



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025 Page 1513-1526

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada *Website Proprofs*  
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas VII  
UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar

Parida Clara Sinaga<sup>1✉</sup>, Mastiur Verawaty Silalahi<sup>2</sup>, Winarto Silaban<sup>3</sup>

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: [paridasinaga74517@gmail.com](mailto:paridasinaga74517@gmail.com)<sup>1✉</sup>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran teka-teki silang pada *Website Proprofs* pada materi Ekosistem sebagai bahan ajar dan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran teka-teki silang pada *Website Proprofs* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Evaluation*). Pemilihan sampel dilakukan dengan pengambilan sampel secara acak (*random sampling*). Sampel didalam penelitian ini adalah kelas VII.1 yang berjumlah 32 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.3 yang berjumlah 30 orang sebagai kelas kontrol. Instrumen yang dilakukan dalam pengambilan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Wawancara dilakukan bersama dengan guru IPA, angket terdiri dari angket uji kelayakan *Website Proprofs* berdasarkan BSNP yang diberikan kepada validator ahli, dan angket respon siswa menurut BSNP yang diberikan kepada peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan : (1) hasil uji kelayakan media pembelajaran *Website Proprofs* memperoleh persentase sebesar 97,4% dengan kategori sangat layak digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran. (2) hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Website Proprofs* memperoleh persentase sebesar 90% dan dikategorikan dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Pengembangan, Teka-Teki Silang, Website Proprofs, Uji Kelayakan*

## Abstract

This study aims to determine the feasibility of crossword learning media on the Proprofs Website on Ecosystem material as teaching material and to find out how students respond to the application of crossword learning media on the Proprofs Website in the learning process. This research is a research and development (Research and Development) with the research design used is ADDIE research design (Analysis, Design, Development, Evaluation). The sample selection was done by random sampling. The samples in this study were class VII.1 which amounted to 32 people as an experimental class and class VII.3 which amounted to 30 people as a control class. The instruments used in collecting data in this study used interviews and questionnaires. The interview was conducted together with the science teacher, the questionnaire consisted of a questionnaire for the feasibility test of the Proprofs Website based on BSNP given to expert validators, and a student response questionnaire according to BSNP given to students. The results of this study showed: (1) the results of the feasibility test of the Proprofs Website learning media obtained a percentage of 97.4% with a category very feasible to be used by students as a learning resource in the learning process. (2) the results of student responses to the Proprofs Website learning media obtained a percentage of 90% and were categorized in the very good category.

Keywords: *Development, Crossword, Proprofs Website, Feasibility Test*

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa. Sebagaimana telah dinyatakan dalam UUD 1945 bahwa pemerintah Indonesia didirikan salah satunya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Berkaitan dengan kondisi pendidikan di Indonesia terdapat masalah yang sering dihadapi ketika berlangsungnya proses pembelajaran seperti, guru dalam sarana serta prasarana yang tidak mendukung kegiatan tersebut berlangsung sehingga dapat menghambat proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar memiliki arti sebagai proses komunikasi yang dilakukan oleh seorang guru terhadap peserta didik dengan interaksi yang edukatif selama pembelajaran berlangsung, adapun masalah yang dihadapi peserta didik di setiap pembelajaran seperti masalah keaktifan dan pemahaman materi pembelajaran. Permasalahan ini dapat mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik. Di dalam keberhasilan dari proses kegiatan pembelajaran tersebut dapat dilihat melalui keberhasilan guru dalam menentukan media dan menggunakannya kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran, serta kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah diajarkan.

Salah satu masalah yang sering dihadapi saat belajar di Indonesia adalah kekurangan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam mendukung proses belajar mengajar. Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka (Hasan et al., 2021:4). Media yang tepat dalam proses pembelajaran akan membuat tingkat kreativitas siswa lebih meningkat dalam materi yang diajarkan oleh guru di kelas.

