

**PENGUNAAN APLIKASI PROPROFS GAMES DALAM
MENINGKATKAN EFEKTIVITAS EVALUASI PEMBELAJARAN PAI
SISWA KELAS IV MATERI IMAN KEPADA RASUL ALLAH KELAS IV
SD NEGERI 1 SUKOREJO**

Mahirotul Husniah

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

SD Negeri 1 Sukorejo, Pasuruhan, Indonesia

husniah56@gmail.com

Sudirman

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

sudirman69@pai.uin-malang.ac.id

Esa Nur Wahyuni

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

esanw@uin-malang.ac.id

ABSTRACT

This research is based on the issue of how the use of the Propofs Games application can enhance the effectiveness of the evaluation of Islamic Religious Education (PAI) learning in fourth-grade students on the subject of belief in the Prophet Muhammad at SD Negeri 1 Sukorejo. The objective of this research is to determine how the use of the Propofs Games application improves the effectiveness of learning evaluation for fourth-grade students on the subject of belief in the Prophet Muhammad at SD Negeri 1 Sukorejo. This research employs a classroom action research with two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The target of this research is fourth-grade students. The data obtained are from observations.

The analysis results indicate that the use of the Propofs Games application is highly effective and can provide significant results in improving the effectiveness and participation in the evaluation of PAI learning. This is evidenced by the data of students in Cycle 1 reaching 69.23%, increasing in Cycle 2 to 84.62%, and in Cycle 3 reaching 92.31%, categorized as good. Additionally, the use of the Propofs Games application as the main tool can also enhance students' discipline in learning and their learning outcomes in completing assignments. This is evident from the average data in Cycle 1 reaching 56.35% with an average completeness of 72.22%, increasing in Cycle 2 to 73.33% with completeness of 77.27%, and further increasing in Cycle 3 to 89.38% with an average completeness of 91.67%. Therefore, the research is considered successful.

Keywords: Propofs Games application; learning evaluation

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan permasalahan bagaimanakah Penggunaan Aplikasi Proprofs Games Dalam Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran PAI Siswa Kelas IV Materi Iman Kepada Rasul Allah SD Negeri 1 Sukorejo. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui bagaimana Penggunaan Aplikasi Proprofs Games Dalam Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV Materi Iman Kepada Rasul Allah SD Negeri 1 Sukorejo. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV. Data yang diperoleh berupa hasil pengamatan/observasi. Dari hasil analisis didapatkan bahwa penggunaan aplikasi proprofs game sangat efektif serta dapat memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan efektifitas keaktifan Evaluasi pembelajaran PAI Hal ini terbukti dari data peserta didik pada siklus 1 mencapai 69,23%, meningkat pada siklus 2 menjadi 84,62 % dan pada siklus 3 mencapai 92,31 %. sehingga dikategorikan baik. Selain itu, penggunaan Aplikasi proprofs games sebagai sarana utama juga dapat meningkatkan kedisiplinan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dalam mengerjakan tugas. Hal ini terbukti dari data rata-ratanya pada siklus 1 mencapai 56,35% dengan rata-rata ketuntasan 72,22%, meningkat pada siklus 2 menjadi 73,33 % dengan ketuntasan 77,27%, meningkat pada siklus 3 menjadi 89,38 % dengan ketuntasannya rata-rata 91,67%, sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

Kata-Kata Kunci: Aplikasi proprofs games; evaluasi pembelajaran

PENDAHULUAN

Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang dapat menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal¹. Guru sebagai pendidik dan juga tenaga kependidikan memiliki kewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis². Serta diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan pengembangan fisik serta psikologi peserta didik.³⁴

⁵Dalam sebuah diskusi interaktif yang pernah dilakukan dengan beberapa peserta didik dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang selama ini terjadi cenderung memberi tekanan dan monoton, sehingga mudah menimbulkan rasa jenuh dan membosankan. Kejenuhan peserta didik dapat disebabkan beberapa faktor antara lain, banyaknya tugas yang harus dikerjakan sehingga menyebabkan tenggang waktu pengerjaan tugas menjadi singkat, tekanan dan rasa bosan yang tinggi, kesulitan memahami materi, metode

¹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

² Dimiyati and Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

³ Anni Mulyani, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010).

