



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi *Plickers* dalam Mengurangi Budaya Menyontek

Eva Nur Alifa¹, Syarip Hidayat², Lutfi Nur³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
Email: alifaeva98@gmail.com¹, hidayat@upi.edu², lutfinur@upi.edu³

Abstract

In life, humans are inseparable from learning and learning. Therefore, the need for education. In essence the goal of national education is to provide an example to students. Exemplary students are given during the learning process. However, in reality, the example in the learning process is not yet optimal. This is because there are still many students cheating when the evaluation process arrives. The practice of cheating is motivated by the lack of student preparation, tense when conducting exams, the amount of free time in taking exams, and the education system in Indonesia which is more concerned with quantity than quality. Thus, making students feel depressed. However, the pressure does not make students become persistent in mastering learning. But rather, make students feel worried and do various ways to get maximum results. This causes the teacher to make an innovation in the evaluation process, namely by providing a new atmosphere in the form of using multimedia evaluation plickers. Giving a new atmosphere can give a fresh impression to students, so that students can feel less worried and pressured. This study aims to determine how the role of the use of multimedia evaluation of plickers in reducing cheating culture in elementary schools. Thus, the research method used is descriptive qualitative research methods. Data collection is done through observation, interviews, and documentation. The results of this study namely, multimedia evaluation of plickers can reduce cheating culture.

Keywords: *plickers, character, education, cheat, evaluation*

Abstrak

Dalam menjalani kehidupan, manusia tidak terlepas dengan belajar dan pembelajaran. Oleh sebab itu, perlunya pendidikan. Pada hakikatnya tujuan dari pendidikan nasional adalah memberikan keteladanan pada siswa. Keteladanan pada siswa diberikan selama proses pembelajaran. Namun, dalam kenyataannya keteladanan dalam proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Hal ini dikarenakan masih banyaknya siswa menyontek ketika proses evaluasi tiba. Kebiasaan menyontek dilatarbelakangi oleh kurangnya persiapan siswa, tegang ketika melaksanakan ujian, banyaknya waktu luang dalam mengerjakan ujian, serta system pendidikan di Indonesia yang lebih mementingkan kuantitas dibanding kualitas. Sehingga, membuat siswa merasa tertekan. Namun, rasa tertekan tersebut tidak membuat siswa menjadi gigih dalam menguasai pembelajaran. Melainkan, membuat siswa merasa khawatir dan melakukan berbagai cara untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini menyebabkan guru melakukan suatu inovasi dalam proses evaluasi, yaitu dengan pemberian suasana baru berupa penggunaan multimedia evaluasi *plickers*. Pemberian suasana baru dapat memberikan kesan fresh kepada siswa, sehingga rasa khawatir dan tertekan siswa dapat diminimalisir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran penggunaan multimedia evaluasi *plickers* dalam mengurangi budaya menyontek di sekolah dasar. Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan yaitu, metode penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu, multimedia evaluasi *plickers* dapat mengurangi budaya menyontek.

Kata Kunci: *plickers, karakter, pendidikan, menyontek, evaluasi*

PENDAHULUAN

Pemerintah mewajibkan masyarakat Indonesia untuk wajib belajar selama 12

tahun, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pada bagian

Ketentuan Umum Pasal 1, Ayat (18) berbunyi “wajib belajar adalah program pendidikan minimal yang harus diikuti oleh warga negara Indonesia atas tanggung jawab pemerintah dan pemerintah daerah.”

Rustaman (dalam Prasatya K.A., 2012, hlm. 7) mengemukakan bahwa “proses pembelajaran tidak terlepas dari proses interaksi timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dalam lingkup transfer ilmu untuk mencapai tujuan pembelajaran.” Hal ini dipertegas oleh pendapat Susilana, R bahwa dalam mencapai tujuan pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran diantaranya; (1) tujuan pembelajaran, (2) bahan pembelajaran, (3) media pembelajaran, (4) strategi pembelajaran, (5) evaluasi pembelajaran. Komponen tersebut saling berintegrasi dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum.

Hal tersebut sejalan dengan peraturan dalam UU No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pada bagian Ketentuan Umum Pasal 4, ayat 4 bahwa “Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.” Sehingga berubahnya kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 yang lebih berfokus pada

aspek afektif, pribadi yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, alam sekitar, serta dunia dan peradabannya dengan membangun karakter bangsa.