Sebagai salah satu mata pelajaran yang menjadi fokus adalah IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ilmu pengetahuan lainnya. IPA merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitarnya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala yang muncul di alam, dengan demikian, pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang terbukti kebenarannya melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah, dengan adanya mata pelajaran IPA pada semua jenjang pendidikan, siswa dapat berpikir logis, kritis, dan percaya diri (Silaban, 2022). Salah satu materi yang terdapat di kelas VII SMP yaitu ekosistem. Namun, media pembelajaran yang digunakan seringkali kurang menarik dan efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kebutuhan akan media pembelajaran ini juga dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, antara lain tujuan, jenis tugas dan konteks pembelajaran serta karakteristik siswa (Hasan et al., 2021:4). Media pembelajaran mengandung aspek alat dan teknik yang sangat erat pelatihnya dengan metode mengajar. Dengan kata lain terjadi komunikasi antara peserta didik dan penyalur pesan yaitu pendidik. Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, menyusun kembali informasi visual dan verbal. Menurut Kaban et al., (2020) kegiatan pembelajaran terdiri atas perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Berkaitan dengan perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran, guru dapat membuat strategi

pe\$mbelajaran me\$lalui mo\$dul ajar atau re\$ncana pe\$laksanaan pe\$mbelajaran (RPP). Me\$lalui mo\$dul ajar atau re\$ncana pe\$laksanaan pe\$mbelajaran ini dapat me\$mbantu guru dalam me\$laksanakan ke\$giatan be\$lajar me\$ngajar me\$jadi e\$fe\$ktif.

Me\$lihat pe\$masalahan diatas maka pe\$rlu digunakan me\$dia pe\$mbelajaran yang inte\$raktif, te\$rkhusus pada mate\$ri e\$ko\$sisite\$m. Mate\$ri e\$ko\$sisite\$m me\$rupakan mate\$ri ke\$l\$as VII SMP Se\$me\$ste\$r 1 yang be\$rtujuan agar pe\$se\$rt\$ didik me\$mahami mate\$ri e\$ko\$sisite\$m. Mate\$ri ini sangatlah co\$co\$k se\$bagai mate\$ri yang dapat me\$rangsang ke\$te\$rampilan be\$rpikir kritis pe\$se\$rt\$ didik jika me\$gunakan me\$dia yang te\$pat, Maka Me\$dia pe\$mbelajaran yang akan digunakan dan dike\$mbangkan pada mate\$ri e\$ko\$sisite\$m adalah me\$dia pe\$mbelajaran te\$ka-te\$ki silang be\$rbasis *We\$bsite\$ Pro\$pro\$fs*.

Pe\$nggunaan *We\$bsite\$ Pro\$pro\$fs* pada mate\$ri e\$ko\$sisite\$m dapat me\$mbuat pe\$se\$rt\$ didik me\$jadi le\$bih aktif,ke\$tika me\$gunakan fitur yang te\$lah dirancang se\$hingga me\$mbelikan ke\$be\$basan bagi pe\$nggunanya yang dimana pe\$se\$rt\$ didik le\$bih aktif dan be\$rpikir kritis dalam pro\$ses be\$lajar me\$ngajar,se\$hingga *we\$bsite\$* ini sangat co\$co\$k digunakan untuk mata pe\$lajaran bio\$logi khususnya matate\$ri e\$ko\$sisite\$m dan akan me\$mbuat mata pe\$mbelajaran bio\$logi tidak te\$rasa sulit dan me\$mbosankan, te\$ntunya me\$mpenaruhi hasil be\$lajar pe\$se\$rt\$ didik. E\$ko\$sisite\$m te\$rdiri be\$rdasarkan sifatnya yang te\$rsusun atas fakto\$r bio\$tik dan fakto\$r abio\$tik, se\$rt\$ 0be\$rdasarkan fungsinya, be\$rdasarkan cara me\$mpero\$le\$h makanan, inte\$raksi antar ke\$lo\$mpo\$k e\$ko\$sisite\$m dan macam-macam e\$ko\$sisite\$m. *We\$bsite\$ Pro\$pro\$fs* me\$rupakan platfo\$rm atau me\$dia pe\$mbelajaran be\$rbasis *we\$bsite\$* yang me\$rupakan me\$dia pe\$mbelajaran yang sangat fle\$ksibel untuk me\$nge\$mbangkan me\$dia pe\$mbelajaran be\$rbasis *o\$nl\$ne\$*. (Ariyani e\$t al., 2022:32-39) me\$nyatakan me\$dia pe\$mbelajaran be\$rbasis blo\$g atau *we\$bsite\$* sangat be\$rmanfaat bagi siswa dan guru. Kare\$na *Pro\$pro\$fs* tidak hanya me\$nyajikan so\$al te\$ks te\$tpi juga pe\$mainan atau game\$ yang me\$narik pe\$rhatian pe\$se\$rt\$ didik se\$hingga dapat me\$me\$belikan ke\$san yang be\$rbeda pada pe\$se\$rt\$ didik saat me\$nge\$jakan so\$al. Be\$rdasarkan pe\$nyataan te\$rese\$but,tidak diragukan lagi bahwa pe\$nggunaan me\$dia pe\$mbelajaran *Pro\$pro\$fs* dapat me\$mbuat pro\$ses pe\$mbelajaran me\$jadi le\$bih inte\$raktif dan me\$nyenangkan. Ini juga dapat me\$narik pe\$rhatian siswa dan dapat me\$ingkatkan fo\$kus siswa se\$hingga dapat me\$mahami mate\$ri de\$ngan le\$bih mudah.

