

PEMANFAATAN WEBSITE PROPROFS BRAIN GAMES UNTUK MENGUKUR PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS V SD

THE UTILIZATION OF PROPROFS BRAIN GAMES WEBSITE TO MEASURE STUDENTS' UNDERSTANDING IN PAI LEARNING IN GRADE V OF ELEMENTARY SCHOOL

Nurjanah^{1*}, Anisa Nur Paridah¹, Dalia Susilawati¹, Ani Nur Aeni¹

¹PGSD, Kampus Daerah Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia

*nrjnah@upi.edu

Pengutipan: Nurjanah, Pardianah, A. N., Susilawati, D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan website proprofs brain games untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9 (1), hlm. 65 - 81. DOI: 10.25134/pedagogi.v9i1.5758

Diajukan: 26-03-2022

Diterima: 24-05-2022

Diterbitkan: 31-05-2022

ABSTRAK

ProProfs Brain Games sebagai alat ukur pemahaman pada materi yang telah dipelajari. Selain itu, *ProProfs Brain Games* juga dapat memberikan kesan yang berbeda bagi siswa pada saat mengerjakan soal karena yang disuguhkan bukan hanya soal berbentuk teks tetapi bisa dalam bentuk *games* yang menarik dan tidak membosankan. Model penelitian yang kami gunakan yaitu model *Design and Development (D&D)* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan desain dan pengembangan. Pada model *Design and Development (D&D)* ini kami mendesain, mengembangkan serta mengevaluasi produk yang akan dikembangkan sebagai dasar peninjauan pengembangan produk. Hasil penelitian dan uji coba produk terhadap siswa kelas V SDIT Insan Teladan dan guru mata pelajaran PAI, media tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di kelas V SD. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya persentase penilaian akhir yaitu siswa 81,5%, dan guru PAI 82%. Yang artinya website *ProProfs Brain Games* sangat baik dan layak untuk digunakan.

Kata kunci: *ProProfs brain games*, pemahaman, siswa, PAI.

ABSTRACT

ProProfs Brain Games as a medium for measuring understanding of the material that has been studied. In addition, *ProProfs Brain Games* can also give a different impression to students when working on questions because what is presented is not only in the form of text but can be in the form of games that are interesting and not boring. The research model we use is the *Design and Development (D&D)* model or in Indonesian known as design and development. In this *Design and Development (D&D)* model, we design, develop and evaluate the product to be developed as a basis for reviewing product development. The results of research and product trials on fifth grade students of SDIT Insan Teladan and PAI subject teachers, the media is considered feasible to be used in measuring student understanding in PAI learning in

Nurjanah, Anisa Nur Paridah, Dalia Susilawati, Ani Nur Aeni

Pemanfaatan website proprofs brain games untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD

fifth grade elementary school. This can be proven by the percentage of the final assessment, namely 81.5% students, and 82% PAI teachers. Which means the ProProfs Brain Games website is very good and worth using.

Keywords: *ProProfs brain games, comprehension, student, PAI.*

PENDAHULUAN

PAI (Pendidikan Agama Islam) merupakan usaha secara sadar yang dirancang untuk menyiapkan siswa dalam memahami, mengenal, mendalami serta mempercayai ajaran agama Islam yang disertai dengan anjuran agar saling menghormati dengan penganut agama lain yang berkaitan dengan hidup rukun antar pemeluk agama sampai terwujudnya persatuan serta kesatuan bangsa (Wahyuni, 2021). Dengan adanya pembelajaran PAI ini, diharapkan dapat mencakupi dua hal yakni agar perilakunya sesuai dengan ketentuan agama Islam dan membiasakan diri untuk memahami materi ajaran Islam. Namun, jika dilihat dari kenyataan yang ada proses pembelajaran yang terjadi dalam dunia pendidikan hanyalah hafalan materi yang sangat banyak (Hidayat & Asyafah, 2019). Model pembelajaran lebih banyak disampaikan dengan cara ceramah yang berakibat bosan dan tidak tertariknya siswa terhadap proses belajar (Hidayat & Asyafah, 2019). Hal tersebut diakibatkan oleh situasi belajar yang kurang mendukung dan media pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga siswa hanya sekedar menuntaskan kewajibannya saja tanpa adanya hasil yang maksimal.

Permasalahan yang ada tidak akan bisa lepas dari peran seorang guru sebagai seseorang yang memfasilitasi proses belajar, yang mengendalikan peran penting dalam peningkatan kualitas siswa dan hasil belajarnya (Aeni, 2019). Dalam hal ini guru harus memaksimalkan perhatian, pemikiran dan perencanaan proses belajar yang dapat menimbulkan antusias siswa sehingga siswa lebih semangat dalam proses pembelajarannya. Maka dari itu dalam proses belajar PAI guru diharuskan memiliki kemampuan dalam memilih strategi proses belajar yang menjadikan tercapainya hasil belajar yang maksimal dan potensi yang dimiliki dapat berkembang. Selain itu, guru juga harus mempersiapkan alat ukur yang menarik bagi siswa agar lebih enjoy dan tidak membosankan sehingga mereka memiliki kemauan yang tinggi untuk mempelajari pendidikan agama Islam (Pratiwi, 1990) (Wahyudin, 2006). Jika biasanya guru hanya menggunakan cara dan media konvensional, sekarang ini guru bisa memanfaatkan media berbasis teknologi yang beraneka ragam, baik itu berbentuk aplikasi atau website yang bisa dimanfaatkan dalam proses evaluasi.

Gamifikasi dalam dunia pendidikan adalah sebuah proses mengganti kegiatan yang dilakukan dengan kegiatan lain yang berbeda dari biasanya menjadi kegiatan pembelajaran yang dikemas dengan sebuah permainan. Tujuan dari gamifikasi sendiri untuk peningkatan motivasi dan keaktifan (Marisa et al., 2018). Dalam penelitiannya (Barata et al. 2013) menjelaskan bahwa keaktifan dan partisipasi siswa terlihat meningkat setelah diterapkannya gamifikasi dalam pembelajaran.

Media yang dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mempelajari pendidikan agama Islam salah satunya dengan memanfaatkan ProProfs Brain Games sebagai alat ukur sejauh mana memahami materi yang telah dipelajari, karena selain digunakan sebagai alat ukur ProProfs Brain Games juga dapat memberikan kesan yang berbeda bagi siswa pada saat mengerjakan, karena yang disuguhkan bukan hanya soal berbentuk teks tetapi bisa dalam bentuk games yang menarik dan tidak membosankan (Gunawan, 2021) (Daryanes & Ririen, 2020).

Belum banyak penelitian yang mengembangkan dan mengkaji alat ukur menggunakan website Proprofs Brain Games sehingga pengembangan website tersebut menjadi sebuah

terobosan baru dari penelitian yang sebelumnya. Walaupun demikian, sudah ada peneliti yang membahas mengenai website Proprofs Brain Games, namun tidak sampai mengembangkan hingga mengimplementasikan pada siswa sekolah dasar. Seperti pada penelitian yang sudah dilakukan oleh (Wijawa, 2018) bahwa proses belajar mengajar yang memanfaatkan aplikasi Proprofs Quiz Maker memberikan banyak kegunaan pada proses pembelajaran. Temuan dari penelitian tersebut berkenaan dengan kegunaannya seperti: a) Guru dapat mengembangkan proses pembelajaran menjadi lebih tersusun, b) Guru dapat menyelesaikan materi tentang Trigonometri dalam rentang waktu, c) Guru dapat mengadakan tanya jawab sebelum dilakukannya evaluasi, d) Guru dapat memunculkan antusiasme siswa, e) Guru dapat menyesuaikan kebutuhan siswa, dan f) Guru dapat lebih mengarahkan siswa agar tidak keluar dari konteks pembelajaran (Wijawa, 2018).