Karakter menurut Lickona, 1992 (dalam Aeni, 2017, hlm. 12) mengatakan bahwa “*character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values*”, hal ini berarti bahwa pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika inti. Nilai-nilai etika inti tersebut seperti, rasa hormat, kehadiran, kebajikan, warga negara yang baik, dan bertanggung jawab.

Namun, dalam praktik di lapangan, implementasi aspek afektif (pendidikan karakter) belum maksimal. Jika dilihat dari komponen pembelajaran (tujuan, bahan, media, strategi, dan evaluasi) kurangnya implementasi pendidikan karakter terjadi ketika proses evaluasi pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena masih terdapat peserta didik yang mementingkan nilai. Sehingga, menyebabkan peserta didik melakukan berbagai cara agar mencapai nilai yang maksimal, fenomena tersebut sering disebut dengan menyontek. Menurut Bower, 1971 (dalam Nizaar, M., 2017, hlm. 27) “*manifestation of using illegitimate means to*

achive a legimate end (achive academic or avoid academic failure)” maksudnya menyontek adalah perbuatan yang menggunakan cara-cara yang tidak sah untuk memperoleh keberhasilan akademis atau menghindari kegagalan akademis.

Seperti yang terjadi diberbagai negara termasuk Indonesia. Perilaku menyontek masih sangat lumrah bahkan mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hartanto, (2012) bahwa ketidakjujuran akademis terjadi di pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, dari Sekolah Dasar (SD) hingga Strata 3 (S3), terjadi di desa dan kota, di sekolah maju dan sekolah abal-abal, serta di Indonesia dan di banyak negara lain,

Adapun perilaku menyontek yang terjadi diberbagai negara, sebagai berikut: (1) Indonesia ketika menjelang Ujian Nasional, berdasarkan Detik News, 5 April 2016, Tim Pemantau UN dari FSGI, Retno mengatakan “Masih ditemukan peserta UN yang mencontek via HP dan membawa kertas berisi kunci jawaban”. (2) Pengelola Universitas Rangsit di Bangkok seperti yang dilansir oleh TribunSumsel.com, memergoki sejumlah pelajar yang melakukan aksi menyontek menggunakan peralatan canggih (kamera tersembunyi yang dipasang dikacamata dan terhubung dengan “*smart watch*”) saat ujian masuk di Fakultas Kedokteran.

Dengan demikian, perlunya upaya dalam mengurangi budaya menyontek, karena menyontek merupakan suatu tindakan criminal. McCabe, et.al, 2001 (dalam Muslimin, 2016, hlm. 129)

Evaluasi pembelajaran menurut Beddu, M. mengatakan bahwa evaluasi sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek dan yang lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran merupakan hal penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum karna evaluasi pembelajaran merupakan proses terakhir dalam sebuah pembelajaran. Indikator pembelajaran dikatakan berhasil jika menguasai aspek hasil belajar. Dalam kurikulum 2013 keberhasilan sebuah evaluasi belajar harus mencakup ke dalam tiga ranah yaitu; ranah kognitif (pencapaian pengetahuan peserta didik), afektif (pencapaian pengetahuan peserta didik), dan psikomotor (pencapaian *skill* peserta didik).

Menurut Taksnomi Bloom (dalam Palupi, Gunawan, & Badan Pengembangan dan Pemberdayaan SDM Kesehatan), sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berfokus pada pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual peserta didik.

Ranah kognitif terdiri atas enam level yaitu, mengingat; memahami; menerapkan; menganalisis; mengevaluasi; dan menciptakan.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berfokus terhadap pencapaian sikap, minat, dan nilai-nilai. Ranah afektif terdiri atas lima level yaitu, menerima; merespon; menghargai; mengorganisasikan; dan karakteristik menurut nilai.

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berfokus pada pencapaian *skill*, keterampilan motoric, dan kemampuan fisik. Ranah psikomotor terdiri atas lima level yaitu, meniru; manipulasi; presisi; artikulasi; dan naturalisasi.