Menurut (Maya Aristia & Risnovita Sari, 2024), menyatakan bahwa, *Pro\$pro\$fs* merupakan media yang menyediakan banyak fitur, seperti *Quis make\$, Kno\$wle\$dge\$ Base\$, Co\$llabo\$ratio\$n, Pro\$je\$ct, Brain game\$s, Flash Card Po\$o\$o\$ls* dan lain-lain. Selain itu *Brain Game\$s* menawarkan latihan sosial yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan yang telah kita pelajari. Permainan seperti mencari kata, teka-teki silang, jigsaw, tic tac to\$c, Sudo\$ku, rubric dan lainnya yang dapat mendorong kreativitas siswa. Menurut Musfiqu\$n (2012), permainan (*game\$s*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Terdapat berbagai jenis permainan bagi anak, diantaranya yaitu permainan edukatif yang sangat baik untuk perkembangan kognitif maupun motorik anak. Menurut Ismail (dalam Rianto\$ dan Sri Wahyuni, 2009: 62) permainan edukatif adalah suatu bentuk kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat pendidikan pula. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat pendidikan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidikan dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Salah satu contoh permainan edukatif adalah permainan teka-teki silang. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan, akan membuat proses belajar menyenangkan dan anak tidak cepat merasa bosan untuk belajar sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar pada anak. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan bahasa, karena media pembelajaran mampu mengatasi kesalahpahaman akan keterbatasan anak-anak untuk mengerti suatu bahasa. Hal ini sangat sesuai apabila diterapkan pada anak tunarungu yang mempunyai hambatan pendengaran yang menyebabkan kemiskinan bahasa yang dimilikinya.

Salah satu contoh permainan yang bersifat edukatif adalah permainan teka-teki silang. Menurut Arsyad (dalam Purwandari, 2008: 84), teka-teki silang yaitu

sebuah permainan selokoplompok huruf yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat dibaca secara mendatar dan menurun. Sedangkan menurut Sawitri (dalam Purwandari, 2008: 84), teka-teki silang adalah isian pada teka-teki silang yang harus merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang disertakan pada teka-teki tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan teka-teki silang adalah permainan dimana pemain harus mengisi setiap kotak yang tersedia dengan satu huruf, kemudian huruf atau kata tersebut merupakan suatu jawaban sesuai dengan pertanyaan yang ada.

TTS merupakan permainan kata yang diasumsikan dapat memperkaya kosakata siswa. Beberapa penelitian membuktikan bahwa media TTS memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>24</sup> Media TTS dapat menjadikan siswa aktif dalam proses belajar mengajar karena mengandung unsur permainan yang menyenangkan tidak membosankan dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa. <sup>25</sup> Hal yang menarik untuk diteliti adalah mengkaji pengaplikasian TTS sebagai instrumen penilaian karena penelitian terdahulu banyak membahas tentang TTS sebagai media pembelajaran bukan sebagai instrumen penilaian, penelitian memiliki asumsi bahwa media TTS berpotensi sebagai instrumen penilaian formatif untuk tingkat SMP.