Perbedaan penelitian ini dan studi-studi sebelumnya terletak pada pengembangan dan implementasi dari website tersebut, jika pada penelitian sebelumnya hanya membahas kegunaan dan manfaat website Proprofs Brain Games, sedangkan pada penelitian ini memanfaatkannya untuk kepentingan mengukur pemahaman siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran semacam ProProfs Brain Games seharusnya bukanlah hal yang asing pada abad 21 ini, mengingat kemajuan teknologi yang begitu pesat sampai saat sekarang. Media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai solusi untuk mengatasi kurangnya ketertarikan dan minat siswa terhadap proses pengukuran pembelajaran.

Atas dasar itulah, penelitian ini sangat penting dilakukan agar antusias siswa terhadap pembelajaran PAI dapat meningkat dan tidak ada ketakutan menghadapi evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diperlukan untuk mengetahui bagaimana proses analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi mengenai produk dari website *ProProfs Brain Games* untuk mengukur pemahaman siswa kelas V SD dalam pembelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan yaitu model *Design and Development* (D&D) atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan desain dan pengembangan. Pada model ini tahapannya yaitu mendesain, mengembangkan serta mengevaluasi produk sebagai dasar peninjauan pengembangan produk.

Penelitian *Design and Development* (D&D) ini dalam prosedurnya tidak jauh berbeda dengan model penelitian lainnya. Penelitian ini memiliki tahapan yang sistematis dari awal sampai berakhirnya proses penelitian. Adapun model yang bisa dimanfaatkan untuk mendesain atau mengembangkan produk ialah model ADDIE (Richey, dkk., 2014). Model ADDIE memiliki lima langkah, yaitu (1) menganalisis (*analyze*), (2) merancang (*design*), (3) mengembangkan (*development*), (4) mengimplementasikan (*implementation*), dan (5) mengevaluasi (*evaluation*) (Pratiwi, 1990) (Sari, 2017). Partisipan yang terlibat adalah guru PAI dan siswa kelas V SDIT Insan Teladan di Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung.

Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis menjadi tahap yang pertama dalam sebuah pengembangan suatu model penelitian, kegiatannya berupa menganalisis pengembangan sebuah evaluasi pembelajaran dan kelayakan serta syarat yang akan digunakan dalam penelitian. Pengembangan evaluasi pembelajaran dimulai dengan suatu masalah dalam evaluasi pembelajaran itu sendiri yang sudah dilaksanakan sebelumnya.

Masalah yang terjadi disebabkan oleh evaluasi pembelajaran yang sudah digunakan tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan, kondisi sekitar proses pembelajaran, teknologi, kepribadian pada siswa, dan masih banyak yang lainnya. Sehingga, didefinisikan pada langkah menganalisis dijadikan prosedur yang akan dipelajari oleh siswa.

Merancang (*Design*)

Dalam merancang suatu model/metode pembelajaran, pada tahap ini terdapat kesamaan dengan membuat rancangan pembelajaran. Proses tersebut dilakukan secara terencana diawali dengan ditetapkan terlebih dahulu tujuan belajarnya, membuat RPP, membuat materi ajar dan alat ukur untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran.

Rancangan tersebut sifatnya abstrak dan melandasi langkah selanjutnya. Langkah tersebut sering disebut merancang.

Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model ADDIE ini berupa kegiatan mewujudkan rancangan produk yang sudah ditentukan. Sebelumnya pada tahap desain dilakukan penyusunan sebuah kerangka yang masih konseptual untuk menerapkan evaluasi yang baru. Kemudian, pada tahap pengembangan ini, kerangka yang masih konseptual tadi diwujudkan menjadi sebuah produk sebagai media evaluasi pembelajaran yang siap untuk diaplikasikan kepada siswa sekolah dasar. Misalnya, produk yang masih konseptual pada tahap desain yang dirancang menggunakan sebuah model baru, maka dari itu pada tahap pengembangan produk harus siap ataupun dibuat terlebih dahulu suatu rencana pembelajaran dengan temuan baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran yang mengaplikasikan media evaluasi pembelajaran.

Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini diterapkan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata. Tujuan utama dari tahap ini yaitu: (1) Mengarahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran; (2) Memberikan solusi terkait pemecahan masalah untuk mengatasi ketidakseimbangan siswa; (3) Menciptakan produktivitas kompetensi yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang harus ada dalam diri siswa.

Setelah metode tersebut diterapkan, maka dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik untuk menerapkan model atau metode yang lainnya.

Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi terbagi menjadi dua bentuk yaitu formatif dan sumatif (Wulan, 2007). Pada pelaksanaannya biasanya evaluasi formatif dilakukan secara rutin pada setiap akhir pembelajaran (sekali dalam seminggu) maupun akhir semester (Wulan, 2007). Sedangkan evaluasi sumatif tujuannya yakni untuk mengukur kompetensi dari setiap mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Wulan, 2007). Adapun dari hasil evaluasi tersebut dapat menjadi *feedback* atau umpan balik baik bagi guru terutama atau pun siswa. Sehingga dari hasil evaluasi tersebut dapat dilakukan revisi proses dengan kebutuhan yang belum sesuai.

Pada penelitian ini yang menjadi sasaran penelitian yaitu siswa kelas V SDIT Insan Teladan yang telah dilakukan pada 16 Maret 2022. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner dan wawancara.

Teknik pengembangan instrumen menggunakan teknik analisis deskriptif dilakukan untuk menganalisis tentang kelayakan media ProProfs Brain Games sebagai sarana untuk mengukur pemahaman siswa kelas V SD pada mata pelajaran PAI. Untuk memudahkan dalam pembacaan, data yang sudah dianalisis menjadi bentuk persentase dengan mengacu kepada format dibawah ini:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

(Riduwan, 2005)

Keterangan :

- K : Persentase penilaian
F : jumlah jawaban responden
N : skor tertinggi dalam angket
I : jumlah pertanyaan dalam angket
R : jumlah responden

Tabel 1. Format Pengembangan Instrumen

| No | Tingkat Pencapaian % | Kualifikasi |
|----|----------------------|--------------|
| 1 | 0-20 | Sangat buruk |
| 2 | 21-40 | Buruk |
| 3 | 41-60 | Cukup |
| 4 | 61-80 | Baik |
| 5 | 81-100 | Sangat baik |

Modifikasi skala likert (Riduwan, 2005)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis (*Analyze*)

Pada tahap menganalisis dalam penelitian, penulis menghimpun data serta informasi untuk mengetahui permasalahan serta menyusun agenda yang selanjutnya untuk mendesain alat evaluasi dalam pembelajaran yang berbasis teknologi yang nantinya dikembangkan. Tahap analisis terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu menganalisis suatu permasalahan, lalu menganalisis kebutuhan sasaran atau pengguna, dan membuat rumusan tujuan pembelajaran. Pada bagian menganalisis permasalahan dilaksanakan dengan menelaah kurikulum PAI di sekolah dasar terlebih dahulu yang mana disesuaikan dengan sekolah dasar yang dituju, kemudian dilakukan analisis terhadap alat evaluasi pembelajaran yang digunakan, dan hambatan apa yang dihadapi ketika evaluasi pembelajaran dilakukan. Setelah itu, menganalisis kebutuhan sasaran atau pengguna ditentukan melalui karakteristik siswa yang dijadikan subjek, yaitu siswa kelas V sekolah dasar dengan materi "Mengenal Rasul-rasul Allah" serta website yang digunakan untuk pengembangan alat evaluasi pembelajaran yaitu *Proprofs Brain Games* (Rosyid, 2021). Kemudian, membuat rumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada indikator kompetensi dasar 3.4 tentang pengetahuan yang harus siswa capai dalam materi memahami nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul 'Azmi.