Dengan demikian karakter peserta didik terhadap pelaksanaan kegiatan evaluasi masih harus dievaluasi. Jika, masih banyaknya peserta didik yang menyontek maka, tujuan pembelajaran pun belum tercapai karna pencapaian indicator dari ranah afektif (dalam kurikulum) masih belum optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik, 2014 (dalam Wafi, 2017, hlm. 135) bahwa tujuan kurikulum pada setiap lembaga pendidikan harus sesuai dan mengacu pada tujuan pendidikan nasional sebab kurikulum merupakan sebuah alat pendidikan dalam mengembangkan sumber daya manusia yg berkualitas

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan permasalahan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di kelas ketika tugas diberikan, masih ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan menyontek, bahkan ada satu siswa yang berani menanyakan jawaban ke teman lainnya dengan rasa percaya diri tanpa rasa takut pun.

Dalam hal ini, diperlukan suasana baru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran agar siswa mengetahui betapa pentingnya evaluasi pembelajaran tersebut. diperlukan inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Pemberian inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran dapat memberikan kesan *fresh* kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryana (2003:10) bahwa inovasi diasumsikan sebagai kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan. Adapun inovasi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yaitu, penggunaan multimedia evaluasi *plickers*.

Halini sejalan dengan pendapat salah satu siswi kelas VI A, Ghesa mengatakan bahwa “pembelajaran menggunakan multimedia evaluasi *plickers* menjadi lebih menyenangkan, nyaman, dan lebih enjoy dalam melaksanakan ujian”.

Multimedia evaluasi *plickers* merupakan salah satu teknologi berbasis sistem respon interaktif (*Interactive Response System*) yang digunakan untuk mengirimkan respons peserta didik kepada pendidik melalui komputer, perangkat seluler, dan kartu dengan kode QR (*barcode*) (Solmaz & Cetin, 2017). *Plickers* dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik dari segala usia dalam penilaian formatif, hal ini unik karena dapat dilakukan untuk menilai semua jawaban sekaligus secara bersamaan hanya dengan mengangkat kartu berisi kode QR (*barcode*) (Kent, 2019).

Oleh sebab itu, penggunaan multimedia evaluasi *plickers* dapat memberikan kesan baru kepada siswa dan membuat siswa menjadi lebih siap dalam menghadapi ujian, sehingga dapat mengurangi budaya menyontek di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian, memerlukan cara untuk menyelesaikan permasalahan. Oleh sebab itu, perlunya metode dalam menyelesaikan masalah tersebut. Menurut Sugiyono (2014: 2) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto, 1986 (dalam Bahruddin, 2014, hlm. 3) bahwa metode penelitian merupakan "cara berfikir, berbuat yang dipersiapkan dengan baik-baik untuk mengadakan

penelitian, dan untuk mencapai suatu tujuan penelitian." Dengan demikian, untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif.

Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengamati perilaku atau kejadian yang akan diuji, serta dijelaskan dalam bentuk deskriptif kata-kata sesuai dengan kejadian yang berlangsung.

Subjek penelitian wali kelas VI A, peserta didik kelas VI A, jurnal, buku teks dan penelitian terdahulu. Objek penelitian adalah fenomena menyontek saat ujian ketika penggunaan multimedia evaluasi *plickers*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik pengambilan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Sukmadinata (2013:220) mengatakan bahwa observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung.

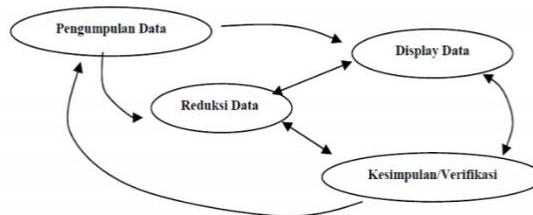
Arikunto, 2010 (dalam Muhlisan, A., 2013) mengatakan bahwa wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

Sukmadinata (2013:220) mengatakan bahwa dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan

menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Hal ini sejalan dengan pendapat Yin, 2009 (dalam Craswell, 2015, hlm. 26) menyatakan bahwa bentuk pengumpulan data yang direkomendasikan ada enam, yaitu dokumen, rekaman arsip, wawancara, observasi langsung, observasi partisipan, dan artefak fisik.

Pada tahap awal peneliti mengobservasi keadaan di kelas VI A tanpa penggunaan multimedia evaluasi *plickers* dan dalam pemanfaatan penggunaan media evaluasi *plickers*. Pada tahap wawancara dilakukan pengambilan data terhadap guru kelas VI A mengenai alasan menggunakan multimedia evaluasi *plickers*, dan wawancara terhadap beberapa peserta didik-siswi kelas VI A serta pada tahap dokumentasi dilakukan pengambilan data terhadap hasil evaluasi yang menunjukkan pengaruh dari penggunaan multimedia evaluasi *plickers* tersebut.