Tujuan dari permainan teka-teki silang adalah untuk membina dan mengembangkan kemampuan berfikir, memperkaya pengembangan bahasa serta memancing daya ingat (Purwandari, 2008: 84). Teka-teki silang adalah sebuah permainan kata yang umumnya terdiri dari ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak berwarna hitam dan putih kemudian kita harus mengisi setiap kotak yang tersedia dengan satu huruf yang nantinya huruf-huruf tersebut akan membentuk suatu kata. Pertanyaan pada teka-teki silang umumnya dibagi ke dalam 2 kategori yaitu "mendatar" dan "menurun". Teka-Teiki Silang merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Dengan terbiasa bermain teka-teki silang, diharapkan mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat pada saat menjawab suatu soal merupakan salah satu motivasi untuk menjawab soal-soal berikutnya.

Setiap media pembelajaran tidak ada yang sempurna karena pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu pula dengan permainan teka-teki silang. Penggunaan media permainan teka-teki silang memiliki manfaat diantaranya yaitu : (a) mengasah kemampuan berpikir, (b) memperkaya kosakata

bahasa, (c) mempeertajam insting menebak, (d) menjauhkan pikiran dari kesepnatan, (e) menambah wawasan, (f) menguji daya ingat, dan (g) membuat selalu ingin tahu. Di samping mempunyai kelebihan, media permainan teka-teki silang juga memiliki kelemahan diantaranya yaitu materi yang berupa menjelaskan atau maparkan tidak dapat dijadikan bahan teka-teki silang karena tempat yang terbatas.

Salah satu kajian yang dilakukan adalah melakukan inovasi dalam media pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang (TTS). Pembelajaran dengan media teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan prestasi siswa pada materi ekosistem dan membuat siswa lebih tertarik karena mereka merasa tertantang dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang ada dan menyesuaikan dengan koform jawaban yang tersedia. Secara tidak langsung, hal tersebut menuntut daya pikir siswa lebih aktif dan terarah dalam berdiskusi serta lebih teliti dalam menemukan jawaban yang tepat. Teka-teki silang merupakan permainan untuk menarik minat siswa dalam belajar dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan sehingga membantu siswa dalam penguasaan pencapaian tujuan pembelajaran dalam materi ekosistem. Hal ini juga dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Dengan terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif diharapkan akan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, media pembelajaran teka-teki silang berbasis *website Proprofs* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Ekosistem". Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada *Website Proprofs* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas VII UPTD SMP NEGERI 1 PEMATANGSIANTAR".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk, metode, atau teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan tertentu atau meningkatkan kualitas suatu produk. (Sugiyono, 2019:81) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan dalam membuat

suatu media atau produk dan memvalidasi produk tersebut agar dapat dilihat tingkat kepraktisan dan efisiensi penggunaan produk tersebut. Penelitian ini difokuskan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Prosprefs* terhadap hasil belajar siswa.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). ADDIE dikategorikan sebagai model penelitian yang mengadaptasi prinsip desain pembelajaran. ADDIE difokuskan pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya adalah untuk media pembelajaran. Penelitian ini akan dilakukan di UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar, Jl. Merdeka, Pardomuan, kecamatan Siantar timur, Kota Pematangsiantar, Sumatera utara 21136. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 342 orang di UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Aeng Retno Utami, Suhendri, 2019:56-62) hasil belajar adalah peningkatan pengetahuan siswa, peningkatan kemampuan dan kebiasaan positif, dan tingkat penguasaan siswa selama proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Agusti dan Aslam, 2022) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar dari guru atau pendidik. Hasil belajar sangat berperan penting untuk proses pembelajaran karena mereka memungkinkan guru untuk mengetahui bagaimana pengalaman atau pengetahuan siswa telah berkembang dan bagaimana mereka berusaha mencapai tujuan belajar mereka selama kegiatan belajar mengajar (Wibowad et al., 2021).

Pada penelitian ini penggunaan media pembelajaran *Website Prosprefs* sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran dan memberikan dampak yang baik dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui *Prosprefs* siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. *Prosprefs* juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dan dapat juga meningkatkan cara berpikir kritis siswa dengan menyertakan elemen seperti gambar dan pertanyaan interaktif yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa.



