

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MTs Negeri 1 Kudus

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus adalah lembaga pendidikan setingkat dengan sekolah menengah pertama yang berstatus negeri yang berciri Islamic dan menjadi lembaga pendidikan yang dinaungi oleh Kementerian Agama Kabupaten Kudus. Pada mulanya namanya adalah “MTs Negeri Kudus” yaitu madrasah pergantian dari Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN) 6 tahun berdasar pada KMA Nomor 16 Tahun 1978 tertanggal 16 Maret 1978. Oleh karena itu mulai 1979 PGAN di seluruh Indonesia dibagi dua tingkatan yakni PGA 3 tahun (sederajat SMA) dan MTs 3 tahun (sederajat SMP). Dengan putusan itu muncullah MTs Negeri 1 Kudus yang dikepalai oleh H. Sukimo AF sebagai kepala madrasah pertama.⁹³

MTs Negeri Kudus sedari awal memang berada di Prambatan Kidul, Kaliwungu Kudus. Pada tahun 1979 ruangan kelas yang difungsikan sebagai tempat pembelajaran pada mulanya hanya berjumlah 3 kelas. Namun pada tahun 1983 ruangan tersebut bertambah menjadi 15 kelas, kemudian bertambah lagi menjadi 21 kelas pada tahun 1987 dan sekarang terdapat 33 kelas. MTs Negeri Kudus berganti nama menjadi MTs Negeri 1 Kudus dimulai sejak awal bulan Juni 2011, hal ini berdasar pada Peraturan Menteri Keagamaan RI Nomor 95 Tahun 2011, tertanggal 1 Juni 2011.⁹⁴ Selama berdirinya MTs Negeri 1 Kudus dari tahun 1979 hingga sekarang ini telah dikepalai sebanyak delapan Kepala Madrasah dengan tanggung jawab dan dedikasi tinggi dalam membesarkan nama madrasah.

Beberapa pimpinan yang pernah menjabat sebagai Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus adalah sebagai berikut:⁹⁵

1. H. Sukimo AF menjabat dari tahun 1979-1991
2. Drs. Mas’adi menjabat dari tahun 1991-1994

⁹³ Profil Madrasah, MTs Negeri 1 Kudus, 2022.

⁹⁴ Profil Madrasah, MTs Negeri 1 Kudus, 2022.

⁹⁵ Profil Madrasah, MTs Negeri 1 Kudus, 2022.

3. Drs. H. Haryono menjabat dari tahun 1994-1999
4. Drs. H. Abdullah Zahid, M.Ag menjabat dari tahun 1999-2003
5. Drs. H. Syafi'i menjabat dari tahun 2003-2006
6. Drs. H. Nur Salim M.Pd.I menjabat dari tahun 2006-2014
7. H. Ali Musyafak S.Ag., M.Pd.I menjabat dari tahun 2014-2018
8. H.M. Taufiq Hidayat, S.Ag., M.Pd menjabat dari tahun 2018-2023

Saat ini Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus dikepalai oleh Plt (sementara) yakni Drs. H. Turikhan, S.Pd. Hal ini dikarenakan Kepala Madrasah sebelumnya yaitu H.M. Taufiq Hidayat, S.Ag., M.Pd telah purna tugas sebagai Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus pada bulan Februari 2023.

2. Letak Geografis MTs Negeri 1 Kudus

Berdasar letak geografisnya, Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus terletak di desa Prambatan Kidul Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus, tepatnya berada di Jl. Kadilangu No. 549. Terkait batasan lembaga pendidikan MTs Negeri 1 Kudus yakni berada pada:⁹⁶

- a. Sebelah Timur : berbatasan dengan perumahan Purwosari
- b. Sebelah Selatan : bebatasan dengan usaha laundry milik warga (Fikri Laundry)
- c. Sebelah Barat : berbatasan dengan MAN 2 Kudus
- d. Sebelah Utara : berbatasan dengan MIN Kudus

Sedangkan batas untuk desa Prambatan dimana lokasi MTs Negeri 1 Kudus berada yakni:⁹⁷

- a. Sebelah Timur : berbatasan dengan desa Purwosari
- b. Sebelah Selatan : berbatasan dengan desa Ploso
- c. Sebelah Barat : berbatasan dengan desa Klisat
- d. Sebelah Utara : berbatasan dengan desa Bakalan Krapyak

Berdasarkan pada letak geografisnya tersebut MTs Negeri 1 Kudus berada di wilayah yang sangat strategis sebagai lembaga pendidikan dan sangat kondusif untuk

⁹⁶ Hasil Observasi oleh Peneliti pada 5 Januari 2023.

⁹⁷ Hasil Observasi oleh Peneliti pada 5 Januari 2023.

melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini karena MTs N 1 Kudus berdomisili di kompleks perumahan masyarakat dan kompleks pendidikan sehingga jauh dari keriuhan jalan raya, serta aksesnya mengarah ke lokasi juga bisa dengan mudah dilewati oleh roda kendaraan empat. Selain itu di kompleks ini juga berdampingan dengan lembaga pendidikan lain seperti MIN Kudus, MAN 2 Kudus, SMK Ma'arif Kudus, SMKN 1 Kudus, SMAN 2 Kudus, serta kampus STIKES Muhammadiyah Kudus.⁹⁸

3. Profil MTs Negeri 1 Kudus

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus sebagai lembaga pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Kudus juga mempunyai identitas sebagai berikut:⁹⁹

1. Nama Madrasah : MTs Negeri 1 Kudus
2. No. Statistik Madrasah : 21.1.33.19.01.001
3. Alamat : Jl. Kadilangu No. 549
4. Desa : Prambatan Kidul
5. Kecamatan : Kaliwungu
6. Kabupaten : Kudus
7. Provinsi : Jawa Tengah
8. Kode Pos : 59331
9. Telp : (0291) 431777
10. E-mail : mts_negeri_kudus@yahoo.co.id
11. SK Pendirian Alih Fungsi : KMA Nomor 16 Tahun 1978
Tanggal 16 Maret 1978
12. Tahun Berdiri : 1979
13. Status : Negeri
14. Waktu KBM : Pagi
15. Tanah/Bangunan : Milik Sendiri (Kementerian Agama)
16. KKM : KKMTs Kaliwungu

⁹⁸ Profil Madrasah, MTs Negeri 1 Kudus, 2022.