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22525>.

pembelajaran dari guru yang tidak variatif, serta sulitnya berkomunikasi langsung dengan teman belajar ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Kejenuhan peserta didik saat pembelajaran merupakan situasi yang seharusnya tidak boleh terjadi. Sehingga menciptakan situasi belajar yang menyenangkan merupakan suatu kewajiban⁶. Proprofs Brain Game menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Proprofs Brain Game merupakan aplikasi online yang menyediakan berbagai permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir peserta didik. Dengan aplikasi tersebut, guru dapat memberikan permainan edukatif seperti menghadirkan quiz, permainan mencari kata, teka-teki silang, menyusun kata, puzzle, hangman, dll.

Penggunaan Proprofs Brain Game dalam pembelajaran terbukti mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik. Saya mengamati antusiasme mereka dalam pembelajaran dan dapat menciptakan nuansa rilek. Situasi dan kondisi pembelajaran seperti ini terjadi secara berulang dan menimbulkan rasa ingin tahu, ingin mencoba, dan ingin mengulang kembali pengalaman belajarnya dengan Proprofs Brain Game. Kondisi saat ini, SD Negeri 1 Sukorejo didominasi oleh siswa yang tidak asing lagi dengan penggunaan Media elektronik. Kondisi yang diharapkan, Siswa dapat belajar dengan menyenangkan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi.

KAJIAN LITERATUR

Definisi Proprofs Games

Game pembelajaran proprofs dapat berguna untuk menangani rasa bosan, selain peserta didik, pendidik atau guru juga dapat merasa bosan dalam proses pembelajaran. Kebosanan yang dialami guru saat belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yang meliputi pendidik terbiasa mengajar dengan tatap muka dan berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, pendidik kurang terampil memanfaatkan dan menggunakan teknologi dan aplikasi pembelajaran menyenangkan⁷.

Proprofs Brain Game merupakan aplikasi online yang menyediakan berbagai permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir 10F 11F peserta didik. Dengan aplikasi tersebut, guru dapat memberikan permainan edukatif seperti menghadirkan quiz, permainan mencari kata, teka-teki silang, menyusun kata, puzzle, hangman, dan lain sebagainya. Guru menggunakan aplikasi ProProfs Quiz Maker untuk membuat EQuiz (kuis elektronik) di ponsel Android mereka. Karena kuis dibuat berdasarkan peta pikiran bahan ajar, bahan ajar dan kuis yang sesuai. Siswa tidak harus bekerja di atas kertas. Sebaliknya, bekerja langsung pada setiap telepon genggam atau gawainya. Dalam aplikasi ini, guru tidak perlu mengubah pekerjaan siswa dan nilai tercetak secara otomatis.

Evaluasi pembelajaran

⁸Pada dasarnya Evaluasi memiliki memiliki arti suatu kegiatan untuk memberi nilai atau pertimbangan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan untuk mendapatkan hasil evaluasi secara objektif dan akurat dengan hasil yang berupa informasi kuantitatif ataupun kualitatif. Evaluasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi

⁶ E Mulyasa, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pusat Pustaka Setia, 2008).

⁷ Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Pustaka Cendekia Utama, 2011).

⁸ Asep Jihat, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012).

pembelajaran berupa Test hasil belajar berbentuk objektif (Dichotomously scored item) yang penggunaannya berupa pertanyaan berdasarkan objektif dengan menggunakan Aplikasi Proprofs Games. Tujuan Evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran secara luas meliputi: Tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan dan sistem penilaian.⁹

Penelitian Terdahulu

1. Judul Penelitian : Manfaat Website Proprofs Brain Games untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD, di tulis oleh Nur Janah¹⁰. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD.
2. Judul Penelitian : Penggunaan Media Game Online melalui Proprofs untuk meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga, di tulis oleh Nur Khasanah¹¹. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan literasi digital siswa dengan menggunakan media Game Online melalui Proprofs.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (Classroom Action Research), memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar¹². Secara umum metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan data pengamatan langsung terhadap jalannya proses pembelajaran dikelas¹³. Dari data tersebut kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan dalam siklus-siklus tindakan. Prosedur kerja dalam penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang terdiri dari beberapa siklus. Masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa SD Negeri 1 Sukorejo kelas IV yang berjumlah 28 Siswa. Dalam Penelitian ini penulis mengambil sampel total, yaitu siswa SD Negeri 1 Sukorejo kelas IV yang berjumlah 28 siswa.

