

## PENGARUH MEDIA *STICKY IDEA CHALLENGE* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS XI A PADA MATA PELAJARAN PAI-BP

Lathifatun Nisa<sup>1</sup>, Mila Nur Aviah<sup>2</sup>, Tomy Afandi<sup>3</sup>, Isnawati Nur Afifah Latif<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

Email: lathifatunnisa109@gmail.com<sup>1</sup>, milaaviah@gmail.com<sup>2</sup>, tomyafandi1@gmail.com<sup>3</sup>, isnawatinurafifahlatif@gmail.com<sup>4</sup>

Received: March 2026

Accepted: March 2026

Published: April 2026

### Abstract :

*This research is motivated by the lack of learning activity of class XI students in the subject of Islamic Religious Education and Character Building. One effort that can be done is the application of innovative learning media, namely the sticky idea challenge, which is expected to contribute to increasing student learning activity. This study aims to: 1) determine the implementation of the sticky idea challenge media in PAI-BP learning and 2) determine the effect of the sticky idea challenge media on the learning activity of class XI A students in the PAI-BP subject at SMAN 5 Tuban. This study uses a quantitative pre-experimental method One Group Design Pretest-Posttest with an instrument in the form of a 20-statement questionnaire to determine student activity. Data analysis uses a paired sample t-test hypothesis test because the data is normally distributed. The results of the t-test show a sig (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$  so it can be concluded that the application of the sticky idea challenge media has an effect on the learning activity of class XI-A students in the PAI-BP subject at SMAN 5 Tuban.*

**Keywords :** Learning Activity; Sticky Idea Challenge; PAI-BP

### Abstrak :

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penerapan media pembelajaran inovatif yaitu *sticky idea challenge* yang diharapkan memberikan kontribusi dalam peningkatan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui implementasi media *sticky idea challenge* pada pembelajaran PAI-BP dan 2) mengetahui pengaruh media *sticky idea challenge* terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI A pada mata pelajaran PAI-BP di SMAN 5 Tuban. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *pre-eksperimen One Group Design Pretest-Posttest* dengan instrumen berupa angket 20 pernyataan untuk mengetahui keaktifan siswa. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis *paired sample t-test* karena data berdistribusi normal. Hasil uji t menunjukkan sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media *sticky idea challenge* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI-A pada mata pelajaran PAI-BP di SMAN 5 Tuban.

**Kata Kunci:** Keaktifan Belajar; Sticky Idea Challenge; PAI-BP

## PENDAHULUAN

Keaktifan belajar peserta didik termasuk faktor penting dalam mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam menunjukkan keterlibatan secara fisik, mental, dan emosional melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok (Diah Artha Sari,dkk. 2023). Keaktifan belajar tidak hanya berpengaruh terhadap pemahaman materi, tetapi juga andil dalam berkontribusi pada peningkatan motivasi dan kualitas hasil belajar peserta didik (Vista, dkk. 2023). Dengan adanya keaktifan belajar, peserta didik akan lebih mudah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis suatu permasalahan, serta menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman atau situasi nyata pada kehidupan sehari-hari.

Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada efektivitas strategi, metode, serta media yang diimplementasikan oleh tenaga pendidik. Melalui pemanfaatan instrumen yang inovatif, seperti permainan edukatif, diskusi kolaboratif, hingga media visual interaktif sehingga guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif guna menarik minat siswa. Transformasi ini mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula bersifat konvensional dan searah menjadi pendekatan yang lebih dinamis serta berpusat pada peserta didik.

Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas masih sering ditemukan permasalahan rendahnya keaktifan belajar peserta didik. Seperti permasalahan yang didapatkan pada observasi awal di SMAN 5 Tuban, guru PAI memaparkan bahwa siswa masih kurang aktif dan menurunnya partisipasi pada saat pembelajaran serta para siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Proses pembelajaran yang didominasi metode konvensional dan berpusat pada guru menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, serta kurang terlibat dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi, perhatian, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Deliya, 2025).

Oleh karena itu, tuntutan bagi tenaga pendidik saat ini adalah menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik, interaktif, serta berorientasi pada kebutuhan siswa. Salah satu strategi krusial untuk merangsang partisipasi aktif adalah melalui integrasi media pembelajaran interaktif. Sejalan dengan pendapat Vista dkk. (2023), instrumen pembelajaran tersebut memiliki peran

sentral dalam membangkitkan atensi, minat, serta keterlibatan peserta didik. Selain itu, pemilihan media yang relevan mampu membangun lingkungan belajar yang lebih dinamis, memperkuat interaksi antar peserta didik, serta mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar secara komprehensif (Debi Irama dkk., 2023).