Data dianalisis melalui teknik analisis data kualitatif, menurut Huberman dan Miles, 1994 (dalam Rohman, 2011, hlm.47), teknik analisis data dilakukan melalui tiga cara yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.



Gambar 1. (Teknik Analisis Data menurut Huberman dan Miles, 1994)

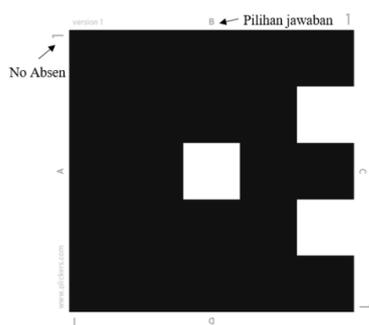
Reduksi data diasumsikan sebagai bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga simpulan dapat ditarik dan diverifikasi menurut Miles dan Huberman, 2007 (dalam Rohman, 2011, hlm.47). Hasil dari reduksi data berupa ringkasan dari catatan lapangan, baik dari catatan awal, perluasan, maupun penambahan.

Sajian data adalah suatu rangkaian organisasi informasi yang memungkinkan kesimpulan riset dapat dilakukan. Penyajian data dimaksudkan untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan simpulan serta memberikan tindakan menurut Miles dan Huberman, 2007 (dalam Rohman, 2011, hlm. 48).

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari satu kegiatan konfigurasi yang utuh menurut Miles dan Huberman, 2007 (dalam Rohman, 2011, hlm. 48).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Plickers is an online software for the interaction between a mobile phone with camera and *plickers* application installed for scanning a four sided QR code (Figure 1). There are 63 sheets of data and all of the answers will be processed and displayed on the lecturers' mobile phone and via the web browser <https://www.plickers.com> at the same time (dalam Mshayisa, 2020, hlm. 3). *Plickers* merupakan aplikasi online untuk interaksi antara ponsel dengan kamera dan aplikasi *plickers* diinstal untuk memindai kode QR (*barcode*) yang terdapat empat sisi yang terdiri dari pilihan jawaban A, B, C, dan D. Kode QR dalam aplikasi *plickers* terdapat 63 lembar data dan semua jawaban akan diproses serta ditampilkan di *handphone* guru melalui browser web (<https://www.plickers.com>) secara bersamaan.



Gambar 2. (Plickers Card)

Dalam penggunaannya pun sangat mudah, peserta didik cukup menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan mengangkat *plickers card* yang berbentuk QR code, yang sudah terdapat pilihan jawaban dan guru

akan mengecek jawaban dengan *handphone* yang sudah terinstal *plickers* app di dalamnya.

Sehingga, peserta didik tidak mendapat kesempatan dalam mengubah jawaban ketika sudah berhasil di scan, dan waktu pengerjaan tugas dibatasi waktunya, serta tidak mendapat kesempatan untuk melihat jawaban bahkan bertanya kepada teman sebelahnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ana, peserta didik kelas VI A mengatakan bahwa “Ujian menggunakan multimedia evaluasi *plickers* tidak dapat melihat hasil jawaban teman karna *barcode* yang berbeda.”

Berdasarkan hasil observasi penulis sebelum guru menggunakan multimedia evaluasi *plickers* masih terdapat beberapa siswa yang berani menyontek ketika guru memberikan tugas

Wali kelas VI A menggunakan alternative lain dalam mengatasi budaya menyontek. Wali kelas VI A mengatakan bahwa berbagai alternative telah beliau lakukan seperti, penempatan tempat duduk sesuai absen, dan penempatan tempat duduk secara acak. Namun, budaya menyontek masih tetap dilakukan siswa. Dengan demikian, dengan memberikan alternative lain berupa pemberian suasana baru saat ujian agar peserta didik tidak tegang, dan terdapat rasa kesiapan belajar dalam dirinya. Alternative

yang dilakukan yaitu dengan penggunaan multimedia evaluasi *plickers* kepada siswa.