⁹⁹ Profil Madrasah, MTs Negeri 1 Kudus, 2022.

17. Jumlah Anggota : 1 MTs Negeri dan 41 MTs Swasta KKM

4. Visi dan Misi MTs Negeri 1 Kudus

a. Visi

MTs Negeri 1 Kudus selalu mempertimbangkan harapan dari masyarakat dan peserta didik sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah yang mempunyai ciri khas Islami. Dengan hal itu harapan yang diberikan oleh MTs Negeri 1 Kudus melalui visinya yaitu: *“Terwujudnya Madrasah Berbudi Pekerti Mulia, Berprestasi Prima dan Berbudaya Peduli Lingkungan”*.¹⁰⁰

b. Misi

Dalam mendukung dan mewujudkan visinya, MTs Negeri 1 Kudus menciptakan misinya berikut ini:¹⁰¹

- a. Mewujudkan insan yang berkarakter Islami, berakhlakul karimah, mandiri, inovatif, kreatif dan kompetitif.
- b. Mewujudkan proses pendidikan sesuai dengan sistem pendidikan nasional dan keunggulan lokal.
- c. Mewujudkan peserta didik yang berprestasi di bidang akademik dan non akademik.
- d. Mengembangkan kemampuan bakat minat secara optimal melalui kegiatan ekstrakurikuler.
- e. Meningkatkan SDM Madrasah yang lebih berkompeten.
- f. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan *stakeholder* dalam pengembangan madrasah.
- g. Menumbuhkan budaya cinta dan kepedulian terhadap lingkungan.

Selain visi misi diatas, MTs Negeri 1 Kudus juga memiliki motto yaitu: *“Prima dalam Prestasi, Mulia dalam Budi Pekerti”*.

5. Struktur Organisasi MTs Negeri 1 Kudus

Adanya struktur organisasi di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus bertujuan agar terjadi kejelasan dalam setiap

¹⁰⁰ Profil Madrasah, MTs Negeri 1 Kudus, 2022.

¹⁰¹ Profil Madrasah, MTs Negeri 1 Kudus, 2022.

tugas pokok dari setiap masing-masing individu dalam struktur organisasi. Oleh karena itu struktur tersebut mempunyai peranan yang sentral, terdiri atas komite, kepala sekolah, wakil kepala sekolah, seksi, guru wali kelas serta tata usaha. Semua itu tidak akan mempunyai peran tugas dan fungsinya masing-masing dalam sebuah organisasi di madrasah. Dengan demikian mereka mempunyai tanggungan yang besar dalam memangku tugas utama dari setiap bagian struktur organisasi di madrasah. Oleh karena itu informasi yang telah didapatkan peneliti terkait struktur organisasi di MTs Negeri 1 Kudus pada tahun 2022/2023, ialah:¹⁰²

- a. Kepala Madrasah : H.M. Taufiq Hidayat, S.Ag., M.Pd
- b. Ketua Komite Madrasah : Drs. H. Ahmad Saerozi
- c. Kepala Tata Usaha : M. Ghufron, S.Kom., M.Pd
- d. Wakabid Akademik : Rakhmad Basuki, M.Pd
- e. Wakabid Kesiswaan : H. Eko Sudarmanto, M.Pd
- f. Wakabid Sarpras : Drs. H. Turikhan, M.Pd
- g. Wakabid Humas & Keagamaan : Sutikat, S.Ag., M.Pd

Adapun seksi-seksi dalam struktur organisasi di MTs Negeri 1 Kudus pada tahun 2022/2023, ialah:

- a. Seksi Akademik & Proses Pembelajaran : Drs. H. Ahmad Suprpto
- b. Seksi Kelas Unggulan : H. Aris Haryono, S.Pd
- c. Seksi Pengolah Data Akademik : Aji Pamungkas, S.Pd
- d. Seksi Keosisan : Dwi Teguh Putrono, S.Pd
- e. Seksi Olahraga : Andryanto, S.Pd
- f. Seksi Kesenian : Siswanto, S.Pd
- g. Kepala Laboratorium : Istiftah, S.Pd
- h. Kepala Perpustakaan : Candra Taufiq A.M, S.Pd
- i. Seksi Koperasi : Hj. Sofianita, S.Pd
- j. Seksi Keagamaan : Nur Hidayah, S.Ag.,

¹⁰² Hasil Observasi Peneliti pada 5 Januari 2023.