Selain media pembelajaran, pengelolaan dan pemantauan proses belajar juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Difa Rahmatika, Fina Fakhriyah, 2025). Monitoring pembelajaran yang dilakukan secara terencana dan sistematis memungkinkan guru untuk mengamati tingkat partisipasi, perhatian, serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan adanya monitoring, guru dapat melakukan evaluasi dan perbaikan strategi pembelajaran agar lebih responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Deliya, 2025).

Hasil penelitian dari berbagai studi terdahulu menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, jika dibersamai dengan manajemen kelas yang efektif, secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Vista dkk. (2023) menunjukkan bahwa media yang melibatkan keterlibatan langsung peserta didik mampu menciptakan ruang bagi mereka untuk berkolaborasi, berdiskusi, serta mengekspresikan gagasan secara antusias (Vista et al., 2023). Sebagian besar penelitian terdahulu diketahui lebih berfokus pada media interaktif secara umum atau meneliti dampaknya pada hasil belajar, motivasi, dan kreativitas, sementara fokus pada indikator keaktifan belajar belum dibahas secara mendalam. Lebih lanjut, penerapan media *challenge* berbasis ide yang dikombinasikan dengan *sticky notes* masih jarang dikembangkan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), padahal mata pelajaran ini membutuhkan partisipasi aktif siswa agar nilai-nilai yang dipelajari tidak hanya dipahami secara kognitif tetapi juga diinternalisasi melalui interaksi belajar yang bermakna. Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan meneliti lebih fokus pada bagaimana media *sticky idea challenge* memengaruhi keaktifan belajar siswa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan budi pekerti.

Pada penelitian ini peneliti menerapkan salah satu media inovatif yaitu *Sticky Idea Challenge* yang merupakan inovasi pembelajaran interaktif yang menggabungkan *sticky notes* dengan elemen tantangan ide untuk merangsang kreativitas, kolaborasi, dan pemahaman materi siswa (Silberman, 2023). Media ini memanfaatkan *sticky notes* berwarna sebagai alat sederhana untuk mencatat

ide-ide atau soal diikuti *challenge* berupa kompetisi kelompok dalam menyusun, mempresentasikan, atau memecahkan masalah dari ide atau soal tersebut. Pendekatan ini terinspirasi dari teori pembelajaran berbasis permainan (*games-based learning*), di mana siswa menulis jawaban singkat pada *sticky notes* yang sudah berisi soal, maju bergantian, lalu bersaing dengan kelompok lain untuk merebutkan juara pertama dengan kategori selesai tercepat (Wenli Chen, 2022).

Penerapan media *sticky idea challenge* ini diharapkan memberikan kontribusi dalam peningkatan keaktifan belajar siswa khususnya di kelas XI-A pada mata pelajaran PAI-BP. Dengan penerapan media ini siswa akan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan membantu siswa mendapat perkembangan kognitif dalam pemahaman materi. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi dan strategi penerapan media *sticky idea challenge* pada pembelajaran PAI-BP, serta bagaimana pengaruh media *sticky idea challenge* terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI A pada mata pelajaran PAI-BP di SMAN 5 Tuban.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen untuk mengetahui pengaruh penerapan media Sticky Idea Challenge terhadap tingkat keaktifan siswa kelas XI A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Melalui desain tersebut, efektivitas media diukur dengan cara membandingkan tingkat keaktifan belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) (Adam, dkk. 2021).

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *Nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling* yaitu menggunakan pedoman karakteristik kelas dengan tingkat keaktifan belajar paling rendah. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI A dengan jumlah 36 orang pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 5 Tuban semester genap. Dalam penelitian ini, penggunaan media *Sticky Idea Challenge* berperan sebagai variabel bebas, sedangkan keaktifan belajar siswa menjadi variabel terikat. Data dikumpulkan melalui angket keaktifan belajar berbentuk skala Likert yang disusun berdasarkan indikator keaktifan, serta dilengkapi dengan lembar observasi sebagai data pendukung (Vista et al., 2023).

Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis secara statistik, diawali dengan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran umum terkait rata-rata keaktifan siswa. Setelah itu, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *paired*

*sample t-test* guna menilai efektivitas perlakuan dengan membandingkan skor keaktifan pada saat pretest dan posttest. Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan media *Sticky Idea Challenge* mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IX A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Diah Artha Sari, dkk. 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi dan Strategi Penerapan Media *Sticky Idea Challenge*

Media *Sticky Idea Challenge* merupakan media pembelajaran inovatif berbasis *sticky notes* yang dirancang agar menjadi sarana meningkatkan keaktifan siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, khususnya materi Al-Qur'an Hadis. Guru menyiapkan *sticky notes* berwarna-warni yang telah dicantumkan soal-soal terkait topik materi "Toleransi dan Memelihara Kehidupan", kemudian menempelkannya secara acak di papan tulis atau flanel board. Pendekatan ini memanfaatkan elemen visual dan gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan kolaborasi dan pembelajaran aktif (Gadis Tauvif, 2021).

Media ini memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan penilaian secara autentik terhadap proses pembelajaran siswa. Penilaian keaktifan siswa dilakukan melalui lembar observasi yang memuat beberapa indikator, seperti partisipasi dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, keaktifan menjawab pertanyaan, serta kemampuan menghargai pendapat teman. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung oleh guru dan peneliti untuk memperoleh data mengenai keterlibatan siswa secara langsung. Melalui kegiatan menjawab dan mendiskusikan *sticky notes*, guru dapat mengamati keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, serta sikap kerja sama siswa dalam kelompok. Penilaian tidak hanya berfokus pada hasil jawaban yang benar, tetapi juga pada proses bagaimana siswa berpartisipasi, menghargai pendapat orang lain, serta menunjukkan sikap toleransi dalam diskusi kelompok (T. devita locca indah Lestari, 2020).

Media *Sticky Idea Challenge* ini diterapkan dua kali pertemuan dengan 2 jam pelajaran pada bab yang sama namun berbeda materi. Tahapan pembelajaran dimulai dari persiapan guru menyiapkan modul ajar dan media yang akan digunakan yaitu *sticky notes* berisikan soal-soal yang sudah tertempel pada kertas. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan pemaparan materi,

selanjutnya pembagian siswa kelas XI A menjadi 3 kelompok heterogen, masing-masing terdiri dari 12 anggota untuk memastikan partisipasi merata. Guru memberikan instruksi singkat, lalu masing-masing kelompok berbaris dan siap menjawab soal pada *sticky notes* yang sudah tertempel di papan. Masing-masing anggota kelompok mendapat bagian satu soal. Guru memberi batas waktu dan kelompok tercepat akan menjadi pemenang dan mendapat reward. Setelah pengisian soal selesai berikutnya adalah tahapan diskusi, kelompok pemenang maju memaparkan jawaban dari soal dan membuka sesi diskusi serta guru memberikan evaluasi dengan bertindak sebagai fasilitator dengan memberikan umpan balik, menghubungkan jawaban siswa ke ayat Al-Qur'an atau hadis relevan, serta menilai keaktifan melalui indikator seperti partisipasi, keberanian berbicara, dan relevansi jawaban (Masnawati, 2024).

Penerapan game *Sticky Idea Challenge* memberikan manfaat signifikan bagi siswa kelas XI-A pada materi toleransi dan memelihara kehidupan dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan memanfaatkan *sticky notes* untuk meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai akhlak seperti menghargai perbedaan agama dan menjaga harmoni social (Fajtriansyah & Merlianda, 2025). Game ini merangsang siswa menghasilkan ide-ide kreatif terkait dalil toleransi dari Al-Qur'an sambil mempraktikkan sikap toleransi dalam berkelompok, sehingga memperkuat pemahaman konseptual sekaligus aplikasi dalam kehidupan sehari-hari (Zahrana et al., 2025).

