain
 - Mengganti dengan salat malam
 - Membayar zakat fitrah
 - Menambah amal sunah

Jawaban: A

4. Ketika tidak dapat berdiri saat salat karena sakit, maka cara salat yang benar adalah...
- Meninggalkan salat
 - Mengqadha salat di hari lain
 - Salat sambil duduk atau berbaring sesuai kemampuan
 - Menyuruh orang lain untuk menggantikan

✓ **Jawaban: C**

5. Seorang musafir merasa kuat untuk tetap berpuasa dalam perjalanan. Apa yang sebaiknya dia lakukan?
- Tetap berbuka agar mengikuti rukhsah
 - Tetap berpuasa jika tidak memberatkan
 - Tidak berpuasa tanpa alasan
 - Mengganti dengan fidyah

✓ **Jawaban: B**

6. Mengapa Islam memberikan rukhsah kepada orang-orang dalam kondisi tertentu?
- Agar manusia tidak meninggalkan ibadah wajib
 - Karena hukum Islam dapat berubah sesuai zaman
 - Untuk memberikan kemudahan agar manusia tetap bisa beribadah
 - Agar manusia lebih takut kepada Allah

✓ **Jawaban: C**

7. Berikut ini merupakan syarat sahnya rukhsah, kecuali...
- Karena darurat
 - Karena kebutuhan
 - Karena malas menjalankan syariat
 - Karena tidak mampu secara fisik

✓ **Jawaban: C**

8. Perhatikan pernyataan berikut:
- Musafir boleh menjamak salat.
 - Orang tua yang lemah boleh membayar fidyah.
 - Wanita haid boleh tetap berpuasa.
 - Orang sakit boleh mengganti puasa.
- Pernyataan yang **tidak sesuai** dengan prinsip rukhsah adalah...
- (1)
 - (2)

C. (3)

D. (4)

✓ **Jawaban: C**

9. Apa hikmah dari adanya rukhsah dalam ibadah?

A. Menunjukkan fleksibilitas hukum Islam

B. Menghilangkan kewajiban

C. Mengganti ibadah dengan ibadah sunah

D. Menunda semua kewajiban

✓ **Jawaban: A**

10. Rukhsah dapat menjadi bentuk kebaikan (istihsan) apabila...

A. Hukum asalnya tidak jelas

B. Dilakukan tanpa syarat

C. Dipilih secara bijak sesuai keadaan

D. Diberikan kepada semua orang

✓ **Jawaban: C**

11. Seorang siswa memilih tetap berpuasa saat sakit ringan. Keputusan ini...

A. Salah besar karena menolak rukhsah

B. Benar jika mampu dan tidak memperparah kondisi

C. Haram karena tidak mengikuti keringanan

D. Makruh karena tidak meringankan diri

✓ **Jawaban: B**

12. Seorang wanita menyusui merasa lemas saat berpuasa. Ia tetap melanjutkan puasanya. Evaluasi yang tepat terhadap tindakan tersebut adalah...

A. Ia melanggar rukhsah

B. Ia berdosa

C. Ia boleh tetap berpuasa jika merasa mampu

D. Ia harus mengganti puasanya sebelum lebaran

✓ **Jawaban: C**

13. Bagaimana sikap yang tepat dalam menggunakan rukhsah?

A. Digunakan semaunya

B. Dipilih jika memberatkan kondisi pribadi

C. Diutamakan daripada hukum asal

D. Diabaikan karena bukan wajib

✓ **Jawaban: B**

14. Rukhshah dalam hukum Islam menjadi bukti bahwa...

- A. Islam tidak konsisten
- B. Islam memiliki banyak hukum baru
- C. Islam fleksibel sesuai kebutuhan manusia
- D. Islam lebih memilih kesenangan

✓ **Jawaban: C**

15. Seorang siswa menggunakan alasan perjalanan pendek (10 km) untuk tidak puasa Ramadan. Evaluasi dari tindakan ini adalah...

- A. Benar karena semua musafir boleh tidak puasa
- B. Salah karena tidak sesuai syarat rukhshah
- C. Sah karena niatnya baik
- D. Wajar karena capek

✓ **Jawaban: B**

16. Buatlah pilihan terbaik jika kamu adalah seorang musafir yang mampu berpuasa dan tidak terlalu lelah. Apa yang akan kamu lakukan?

- A. Berbuka dan mengganti di lain hari
- B. Tidak puasa agar tidak berat
- C. Tetap berpuasa karena merasa mampu
- D. Berpuasa separuh hari

✓ **Jawaban: C**

17. Jika kamu adalah seorang guru agama, bagaimana cara menjelaskan makna rukhshah kepada siswa SMP?

- A. Menyampaikan bahwa rukhshah hanya untuk orang dewasa
- B. Menjelaskan rukhshah sebagai izin khusus saat darurat
- C. Mengatakan rukhshah berlaku bagi semua orang tanpa syarat
- D. Menghindari pembahasan karena sensitif

✓ **Jawaban: B**

18. Kamu melihat temanmu tidak puasa karena malas, tapi mengaku sedang dalam perjalanan. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?

- A. Membiarkannya karena itu urusannya
- B. Menasihati dengan baik dan menjelaskan syarat rukhshah
- C. Memarahinya di depan umum
- D. Melaporkannya ke guru

✓ **Jawaban: B**

19. Jika kamu membuat infografis tentang rukhshah, informasi apa yang paling penting ditampilkan?

- A. Jenis-jenis musafir

- B. Ayat-ayat Al-Qur'an secara lengkap
- C. Pengertian, syarat, dan contoh rukhshah
- D. Perbedaan salat dan puasa

✓ **Jawaban: C**

20. Jika diminta membuat skenario drama tentang rukhshah, tema terbaik yang bisa kamu angkat adalah...

- A. Kisah anak sekolah yang malas ibadah
- B. Seorang anak yang tetap berpuasa meski sakit
- C. Seorang musafir yang bijak memilih rukhshah dalam salat dan puasa
- D. Seorang guru yang keras melarang muridnya berbuka

✓ **Jawaban: C**

A. Skor Penilaian

- **Jawaban Benar:** 1 poin
- **Jawaban Salah/Tidak Diisi:** 0 poin

B. Rumus Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Jumlah Jawaban Benar} / 20) \times 100 = \text{Nilai Akhir}$$

C. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Sesuaikan dengan **KKM yang ditentukan sekolah** (misal KKM = 75). Maka:

- **Nilai ≥ 75 → Tuntas**
- **Nilai < 75 → Belum Tuntas**

D. Pemanfaatan Hasil Penilaian

1. Siswa Tuntas (≥ 75)

Diberikan penguatan materi dan tantangan lebih lanjut (soal HOTS).