- k. Seksi *Boarding School* : M.Pd
Hj. Khoridah, S.Ag.,
M.Pd
- l. Seksi SIM, Jurnalistik : Dimas Maulana Y,
& Peng. Kreativitas S.Pd

B. Deskripsi Data Penelitian

Data yang telah dikumpulkan peneliti melalui kegiatan wawancara dan pengamatan akan diuraikan berdasarkan rumusan permasalahan yang telah dibuat sebelumnya. Adapun deskripsi data tersebut yaitu:

1. Implementasi Media Pembelajaran *Plickers* pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus ialah lembaga pendidikan dibawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Kudus yang terus menerus melakukan peningkatan terhadap kualitas pendidikannya. Sejalan dengan kemajuan era dan ilmu teknologi khususnya di bidang pendidikan, Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus telah menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal yang demikian dinyatakan oleh Waka Bidang Kurikulum, bahwasanya untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas pihak sekolah telah menyediakan fasilitas seperti pemasangan LCD proyektor pada tiap kelas dan ketersediaan jaringan WiFi untuk warga sekolah. Selain itu pihak sekolah juga turut menyediakan media pembelajaran lain seperti alat-alat peraga pembelajaran yang di dalamnya termasuk penyediaan buku-buku yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa.¹⁰³

Disamping adanya sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas, guru juga memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dimana guru berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman agar proses penerimaan materi kepada siswa dapat tersampaikan dengan baik. Menurut guru mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai agar dapat berjalan dengan lancar guru terlebih dahulu mengkonduksifkan

¹⁰³ R.B, wawancara oleh penulis, 5 Januari 2023, wawancara 1, transkrip.

kelas. Siswa terlebih dahulu di buat rileks dan ditanamkan rasa senang pada siswa bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran yang menyenangkan untuk dipelajari. Meskipun agak sulit untuk menerapkannya akan tetapi hal tersebut harus tetap dilakukan demi mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.¹⁰⁴

Dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih bermakna lagi bagi siswa, usaha yang dilakukan oleh guru IPS biasanya dengan menerapkan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran materi yang sifatnya banyak dapat tersampaikan dengan mudah, seperti menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video namun tetap disesuaikan dengan materinya. Disamping itu guru IPS kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus juga menuturkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran IPS menjadikan suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan, siswa menjadi lebih tertarik terhadap materi dan jauh lebih aktif dari pada saat menggunakan metode ceramah.¹⁰⁵

Berdasarkan observasi di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus, peneliti telah mengamati dalam kegiatan pembelajaran IPS tersebut terdapat implementasi media pembelajaran dengan menggunakan *plickers*. Guru IPS kelas VIII menjelaskan bahwa media pembelajaran *plickers* merupakan media pembelajaran yang menggunakan kartu pintar berbentuk *barcode* yang dapat digunakan siswa dalam menjawab soal. Dalam media pembelajaran *plickers* guru juga dapat membuat soal dengan memasukkan gambar-gambar, video maupun animasi, dengan menyajikan materi pelajaran yang seperti itu akan menjadikan siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran IPS. Selain itu dalam media pembelajaran *plickers* guru juga dapat melihat nilai siswa secara langsung, sehingga memudahkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran.¹⁰⁶

Dalam implementasi media pembelajaran *plickers* pada mata pelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus tentunya memiliki alasan dan tujuannya. Hal tersebut disampaikan oleh guru mata pelajaran IPS bahwasanya

¹⁰⁴ H.A, wawancara oleh penulis, 13 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

¹⁰⁵ H.A, wawancara oleh penulis, 13 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

¹⁰⁶ H.A, wawancara oleh penulis, 13 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

penggunaan media pembelajaran *plickers* dipilih untuk menumbuhkembangkan motivasi siswa supaya lebih giat belajar dan memberi kesegaran baru dalam proses pembelajaran agar suasananya tidak monoton seperti saat penggunaan metode ceramah.¹⁰⁷ Penerapan media pembelajaran *plickers* pada pembelajaran IPS di kelas VIII tersebut tidak dilakukan setiap pertemuan. Akan tetapi penerapannya tetap disesuaikan berdasarkan materi yang diajarkan. Hal ini dilakukan untuk mencegah adanya kejenuhan siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan secara terus-menerus. Dalam pertemuannya sesekali guru mata pelajaran IPS menyelingi pembelajaran IPS dengan media pembelajaran yang lainnya atau menggunakan metode pembelajaran tertentu seperti *discovery learning* dan PBL.¹⁰⁸

Melalui hasil observasi peneliti, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *plickers* pada mata pelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus akan di deskripsikan sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran

Tahap perencanaan merupakan tahap awal sebelum guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahapan ini guru IPS kelas VIII terlebih dahulu melakukan persiapan diantaranya dengan membuat RPP terlebih dahulu, kemudian membuat kelas di *plickers* serta mengimput nama siswa ke dalam *plickers*. Guru juga menyiapkan materi pembelajaran berupa video animasi, materi diskusi, dan soal-soal evaluasi yang dibuat melalui media pembelajaran *plickers*. Dalam tahap ini guru juga melakukan pengecekan terlebih dahulu terhadap peralatan-peralatan yang akan dipergunakan dalam penggunaan *plickers*, seperti kartu *barcode*, *smartphone*, LCD Proyektor, dan lain sebagainya.¹⁰⁹ Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut yakni sebagai berikut:

¹⁰⁷ H.A, wawancara oleh penulis, 13 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

¹⁰⁸ H.A, wawancara oleh penulis, 13 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

¹⁰⁹ H.A, wawancara oleh penulis, 13 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

Tabel 4.1
RPP Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus
Tahun Pelajaran 2022/2023
Pembelajaran Menggunakan Video di *Plickers*

1. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa bersama untuk memulai pembelajaran (religius). • Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik). • Mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait materi pelajaran sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan diberikan. • Memberikan gambaran kepada peserta didik tentang materi yang akan diberikan. • Guru membagikan <i>plickers card</i> pada peserta didik dan menjelaskan tata cara penggunaannya.
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan materi melalui <i>plickers web</i>. • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat dan mengamati terkait video tentang redistribusi pendapatan nasional. • Peserta didik dibimbing untuk menyampaikan hal-hal yang ingin diketahui tentang redistribusi pendapatan nasional. • Guru menyampaikan permasalahan yang akan dipecahkan terkait video yang telah ditayangkan.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru melakukan penegasan terkait kesimpulan materi. ✓ Peserta didik diberikan evaluasi pembelajaran terkait materi dengan cara memberikan <i>post test</i>. • Guru memaparkan materi selanjutnya dan menganjurkan peserta didik untuk mempersiapkan materi selanjutnya. • Guru dan peserta didik melakukan doa dan menyampaikan salam penutup (religius).