Merancang (*Design*)

Pada tahap ini memulai perancangan alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD menggunakan website *ProProfs Brain Games* mulai dari membuat soal yang penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, juga disesuaikan dengan indikator yang telah dirumuskan sebelumnya, dan bentuk soal yang relevan dengan materi mengenal rasul-rasul Allah (Rosyid, 2021). Pada evaluasi ini menggunakan evaluasi formatif karena evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Bentuk soal yang digunakan pada evaluasi ini yakni berupa *crossword* yang berjumlah 10 soal.

Tabel 2. Kompetensi dasar dan indikator

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|---|
| 3.3 Memahami nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul ‘Azmi | 3.3.1 Menjelaskan pengertian Ulul ‘Azmi 3.1.2 Menyebutkan rasul-rasul ulul ‘Azmi |
| 4.3 Menunjukkan hafalan nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul ‘Azmi | 4.3.1 Menentukan hafalan nama-nama rasul ulul Azmi |

Tujuan Pembelajaran

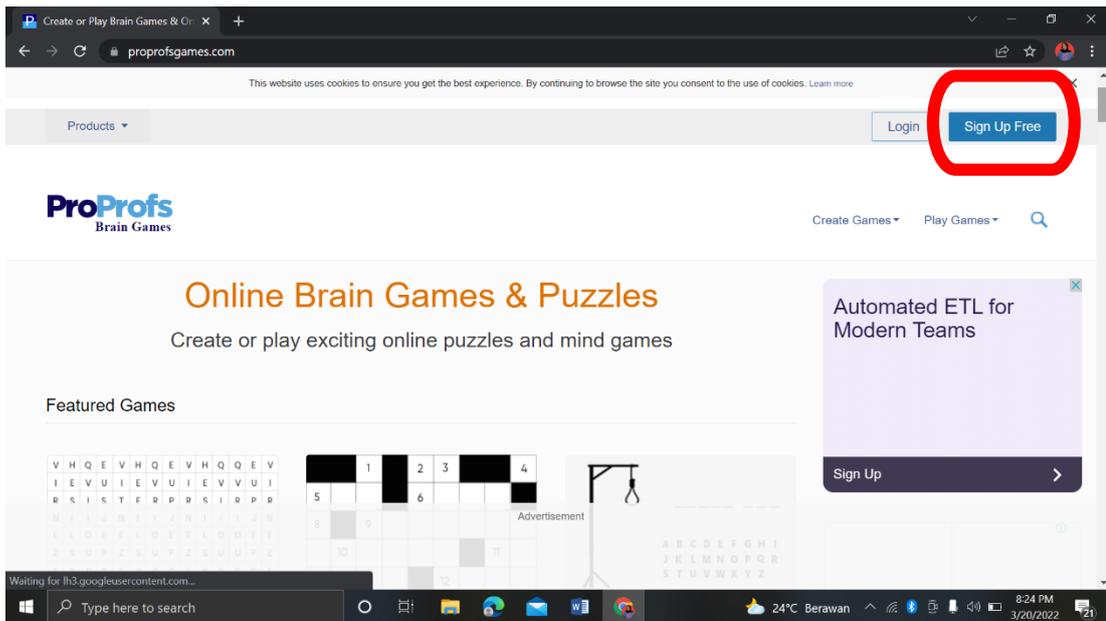
1. Melalui kegiatan ceramah dan menonton video pembelajaran, peserta didik dapat menjelaskan pengertian Ulul ‘Azmi dengan benar.
2. Melalui kegiatan ceramah dan menonton video pembelajaran, peserta didik dapat menyebutkan rasul-rasul Ulul ‘Azmi dengan tepat.
3. Melalui kegiatan ceramah dan menonton video pembelajaran, peserta didik dapat menentukan hafalan nama-nama rasul ulul ‘Azmi di depan kelas dengan tepat.

Soal Evaluasi (Crossword Puzzle Game)

1. Siapakah rosul Ulul Azmi yang lahir tanpa seorang Ayah ?
2. Bu Ninda adalah seorang penjual kentang di Pasar, suatu hari ada seseorang yang membeli kentang seberat 5 kg, tetapi bu Ninda hanya memberikan kentang seberat 4.8 kg. sifat tersebut tidak menerapkan sikap ... sebagai pengamalan dari sifat rasul.
3. Nama rasul ulul Azmi sering terkenal dengan singkatan ?
4. Siapakah rasul Ulul ‘Azmi yang mempunyai julukan Al-Amin ?
5. Siapakah rasul Ulul Azmi yang hidup pada masa kerajaan Namrud dan tidak mempan terbakar oleh api ?
6. Apakah arti dari sifat rasul Fathanah ?
7. Nabi yang selama 950 tahun menyiarkan ajaran Alloh SWT. tetapi umatnya tetap inkar termasuk anaknya sendiri yang bernama Kan’an , ia adalah....
8. Pada suatu hari Ardi diminta untuk menjaga kotak amal di masjid oleh pak Ustadz yang akan pergi membeli peralatan kebersihan di mesjid, Ardi menjaganya dengan baik sampai pak ustadz kembali lagi. Sifat Ardi mencerminkan sifat rasul, yakni....
9. Nabi yang hidup pada masa Raja Fir’aun dan memiliki mukjizat membelah lautan dengan tongkat adalah....
10. Arti dari sifat rosul Tabligh adalah....

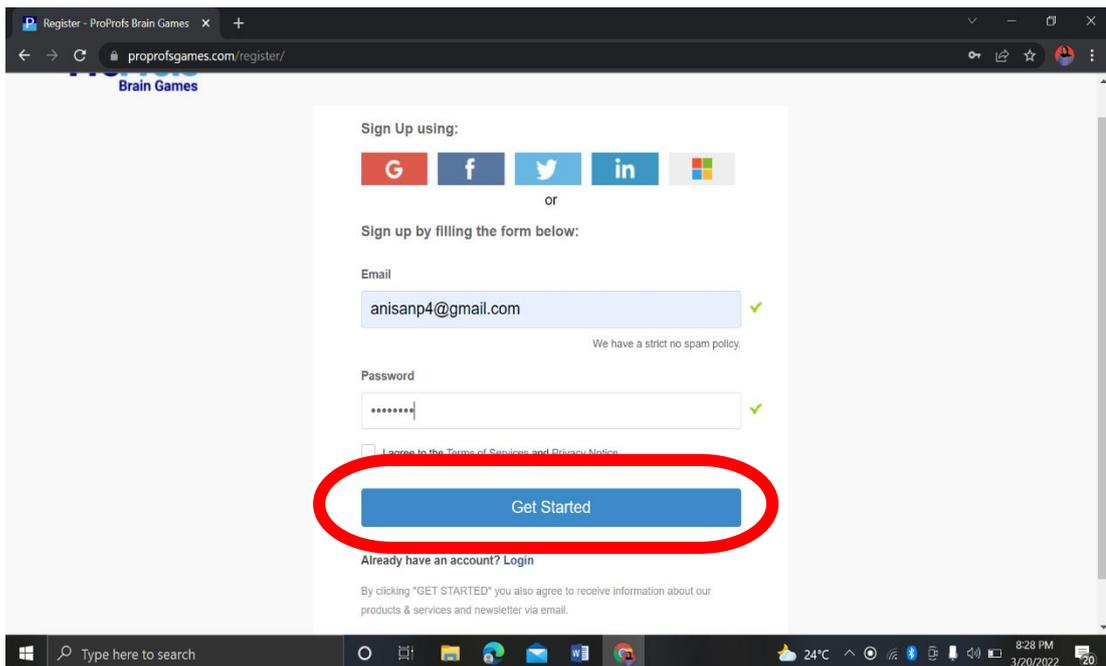
Mengembangkan (Development)

Pada tahap awal, mengakses terlebih dahulu website *ProProfs Brain Games* pada link <https://www.proprofsgames.com/> lalu klik *sign up* untuk pembuatan akun.