2. Siswa Belum Tuntas (< 75)

Diberikan remedial dengan pendekatan diferensiasi dan bimbingan belajar.

3. Guru

Mengevaluasi soal mana yang banyak salah → identifikasi miskonsepsi → perbaikan pembelajaran.

Kesimpulannya, nilai dikonversikan menjadi nilai predikat dengan ketentuan:

Sangat Baik (A) : > 86

Baik (B) : 81 - 85

Cukup (C) : 76 - 80

Kurang (D) : < 55

b. Soal Postest

LEMBAR TEST (POSTEST) HASIL BELAJAR

Nama Responden :

Kelas : VII B / VII C (lingkari salah satu)

Sekolah : SMP Negeri Klabang Bondowoso

Petunjuk Pengisian

- c. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti.
d. Pilihlah satu jawaban benar dengan memberi tanda silang (X) sesuai pemahaman Anda.

SOAL POSTEST

Kunci Jawaban

- Seorang musafir yang sedang dalam perjalanan jauh dan merasa lelah memilih menjamak salat Zuhur dan Asar. Hal ini menunjukkan bahwa ia telah menerapkan...
 - hukum asal salat
 - hukum mubah
 - konsep rukhsah
 - syarat sah salat

Jawaban: C
- Ketika sedang sakit dan harus dirawat di rumah sakit, seseorang tetap melaksanakan salat dengan cara duduk di tempat tidur. Ini merupakan penerapan dari...
 - 'Azimah
 - Hukum asal
 - Syarat khusus salat
 - Rukhsah

Jawaban: D
- Dalam bulan Ramadan, seorang sopir bus antarprovinsi tidak berpuasa karena khawatir kesehatannya terganggu. Ia mengganti puasanya di hari lain. Sikap ini sesuai dengan...
 - pelanggaran syariat
 - anjuran masyarakat
 - rukhsah dalam puasa

D. hukum adat

✓ **Jawaban: C**

4. Seorang wanita haid saat Ramadan tidak berpuasa, kemudian menggantinya setelah suci. Hal ini menunjukkan bentuk rukhsah yang...

- A. menambah beban
- B. menggugurkan puasa
- C. mempermudah pelaksanaan puasa
- D. menjadikan puasanya tidak sah

✓ **Jawaban: C**

5. Seorang penderita ginjal yang harus minum obat rutin diberi rukhsah dalam bentuk...

- A. mengganti puasa di bulan lain
- B. tetap puasa sambil minum obat
- C. membayar fidyah
- D. tidak wajib puasa dan salat

✓ **Jawaban: C**

6. Mengapa rukhsah tidak boleh digunakan untuk meringan-ringankan hukum secara sembarangan?

- A. Karena rukhsah hanya berlaku bagi orang kaya
- B. Karena bertujuan menipu syariat
- C. Karena merendahkan ibadah
- D. Karena ada syarat dan alasan kuat yang membolehkan

✓ **Jawaban: D**

7. Pernyataan yang tepat menggambarkan perbedaan antara 'azīmah dan rukhsah adalah...

- A. 'Azīmah itu haram, rukhsah itu wajib
- B. 'Azīmah bersifat pilihan, rukhsah bersifat paksaan
- C. 'Azīmah adalah hukum asal, rukhsah diberikan karena uzur
- D. 'Azīmah diutamakan dalam keadaan darurat

✓ **Jawaban: C**

8. Seseorang yang dalam keadaan darurat memakan bangkai agar tidak mati kelaparan merupakan bentuk rukhsah yang...

- A. tidak sah karena makanan haram
- B. menggugurkan hukum asal karena bahaya

- C. pelanggaran atas hukum syariat
- D. menunjukkan kelemahan iman

✓ **Jawaban: B**

9. Seorang ibu menyusui yang khawatir kesehatannya menurun saat puasa diperbolehkan tidak berpuasa. Alasan utama diperbolehkannya rukhsah tersebut adalah...
- A. agar tidak terlalu lelah
 - B. karena ia wanita
 - C. karena khawatir mudarat bagi dirinya dan bayinya
 - D. karena tidak ada makanan sahur

✓ **Jawaban: C**

10. Ayat **Q.S. al-Baqarah/2: 286** yang berbunyi “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” berkaitan dengan konsep rukhsah karena...
- A. mendorong orang tetap taat
 - B. membenarkan meninggalkan ibadah
 - C. menunjukkan bahwa Islam tidak memaksa
 - D. mengajarkan bahwa Allah Maha Pemurah

✓ **Jawaban: C**

11. Dalam kondisi musafir, manakah pilihan yang paling tepat untuk melaksanakan salat sesuai rukhsah?
- A. Tidak salat sama sekali
 - B. Salat hanya jika ada waktu luang
 - C. Menjama' dan mengqasar salat
 - D. Mengganti salat setelah sampai rumah

✓ **Jawaban: C**

12. Seorang teman tetap berpuasa meski sedang sakit dan akhirnya kondisinya memburuk. Sikap yang lebih bijak sesuai dengan prinsip rukhsah adalah...
- A. Membiarkan sakit bertambah
 - B. Berpuasa meski membahayakan
 - C. Tidak berpuasa dan mengganti di hari lain
 - D. Menyuruh orang lain membantunya

✓ **Jawaban: C**

13. Jika seseorang lebih memilih rukhsah daripada ‘azimah dalam kondisi darurat, sikapnya tergolong...

- A. menolak hukum syariat
- B. tidak mencintai ibadah
- C. diperbolehkan dan sesuai tuntunan
- D. tidak bertanggung jawab