Data dan cara pengumpulannya yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Metode Observasi/Pengamatan. Metode observasi ini dilakukan oleh peneliti sebagai pelaksana dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi proprofs Games SD Negeri 1 Sukorejo. Dalam Metode ini, penulis gunakan untuk memperoleh gambaran secara umum tentang pelaksanaan penggunaan metode bernyanyi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL

⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014).

¹⁰ Nurjanah Nurjanah et al., "Pemanfaatan Website Proprofs Brain Games Untuk Mengukur Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Pai Kelas V Sd," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 9, no. 1 (July 27, 2022), <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i1.5758>.

¹¹ Siti Nurkhasanah, "Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfs Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di SMP Negeri 1 Gangga," *Jurnal Paedagogy* 9, no. 2 (April 5, 2022): 248–54, <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4964>.

¹² Amos Noelaka, *Metode Penelitian Dan Statistik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2004).

¹³ Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014); Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 1992).

Pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin, 24 Juli 2023. Pembelajaran dilaksanakan secara luring dengan dihadiri 29 siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran siklus 1, guru mengobservasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Adapun pengisian lembar observasi dilaksanakan setelah pembelajaran berakhir. Setelah pembelajaran berakhir, guru membagikan soft LKPD serta link soal evaluasi melalui link proprofs pada WAG kelas IV. Setelah seluruh hasil tugas peserta didik telah masuk pada akun live worksheet guru dan spreadsheet hasil evaluasi, pada pembelajaran siklus I, diperoleh beberapa temuan. Adapun hasil temuan yang diperoleh dari pembelajaran siklus 1 antara lain sebagai berikut: 1) Berdasarkan kehadiran peserta didik diperoleh rata-rata kehadiran kelas sebesar 100%, 2) Berdasarkan hasil observasi keaktifan peserta didik diperoleh rata-rata keaktifan kelas sebesar 63,85%. 3) Berdasarkan hasil wawancara online terkait penilaian skiap spiritual peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 67,31%, serta 4) berdasarkan hasil rekap pengerjaan soal evaluasi diperoleh hasil belajar peserta didik dengan rata-rata kelas sebesar 56,35 dan rata-rata ketuntasan kelas sebesar 72,22%.

Pembelajaran pada siklus 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 02 Agustus 2023. Pada pembelajaran siklus 2, diperoleh beberapa temuan. Adapun hasil temuan yang diperoleh dari pembelajaran siklus 2 antara lain sebagai berikut: 1) Berdasarkan kehadiran peserta didik diperoleh rata-rata kehadiran kelas sebesar 84,62%, 2) Berdasarkan hasil observasi keaktifan peserta didik diperoleh rata-rata keaktifan kelas sebesar 76,92%. 3) Berdasarkan hasil terkait penilaian skiap spiritual peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 77,88%, serta 4) berdasarkan hasil rekap pengerjaan soal evaluasi diperoleh hasil belajar peserta didik dengan rata-rata kelas sebesar 73,33%. dan rata-rata ketuntasan kelas sebesar 77,27%.

PEMBAHASAN

1. Siklus I

Berdasarkan tindakan yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus 1 dengan penggunaan Aplikasi proprofs, bila dibandingkan antara kondisi kehadiran peserta didik sebelum tindakan dan setelah tindakan pada siklus 1 diperoleh sejumlah peningkatan, yakni sebelum siklus satu pada aspek kedisiplinan mengerjakan tugas hasil belajar peserta didik, apabila dibandingkan sebelum tindakan dan setelah tindakan siklus 1 diperoleh peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik secara klasikal sebesar 56,18 %. Serta diperoleh pula peningkatan prosesntase ketuntasan sebesar 10,19%.