Tabel 4.2
RPP Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus
Tahun Pelajaran 2022/2023
Evaluasi Menggunakan Kartu Pintar *Plickers*

1. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa bersama untuk memulai pembelajaran (religius). • Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan (mengecek kehadiran peserta didik). • Guru membagikan <i>plickers card</i> pada peserta didik dan menjelaskan tata cara penggunaannya.
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan waktu untuk peserta didik belajar selama 15 menit sebelum melakukan evaluasi bab 3. • Guru menayangkan soal-soal evaluasi bab 3 melalui <i>plickers web</i>. • Peserta didik menjawab soal melalui <i>plickers card</i>. • Guru meng-<i>scan</i> setiap jawaban peserta didik melalui aplikasi <i>plickers</i> di <i>smartphone</i>.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menayangkan hasil evaluasi dan melakukan penegasan terkait soal-soal yang paling banyak dijawab salah oleh peserta didik. • Guru memberikan reward kepada peserta didik yang mendapat nilai tertinggi dalam evaluasi bab 3. • Guru dan peserta didik melakukan doa dan menyampaikan salam penutup (religius).

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan KBM dengan menerapkan media pembelajaran *plickers*, guru berpedoman pada perencanaan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Penyampaian materi dilakukan secara runtut berdasarkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran IPS di kelas VIII MTs

Negeri 1 Kudus dengan menggunakan media pembelajaran *plickers* terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan oleh peneliti dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan

Guru masuk kelas, mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam. Dilanjutkan kegiatan berdoa bersama sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru mengkondisikan suasana pembelajaran dan mengecek kehadiran peserta didik. Guru menyinggung materi sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan diberikan. Kemudian guru membagikan kartu *plickers* kepada peserta didik dan menjelaskan teknik penggunaannya.

2. Kegiatan Inti

Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait materi yang akan dipelajari dan dipersilahkan untuk menonton video pembelajaran IPS melalui media pembelajaran *plickers*. Ketika menayangkan video pembelajaran guru terkadang menjelaskan hal-hal yang ada dalam video. Setelah menonton video pembelajaran peserta didik dipersilahkan untuk bertanya dan menyampaikan hal-hal yang ingin diketahui lebih lanjut terkait materi serta memecahkannya bersama-sama dengan peserta didik.

3. Kegiatan Penutup

Guru melakukan refleksi tentang materi yang telah dipelajari dan melakukan evaluasi pembelajaran dalam bentuk *post test* untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi. Setelah melakukan *post test* guru menampilkan hasil evaluasi pada peserta didik serta mengingatkan kepada peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama serta memberikan salam penutup.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan oleh peneliti terhadap pelaksanaan evaluasi atau ulangan harian mata pelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus

dengan menerapkan media pembelajaran *plickers* oleh guru IPS kelas VIII tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan

Guru masuk kelas, mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam. Dilanjutkan kegiatan berdoa bersama sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru mengkondisikan suasana pembelajaran dan mengecek kehadiran peserta didik. Kemudian guru membagikan kartu *plickers* kepada peserta didik dan menjelaskan teknik penggunaannya.

2. Kegiatan Inti

Guru memberikan peserta didik waktu selama 15 menit untuk mempelajari materi. Setelah 15 menit guru melakukan evaluasi materi IPS kelas VIII pada bab 3 dengan cara menayangkan soal-soal dalam bentuk *multiple coich* (pilihan ganda) melalui *plickers*. Kemudian peserta didik dipersilahkan menjawab soal dengan cara mengangkat kartu *plickers* dan guru segera meng-*scan* jawaban peserta didik lewat aplikasi *plickers* yang telah di install di *smartphone* guru.

3. Kegiatan Penutup

Guru menayangkan hasil evaluasi peserta didik dan melakukan penegasan terkait soal-soal yang persentasenya paling rendah yaitu soal yang paling banyak di jawab salah oleh peserta didik, kemudian di evaluasi kembali oleh guru. Guru memberikan reward kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi di kelasnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam penutup.

2. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran *Plickers* dalam Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus

Motivasi belajar dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Dengan adanya motivasi belajar baik yang muncul dari dalam diri maupun dari luar diri siswa dapat membantu meningkatkan kreativitas dan aktivitas siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan observasi peneliti, salah satu upaya guru untuk menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa kelas VIII

MTs Negeri 1 Kudus terhadap pembelajaran IPS adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yaitu melalui penggunaan media pembelajaran *plickers* pada pembelajaran IPS.

Media pembelajaran secara umum digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi berupa materi kepada siswa agar mudah dimengerti dan dipahami. Dalam penggunaan media pembelajaran baik yang berbasis digitalisasi maupun tradisional pastinya membawa dampak yang berbeda-beda dalam setiap pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siswa. Penggunaan media pembelajaran *plickers* yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VIII tersebut juga memiliki dampak positif dan dampak negatif terhadap proses pembelajaran IPS yang dilakukannya.