Gambar 1. Tampilan awal website *ProProfs Brain Games*

Masukan Email dan *password* yang akan didaftarkan lalu klik *Get Started*.

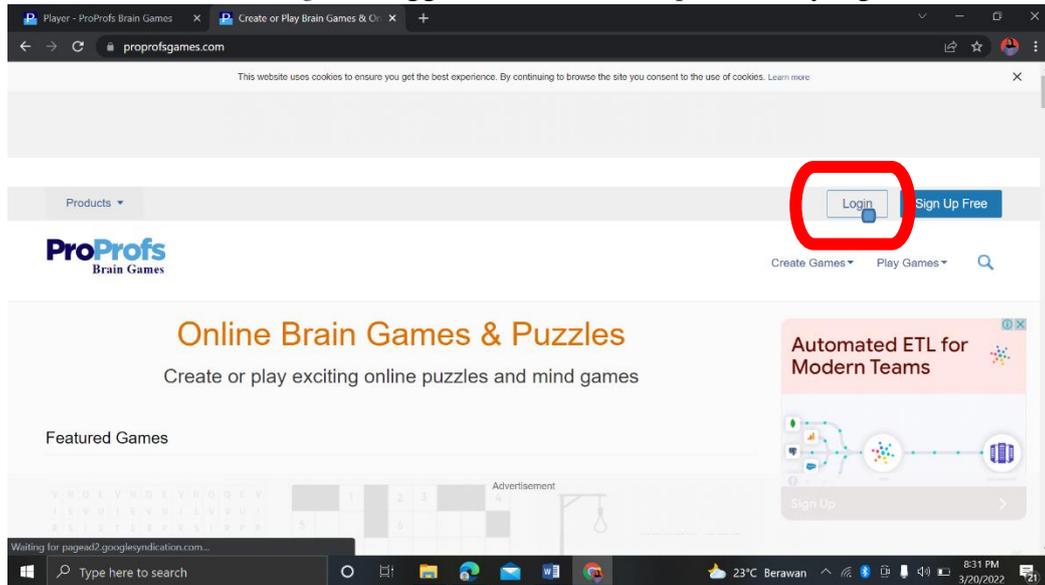


Gambar 2. Tampilan mendaftar akun

Nurjanah, Anisa Nur Paridah, Dalia Susilawati, Ani Nur Aeni

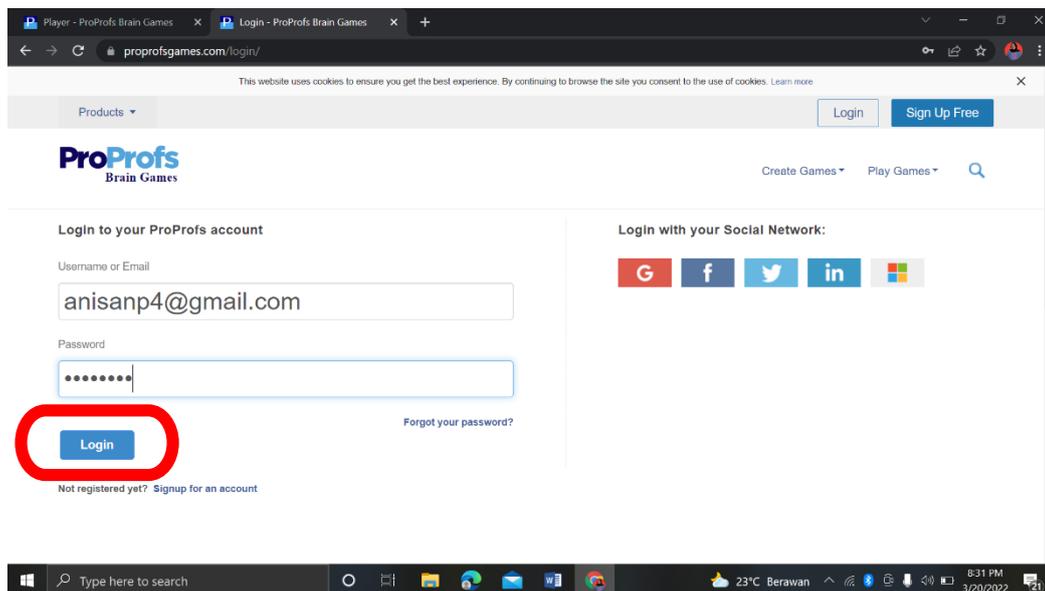
Pemanfaatan website proprofs brain games untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD

Setelah membuat akun, lalu *login* menggunakan Email dan *password* yang telah didaftarkan.



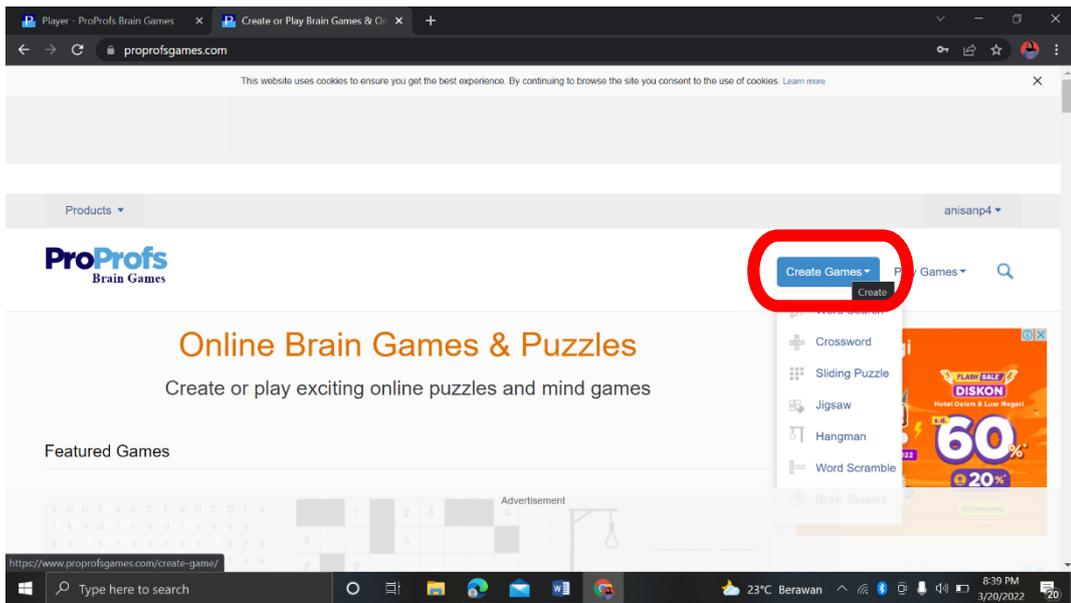
Gambar 3. Tampilan awal setelah mendaftar dan akan *login*

Masukan Email dan *password* yang telah terdaftar untuk *login* lalu klik login.