Jawaban: C

14. Apa yang terjadi jika rukhsah digunakan terus-menerus meski tidak ada alasan syar’i?

- A. Menambah pahala
- B. Membatalkan kewajiban
- C. Termasuk penyimpangan hukum
- D. Diperbolehkan sebagai kebiasaan

Jawaban: C

15. Seorang pelajar menunda salat karena sakit ringan dan tidak mengganggunya. Tindakan tersebut...

- A. dibolehkan karena tidak kuat
- B. tidak sesuai dengan prinsip rukhsah
- C. wajar karena masih muda
- D. termasuk kemudahan yang dibolehkan

Jawaban: B

16. Jika kamu adalah seorang guru, bagaimana kamu menjelaskan konsep rukhsah dalam bentuk poster untuk siswa?

- A. Menuliskan dalil sebanyak mungkin
- B. Menampilkan contoh dan ilustrasi kondisi darurat
- C. Hanya menampilkan ayat Al-Qur’an
- D. Menghindari gambar karena tidak penting

Jawaban: B

17. Jika kamu diminta membuat video pendek tentang rukhsah dalam salat, ide yang paling sesuai adalah...

- A. Menampilkan orang sehat tetap salat
- B. Menampilkan orang sakit salat dengan duduk atau berbaring
- C. Menampilkan tata cara wudhu di rumah
- D. Menampilkan proses azan di masjid

Jawaban: B

18. Bagaimana kamu bisa mengajak temanmu untuk memahami rukhsah saat Ramadan?

- A. Melarang mereka puasa jika lelah
- B. Memberi contoh dengan tetap makan saat puasa
- C. Menjelaskan hakikat rukhsah secara bijak dan berdiskusi
- D. Menghindari obrolan soal ibadah

✓ **Jawaban: C**

19. Buatlah kalimat ajakan kepada teman yang sedang sakit agar tidak khawatir meninggalkan puasa!

- A. “Tenang saja, puasamu tidak penting.”
- B. “Kamu bisa mengganti puasamu di hari lain, itu adalah rukhsah dari Allah.”
- C. “Kalau tidak kuat, maksa saja puasa, biar dapat pahala.”
- D. “Lebih baik kamu tidak ibadah dulu.”

✓ **Jawaban: B**

20. Jika kamu merancang drama pendek bertema rukhsah, tokoh utamanya sebaiknya mengalami kondisi...

- A. liburan sekolah
- B. perjalanan jauh saat Ramadan
- C. menonton TV saat salat
- D. ujian sekolah

✓ **Jawaban: B**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

A. Skor Penilaian

- **Jawaban Benar:** 1 poin
- **Jawaban Salah/Tidak Diisi:** 0 poin

B. Rumus Nilai Akhir

Nilai Akhir = $(\text{Jumlah Jawaban Benar} / 20) \times 100 = \text{Nilai Akhir}$

C. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Sesuaikan dengan **KKM yang ditentukan sekolah** (misal KKM = 75). Maka:

- **Nilai ≥ 75 → Tuntas**
- **Nilai < 75 → Belum Tuntas**

D. Pemanfaatan Hasil Penilaian

1. **Siswa Tuntas (≥ 75)**

Diberikan penguatan materi dan tantangan lebih lanjut (soal HOTS).

2. **Siswa Belum Tuntas (< 75)**

Diberikan remedial dengan pendekatan diferensiasi dan bimbingan belajar.

3. **Guru**

Mengevaluasi soal mana yang banyak salah → identifikasi miskonsepsi → perbaikan pembelajaran.

Kesimpulannya, nilai dikonversikan menjadi nilai predikat dengan ketentuan:

Sangat Baik (A) : > 86

Baik (B) : 81 - 85

Cukup (C) : 76 - 80

Kurang (D) : < 55



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14: Hasil Pengisian Angket Keterampilan 4C oleh Siswa

LEMBAR ANGGKET KETERAMPILAN 4C

Nama Responden : **MUWA RIZVICHDI**
 Kelas : **VII B / SMP**
 Sekolah : **SMP Negeri Klumpang Bandung**

Pertajuk Pengisian

- Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala 1 (sangat tidak setuju), skala 2 (tidak setuju), skala 3 (netral), dan skala 4 (sangat setuju) pada lembar jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda.

No	Instrumen Angket Keterampilan 4C	Kriteria			
		1	2	3	4
Keterampilan Berpikir Kritis (Critical Thinking)					
Kemampuan siswa menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari informasi tentang konsep rukhah.					
1.	Saya dapat menjelaskan alasan dibelakangnya rukhah dalam Islam berdasarkan dalil Al-Qur'an.				✓
2.	Saya mampu membandingkan antara hukum umum dan rukhah dalam praktik ibadah.				✓
3.	Saya bisa mengevaluasi kondisi yang menyebabkan seseorang mendapatkan keringanan rukhah.				✓
4.	Saya dapat menilai manfaat rukhah dalam menjaga kemudahan umat.				✓
5.	Saya berpikir secara logis dan sistematis saat menjawab soal-soal Pickers tentang rukhah.				✓
Keterampilan Kreatif (Creativity)					
Kemampuan siswa menunjukkan pemahaman tentang rukhah dengan cara yang orisinal dan kreatif.					
1.	Saya mampu membuat sketsa atau ilustrasi tentang bentuk-bentuk rukhah dalam ibadah.				✓
2.	Saya bisa menyajikan cerita atau skenario pendek tentang penerapan rukhah dalam kehidupan sehari-hari.				✓
3.	Saya memiliki ide unik dalam menjawab kuis Pickers yang berkaitan dengan tema rukhah.				✓
4.	Saya mencoba berbagai cara untuk menyampaikan pemahaman saya terhadap hukum rukhah.				✓
5.	Saya berani menggunakan gagasan kreatif saat berdiskusi kelompok tentang topik rukhah.				✓
Keterampilan Kolaborasi (Collaboration)					
Kemampuan siswa bekerja sama dengan teman dalam memahami dan membahas materi rukhah.					