Penerapan media pembelajaran sering menghadapi berbagai kendala, pada penggunaan media *Sticky Idea Challenge* ini kendala yang dihadapi adalah lingkungan belajar menjadi kurang kondusif dikarenakan antusiasme siswa yang saling bergantian menjawab soal dengan hitungan waktu. Meskipun demikian, penerapan media *sticky idea challenge* ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses mencari, memahami, dan menyampaikan jawaban. Aktivitas bergerak, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Hal ini membantu meningkatkan konsentrasi siswa serta menumbuhkan rasa percaya diri ketika mereka menyampaikan ide atau jawaban di depan teman-temannya (Sari, 2025).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, pada observasi awal ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih pasif dalam pembelajaran PAI. Dari 36 siswa, hanya sekitar 10 siswa yang aktif bertanya atau menjawab

pertanyaan guru, sedangkan siswa lainnya cenderung diam dan kurang terlibat dalam diskusi. Namun, setelah penerapan *Sticky Idea Challenge*, terjadi peningkatan keaktifan siswa. Sebagian besar siswa terlihat aktif berdiskusi, berpartisipasi dalam menjawab soal, dan berani menyampaikan pendapat di depan kelas. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 30 dari 36 siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Peningkatan keaktifan siswa tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Sticky Idea Challenge* memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Implementasi media *Sticky Idea Challenge* dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui keterlibatan aktif mereka dalam berbagai indikator, di mana siswa turut serta melaksanakan tugas belajar dengan menempelkan ide-ide kreatif pada sticky notes, terlibat dalam menyelesaikan masalah secara kolaboratif melalui diskusi kelompok sesuai petunjuk guru, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan selama proses brainstorming, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah dengan mengeksplorasi konsep Islam secara mendalam, melaksanakan diskusi kelompok untuk berbagi ide-ide tersebut, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya melalui refleksi akhir, melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis dengan mengulang pola tantangan, serta mendapatkan kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam konteks kehidupan sehari-hari berbasis nilai-nilai agama.

Dengan demikian, penerapan *Sticky Idea Challenge* tidak hanya mendukung pemahaman kognitif siswa terhadap materi toleransi dan memelihara kehidupan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui kegiatan yang menarik dan kolaboratif, siswa diharapkan mampu menginternalisasi ajaran Al-Qur'an dan hadis tentang pentingnya menjaga kerukunan, menghargai perbedaan, serta membangun sikap saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari.

### **Pengaruh Media *Sticky Idea Challenge* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI-A**

Penelitian ini diorientasikan untuk mengevaluasi dampak implementasi media *Sticky Idea Challenge* terhadap dinamika keaktifan belajar pada siswa kelas XI A di SMA Negeri 5 Tuban, khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi

Pekerti. Fokus utama studi ini adalah meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam mendalami materi Al-Qur'an dan Hadis mengenai toleransi serta upaya memelihara kehidupan. Melalui integrasi media yang interaktif dan inovatif, diharapkan terjadi peningkatan keterlibatan siswa secara menyeluruh baik dalam aspek diskusi, respons terhadap pertanyaan, maupun keberanian dalam mengemukakan pendapat sehingga pemahaman materi tidak hanya terbatas pada dimensi kognitif semata (Arshad, 2022).

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen sederhana dengan menjadikan kelas XI-A sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa penerapan media *Sticky Idea Challenge* dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket keaktifan belajar siswa yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Angket pretest diberikan sebelum penerapan media untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa sebelum perlakuan, sedangkan angket posttest diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut untuk melihat perubahan atau peningkatan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini melibatkan 36 siswa yang menjadi responden dalam pengumpulan data (P. I. Lestari & Mujiwati, 2025).

Melalui perbandingan hasil pretest dan posttest tersebut, peneliti dapat menganalisis sejauh mana penerapan media *Sticky Idea Challenge* memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Data diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah penggunaan media pembelajaran tersebut. Melalui penelitian ini, diharapkan muncul gambaran yang jelas terkait penggunaan media *Sticky Idea Challenge* sebagai solusi pembelajaran kreatif. Hasilnya ditargetkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa serta memperkaya variasi strategi pengajaran pada subjek Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti. Informasi mengenai kedua data perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Nilai Descriptive Statistics *Pretest-Posttest*  
Keaktifan Belajar Siswa kelas XI-A

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	36	50	72	59,58	5,039
POSTTEST	36	52	74	63,19	5,176
Valid N (listwise)	36				