Alasan menggunakan multimedia evaluasi *plickers* tersebut karena fungsi multimedia evaluasi yang terfokus terhadap penilaian dan teknis dalam menjawab pertanyaan soal, guru memberikan satu kertas yang berisi *barcode* yang berbeda-beda setiap siswanya. Lalu, guru dapat mengatur sendiri waktu berlangsungnya ujian, sehingga siswa tidak mendapat kesempatan untuk bertanya kepada siswa lain. Selain itu, gurur dapat menginput nama siswa sesuai dengan kemauan sendiri, seperti sesuai urutan tempat duduk siswa, sehingga dapat memudahkan guru untuk melihat hasil evaluasi pembelajaran apakah antara teman sebangku memiliki hasil presentase yang sama atau tidak.

Walaupun dalam praktiknya siswa tidak memiliki waktu untuk menyontek kepada temannya, karna kamera untuk *scan* selalu *stanby* di depan sehingga siswa takut jika ingin bertanya dan diskusi kepada temannya. Hal tersebut tetap harus dibuktikan, yaitu dengan menganalisis hasil evaluasi siswa berdasarkan denah tempat duduk siswa serta hasil dokumentasi. Denah tempat duduk dapat membantu dalam meneliti apakah jawaban siswa dengan teman sebangkunya selalu sama atau tidak. Jika sama maka, ada kecendrungan menyontek yang dilakukan oleh siswa.

Siswa	Presentase	Hasil Jawaban Siswa yang Sama	
		Benar	Salah
5 dan 6	40%	20%	20%
9 dan 10	40%	40%	0%
7 dan 8	50%	20%	30%
13 dan 14	50%	40%	10%
17 dan 18	50%	20%	30%
18 dan 19	50%	50%	0%
34 dan 35	50%	40%	10%
1 dan 2	60%	60%	0%
3 dan 4	60%	30%	30%
26 dan 27	60%	30%	30%
30 dan 31	60%	20%	40%
20 dan 21	70%	40%	30%
11 dan 12	80%	70%	10%
15 dan 16	80%	50%	30%
22 dan 23	80%	50%	30%
24 dan 25	80%	40%	40%
32 dan 33	80%	40%	40%
28 dan 29	90%	60%	30%

Tabel 1. (Hasil Jawaban Peserta didik)

Berdasarkan table di atas dapat disimpulkan bahwa kecendrungan peserta didik menyontek dilihat dari hasil jawaban salah lebih banyak dibandingkan jawaban yang benar, kesamaan jawaban melebihi 6,27 % atau 60%.

Hasil jawaban salah peserta didik lebih banyak dibandingkan hasil jawaban benar, hal ini menjadi penilaian sebab kemungkinan peserta didik menjawab sama pada kategori benar, dikarnakan jawaban tersebut memang benar. Namun, berbeda dengan jawaban sama pada kategori salah karna ada kemungkinan peserta didik akan menebak jawaban berdasarkan prediksinya bukan berdasarkan kebenaran. Dengan demikian, ketika jawaban sama pada kategori benar lebih banyak tidak dapat dikatakan menyontek karna memang jawaban tersebut yang harus dipilih.

Kesamaan jawaban melebihi 6, 27% berdasarkan hasil rata-rata presentase. Hasil rata-rata presentase hasil evaluasi peserta

didik yaitu, 6, 27%. Hal ini menyatakan bahwa hasil presentase yang melebihi 6, 27% dapat dikatakan melebihi rata-rata di kelas tersebut. Selain itu dengan melebihi hasil presentasi 6, 27% maka hasil jawaban peserta didik yang sama antara 7-10 soal. Walaupun jawaban benar lebih banyak, tetapi kesamaan jawaban peserta didik jauh lebih banyak. Sehingga dapat masuk ke dalam kategori menyontek karena kecenderungan jawaban yang lebih dari rata-rata presentase.

Dengan demikian, berdasarkan hasil presentase jawaban peserta didik didapatkan sebanyak 7 pasang peserta didik menyontek. Sebanyak 14 peserta didik yang melakukan kegiatan menyontek saat ulangan dan 21 peserta didik melaksanakan ujian dengan kejujuran. Maka, dapat disimpulkan bahwa multimedia evaluasi *plickers* dapat mengurangi budaya menyontek di Sekolah Dasar.