Berdasarkan dari penggalan data peneliti, dampak positif dari penerapan media pembelajaran *plickers* dalam menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa kelas VIII yakni *pertama* menjadikan siswa lebih interaktif dan tertarik terhadap pembelajaran IPS yang dirasa selama ini membosankan dan tidak menarik. *Kedua* siswa cenderung lebih senang dan antusias dalam menerima materi karena pembelajaran dikemas dengan menarik melalui video animasi serta soal-soal yang hanya dapat dijawab melalui kartu pintar *plickers*. *Ketiga* siswa menjadi lebih semangat dalam belajar, hal ini dikarenakan rangsangan yang diberikan oleh guru tersebut menimbulkan rasa keingintahuan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sehingga dapat mendorong munculnya motivasi dalam diri siswa. Selain itu guru mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus juga mengatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *plickers* nilai siswa cenderung lebih baik dari pada sebelumnya saat menggunakan metode ceramah.¹¹⁰

Selain pernyataan dari guru mata pelajaran IPS kelas VIII, hal yang sama juga diungkapkan oleh para siswa bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *plickers* dalam pembelajaran IPS di kelas menjadikan suasana lebih menyenangkan dan seru. Dengan adanya media *plickers* siswa menjadi lebih berminat sehingga dari adanya minat tersebut mendorong motivasi dalam diri siswa untuk belajar lebih giat.

¹¹⁰ H.A, wawancara oleh penulis, 13 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

Seperti pernyataan oleh B.I.K selaku siswa kelas VIII F MTs Negeri 1 Kudus, mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran *plickers* menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena sebelumnya pembelajaran IPS cenderung membosankan dan banyak ceramah sehingga banyak siswa akan mudah mengantuk saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan adanya *plickers* pembelajaran menjadi lebih seru, antusias siswa ada karena siswa tidak hanya melihat guru menerangkan saja akan tetapi juga terlibat aktif dalam pembelajaran.¹¹¹ Kemudian M.N.F.A siswa kelas VIII F MTs Negeri 1 Kudus juga mengatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *plickers* menjadikan siswa tersebut lebih tertarik dan berminat lagi pada pembelajaran IPS, siswa menganggap bahwa pembelajaran menjadi lebih simpel karena tidak lagi disuruh oleh guru untuk mencatat materi yang terlalu banyak karena materi telah disampaikan melalui video pembelajaran.¹¹²

Selain itu M.R.F.H selaku kelas VIII I MTs Negeri 1 Kudus juga memberikan tanggapan yang baik, dimana siswa tersebut menjadi lebih tertarik lagi pada pelajaran IPS kalau pembelajaran menggunakan media *plickers*, hal tersebut juga disebabkan oleh siswa yang cenderung merasa bosan ketika pembelajaran menggunakan ceramah.¹¹³ Respon yang sama juga diberikan oleh Z.Q.A siswa kelas VIII I MTs Negeri 1 Kudus, bahwasanya ia menjadi lebih berminat pada pembelajaran IPS yang dirasa selama ini banyak mencatat dan menghafal. Akan tetapi setelah pembelajaran menggunakan *plickers* siswa bisa belajar dengan menggunakan kartu pintar yang menjadikan pembelajaran tersebut lebih unik dan seru.¹¹⁴ Selain itu A.C siswa kelas VIII I MTs Negeri 1 Kudus juga turut mengungkapkan, pembelajaran dengan media *plickers* menjadikannya lebih berminat lagi pada pelajaran IPS terlebih siswa tersebut pada awalnya tidak terlalu menyukai pelajaran IPS. Namun setelah menggunakan *plickers* pada pembelajaran

¹¹¹ B.I.K, wawancara oleh penulis, 1 Maret 2023, wawancara 3, transkrip.

¹¹² M.N.F.A, wawancara oleh penulis, 1 Maret 2023, wawancara 4, transkrip.

¹¹³ M.R.F.H, wawancara oleh penulis, 1 Maret 2023, wawancara 5, transkrip.

¹¹⁴ Z.Q.A, wawancara oleh penulis, 1 Maret 2023, wawancara 6, transkrip.

IPS dapat membangkitkan rasa keingintahuannya terhadap IPS.¹¹⁵

Dalam penggunaan media pembelajaran *plickers* pada pembelajaran IPS di kelas VIII juga dapat berdampak negatif bagi siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti dampak negatif tersebut yakni media *plickers* termasuk dalam jenis media pembelajaran yang bersifat audio visual, sehingga memungkinkan penglihatan siswa cepat lelah karena disebabkan oleh video maupun gambar yang kurang tajam dalam penayangannya menggunakan LCD proyektor. Media LCD proyektor pada setiap kelas memiliki tampilan cahaya yang berbeda-beda, hal tersebut yang menjadikan pandangan siswa kabur ketika materi pembelajaran disampaikan dalam bentuk video terlebih bagi siswa yang duduk dibangku paling belakang. Dari dampak negatif tersebut sesekali fokus siswa menjadi teralihkan dan menjadikan pembelajaran kurang maksimal.

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Implementasi Media Pembelajaran *Plickers* pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus

Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas penyampaian pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran guru berperan penting menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menyenangkan, nyaman dan memotivasi peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hidayat & Abdullah bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, dan dapat memberikan ruang kepada peserta didik berkreasi berdasarkan minat dan bakat, serta perkembangan fisik maupun psikis.¹¹⁶

Berdasarkan pengamatan oleh peneliti, dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk peserta didik di MTs Negeri 1 Kudus tidak sedikit guru yang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, yaitu berupa sarana atau alat bantu pendidikan yang dijadikan

¹¹⁵ A.C, wawancara oleh penulis, 1 Maret 2023, wawancara 7, transkrip.