Tabel data dalam tabel tersebut menyajikan perbandingan antara skor penilaian awal (*pretest*) dan penilaian akhir (*posttest*) terkait tingkat partisipasi

aktif 36 siswa kelas XI A. Berdasarkan analisis deskriptif, skor pretest rata-rata untuk keterlibatan belajar siswa adalah 59,58, menunjukkan bahwa tingkat awal keterlibatan siswa berada dalam kategori sedang. Kategori ini dapat dipahami lebih jelas melalui kriteria interpretasi skor: skor 0–55 dianggap rendah, 56–75 dianggap sedang, dan 76–100 dianggap tinggi. Berdasarkan kriteria ini, skor pretest 59,58 menegaskan bahwa siswa menunjukkan keterlibatan belajar, tetapi intensitas partisipasi mereka masih belum optimal. Setelah menerapkan media *Sticky Idea Challenge*, skor posttest rata-rata meningkat menjadi 63,19, tetap dalam kategori sedang, tetapi pada tingkat yang lebih baik dibandingkan sebelum intervensi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar, khususnya dalam aspek interaksi, diskusi, mengekspresikan ide, dan berpartisipasi dalam tugas kolaboratif.

Untuk memperjelas kekuatan pengaruh media, hasil ini perlu dilengkapi dengan ukuran efek. Berdasarkan perbedaan antara rata-rata pretest dan posttest serta distribusi data, diperoleh ukuran efek sekitar 0,71, yang termasuk dalam kategori sedang hingga besar. Nilai ini menunjukkan bahwa pengaruh *Sticky Idea Challenge* tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga memiliki dampak praktis yang kuat dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media ini dapat dilihat sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan mendorong keterlibatan siswa yang optimal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI-BP).

Kenaikan tersebut merepresentasikan adanya perubahan positif pada derajat partisipasi peserta didik setelah terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif. Media ini terbukti memberikan hasil dalam merangsang keterlibatan siswa, baik dalam memecahkan persoalan, berkolaborasi dalam kelompok, maupun berinteraksi langsung dalam skema permainan edukatif. Secara keseluruhan, perbedaan antara capaian *pretest* dan *posttest* menegaskan bahwa penggunaan *Sticky Idea Challenge* memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Pada uji normalitas keaktifan belajar siswa kelas XI A menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena sampel kurang dari 50 responden. Hasil uji normalitas keaktifan belajar siswa mendapat hasil terdistribusi normal karena nilai soal *pretest sig* 0,553 > 0,05 dan hasil nilai *posttest sig* 0,691 > 0,05. Dengan demikian

data hasil dari soal pretest dan posttest penelitian ini terdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar daripada alfa yaitu 0,05.

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	,123	36	,183	,974	36	,553
POSTTEST	,099	36	,200*	,978	36	,691

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

a. Lilliefors Significance Correction

#### Gambar. 1 Hasil Uji Normalitas *Pretest-Posttest* Keaktifan Belajar XI A

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians data. Hasil uji homogenitas pada keaktifan belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,998 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memiliki varians yang sama atau bersifat homogen.

#### Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
DATA	Based on Mean	,000	1	70	,998
	Based on Median	,005	1	70	,942
	Based on Median and with adjusted df	,005	1	69,991	,942
	Based on trimmed mean	,001	1	70	,981

#### Gambar. 2 Hasil Uji Homogenitas *Pretest-Posttest* Keaktifan Belajar XI A

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas, tahap berikutnya adalah pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_a$ : terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media *Sticky Idea Challenge* terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI A pada mata pelajaran PAI-BP.

$H_0$ : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media *Sticky Idea Challenge* terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI A pada mata pelajaran PAI-BP.

#### Paired Samples Test

		Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-3,611	2,739	,456	-4,538	-2,684	-7,911	35	,000

### **Gambar. 3** Hasil Uji Hipotesis Keaktifan Belajar XI A

Berdasarkan hasil analisis menggunakan bantuan *SPSS 26 for windows uji paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada keaktifan belajar siswa kelas XI A. Selain itu, diperoleh nilai  $t$  sebesar -7,911 yang bernilai negatif, yang menunjukkan bahwa secara umum nilai posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Dengan demikian, hasil uji  $t$  tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Sticky Idea Challenge memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI A pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

### **Manfaat Penerapan Media Sticky Idea Challenge Dalam Pembelajaran**

Media *Sticky Idea Challenge* dapat dipahami sebagai aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan *sticky notes* (catatan tempel) sebagai sarana untuk merekam, mengelompokkan, dan menguji ide-ide siswa dalam bentuk tantangan atau lomba. Dalam praktiknya, siswa bekerja secara individu atau berkelompok untuk menuliskan jawaban, pertanyaan, atau solusi pada *sticky notes*, lalu menempelkannya pada papan, kartu besar, atau bagian kelas tertentu sebagai bagian dari permainan atau kuis. Pendekatan ini memadukan unsur *game-based learning*, *active learning*, dan *visual-spatial thinking* sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna (Vista et al., 2023).

Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media *sticky notes* secara sistematis dalam model pembelajaran tertentu dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam berbagai jenjang dan mata pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, media sticky idea challenge ini memberikan beberapa manfaat diantaranya:

*Pertama*, meningkatkan keaktifan belajar siswa. Media *Sticky Idea Challenge* membantu mengubah ruang kelas menjadi lingkungan yang lebih dinamis dan partisipatif. Siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga secara aktif menulis, menempel, dan berdiskusi dengan ide-ide mereka sendiri. Format "tantangan" (*challenge*) yang dibangun memicu rasa ingin tahu dan semangat kompetisi sehat, sehingga motivasi intrinsik belajar cenderung meningkat (Qori Azzahra Novianti Abubakar. dkk, 2024). Penelitian Sari (2025) tentang pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *sticky notes* pada siswa Sekolah Dasar menunjukkan bahwa aktivitas ini mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Rata-rata respons siswa terhadap kegiatan belajar melalui *sticky notes* tergolong tinggi, disertai peningkatan partisipasi verbal dan tulisan selama kegiatan (June Ermel Kufila, CS Ayal, 2025).

*Kedua*, Mendukung pembelajaran kolaboratif dan komunikasi yang mendorong siswa berperan lebih aktif dalam pembelajaran. Media *Sticky Idea Challenge* sangat efektif untuk pembelajaran berbasis kelompok. Dalam format tim, setiap anggota menulis ide atau jawaban pada *sticky notes*, lalu kelompok menghimpun dan menyusunnya ke dalam struktur yang koheren. Proses ini melatih diskusi, negosiasi, dan penghargaan terhadap gagasan orang lain, sekaligus menguatkan keterampilan komunikasi lisan dan tulisan (Jannah et al., 2024).

*Ketiga*, Manfaat media ini juga terlihat dari kemampuannya untuk mendorong siswa berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan seperti menulis ide, menekankan jawaban, mengungkapkan pendapat, dan berdiskusi dalam kelompok, siswa mendapatkan ruang untuk mempraktikkan keberanian dan tanggung jawab akademis mereka. Situasi ini selaras dengan indikator pembelajaran aktif, seperti berpartisipasi dalam tugas pembelajaran, terlibat dalam pemecahan masalah, dan melakukan diskusi kelompok sesuai instruksi guru. Dengan demikian, *Sticky Idea Challenge* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi interaksi intelektual dan sosial siswa dalam pembelajaran.

*Keempat*, mendorong keberanian siswa untuk bertanya, mengekspresikan ide, dan menguji pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Aktivitas visual dan kolaboratif membantu siswa lebih mudah menemukan informasi, menjawab pertanyaan, dan berlatih memecahkan masalah serupa. Berdasarkan peningkatan hasil pretest ke posttest, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dalam memperkuat aktivitas belajar siswa, karena mampu menghubungkan pengalaman belajar individu dengan interaksi kelompok secara lebih seimbang. Oleh karena itu, media *Sticky Idea Challenge* layak dipertimbangkan sebagai alat pembelajaran alternatif yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang partisipatif, menyenangkan, dan bermakna (Fitriatullah, 2021).

Keunggulan lain media *Sticky Idea Challenge* adalah sifatnya yang inklusif. Media ini cocok untuk siswa dengan beragam gaya belajar: visual (melihat ide tertempel), kinestetik (memindahkan dan menempel catatan), dan linguistik (menulis kata-kata kunci). Anak-anak yang cenderung pasif atau kurang percaya diri juga merasa lebih aman untuk berkontribusi karena menulis ide mereka

sendiri, bukan langsung berbicara di depan kelas (Anik et al., 2025).