1.	Saya aktif bekerja sama dalam kelompok saat mendiskusikan materi rukhah.				✓
2.	Saya mendengarkan pendapat teman sebelum menyampaikan pendapat sendiri.				✓
3.	Saya menghormati teman kelompok yang kesulitan memahami rukhah.				✓
4.	Saya berusaha perbaikan pendapat saat bekerja kelompok dalam menjawab Pickers.				✓
5.	Saya ikut bertanggung jawab atas keberhasilan kerja kelompok dalam memahami konsep rukhah.				✓
Keterampilan Komunikasi (Communication)					
Kemampuan siswa menyampaikan pemahaman tentang rukhah secara lisan maupun tulisan dengan jelas dan efektif.					
1.	Saya bisa menjelaskan pengertian rukhah dengan bahasa saya sendiri kepada teman atau guru.				✓
2.	Saya mampu mengemukakan pendapat dengan percaya diri saat berdiskusi kelompok tentang rukhah.				✓
3.	Saya dapat membuat presentasi sederhana yang menjelaskan materi-materi rukhah.				✓
4.	Saya menghormati pernyataan kuis Pickers dan mampu menganggapi dengan alasan yang tepat.				✓
5.	Saya menjelaskan pendapat saya kelompok tentang rukhah dengan kalimat yang santun dan jelas.				✓

LEMBAR ANGGKET KETERAMPILAN 4C

Nama Responden : **Muhammad Fauzan Sababiyah**
 Kelas : **VII B / SMP**
 Sekolah : **SMP Negeri Klumpang Bandung**

Pertajuk Pengisian

- Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala 1 (sangat tidak setuju), skala 2 (tidak setuju), skala 3 (netral), dan skala 4 (sangat setuju) pada lembar jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda.

No	Instrumen Angket Keterampilan 4C	Kriteria			
		1	2	3	4
Keterampilan Berpikir Kritis (Critical Thinking)					
Kemampuan siswa menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari informasi tentang konsep rukhah.					
1.	Saya dapat menjelaskan alasan dibelakangnya rukhah dalam Islam berdasarkan dalil Al-Qur'an.				✓
2.	Saya mampu membandingkan antara hukum umum dan rukhah dalam praktik ibadah.				✓
3.	Saya bisa mengevaluasi kondisi yang menyebabkan seseorang mendapatkan keringanan rukhah.				✓
4.	Saya dapat menilai manfaat rukhah dalam menjaga kemudahan umat.				✓
5.	Saya berpikir secara logis dan sistematis saat menjawab soal-soal Pickers tentang rukhah.				✓
Keterampilan Kreatif (Creativity)					
Kemampuan siswa menunjukkan pemahaman tentang rukhah dengan cara yang orisinal dan kreatif.					
1.	Saya mampu membuat sketsa atau ilustrasi tentang bentuk-bentuk rukhah dalam ibadah.				✓
2.	Saya bisa menyajikan cerita atau skenario pendek tentang penerapan rukhah dalam kehidupan sehari-hari.				✓
3.	Saya memiliki ide unik dalam menjawab kuis Pickers yang berkaitan dengan tema rukhah.				✓
4.	Saya mencoba berbagai cara untuk menyampaikan pemahaman saya terhadap hukum rukhah.				✓
5.	Saya berani menggunakan gagasan kreatif saat berdiskusi kelompok tentang topik rukhah.				✓
Keterampilan Kolaborasi (Collaboration)					
Kemampuan siswa bekerja sama dengan teman dalam memahami dan membahas materi rukhah.					

1.	Saya aktif bekerja sama dalam kelompok saat mendiskusikan materi rukhah.				✓
2.	Saya mendengarkan pendapat teman sebelum menyampaikan pendapat sendiri.				✓
3.	Saya menghormati teman kelompok yang kesulitan memahami rukhah.				✓
4.	Saya berusaha perbaikan pendapat saat bekerja kelompok dalam menjawab Pickers.				✓
5.	Saya ikut bertanggung jawab atas keberhasilan kerja kelompok dalam memahami konsep rukhah.				✓
Keterampilan Komunikasi (Communication)					
Kemampuan siswa menyampaikan pemahaman tentang rukhah secara lisan maupun tulisan dengan jelas dan efektif.					
1.	Saya bisa menjelaskan pengertian rukhah dengan bahasa saya sendiri kepada teman atau guru.				✓
2.	Saya mampu mengemukakan pendapat dengan percaya diri saat berdiskusi kelompok tentang rukhah.				✓
3.	Saya dapat membuat presentasi sederhana yang menjelaskan materi-materi rukhah.				✓
4.	Saya menghormati pernyataan kuis Pickers dan mampu menganggapi dengan alasan yang tepat.				✓
5.	Saya menjelaskan pendapat saya kelompok tentang rukhah dengan kalimat yang santun dan jelas.				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
LEMBER

LEMBAR ANGIKET KETERAMPILAN 4C

Nama Responden : Yusuf Al Hafidh
 Kelas : XII IPA 2
 Sekolah : SMP Negeri Klumbang Bandung

Petunjuk Pengisian
 1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti.
 2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala 1 (sangat tidak setuju), skala 2 (tidak setuju), skala 3 (setuju), dan skala 4 (sangat setuju) pada lembar jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda.

No	Instrumen Angket Keterampilan 4C	Kriteria			
		1	2	3	4
Keterampilan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Kemampuan siswa menganalisis, mengorganisir, dan menarik kesimpulan dari informasi terhadap konsep-rubrik.					
1	Saya dapat mengidentifikasi alasan dibalik konsep rubrik dalam bentuk-bentuk dari Al-Qur'an.				✓
2	Saya mampu membedakan antara hukum umum dan rubrik dalam rubrik tersebut.				✓
3	Saya bisa mengorganisir konsep yang menyebabkan seseorang mendiskusikan konsep rubrik.		✓		
4	Saya dapat menilai manfaat rubrik dalam menjaga keselamatan umat.				✓
5	Saya berkeinginan secara logis dan sistematis saat menjawab soal-soal Pickers tentang rubrik.				✓
Keterampilan Kreatif (Creativity) Kemampuan siswa menyampaikan pemahaman tentang rubrik dengan cara yang orisinal dan inovatif.					
1	Saya mampu membuat diagram atau integrasi tentang bentuk-bentuk rubrik dalam bentuk.				✓
2	Saya bisa menyajikan cerita atau skenario pendek tentang pencapaian rubrik dalam kehidupan sehari-hari.				✓
3	Saya memiliki ide unik dalam menjawab soal Pickers yang berkaitan dengan tema rubrik.				✓
4	Saya mencoba berbagai cara untuk menyampaikan pemahaman saya terhadap bentuk rubrik.				✓
5	Saya berani menggunakan gagasan kreatif saat berdiskusi kelompok tentang topik rubrik.				✓
Keterampilan Kolaborasi (Collaboration) Kemampuan siswa bekerja sama dengan teman dalam memahami dan membahas materi rubrik.					