Pengembangan media pembelajaran *Prosprefs* ini telah dilakukan atau direalisasikan pada kelas eksperimen pada kelas VII di UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar dan diperoleh hasil yang sangat baik. Terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa yang dari sebelumnya 51%, dan setelah dilakukan yaitu menggunakan media pembelajaran *Prosprefs* terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa menjadi 81% hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Website Prosprefs* sangat baik dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa.

## 1. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-test Kontrol	,133	30	,188	,960	30	,310
	Post-test Kontrol	,126	30	,200*	,972	30	,596
	Pre-test Eksperimen	,136	32	,136	,963	32	,332
	Post-test Eksperimen	,125	32	,200*	,980	32	,793

Sumber : IBM SPSS Statistic 22

Berdasarkan keputusan diatas maka dapat dilihat data pada tabel diatas terdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dengan nilai *pre test* pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,136 dan untuk nilai *post-test* pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,200 .

## 2. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Based on Mean	1,453	3	120	,231
	Based on Median	1,392	3	120	,249
	Based on Mean and with adjusted df	1,392	3	109,07	,249

Based on trimmed mean	1,444	3	120	,233
-----------------------	-------	---	-----	------

Sumber : IBM SPSS Statistics 22

Berdasarkan keputusan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal yang dapat memiliki nilai signifikansi 0,231.

### 3. Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances								
		t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1,192	,277	-3,238	122	,002	-9,696	2,994	-15,623	-3,769
	Equal variances not assumed			-3,224	117,120	,002	-9,696	3,008	-15,653	-3,739

Sumber : IBM SPSS Statistics 22

Berdasarkan pengambilan keputusan dalam Uji *Independent Sample T-Test* memiliki ketentuan, Adapun ketentuan dalam pengambilan keputusan pada uji *Independent Sample T-Test* adalah :

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Berdasarkan pengambilan keputusan diatas maka dapat disimpulkan akhir dari hipotesis pada penelitian ini adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, karena nilai signifikansinya (2-tailed) < 0,05 dan media pembelajaran *Website Proprofs* efektif digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran, melihat respon peserta didik dan untuk melihat keefektifan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran media *Pro\$pro\$fs* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VII di UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *Websites Pro\$pro\$fs*, dimana media pembelajaran ini disusun berdasarkan kebutuhan, permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran dan berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang telah diproleh peneliti pada saat melakukan observasi. Setelah melakukan observasi, peneliti melakukan uji kelayakan pada media pembelajaran dengan menyebarkan angket kepada validator ahli yaitu dosen dan guru yang berjumlah 5 orang. Validator ahli menilai media pembelajaran *Pro\$pro\$fs* dari aspek materi, penyajian, penyajian dan tampilan dan bahasa. Uji kelayakan produk diperoleh persentase sebesar 97,4% yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa, karena telah divalidasi oleh para ahli, media pembelajaran *Websites Pro\$pro\$fs* layak digunakan di lapangan berdasarkan kategori valid dalam hal materi, penyajian, penyajian dan tampilan, bahasa. Selanjutnya setelah mendapatkan hasil uji kelayakan produk, maka dilanjutkan uji coba produk kepada peserta didik, untuk melihat respon peserta didik sebagai sumber belajar di kelas. Untuk mendapatkan hasil respon peserta didik, peneliti memberikan angket yang berisikan pertanyaan dan pilihan jawaban. Dari hasil pengisian angket tersebut diperoleh hasil sebesar 92,8 % yang digolongkan ke dalam kategori "sangat baik".