## KESIMPULAN

Hasil data penelitian ini menegaskan bahwa implementasi media *Sticky Idea Challenge* memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI A di SMA Negeri 5 Tuban pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai mean pretest ke posttest dari nilai 59,58 ke 63,19. Melalui pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Mengingat nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media *Sticky Idea Challenge* memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini hanya mengkaji tentang pengaruh penerapan media *sticky idea challenge* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan mendapat hasil yang terbatas karena hanya melibatkan satu kelas sebagai objek penelitian. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penerapan media *sticky idea challenge* terhadap variabel lain atau pada mata pelajaran lain. Serta dapat dikembangkan serta dilengkapi dengan kelompok kontrol atau populasi yang lebih banyak untuk mendapatkan hasil analisa yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, B., Adi, K., Taufik, M., Kejora, B., & Karawang, U. S. (2021). *Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam*. 5, 5840–5847.
- Anik, P., Trianggono, M. M., & Triana, R. S. (2025). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Sticky Note Counting Flower pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 9(1), 77–95. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Arshad, M. (2022). *Meningkatkan Pengetahuan Maklumat Transisi ke Kerjaya Dalam Kalangan Murid Bermasalah Pembelajaran Menerusi Kaedah Sticky Note PTK*. 1, 430–436.
- Deliya. (2025). *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Media Interaktif Berupa Game Edukasi Wordwall*. *Jurnal Media TIK*, 8(3), 1–6.
- Diah Artha Sari, Yugi Diraga Prawiyata, Nurmairina, E., & Simamora, A. J. (2023). *Jurnal ilmiah al - hadi*. 93–106.
- Difa Rahmatika, Fina Fakhriyah, R. O. S. (2025). *Integrasi Model TGT dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Pendahuluan Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang fundamental dalam kurikulum pendidikan dasar . Matematika berperan penting berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 9(2), 252–265.
- Fajtriansyah, A. P., & Merlianda, D. (2025). *Digitalisasi materi ajar pai berbasis*

- multimedia interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.* 2(2).  
<https://doi.org/10.64677/ppai.v2i2.240>
- Fitriatullah. (2021). *Science , Engineering , Education , and Development Studies ( SEEDS ): Conference Series Pengaruh Media Sticky Notes Terhadap Partisipasi Siswa.* 5(1), 23–26.
- Gadis Taufif. (2021). *Pengaruh media sticky notes terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas vii c smp negeri 3 muara bungo.* 2, 68–77.
- Jannah, U., Qonita, A., Ilmi, M. N., Gumita, I. F., Yustitia, K., Tadulako, U., Soekarno, J., & No, H. (2024). *Designing Biology Learning Media to Increase Student Interest using Design Thinking Method.* 12(3), 451–461.
- June Ermel Kufila, CS Ayal, L. M. (2025). *June Ermel Kufila, 2 C. S. Ayal, 3 La Moma PSDKU, Universitas Pattimura, Kabupaten Maluku Barat Daya, Tiakur, Indonesia 1\*.* 3, 216–222.
- Lestari, P. I., & Mujiwati, Y. (2025). *Penguatan Partisipasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII-A SMP Negeri 17 Malang pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Evaluasi Digital Berbasis Padlet.* 2(1), 723–731.
- Lestari, T. devita locca indah. (2020). *Pengaruh media sticky notes terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas vii smp negeri 4 medan tahun pembelajaran 2019-2020 skripsi.*
- Masnawati, E. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Wachid Hasyim 2 taman Sidoarjo.* 16(September 2024), 157–167.
- Qori Azzahra Novianti Abubakar. dkk. (2024). *The Use Of Colorful Sticky Notes Media In Teaching Reading At Seventh Grade Of SMPN 03 Sungguminasa.* 3(1), 135–138.
- Sari, E. M. T. U. & Y. (2025). *Pengaruh Model PjBL Berbantuan Media Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD.* 5(1), 48–62.
- Silberman, M. (2023). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif.* Nuansa Cendekia.
- Vista, R. B., Setiawan, A., Nugroho, W., & Trenggalek, S. P. (2023). *Pengaruh Teams Games Tournament Berbantuan Media Sticky Notes Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar The Influence of Sticky Notes Assisted Media-Assisted Tournament Games Against Critical Thinking Skills of Elementary School Students perubahan dalam kegiatan belajar , guru perlu melakukan pemilihan model dan media sehingga siswa lebih tertarik dan terbantu mendalami materi pelajaran yang dijelaskan.* 3(1), 17–24.
- Wenli Chen, C.-K. L. (2022). *Active Participation and Collaborative Learning Leveraged by Interactive Digital Sticky Notes Technology.* 205–212.
- Zahrana, N. N., Mianti, P. R., & Aminarti, P. A. (2025). *Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang.* 3.