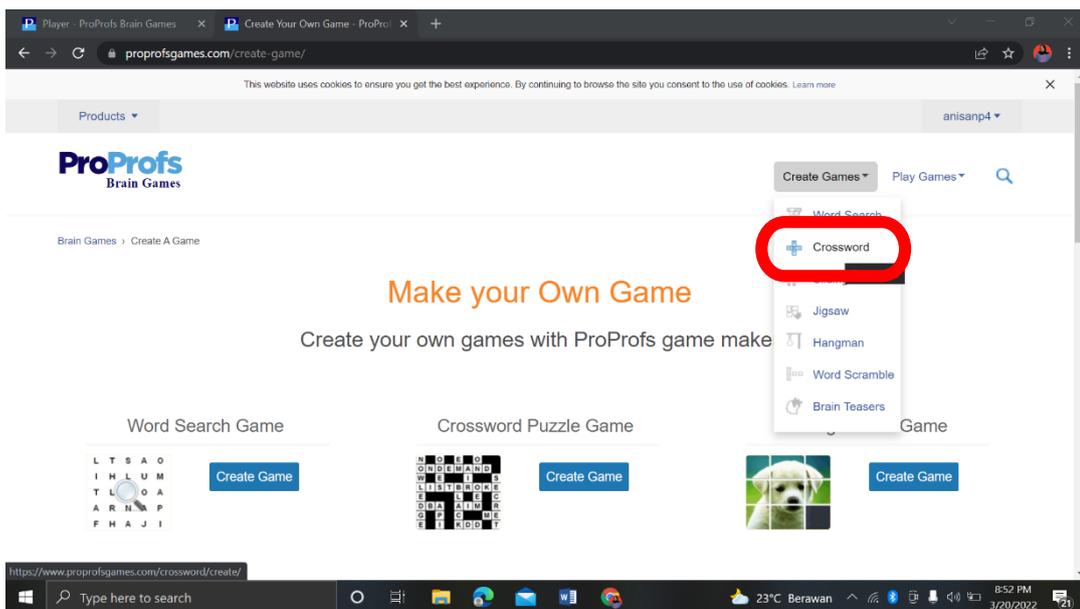
Gambar 4. Tampilan ketika memasukkan Email dan *password*

Setelah *login* klik *Create Games*, dan pilih *games* yang akan dibuat.



Gambar 5. Tampilan setelah login dan memilih fitur games

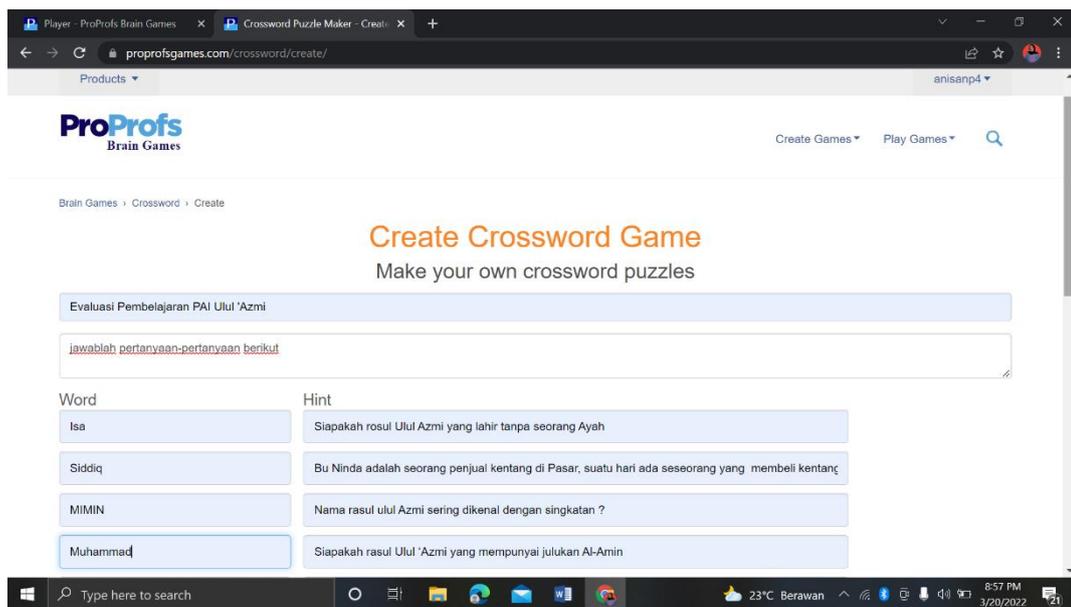
Misalkan yang dipilih *crossword*.



Gambar 6. Tampilan memilih games (crossword)

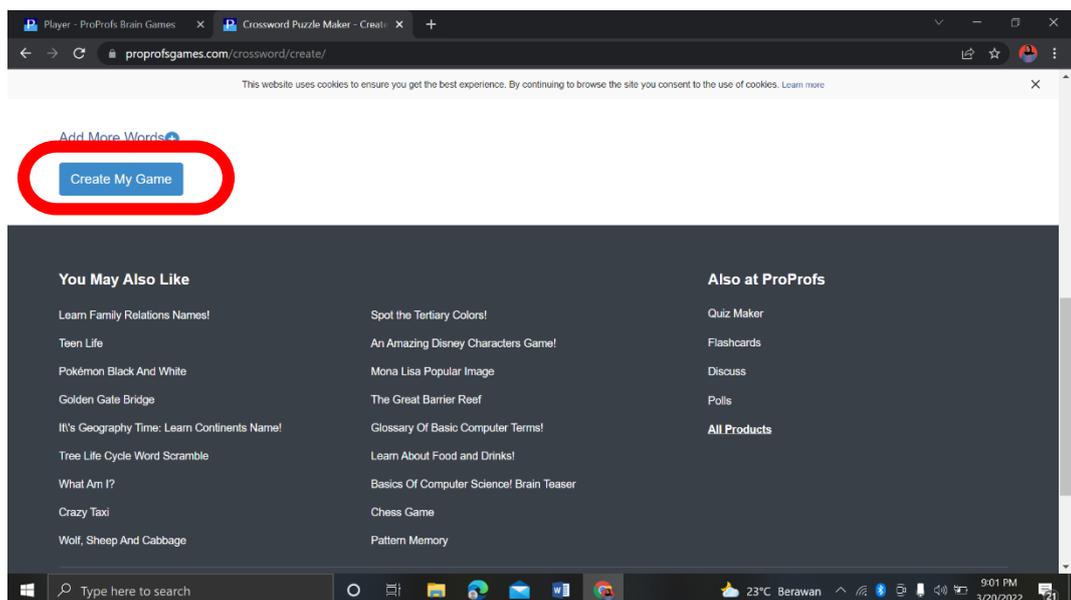
Lalu klik *crossword* tersebut dan langsung diarahkan ke tampilan penginputan soal dan jawaban.