2. Siklus II

Berdasarkan tindakan yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus 2 dengan penggunaan aplikasi proprofs, bila dibandingkan antara kondisi kehadiran peserta didik sebelum tindakan dan setelah tindakan pada siklus 2 diperoleh sejumlah peningkatan, yakni pada siklus satu rata-rata kehadiran 69,23% sedangkan setelah siklus 2 kehadiran mencapai 84,62% sehingga diperoleh peningkatan kehadiran 15,39% . Begitupun pada aspek efektivitas mengerjakan tugas hasil belajar peserta didik, apabila dibandingkan pada siklus 1 dan setelah tindakan siklus 2 diperoleh peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik secara klasikal sebesar 73,33%. Serta diperoleh pula peningkatan prosesntase ketuntasan sebesar 5,05%

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan Peningkatan Efektifitas Evaluasi Pembelajaran PAI Siswa kelas IV SDN 1 Sukorejo Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses Evaluasi Pendidikan Agama Islam kelas 4 pada SD Negeri 1 Sukorejo Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang dengan penerapan penggunaan Aplikasi proprofs dapat dilaksanakan dengan efektif dalam 3 siklus. Hal ini terbukti dari setiap tahapan siklus diperoleh peningkatan ke arah ketercapaian indikator keberhasilan. Meskipun pada siklus satu ditemukan beberapa kendala, namun dapat ditemukan solusi yang diaplikasikan pada siklus 2 dan 3.
2. Pada pembelajaran kelas 4 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada SD Negeri 1 Sukorejo Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang terfokus pada pemanfaatan Aplikasi proprofs gam guna meningkatkan efektifitas Evaluasi pembelajaran.
3. Inovasi berupa Aplikasi proprofs gam guna meningkatkan efektifitas Evaluasi pembelajaran kelas 4 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas pada SD Negeri 1 Sukorejo Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang rupanya sangat efektif serta dapat memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan efektifitas keaktifan Evaluasi pembelajaran PAI bagi peserta didik yang berjumlah 28. Hal ini terbukti dari data peserta didik pada siklus 1 mencapai 69,23%, meningkat pada siklus 2 menjadi 84,62 % dan pada siklus 3 mencapai 92,31 %. sehingga dikategorikan baik.
4. Sedangkan pembelajaran kelas 4 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas pada SD Negeri 1 Sukorejo Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang dengan penggunaan Aplikasi proprofs games sebagai sarana utama juga dapat meningkatkan kedisiplinan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dalam mengerjakan tugas. Hal ini terbukti dari data rata-ratanya pada siklus 1 mencapai 56,35% dengan rata-rata ketuntasan 72,22%, meningkat pada siklus 2 menjadi 73,33 % dengan ketuntasan 77,27%, meningkat pada siklus 3 menjadi 89,38 % dengan ketuntasannya rata-rata 91,67%, sehingga penelitian dinyatakan berhasil

REFERENSI

- B. Uno, Hamzah. *Model Pembelajaran*,. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Dimiyati, and Mudjiono. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22525>.
- Jihat, Asep. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012.
- Kurniawan, Deni. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Pustaka Cendekia Utama, 2011.
- Mulyani, Anni. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Mulyasa, E. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pusat Pustaka Setia, 2008.
- Noelaka, Amos. *Metode Penelitian Dan Statistik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2004.
- Nurjanah, Nurjanah, Anisa Nur Paridah, Dalia Susilawati, and Ani Nur Aeni.
“PEMANFAATAN WEBSITE PROPROFS BRAIN GAMES UNTUK MENGUKUR PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS V SD.” *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 9, no. 1 (July 27, 2022).
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i1.5758>.
- Nurkhasanah, Siti. “Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfs Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di SMP Negeri 1 Gangga.” *Jurnal Paedagogy* 9, no. 2 (April 5, 2022): 248–54. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4964>.

- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Sudjono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 1992.
- Sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.