1.	Saya aktif bekerja sama dalam kelompok saat mendiskusikan contoh rubrik.				✓
2.	Saya mendengarkan pendapat teman sebelum menyampaikan pendapat sendiri.				✓
3.	Saya membantu teman kelompok yang kesulitan memahami rubrik.				✓
4.	Saya menghargai perbedaan pendapat saat bekerja kelompok dalam menjawab Pickers.				✓
5.	Saya bisa bertanggung jawab atas keberhasilan kerja kelompok dalam memahami konsep rubrik.				✓

Keterampilan Komunikasi (Communication)
Kemampuan siswa menyampaikan pemahaman tentang rubrik secara lisan maupun tulisan dengan jelas dan efektif.

1.	Saya bisa menjelaskan pengertian rubrik dengan bahasa saya sendiri kepada teman atau guru.				✓
2.	Saya menyampaikan pendapat dengan percaya diri saat berdiskusi kelompok tentang rubrik.				✓
3.	Saya dapat membuat presentasi sederhana yang menjelaskan materi tentang rubrik.				✓
4.	Saya memahami perlunya soal Pickers dan mampu menjawabnya dengan jawaban yang tepat.				✓
5.	Saya memiliki jawaban atas pertanyaan tentang rubrik dengan kalimat yang menarik dan jelas.				✓

LEMBAR ANGIKET KETERAMPILAN 4C

Nama Responden : Yusuf Al Hafidh
 Kelas : XII IPA 2
 Sekolah : SMP Negeri Klumbang Bandung

Petunjuk Pengisian
 1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti.
 2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skala 1 (sangat tidak setuju), skala 2 (tidak setuju), skala 3 (setuju), dan skala 4 (sangat setuju) pada lembar jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda.

No	Instrumen Angket Keterampilan 4C	Kriteria			
		1	2	3	4
Keterampilan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Kemampuan siswa menganalisis, mengorganisir, dan menarik kesimpulan dari informasi terhadap konsep-rubrik.					
1	Saya dapat mengidentifikasi alasan dibalik konsep rubrik dalam bentuk-bentuk dari Al-Qur'an.				✓
2	Saya mampu membedakan antara hukum umum dan rubrik dalam rubrik tersebut.				✓
3	Saya bisa mengorganisir konsep yang menyebabkan seseorang mendiskusikan konsep rubrik.		✓		
4	Saya dapat menilai manfaat rubrik dalam menjaga keselamatan umat.				✓
5	Saya berkeinginan secara logis dan sistematis saat menjawab soal-soal Pickers tentang rubrik.				✓
Keterampilan Kreatif (Creativity) Kemampuan siswa menyampaikan pemahaman tentang rubrik dengan cara yang orisinal dan inovatif.					
1	Saya mampu membuat diagram atau integrasi tentang bentuk-bentuk rubrik dalam bentuk.				✓
2	Saya bisa menyajikan cerita atau skenario pendek tentang pencapaian rubrik dalam kehidupan sehari-hari.				✓
3	Saya memiliki ide unik dalam menjawab soal Pickers yang berkaitan dengan tema rubrik.				✓
4	Saya mencoba berbagai cara untuk menyampaikan pemahaman saya terhadap bentuk rubrik.				✓
5	Saya berani menggunakan gagasan kreatif saat berdiskusi kelompok tentang topik rubrik.				✓
Keterampilan Kolaborasi (Collaboration) Kemampuan siswa bekerja sama dengan teman dalam memahami dan membahas materi rubrik.					

1.	Saya aktif bekerja sama dalam kelompok saat mendiskusikan contoh rubrik.				✓
2.	Saya mendengarkan pendapat teman sebelum menyampaikan pendapat sendiri.				✓
3.	Saya membantu teman kelompok yang kesulitan memahami rubrik.				✓
4.	Saya menghargai perbedaan pendapat saat bekerja kelompok dalam menjawab Pickers.				✓
5.	Saya bisa bertanggung jawab atas keberhasilan kerja kelompok dalam memahami konsep rubrik.				✓

Keterampilan Komunikasi (Communication)
Kemampuan siswa menyampaikan pemahaman tentang rubrik secara lisan maupun tulisan dengan jelas dan efektif.

1.	Saya bisa menjelaskan pengertian rubrik dengan bahasa saya sendiri kepada teman atau guru.				✓
2.	Saya menyampaikan pendapat dengan percaya diri saat berdiskusi kelompok tentang rubrik.				✓
3.	Saya dapat membuat presentasi sederhana yang menjelaskan materi tentang rubrik.				✓
4.	Saya memahami perlunya soal Pickers dan mampu menjawabnya dengan jawaban yang tepat.				✓
5.	Saya memiliki jawaban atas pertanyaan tentang rubrik dengan kalimat yang menarik dan jelas.				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KAJAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 15: Hasil Skor Angket Pengukuran Kecakapan 4C Siswa

CRE7B	COL7B	COM7B	CRI7B	CRE7C	COL7C	COM7C	CRI7C
20	19	19	19	14	18	17	14
13	15	14	16	18	20	17	16
19	18	18	17	18	16	12	18
19	16	18	16	15	17	18	14
16	18	15	15	12	14	20	13
15	16	15	12	17	18	18	17
17	17	19	15	19	20	19	19
18	18	19	18	17	17	19	19
19	19	19	20	18	16	16	17
18	18	19	17	17	20	18	17
15	16	18	18	19	19	19	20
17	19	17	16	17	18	15	16
16	18	17	13	17	17	16	16
18	19	19	19	10	18	17	18
17	18	19	20	11	12	13	12
15	17	17	17	18	18	18	18
10	13	14	15	17	16	17	15
18	20	15	17	18	17	19	16
17	19	18	19	19	19	18	19
19	18	19	19	19	19	18	19
336	351	348	338	330	349	344	333