Nurjanah, Anisa Nur Paridah, Dalia Susilawati, Ani Nur Aeni
Pemanfaatan website proprofs brain games untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD



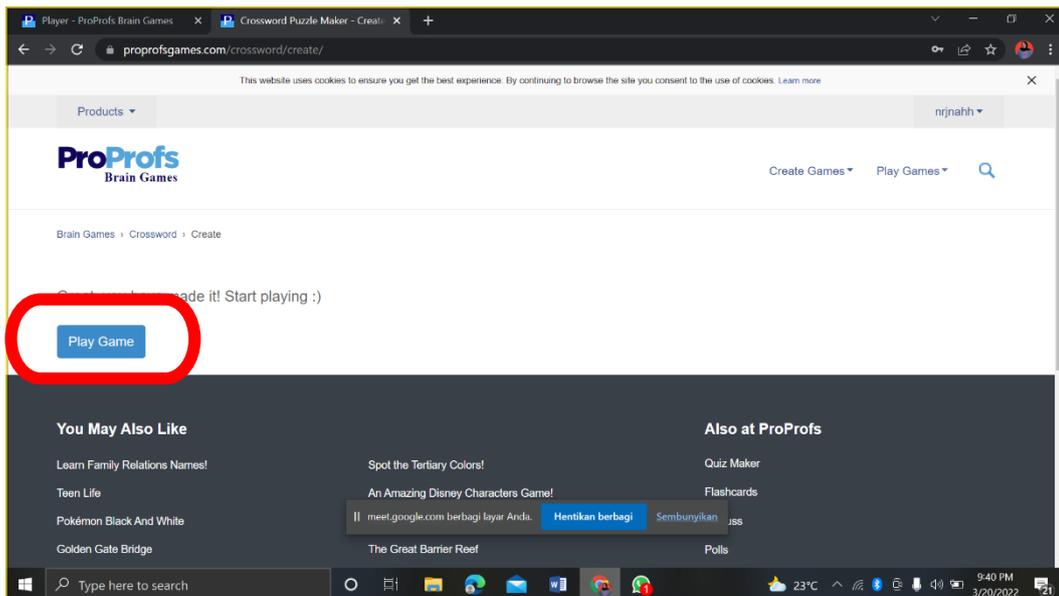
Gambar 7. Tampilan pada saat menginput soal dan jawaban

Setelah menginput soal dan jawaban, lalu klik *create my game* yang berada di pojok kiri.



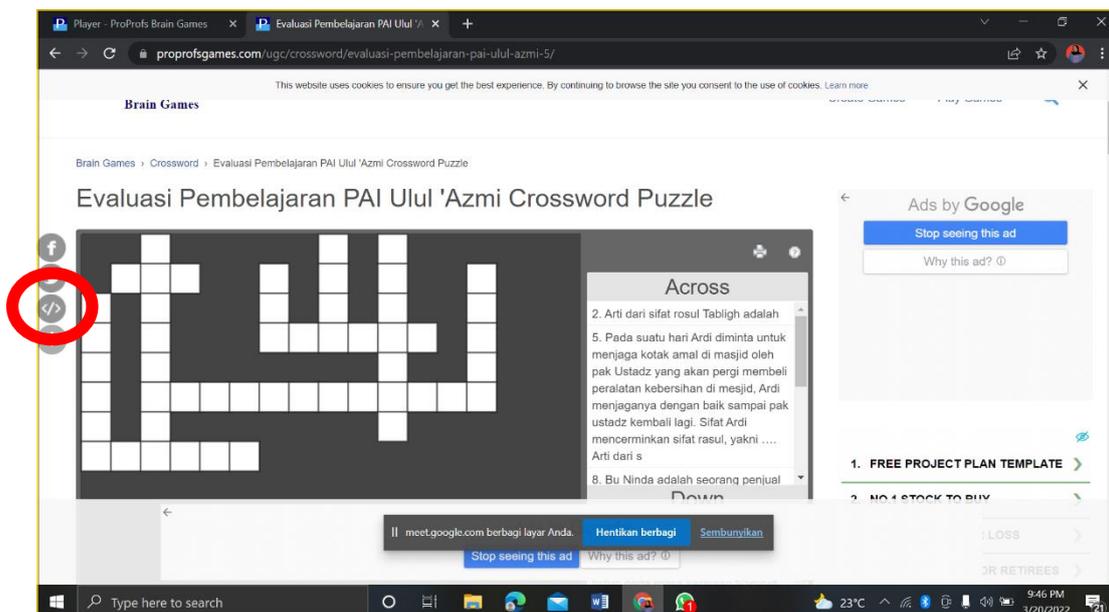
Gambar 8. Tampilan setelah menginput soal dan memfiksasikannya

Setelah di klik *create my game* maka akan muncul *play game*, lalu klik *play game*.



Gambar 9. Tampilan setelah klik *create my game*

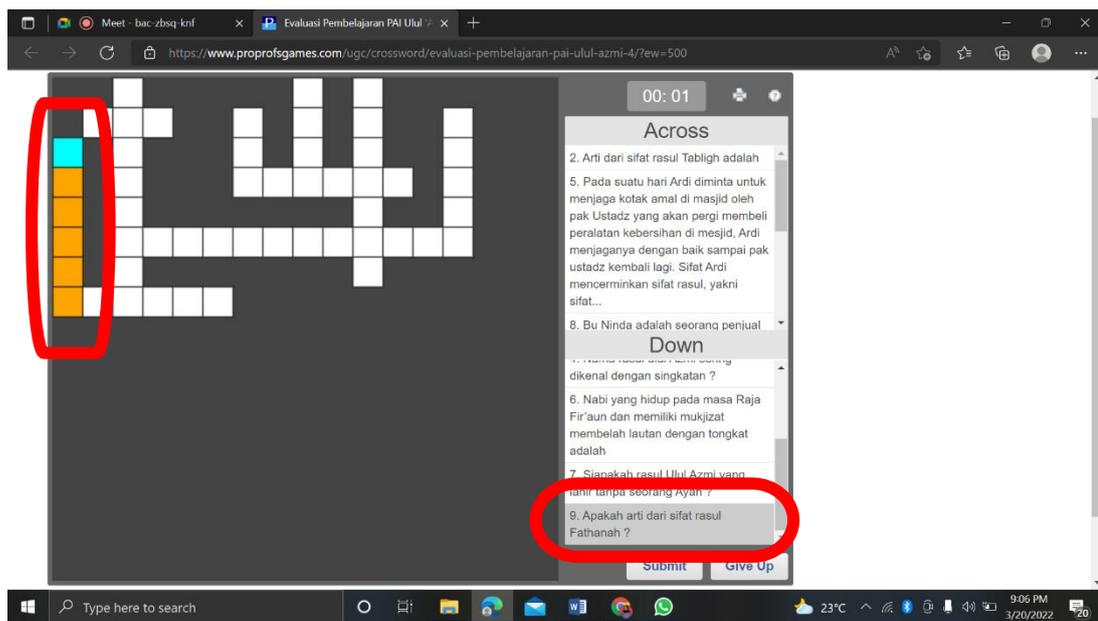
Setelah di klik *play game* maka soal akan muncul dan klik terlebih dahulu tanda `*</>*` untuk membagikan tautan game.