¹¹⁶ Hidayat dan Abdillah, *Buku Ilmu Pendidikan*, 148.

sebagai perantara untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pengajaran.¹¹⁷ Media pembelajaran dapat berupa video, film, gambar, animasi, slide, alat peraga, grafik, hingga aplikasi.

Plickers merupakan media pembelajaran yang berbasis digitalisasi berupa penggabungan dari aplikasi dan web, serta kartu QR Code yang dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Pada media pembelajaran *plickers* terdapat fitur untuk membuat soal evaluasi dan mendesain materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif karena terdapat pilihan video, gambar, dan animasi yang bisa diterapkan. Dengan adanya fitur tersebut guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih unik dan menarik bagi peserta didik. Sehingga bermanfaat untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, seperti banyaknya mencatat dan menghafal yang menjadikan peserta didik kurang berminat pada pelajaran IPS.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan narasumber, guru IPS kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus juga mengatakan tentang media pembelajaran *plickers* bahwa *plickers* merupakan media pembelajaran yang menggunakan kartu pintar dalam bentuk kartu *barcode*, di dalam media pembelajaran *plickers* guru dapat melihat hasil evaluasi peserta didik secara langsung, serta dapat membuat soal dengan memasukkan gambar-gambar, video maupun animasi, sehingga akan lebih menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran IPS.¹¹⁸

Adapun manfaat menggunakan *plickers* sebagai media pembelajaran menurut Chanielidis Charalampos dalam jurnalnya mengatakan, penggunaan *plickers* dapat menghilangkan kebutuhan guru untuk mengumpulkan data respon siswa di atas kertas yang mana akan mudah hilang, tidak perlu menggunakan sistem respon lain yang mengharuskan siswa memiliki koneksi internet, siswa tidak perlu memiliki perangkat elektronik karena respon diambil melalui *plickers card*, serta *plickers* dapat menyimpan data

¹¹⁷ Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 4.

¹¹⁸ H.A, wawancara oleh penulis, 13 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

respon siswa secara online untuk kepentingan siswa, guru maupun peneliti.¹¹⁹

Plickers juga dapat dikategorikan sebagai jenis media pembelajaran audio visual, karena *plickers* mengandung unsur pandang dan dengar. Media audio visual merupakan media yang menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media.¹²⁰ Dalam mengimplementasikan media pembelajaran *plickers* pada proses pembelajaran guru dapat mempertimbangkan peserta didik tipe belajar visual dan peserta didik tipe belajar audiktif secara bersamaan. Dengan penggunaan media pembelajaran *plickers* proses pembelajaran dan penyampaian materi dapat sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dan pembelajaran juga menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan pengamatan oleh peneliti, ketika guru IPS tidak menggunakan media pembelajaran dalam KBM di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus, pembelajaran menjadi kurang interaktif dan lebih di dominasi oleh guru. Hal ini disebabkan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan menjadikan siswa kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Selama guru menggunakan ceramah banyak siswa merasa bosan dan mengantuk terhadap pembelajaran IPS, terlebih ketika jam pelajaran berlangsung pada waktu siang hari. Sehingga hal tersebut juga mempengaruhi adanya motivasi belajar siswa.

Penggunaan *plickers* dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa. Dari hasil penelitian peneliti, pemanfaatan *plickers* sebagai media pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih bersemangat dengan hal-hal yang baru, menjadikan siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran, serta yang paling penting yakni menjadikan siswa nyaman dengan suasana pembelajaran yang diikutinya. Adanya suasana pembelajaran yang nyaman dan menggemirakan tersebut menjadikan siswa senang berada di

¹¹⁹ Chanielidis Charalampos, "Enabling Active Learning in Large Classes Through the Use of Plickers," *Pedagogy for Higher Education Large Classes (PHELCL19) Co-located with the 5th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'19) Universitat Politecnica de Valencia*, 2019, <https://doi.org/10.5281/zenodo.3336383>.

¹²⁰ Kristanto, *Media Pembelajaran*, 26.

dalam kelas,¹²¹ sehingga kondisi yang demikian dapat mendorong perkembangan motivasi belajar siswa. Hal yang demikian sesuai dengan hasil penelitian Bima Prakarsa Arzfi dan kawan-kawan, bahwa siswa kelas V Sekolah Dasar cenderung bersemangat dan senang saat mengikuti proses pembelajaran melalui media *plickers*.¹²²

Penerapan media *plickers* juga merupakan bentuk inovasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga proses penyampaian materi menjadi mudah dipahami dan suasana pembelajaran menjadi tidak monoton. Menurut pendapat Yusuf Falaq dalam jurnalnya, media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap indera dan lebih menjamin pemahaman peserta didik, serta akan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹²³ Kemudian hasil penelitian Eva Nur Alifa dan kawan-kawan juga menyatakan, bahwa *plickers* menjadi inovasi guru untuk menciptakan suasana evaluasi pembelajaran yang lebih berbeda dari biasanya, pada evaluasi pembelajaran sebelumnya peserta didik merasa suasana pembelajaran di kelas terasa monoton dan menjadikan peserta didik bosan.¹²⁴

Ketika peneliti melakukan penelitian di MTs Negeri 1 Kudus, penerapan media pembelajaran yang dilakukan guru IPS dalam pembelajaran IPS di kelas VIII, peneliti mengambil sampel data pada kelas VIII F yang mana kelas tersebut merupakan kelas dengan hasil belajar siswa tertinggi pada mata pelajaran IPS di semester ganjil, sedangkan kelas VIII I merupakan kelas dengan hasil belajar siswa terendah dalam mata pelajaran IPS di semester ganjil. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui berapa besar dampak dari penerapan media *plickers* dalam menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa. Pada proses pembelajaran IPS menggunakan media

¹²¹ Didik Prihantoro, "Penggunaan Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 03 Sengare," *Action Research Journal* 1, no. 3 (2022): 247.