Lampiran 16: Nilai Hasil Belajar Siswa

No.	Post Test	Pre Test	No.	Post Test	Pre Test
1	50	45	1	90	75
2	75	70	2	75	35
3	70	70	3	85	55
4	65	50	4	85	60
5	60	50	5	90	65
6	60	30	6	70	40
7	50	50	7	85	60
8	70	65	8	90	55
9	60	70	9	100	80
10	60	50	10	85	50
11	50	40	11	85	75
12	65	60	12	85	50
13	65	60	13	75	45
14	50	50	14	90	75
15	20	25	15	90	45
16	70	70	16	85	60
17	55	65	17	75	70
18	65	40	18	85	70
19	60	55	19	90	80
20	75	70	20	90	40

Kelas 7C (Kontrol)

Kelas 7B (Eksperimen)

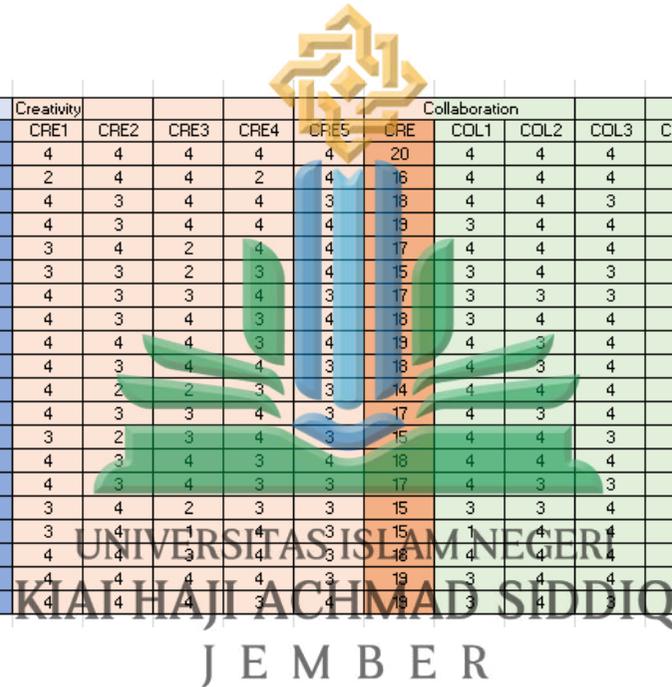
Lampiran 17: Tabulasi Angket 4C dan Tabulasi Hasil Belajar

Tabulasi angket kelas control post test

No.	Razpandogical Thinking					Creativity					Collaboration					Communication					Total				
	CR11	CR12	CR13	CR14	CR15	CR1	CR2	CR3	CR4	CR5	COL1	COL2	COL3	COL4	COL5	COM1	COM2	COM3	COM4	COM5		COM			
1	2	4	3	3	2	14	4	2	4	3	4	17	4	4	4	3	4	19	3	4	4	3	3	17	67
2	3	3	3	4	3	16	2	4	4	4	4	18	4	4	4	4	4	20	3	3	4	4	3	17	71
3	4	4	3	4	3	18	4	3	4	4	4	19	4	4	3	3	4	18	3	3	3	4	4	17	72
4	2	3	3	3	3	14	4	2	4	3	2	15	3	4	4	3	4	18	4	4	3	4	3	18	65
5	2	3	3	3	2	13	3	4	1	4	3	15	1	4	4	3	16	4	4	4	4	4	4	20	64
6	3	4	4	3	3	17	3	3	4	3	4	17	3	4	3	4	4	18	4	4	4	4	3	19	71
7	4	4	4	3	4	19	4	4	4	3	4	19	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	3	19	77
8	4	3	4	4	4	19	4	2	4	3	4	17	3	4	4	3	4	18	4	4	4	4	3	19	73
9	4	3	4	4	2	17	4	4	3	3	4	18	4	3	4	3	2	16	4	4	3	3	4	18	66
10	3	4	4	3	3	17	4	3	4	2	3	16	4	3	4	4	4	19	3	4	4	3	4	18	70
11	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	4	19	4	4	4	3	4	19	3	4	4	4	4	19	77
12	3	3	3	4	3	16	4	3	3	4	3	17	3	3	4	4	4	18	4	3	4	3	3	17	68
13	2	4	4	3	3	16	3	4	3	4	3	17	4	4	3	4	3	18	3	3	3	4	4	17	68
14	4	4	3	4	3	18	4	3	3	3	4	17	4	4	4	4	3	19	4	4	4	3	4	19	73
15	1	2	3	2	4	12	2	2	4	3	3	14	4	3	3	3	2	15	3	2	2	3	3	13	54
16	3	4	3	4	4	18	4	4	3	3	4	18	3	3	4	4	4	18	4	4	4	3	3	18	72
17	2	3	3	3	4	15	3	4	4	4	3	18	3	4	4	4	3	18	4	4	4	4	4	20	71
18	3	3	4	3	3	16	4	3	3	4	4	18	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	72
19	4	4	3	4	4	19	4	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	3	18	75
20	4	4	4	3	4	19	4	4	4	3	4	19	4	4	4	3	4	19	3	4	4	4	3	18	75

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabulasi angket kelas eksperimen post test