Gambar 10. Tampilan petunjuk untuk membagikan tautan

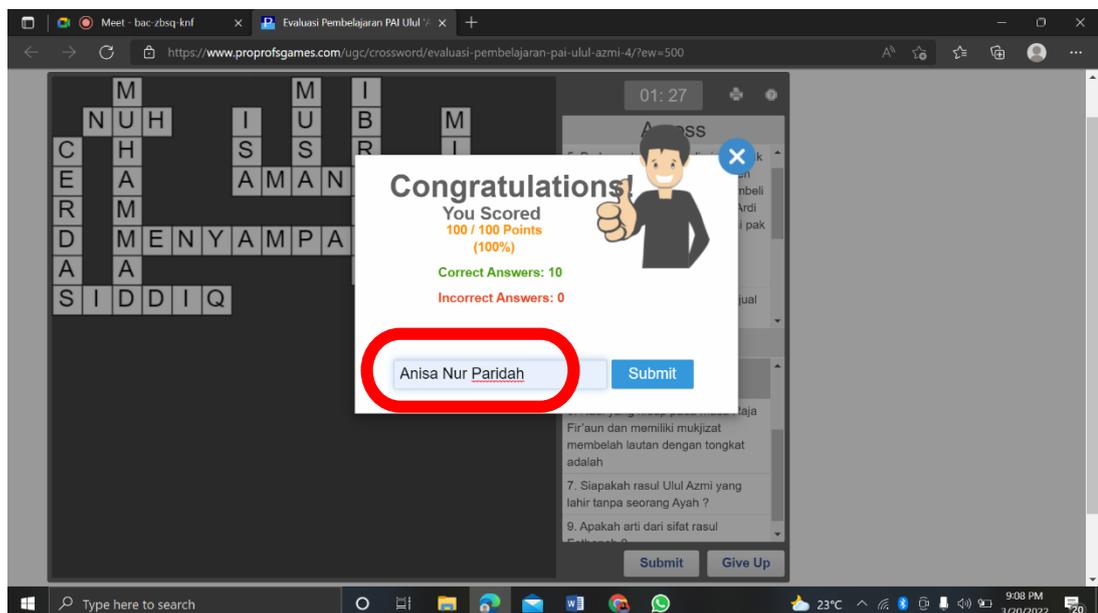
Setelah itu, soal sudah dapat diakses dan dikerjakan. Apabila kotak warna oranye terklik maka otomatis soal dari kotak tersebut akan terblok.

Nurjanah, Anisa Nur Paridah, Dalia Susilawati, Ani Nur Aeni
Pemanfaatan website proprofs brain games untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD



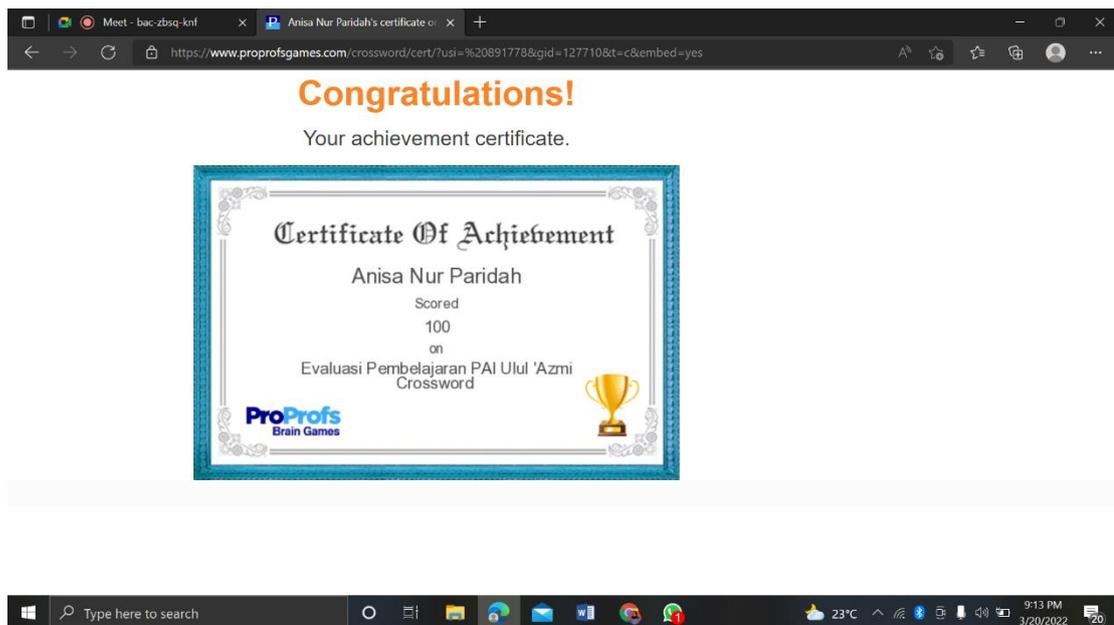
Gambar 11. Tampilan pada saat akan mengisi soal

Setelah soal diisi, lalu klik submit dan akan langsung muncul kolom untuk mengisi nama yang akan tercantum dalam sertifikat nilai.



Gambar 12. Tampilan pada saat mengisi nama untuk sertifikat

Setelah mengisi nama lalu akan muncul sertifikat yang di dalamnya berisi nama dan nilai yang diperoleh.



Gambar 13. Tampilan sertifikat yang diperoleh siswa

Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, alat evaluasi pembelajaran berbasis website yaitu *ProProfs Brain Games* yang telah diuji cobakan kepada 11 orang siswa kelas V SDIT Insan Teladan, sebagai sampel yang digunakan untuk uji coba produk. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak aplikasi ini digunakan dan bagaimana respon dan tanggapan mereka terhadap aplikasi *ProProfs Brain Games*. Dalam melakukan tahap ini, seluruh siswa diharuskan untuk mengerjakan soal yang ada dalam website *ProProfs Brain Games* tersebut, yang kemudian ditanya satu persatu terkait media yang digunakan. Pada tahap ini juga, peneliti meminta pendapat dari guru PAI SDIT Insan Teladan untuk mengisi kuesioner terkait kelayakan media yang diuji coba kan.

Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi, dimana tahap ini bertujuan untuk melihat apakah produk *ProProfs Brain Games* yang dikembangkan ini berhasil dan sesuai dengan apa yang diinginkan atau tidak. Pada tahap evaluasi ini akan diketahui kelayakan terkait media yang dikembangkan dari hasil uji coba, sehingga ditemukan hasil akhir berupa produk untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD.

Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji coba produk untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dilakukan kepada siswa kelas V SDIT Insan Teladan dan guru mata pelajaran PAI sebagai pengguna. Adapun hasil yang diperoleh ditampilkan pada Tabel 3.

Berdasarkan hasil uji coba produk *ProProfs Brain Games* sebagai alat ukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PAI kelas V SD dengan tema Ulul 'Azmi setiap siswa memperoleh nilai 100. Hal tersebut menunjukkan bahwasannya penggunaan website *ProProfs Brain Games* dianggap layak untuk dijadikan sebagai media untuk evaluasi, dan selama proses uji coba pun berjalan dengan lancar tanpa adanya kendala.

Tabel 3. Nilai Hasil Pemahaman Siswa

| No. | Responden | Nilai |
|-----|-----------|-------|
| 1 | R1 | 100 |
| 2 | R2 | 100 |
| 3 | R3 | 100 |
| 4 | R4 | 100 |
| 5 | R5 | 100 |
| 6 | R6 | 100 |
| 7 | R7 | 100 |
| 8 | R8 | 100 |
| 9 | R9 | 100 |
| 10 | R10 | 100 |
| 11 | R11 | 100 |

Penilaian oleh siswa kelas V SD IT Insan Teladan

Untuk mengetahui penilaian siswa kelas V SD mengenai produk, kami memberi kesempatan kepada 11 siswa pada saat setelah dilakukan uji coba produk. Penilaian dilakukan dengan wawancara secara langsung yang memuat beberapa pertanyaan. Adapun hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Penilaian Oleh Siswa

| Aspek Penilaian Produk | Responden | | | | | | | | | | | Total | Persentase (%) |
|------------------------------|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-------|----------------|
| | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | R11 | | |
| Kemenaarikan tampilan | 8 | 8 | 7 | 9 | 8 | 7 | 7 | 9 | 8 | 9 | 9 | 89 | 27 |
| Kemudahan dalam penggunaan | 7 | 8 | 9 | 8 | 9 | 9 | 9 | 8 | 9 | 8 | 8 | 92 | 27,8 |
| Kenyamanan ketika penggunaan | 8 | 7 | 8 | 9 | 8 | 8 | 7 | 8 | 9 | 8 | 8 | 88 | 26,7 |
| | Total Kriteria | | | | | | | | | | | 269 | 81,5 |
| | | | | | | | | | | | | | Sangat baik |

Dari tabel tersebut, diketahui hasil respon siswa kelas V SDIT Insan Teladan sebagai partisipan terhadap produk menduduki persentase 81,5% sehingga ditafsirkan bahwa produk memiliki kelayakan “sangat baik” dari segi kemudahan mengakses, tampilan yang menarik, dan kenyamanan dalam penggunaan.