¹²² Arzfi et al., "The Effect of the Plickers Application on Fifth-Grade Students' Learning Motivation in Learning Integrated Themes," 7158.

¹²³ Yusuf Falaq, "Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran," *Bahtera: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya* 07, no. 2 (2020): 954.

¹²⁴ Alifa, Hidayat, dan Nur, "Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek," 155.

plickers dilakukan sesuai dengan tahapan yang ada dalam RPP. Pada tahap kegiatan inti guru melakukan proses pembelajaran dengan cara menyampaikan materi tentang redistribusi pendapatan nasional melalui video pembelajaran yang telah disiapkan di web *plickers*. Penayangan video dilakukan dengan menggunakan LCD Proyektor dan spiker.

Hal yang demikian menjadikan suasana pembelajaran IPS menyenangkan, siswa menjadi lebih bersemangat dan interaktif karena setelah menyimak video pembelajaran melalui *plickers* siswa dibimbing untuk menganalisis dan menemukan jawaban terkait pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Hasil temuan ini senada dengan penelitian oleh Vusi Vincent Mshayisa bahwa penggunaan *plickers* memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk meningkatkan interaksi dengan dosen, selain itu mahasiswa juga merespon bahwa *plickers* dapat membantu mereka mengukur pemahaman tentang konten kelas, mempertahankan minat selama kelas, dan membantu pembelajaran lebih menyenangkan dalam ilmu dan teknologi pangan.¹²⁵

Pada tahap kegiatan penutup guru melakukan refleksi dan melakukan *post test* untuk menguji seberapa jauh pemahaman siswa terkait materi yang telah disampaikan. *Post test* dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *plickers*, dimana soal *multiple coich* sebanyak lima buah soal ditampilkan melalui web *plickers* dengan bantuan LCD Proyektor, kemudian dijawab oleh siswa melalui kartu pintar yang di *scan* oleh guru menggunakan aplikasi *plickers*. Kegiatan evaluasi dengan menggunakan media pembelajaran *plickers* menjadikan siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hal tersebut merangsang perkembangan motivasi belajar siswa.¹²⁶

Kemudian hasil pengamatan berikutnya pada pertemuan yang berbeda, guru melaksanakan ulangan harian dengan menggunakan media *plickers*. Ulangan dilakukan dengan cara digitalisasi yaitu menggunakan kartu *plickers*

¹²⁵ Vusi Vincent Mshayisa, "Student's Perceptions of Plickers and Crossword Puzzles in Undergraduate Studies," *Journal of Food Science Education*, 2020, 53, <https://doi.org/10.1111/1541-4329.12179>.

¹²⁶ Hilya Antami, wawancara oleh penulis, 13 Februari 2023, wawancara 2, transkrip.

yang di *scan* dan soal ditampilkan melalui LCD proyektor. Kegiatan ulangan menggunakan *plickers* menjadikan siswa lebih antusias dan tertarik dalam mengerjakan soal-soal yang telah ditampilkan. Siswa juga merasa ulangan menggunakan *plickers* waktu yang dibutuhkan lebih cepat dan dapat meminimalisir adanya kecurangan saat menjawab soal,¹²⁷ dimana jawaban siswa akan langsung terekam di aplikasi *plickers* sehingga siswa tidak dapat mengganti jawaban. Jadi penerapan media *plickers* selain dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS juga berdampak positif bagi kegiatan ulangan, yaitu meminimalisir adanya kecurangan antar siswa.

2. Analisis Dampak Penggunaan Media Pembelajaran *Plickers* dalam Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus

Motivasi merupakan keinginan seseorang yang mendorong dirinya untuk melakukan suatu perbuatan. Dalam kegiatan pembelajaran peran motivasi sangat penting, karena dengan adanya motivasi dapat mengembangkan kreativitas dan aktivitas peserta didik, mengarahkan serta memelihara ketekunannya dalam melaksanakan pembelajaran. Hal yang demikian sesuai dengan pendapat Nur Nasution, bahwasanya motivasi belajar ialah sumber penggerak psikis yang ada di diri peserta didik yang mampu mendorong aktivitas untuk belajar dan memberikan arah terhadap kegiatan belajar guna meraih tujuan.¹²⁸

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas penggunaan media yang tepat dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu merangsang perkembangan motivasi siswa untuk mencapai tujuan akademik. Selain itu melalui media pembelajaran berbagai materi pelajaran yang sifatnya abstrak dapat dijelaskan dan difahami. Dengan demikian penerapan media dalam pembelajaran membawa dampak yang positif terhadap efektivitas pembelajaran sehingga dapat menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa. Agar kegiatan

¹²⁷ Muhammad Rafi Fawwaz Hariyanto, wawancara oleh penulis, 1 Maret 2023, wawancara 5, transkrip.