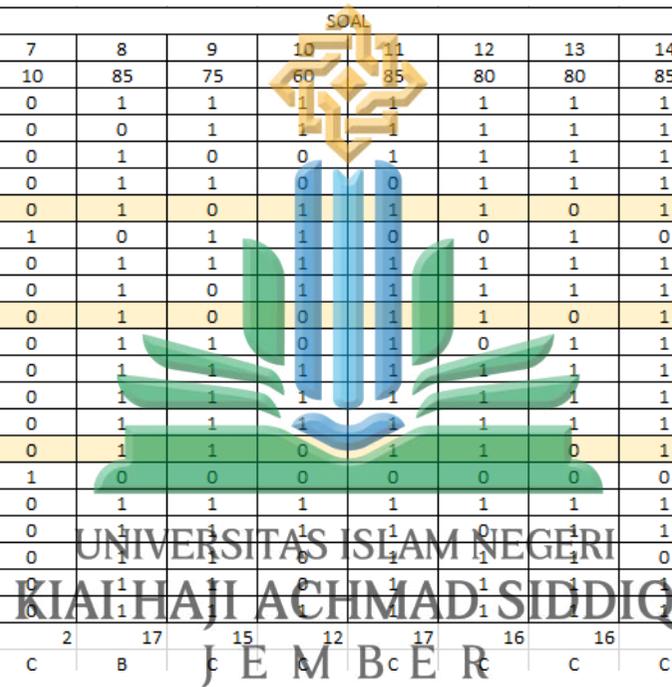


No.	Responderical Thinking					Total	Creativity					Collaboration					Communication					Total	
	CR1	CR2	CR3	CR4	CR5		CRE1	CRE2	CRE3	CRE4	CRE5	COL1	COL2	COL3	COL4	COL5	COM1	COM2	COM3	COM4	COM5		COM
1	4	4	3	4	4	19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	19	77
2	3	3	3	4	3	16	2	4	4	2	4	4	4	4	3	19	3	3	3	4	3	16	67
3	4	3	3	4	3	17	4	3	4	4	3	4	4	3	4	18	3	3	4	4	4	18	71
4	4	3	3	3	3	16	4	3	4	4	4	4	4	3	4	18	4	4	3	4	3	18	71
5	3	3	4	2	3	15	3	4	2	4	4	4	4	3	4	19	3	3	2	4	3	15	66
6	2	3	2	2	3	12	3	3	2	3	4	4	3	4	4	18	2	4	3	4	3	16	61
7	3	3	2	3	4	15	4	3	3	4	3	4	3	3	4	17	4	3	4	4	4	19	68
8	4	3	4	4	3	18	4	3	4	3	4	4	3	4	4	19	4	4	4	4	3	19	74
9	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	4	4	3	4	4	19	4	4	4	4	4	20	78
10	3	4	4	3	3	17	4	3	4	4	3	4	3	4	3	18	4	4	4	3	4	19	72
11	4	4	3	4	3	18	4	2	2	3	3	4	4	4	3	19	3	3	4	4	4	18	69
12	3	3	3	4	3	16	4	3	3	4	3	4	3	4	4	19	4	3	4	3	3	17	69
13	2	4	2	3	2	13	3	2	3	4	3	4	3	4	3	18	3	3	3	4	4	17	63
14	4	4	3	4	4	19	4	3	4	3	4	4	4	4	3	19	4	3	4	4	4	19	75
15	4	4	4	4	4	20	4	3	4	3	3	4	3	3	4	18	4	4	4	3	4	19	74
16	3	4	3	4	3	17	3	4	2	3	3	4	3	4	3	17	3	4	4	3	3	17	66
17	2	3	3	3	4	15	3	4	1	4	3	4	4	4	3	16	4	4	4	4	1	17	63
18	3	3	4	3	4	17	4	4	3	4	3	4	4	4	4	20	3	4	4	4	2	17	72
19	4	4	3	4	4	19	4	4	4	4	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	3	18	75
20	4	4	4	3	4	19	4	4	4	3	4	4	3	4	4	18	4	4	4	4	3	19	75

J E M B E R

Hasil Belajar Post Test kelas Kontrol

SOAL																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
75	75	80	85	80	85	10	85	75	60	85	80	80	85	70	85	55	80	80	75
0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1
1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0
1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	15	16	17	16	17	2	17	15	12	17	16	16	17	14	17	11	16	16	15
C	D	C	C	C	D	C	B	C	C	B	C	C	B	B	B	C	B	B	

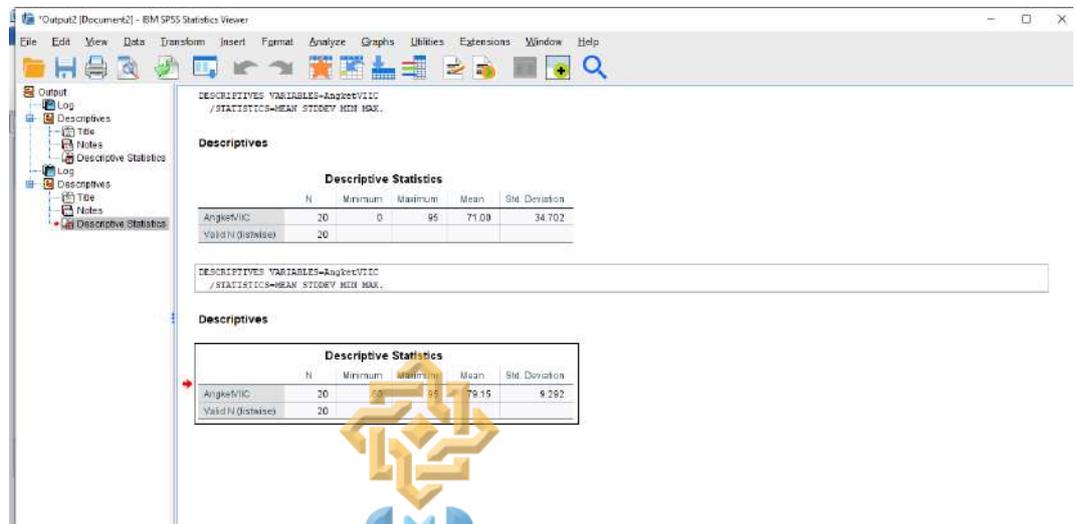


Hasil Belajar Post Test kelas Eksperimen

		SOAL																			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	40	95	100	60	85	100	60	85	90	100	90	100	100	95	75	85	95	100	100	50	
	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	15
	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17
	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	14
	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	15
	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
41	8	19	20	12	17	20	12	17	18	20	18	20	20	19	15	17	19	20	20	10	341
	C	D	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C	C	C	B	B	B	C	B	B	