Penilaian oleh guru mata pelajaran PAI Kelas V SDIT Insan Teladan

Untuk mengetahui penilaian guru PAI kelas V SDIT Insan Teladan mengenai produk, kami meminta penilaian setelah dilakukan uji coba produk kepada siswa. Penilaian dilakukan dengan memberikan kuesioner yang memuat beberapa pertanyaan. Adapun hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Penilaian Oleh Guru Mata Pelajaran PAI

| Aspek penilaian produk | Responden | Total | Persentase (%) |
|------------------------------|-----------|-------|----------------|
| Kemenarikan tampilan | 8 | 8 | 20 |
| Kemudahan dalam penggunaan | 9 | 9 | 22,5 |
| Kenyamanan ketika penggunaan | 8 | 8 | 20 |
| Keefektifan | 8 | 8 | 20 |
| Total Kriteria | | 33 | 82,5 |

Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa respon guru mata pelajaran PAI kelas V SDIT Insan Teladan sebagai responden terhadap produk menduduki persentase 82,5% sehingga ditafsirkan bahwa produk memiliki kelayakan “sangat baik” dari segi kemudahan mengakses, tampilan yang menarik, kenyamanan dan keefektifan dalam penggunaan.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa secara umum, produk “website *ProProfs Brain Games*” memiliki kualitas yang sangat baik untuk dijadikan sebagai alat ukur pembelajaran PAI kelas V SD. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan skala likert, baik oleh siswa maupun guru mulai dari tampilan media evaluasi yang menarik, kenyamanan ketika penggunaan dan kemudahan dalam mengakses websitenya menduduki persentase 81,5% dan 82,5% yang ditafsirkan bahwa produk memiliki kelayakan sangat baik.

Adapun kelebihanannya ketika dilaksanakan evaluasi tidak membutuhkan banyak biaya karena tidak menggunakan kertas dan alat tulis atau dengan kata lain dengan cara konvensional, lalu ketika guru sedang tidak bisa melakukan penilaian secara langsung di dalam kelas tapi dengan adanya alat evaluasi ini guru tetap dapat melakukan evaluasi, dengan adanya evaluasi semacam ini akan menimbulkan kesan yang berbeda kepada siswa untuk melakukan evaluasi karena siswa langsung mengetahui skor nilai perolehannya dan mendapatkan sertifikat pada saat selesai mengerjakan evaluasi, serta dengan evaluasi ini guru menjadi lebih mudah untuk melakukan perekapan nilai karena penilaian sudah ditentukan dalam sistem website tersebut. Sedangkan kekurangan dari website ini tidak dapat digunakan jika tidak adanya jaringan internet yang memadai, sulit untuk diterapkan apabila fasilitas sekolah masih terbatas, serta membutuhkan pengawasan guru agar pelaksanaan evaluasi dapat berjalan dengan lancar jika ada kendala (Candra Rolisca & Achadiyah, 2014).

SIMPULAN

Dalam kegiatan pembelajaran, pengukuran merupakan kegiatan memberikan sebuah angka terhadap hasil evaluasi yang dikerjakan siswa atas dasar ketentuan tertentu. Salah satu cara yang bisa dilakukan yaitu dengan gamifikasi dalam melakukan pengukuran agar menarik perhatian, dapat memberikan motivasi, dapat menawarkan sebuah pembelajaran, serta dapat membereskan suatu masalah dengan memanfaatkan unsur mekanis dan pengalaman pengguna design dari suatu *game*.

Salah satu media yang dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mempelajari pendidikan agama islam yaitu dengan memanfaatkan website *ProProfs Brain Games* sebagai

Nurjanah, Anisa Nur Paridah, Dalia Susilawati, Ani Nur Aeni

Pemanfaatan website proprofs brain games untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD

media alat ukur sejauh mana memahami materi yang telah dipelajari, karena selain digunakan sebagai alat ukur ProProfs Brain Games juga dapat memberikan kesan yang berbeda bagi peserta didik pada saat mengerjakan, karena yang disuguhkan bukan hanya soal berbentuk teks tetapi bisa dalam bentuk games yang unik dan variatif (Gunawan, 2021) (Daryanes & Ririen, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian serta pengujian produk terhadap siswa kelas V SDIT Insan Teladan dan guru mata pelajaran PAI, media tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya persentase penilaian akhir yaitu siswa 81,5% dan guru PAI 82,5% yang artinya website ProProfs Brain Games sangat baik dan layak untuk digunakan.

Maka dari itu disarankan dalam pengembangan produk untuk penelitian selanjutnya tentang produk evaluasi pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu dibuat sebuah produk evaluasi pembelajaran lain yang dirasa lebih menarik, mudah, kreatif, nyaman dan juga efektif untuk digunakan khususnya bagi siswa SD. Namun, sekolah juga seharusnya dapat menyediakan fasilitas penunjang yang dibutuhkan seperti internet, komputer dan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2019). Persepsi Guru SD Dan Mahasiswa Calon Guru SD Tentang Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *ResearchGate*, May 2021, 136–157. <https://www.researchgate.net/publication/351436485%0AIMPLEMENTASI>
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Improving participation and learning with gamification. *ACM International Conference Proceeding Series*, 10–17. <https://doi.org/10.1145/2583008.2583010>
- Candra Rolisca, R. U., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v12i2.2706>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Gunawan, I. (2021). Pembelajaran Menyenangkan dengan Proprofs Brain Game saat Kondisi Darurat Covid-19. NaikPangkat.com. Diakses Diakses pada 17 Februari 2022. Link: <https://naikpangkat.com/pembelajaran-menyenangkan-dengan-proprofs-brain-game-saatkondisidaruratcovid19/#:~:text=Proprofs%20Brain%20Game%20merupakan%20aplikasi,mengasah%20kemampuan%20berpikir%20peserta%20didik>
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 159–181. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3729>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., & Andarwati, M. (2018). *Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan*. 3(1), 2022.
- Pratiwi, V. (1990). *Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap*.

- Riduwan. (2005). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rosyid, A. (2021). Rangkuman Materi PAI Kelas 5 SD MI Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 Lengkap Semester 1 dan 2. Diakses pada 17 Februari 2022. Link : <https://portalpati.pikiran-rakyat.com/didik/pr-1932653660/rangkuman-materi-pai-kelas-5-sd-mi-kurikulum-2013-edisi-revisi-2017-lengkap-semester-1-dan-2>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan_pembelajaran_daring.pdf
- Wahyudin, U. dkk. (2006). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press
- Wahyuni, M. (2021). Pemanfaatan Media Lagu “A4” untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar PAI Materi Asmaulhusna pada Siswa Sekolah Dasar. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(8), 1331–1340. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i8.219>
- Wijawa, J. (2018). Pemanfaatan aplikasi daring Proprofs quiz maker untuk mengembangkan kegiatan apersepsi pembelajaran matematika topik trigonometri kelas X IPA SMA Marsudirini Sede Sapientiae Semarang tahun ajaran 2017/2018. *Psychology Applied to Work: An Introduction to Industrial and Organizational Psychology, Tenth Edition Paul*, 53(9), 1–143.
- Wulan, A. R. (2007). Pengertian Dan Esensi Konsep. *Jurnal FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–12.