Media pembelajaran *Websites Pro\$pro\$fs* dapat digunakan sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dan dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat proses belajar mengajar lebih menarik, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wijayati et al. 2021), menyatakan bahwa, *Pro\$pro\$fs* menyediakan banyak fitur, seperti *Quiz maker, Knowledge Base, Collaboration, Project, Brain Games, Flash Card*

*Posols* dan lain-lain. *Proprofs* memiliki fitur unggulan yaitu sertifikat kelulusan pada saat mengerjakan *quiz* dan terdapat laporan hasil belajar peserta didik yang dapat diunduh secara langsung oleh peserta didik. Novita Irawati dan Al Ayubi, 2024 dengan judul penelitian "Pengaruh Media Proprofs Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP" dengan hasil penelitian adalah bahwa penggunaan media *Proprofs* dapat meningkatkan proses pembelajaran lebih interaktif dan media *Proprofs* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran *Website Proprofs* yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1). Pengembangan media pembelajaran *Website Proprofs* pada materi ekosistem menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Cahyadi, 2019). Adapun hasil akhir dari hipotesis pada penelitian ini adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, karena nilai signifikansinya ( $2-tailed$ )  $< 0,05$  maka nilai signifikansinya ( $2-tailed$ ) adalah 0,02 dan media pembelajaran *Website Proprofs* efektif digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar. Uji kelayakan media yang diberikan oleh validator yaitu pada aspek materi memiliki persentase 98,4%, pada aspek penyajian memiliki aspek 97,6%, pada aspek desain dan tampilan memiliki persentase sebesar 98,4% dan pada aspek bahasa memiliki nilai persentase sebesar 95%. Berdasarkan hal tersebut dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Website Proprofs* pada saat proses pembelajaran sudah sangat layak digunakan. 2). Penggunaan media pembelajaran *Proprofs* pada proses pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat melalui hasil data nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Website Proprofs* sebagai media atau bahan ajar pembelajaran dikeselamatan meningkat sebesar 80%. 3). Respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran sangat baik. Hal ini dapat dilihat dengan respon siswa yang telah diberikan, dan memiliki 4 aspek yang dilampirkan pada masing-masing angket tersebut. Adapun hasil untuk respon siswa pada aspek materi memiliki nilai

persentase 91,06%, pada aspek penyajian memiliki persentase sebesar 90,93%, pada aspek desain dan tampilan media memiliki nilai 89,6% dan pada aspek bahasa dengan nilai 90,92% dengan total keseluruhan rata-rata adalah 90%. Berdasarkan skor rata-rata pada angket guru dan siswa yaitu 96,9% dan 90% dikategorikan dalam kategori sangat baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, Nurul Maulia, dan Aslam Aslam. 2022. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4): 5794–5800. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3053.
- Ariyani, Rika, Nur Anisyah, dan Darni Darni. 2022. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Bagi Mahasiswa." *Jurnal Literasiologi* 8(2): 32–39. doi:10.47783/literasiologi.v8i2.366.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, dan Tasdin Tahrim. 2021. Tahta Media Group *Media Pembelajaran*.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109.
- Nurjanah, Nurjanah, Anisa Nur Paridah, Dalia Susilawati, dan Ani Nur Aeni. 2022. "Pemanfaatan Website Proprofs Brain Games Untuk Mengukur Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Pai Kelas V Sd." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 9(1): 65–81. doi:10.25134/pedagogi.v9i1.5758.
- Novita Irawati, Tri, dan Sholahudin Al Ayubi. 2024. "Pengaruh Media Proprofs Terhadap Hasil Belajar matematika Siswa SMP." *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)* 2(1): 106–14.
- Siagian, G. (2021). *Model Pembelajaran Inquiry Training Terhadap Hasil Belajar Biologi*. In G. Siagian (Ed.), *Prosiding Seminar Nasional Sains* (Vol. 115, Issue 1).
- Silaban, Winarto, 'Prosiding Seminar Nasional Sains Pengaruh Strategi Belajar Holistik Terhadap Hasil Belajar IPA', 3.1 (2022), pp. 133–40
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; Cetakan). ALFABETA,cv
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; Cetakan). ALFABETA,cv
- Sugiono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; Cetakan). ALFABETA,cv.

Wijayati, Primardiana H., Edy Hidayat, Dewi K. Ardiyani, Lilis Afifah, Tamara Carolin Fitriasia, Aldiana Lakshinta Sasqia Putri, dan Anggi Novitasari. 2021. "Proprofs: Platform Asesmen Daring Pilihan Ganda, Hotspot, Dan Game Hangman." *Jurnal Graha Pengabdian* 3(2): 191. doi:10.17977/um078v3i22021p191-205.