Lampiran 18: Hasil SPSS

Angket kelas kontrol dan Eksperimen

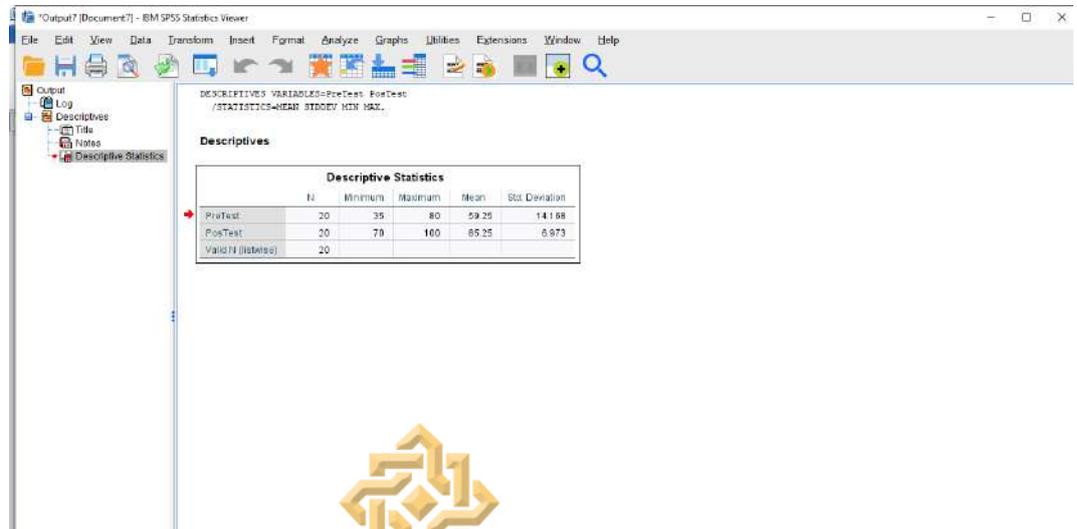


Hasil belajar kelas kontrol

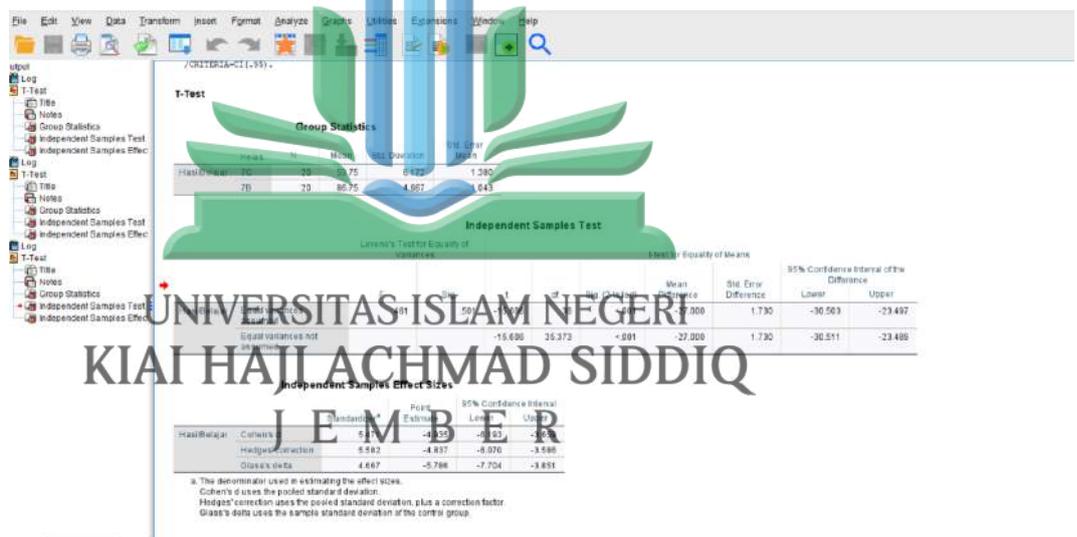


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Hasil belajar kelas eksperimen



Hasil Uji *t*-test



Lampiran 19: Foto-Foto Kegiatan Pembelajaran

No.	Foto Kegiatan	Keterangan Kegiatan
1.		Uji coba penggunaan kode unik media plickers
2.		Penjelasan proses menggunakan dan menjawab pertanyaan pada media plickers

3.		<p>Pembagian kode unik dan posisi duduk siswa untuk melaksanakan kegiatan plickers</p>
4.		<p>Siswa melaksanakan kegiatan menjawab pertanyaan dengan menggunakan kode unik pada media plickers</p>

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 20: Surat Keterangan Bebas Tanggungan Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQJEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp:
(0331) 487550
Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id



**SURAT KETERANGAN
BEBAS TANGGUNGAN PLAGIASI**
Nomor: 1446/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/05/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas* terhadap naskah tesis

Nama	: Abidah Laifatul Ulwa
NIM	: 233206030036
Prodi	: Pendidikan Agama Islam (S2)
Jenjang	: Magister (S2)

dengan hasil sebagai berikut:

BAB	ORIGINAL	MINIMAL ORIGINAL
Bab I (Pendahuluan)	11 %	30 %
Bab II (Kajian Pustaka)	30 %	30 %
Bab III (Metode Penelitian)	28 %	30 %
Bab IV (Paparan Data)	15 %	15 %
Bab V (Pembahasan)	10 %	20 %
Bab VI (Penutup)	5 %	10 %

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh ujian tesis.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER, 28 Mei 2025

Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I
Wakil Direktur



Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197202172005011001

*Menggunakan Aplikasi Turnitin



Lampiran 21: Riwayat Hidup Peneliti

RIWAYAT HIDUP



Abidah Lailatul Ulwa dilahirkan di Bondowoso, Jawa Timur tanggal 17 Desember 2000, anak kedua dari dua bersaudara, pasangan Bapak Balok Bintoro dan Ibu Tri Tanti Dewi Purwanti. Alamat: Ds. Sumbersuko, Kec. Klabang, Bondowoso, Jawa Timur, HP. 087721674473, e-mail: abidahlailatululwa9@gmail.com. Pendidikan dasar dan menengah telah ditempuh di Bondowoso. Tamat MI tahun 2013, dan MTs tahun 2016 di Yayasan At-Taqwa Bondowoso, dan MA Negeri Bondowoso pada tahun 2019.

Pendidikan berikutnya yang telah ditempuh di UIN KHAS Jember program Pendidikan Agama Islam hingga lulus pada tahun 2023. Dan studi berikutnya melanjutkan studi S2 di Pascasarjana UIN KHAS Jember dari tahun 2023 program studi Pendidikan Agama Islam.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KHAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R