¹²⁸ Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, 46.

pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif dan efisien dalam menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa diperlukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi maupun karakteristik siswa, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digitalisasi yaitu *plickers*.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti, dampak positif yang dirasakan oleh siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan media pembelajaran *plickers* menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini disebabkan karena dalam kegiatan diskusi maupun evaluasi guru tetap menggunakan media kartu *plickers* yang menjadikan kegiatan tersebut tidak menegangkan dan justru menjadikannya menyenangkan, selain itu keterlibatan siswa juga menjadi lebih aktif. Hal yang demikian senada dengan hasil temuan Pao-Nan Chou dalam jurnalnya menyatakan bahwa siswa merasa mengintegrasikan *plickers* di kelas dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, keterlibatan aktif, dan pembelajaran yang termotivasi.¹²⁹ Kemudian diperkuat dengan hasil penelitian Vusi Vincent Mshayisa dalam jurnalnya bahwa *plickers* memberikan umpan balik instan dan memberi siswa kesempatan untuk meningkatkan interaksi dengan dosen sehingga meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran aktif.¹³⁰

Selama proses pembelajaran menggunakan media *plickers* respon yang ditunjukkan siswa juga sangat antusias dan lebih tertarik terhadap mata pelajaran IPS. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII bahwasanya siswa menjadi lebih semangat dalam belajar, hal ini dikarenakan rangsangan yang diberikan oleh guru tersebut menimbulkan rasa keingintahuan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sehingga dapat mendorong munculnya motivasi dalam diri siswa. Seperti pendapat Wahyudin Nur Nasution dalam bukunya menyebutkan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran salah satunya memiliki gairah semangat yang tinggi dan memiliki

¹²⁹ Pao-Nan Chou, "Using Plickers to Support Student Learning in Rural School: A Comprehensive Analysis," *Journal Sage Open*, 2022, 8–9, <https://doi.org/10.1177/21582440221116109>.

¹³⁰ Mshayisa, "Student's Perceptions of Plickers and Crossword Puzzles in Undergraduate Studies," 53.

rasa keingintahuan yang tinggi.¹³¹ Hasil penelitian lain oleh Gurumintarjit Kaur Jangir Singh dalam jurnalnya juga mengatakan respon siswa terhadap penggunaan *plickers* dalam pembelajaran di kelas menunjukkan 86,4% siswa menyatakan dapat meningkatkan motivasi belajar Sejarah, dan sebanyak 78,9% siswa setuju terhadap mata pelajaran Sejarah menjadi lebih menarik untuk dipelajari.¹³²

Sedangkan dalam penelitian lain oleh Faizatul Azira Hassan dan Harwati Hashim dalam jurnalnya mengemukakan, lebih dari setengah partisipan di kelas menyatakan senang menggunakan media *plickers* dalam pembelajaran kosata, membantu dan mempermudah mereka dalam meningkatkan kosakata, dan meningkatkan motivasi dalam belajar kosakata karena pengaruh penggunaan *plickers*.¹³³ Selain itu, Krisna Raditya Pratama dalam jurnalnya menyebutkan melalui media *plickers* hasil belajar formatif siswa dapat ditampilkan dan dijadikan evaluasi terkait nilai yang telah diperoleh, ketika nilai yang diperoleh baik siswa akan merasa puas dan lebih termotivasi untuk semangat belajar, sedangkan siswa dengan nilai perolehan kurang memuaskan akan termotivasi lebih giat lagi dalam belajar dan lebih memperhatikan secara seksama materi dari guru.¹³⁴

Dalam penggunaan media *plickers* pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus selain membawa dampak positif juga memiliki dampak negatifnya. Dimana media *plickers* merupakan salah satu media pembelajaran audio visual yang membutuhkan bantuan LCD Proyektor dalam penayangannya. Seringkali dijumpai dalam setiap kelas memiliki jenis LCD Proyektor yang berdeda-beda pada setiap tampilannya. Hal ini menjadikan tampilan video maupun gambar materi yang telah disajikan melalui media *plickers*

¹³¹ Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, 47.

¹³² Gurumintarjit Kaur Jangir Singh, "Integrating Plickers in the History Classroom," *Jurnal Refleksi Kepemimpinan* Jilid III (2020): 112.

¹³³ Faizatul Azira Hassan dan Harwati Hashim, "The Use of an Interactive Online Tool (Plickers) in Learning Vocabulary among Young Learners in ESL Setting," *Journal Creative Education* 12 (2021): 792, <https://doi.org/10.4236/ce.2021.124055>.

¹³⁴ Pratama, "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plickers dalam Penilaian Hasil Belajar Kimia di Era Digital," 211.

menjadi buram dalam penglihatan siswa. Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad menyebutkan salah satu dampak negatif dari penggunaan media audio visual yakni tayangan video terlalu cepat dan gambar kurang tajam menjadikan mata cepat lelah serta penggunaannya yang tidak disertai dengan manajemen waktu yang tepat berakibat pada pembelajaran yang tidak optimal.¹³⁵ Berdasarkan pengamatan peneliti tersebut, LCD Proyektor yang terpasang di kelas VIII F dan kelas VIII I memang memiliki tampilan cahaya yang berbeda dimana di kelas VIII I tampilan cahaya proyekturnya cenderung lebih buram dari pada tampilan proyektor di kelas VIII F. Hal yang demikian menjadikan pembelajaran kurang maksimal karena fokus siswa sesekali akan teralihkan.

Dari deskripsi analisis penelitian di atas dapat diambil hasil bahwasanya keberhasilan penggunaan media pembelajaran *pickers* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus memberikan dampak yang baik (positif) dalam menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa kelas VIII F dan VIII I mengalami perkembangan dari pada sebelumnya ketika menggunakan metode ceramah. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan masih terdapat dampak negatifnya karena kurang pengoptimalan media pendukung dalam penerapan media *pickers* tersebut.

¹³⁵ Arsyad, *Media Pembelajaran*.