Selain dari data hasil kesamaan jawaban peserta didik ketika proses evaluasi, peserta didik focus terhadap kegiatan evaluasi yang sedang berlangsung dan kemungkinan besar untuk melihat jawaban peserta didik kepada temannya kecil karena gerak-gerik peserta didik selalu terlihat dari kamera yang digunakan guru untuk menyontek.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai analisis multimedia evaluasi

plickers dalam mengurangi budaya menyontek di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Multimedia evaluasi *plickers* dapat menjadi alternative guru dalam evaluasi pembelajaran di kelas, karena multimedia evaluasi *plickers* dapat menciptakan suasana baru sehingga siswa menjadi lebih *fresh* dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dan siswa lebih siap dalam menghadapi evaluasi pembelajaran.
2. Penilaian yang efektif. Multimedia evaluasi *plickers* dapat lebih memudahkan guru dalam melakukan penilaian karena guru dapat langsung melihat hasil evaluasi siswa.
3. Hasil evaluasi siswa dapat memudahkan guru dalam mengidentifikasi siswa apakah menyontek dengan teman sebangkunya atau tidak.
4. Sistem jawaban yang menggunakan *barcode*, kamera yang selalu *stanby* untuk *scan*, waktu yang terbatas, serta tidak dapat kembali ke soal berikutnya. Sehingga dapat meminimalisir siswa untuk menyontek dan lebih siap dalam menghadapi evaluasi

Berdasarkan simpulan di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia evaluasi *plickers* dapat mengurangi budaya menyontek di Sekolah Dasar, tetapi tidak dapat mengurangi budaya menyontek sepenuhnya. Karena kesadaran untuk tidak

menyontek terdapat dalam diri setiap individu itu sendiri. Multimedia sebagai alternative untuk mengurangi budaya menyontek yang jika dilakukan berulang-ulang dapat menghilangkan kebiasaan menyontek untuk siswa di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N, A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Peserta didik SD dalam Perfektif Islam. *Jurnal Mimbar Sekolah*, 1 (1), hlm. 50-58
- Badan Pengembangan dan Pemberdayaan SDM Kesehatan. Kata kerja Operasional (kko) Edisi Revisi Teori Bloom. Jakarta: Bpsdmk.KemKes
- Beddu, M. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Idaarah*, 1(2), hlm. 257-256.
- Beni, S, M. (2016, 9 Mei). Seperti di Film Detektif, Peserta didik ini Pakai Kacamata Berkamera untuk Menyontek Saat Ujian. Kompas, hlm. 1.
- Creswell, W. J. (2013). Penelitian Kualitatif & Desain Riset memilih diantara lima pendekatan (edisi ke-3). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2 (1), hlm. 72-78.
- Hartanto, D. (2012). Bimbingan dan Konseling Menyontek: Mengungkap Akar Masalah dan Solusinya. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Kent, D. (2019). Plickers and the Pedagogical Practicality of Fast Formative Assessment. *Teaching English with Technology*, 19 (3), 90-104.
- Lehmann, J. I. & Mehrens, A. M. (1991). Measurement and Evaluation in Education and Psychology (Edisi Keempat). America: Ted Buchholz.
- Muslimin, I. Z. (2016). Hubungan antara Prokastinasi Akademik dengan Perilaku Mencontek pada Siswa SMK "X" Yogyakarta, *Jurnal Psikologi Integratif*, 4 (2), hlm. 128-137.
- Mshayisa, V. (2020). Students' Perceptions of Plickers and Crossword Puzzles in Undergraduate Studies. *Jurnal of Food Science Education*, 1-10. doi: 10.1111/1541-4329.12179
- Nizaar, M. (2017). Perilaku Mencontek sebagai Indikasi Gagalnya Efikasi Diri (Self Efficacy) Anak dalam Pembelajaran. *Jurnal Taman Cendikia*, 1(1), 27-32.
- Palupi, R. A. & Gunawan, I. (2012). Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2 (1), hlm. 98-116. doi: <http://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Peraturan Perundang-Undangan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Prasatya, K. A. (2012). Proses Pembelajaran Musik bagi Kelompok Band Just 4_U di SMA Bopkri 1 Yogyakarta. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rohman, A. (2011). Bab III Metode Penelitian. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Solo.
- Solmaz, E., & Cetin, E. (2017, August). Ask-Response-Play-Learn: Students' Views on Gamification Interactive Response Systems. *Journal of Educational Studies in the World*, 7(3), 28-40.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RD. Bandung: Alfabeta.
- Taufiqqurahman, M. (2016, 05 April). Serikat Guru: Jual Beli dan Mencontek Jawaban UN Masih Marak. DetikNews, hlm. 1.
- Wafi, A. (2017). Konsep Dasar Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1 (2), hlm. 133-139