

# Pengembangan Website Proprofs Qiuiz Maker dalam Pembelajaran PKn Kelas IV di SDN 03 Tanjung Batu

Khoirun Nisa<sup>1</sup>, Sutiah<sup>2</sup>

*Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia* <sup>1,2</sup>

[khoirunnisaa243@gmail.com](mailto:khoirunnisaa243@gmail.com)<sup>1</sup>, [sutiah@pai.uin-malang.ac.id](mailto:sutiah@pai.uin-malang.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstract

Developing a website using the ProProfs Quiz Maker application as an evaluation tool in class IV Civics learning. This goal includes designing and developing website-based learning media that can be used to test students' understanding of Civics material. In this development method, researchers apply the 4-D (Four-D) development model which is a learning tool development model developed by S. Thiagarajan, Semmel, and Semmel. The 4-D development model consists of four stages, namely: Define, Design, Develop, and Disseminate. Website Propofs Quiz Maker can help in designing initial quizzes using features such as variations. Questions, preview, send, track, and report. After gaining an understanding of the class' initial knowledge profile through the quiz, educators can develop learning designs by taking into account profile analysis and the level of understanding of the material as well as the needs of students. Expert. Material experts gave a score of 71% with appropriate criteria, while media experts gave a score of 72% with good criteria. 2. Based on the results of the student response questionnaire, the use of the ProProfs Quiz Maker web-based evaluation instrument has proven to be practical. In the small-scale test, a percentage of 96% was obtained with the "Very Practical" criteria. Meanwhile, in the wider usage test, a percentage of 82.4% was obtained with the "Practical" criteria.

Keywords : Media proprofs, PKn, quiz maker

## Abstrak

Pengembangan website dengan menggunakan aplikasi ProProfs Quiz Maker sebagai alat evaluasi pembelajaran PKn kelas IV. Tujuan ini antara lain merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis website yang dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi PKn. Dalam metode pengembangan ini, peneliti menerapkan model pengembangan 4-D (Four-D) yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahapan, yaitu: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Situs Propofs Quiz Maker dapat membantu merancang kuis awal menggunakan fitur seperti variasi. pertanyaan, pratinjau, kirim, lacak, dan laporkan. Setelah memperoleh pemahaman tentang profil pengetahuan awal kelas melalui kuis, pendidik dapat mengembangkan desain pembelajaran dengan memperhatikan analisis profil dan tingkat pemahaman materi serta kebutuhan peserta didik. pakar. Ahli materi memberikan skor 71% dengan kriteria sesuai, sedangkan ahli media memberikan skor 72% dengan kriteria baik. 2. Berdasarkan hasil angket respon siswa, penggunaan instrumen evaluasi berbasis web ProProfs Quiz Maker terbukti praktis. Pada uji skala kecil diperoleh persentase 96% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sedangkan pada uji pemakaian secara luas diperoleh persentase sebesar 82,4% dengan kriteria "Praktis".

Kata Kunci : Media proprofs, PKn, quiz maker

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar melibatkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dalam komunikasi ini, pesan harus disampaikan dan ditukar informasinya agar dapat diterima oleh peserta didik. Tujuan dari kegiatan belajar mengajar adalah agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Tujuan ini ditentukan oleh pendidik dan perancang kurikulum melalui silabus dan rencana pembelajaran untuk

mencapai kompetensi yang diinginkan. Di Indonesia, tujuan pendidikan juga mencakup persiapan peserta didik untuk menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten dalam mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Pentingnya komitmen yang kuat dan konsisten terhadap semangat kebangsaan memerlukan peningkatan terus-menerus, sehingga pemahaman yang mendalam tentang NKRI dapat terbentuk (Kadir, Abdul, 2013). Hal ini perlu didukung oleh para penyelenggara pendidikan dalam pencapaiannya.

Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut di Indonesia adalah dengan mengintegrasikan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam setiap jenjang pendidikan, mulai dari SD hingga Perguruan Tinggi. PKn memiliki tujuan untuk membentuk individu Indonesia yang utuh, dengan landasan pada Pancasila, undang-undang, dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Melalui PKn, diharapkan peserta didik dapat dibina dan dikembangkan sehingga menjadi warga negara yang baik (*good citizen*) (Kadir, Abdul, 2013). Warga negara yang baik yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Memiliki keyakinan terhadap hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga negara adalah manifestasi dari kesadaran untuk bela negara. Kesadaran ini mencakup pola sikap dan perilaku yang berasal dari cinta terhadap tanah air, pemahaman dan pengamalan yang mendalam terhadap Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, serta kesadaran dalam hidup sebagai bagian dari bangsa dan negara. Menurut (Kadir, Abdul, 2013) terdapat tiga tujuan pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yaitu mengembangkan siswa menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Tujuan "cerdas" berkaitan dengan aspek kognitif, "terampil" berkaitan dengan aspek psikomotor, dan "berkarakter" berkaitan dengan aspek afektif. Ketiga ranah tersebut memiliki peranan penting dalam penilaian pembelajaran di sekolah. Untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran PKn, terutama dalam ranah kognitif, pendidik perlu melakukan penilaian dengan menggunakan instrumen tes yang memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi.

Pendidik saat ini menghadapi tantangan dalam hal kualitas penilaian yang masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi atau pembaruan dalam pendekatan penilaian yang dilakukan oleh pendidik. Selain itu, masih terdapat kesalahan dalam proses penilaian akibat penggunaan instrumen yang tidak memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai (Ulfah et al., 2021). Kenyataan ini belum sepenuhnya dipahami oleh para pendidik, khususnya pendidik sekolah dasar. (Puspendik, 2011) banyak pendidik yang tidak melakukan analisis instrumen pada tahap perencanaan sebelum pelaksanaan penilaian, padahal hal ini memiliki peran yang sangat penting dalam memperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Untuk mengukur hasil belajar atau

prestasi peserta didik, diperlukan alat evaluasi atau instrumen yang memiliki validitas, reliabilitas, dan akurasi yang tinggi. Hal ini bertujuan agar instrumen tersebut dapat mengungkapkan kemampuan peserta didik secara objektif (Destiana et al., 2020). Semua instrumen penilaian seharusnya dijamin valid sehingga dapat berfungsi dengan baik untuk mengukur kompetensi yang diinginkan.

Inovasi pengembangan tes prestasi belajar pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar terkait belum ada. (Suprananto, 2012) menyampaikan bahwa kebanyakan pendidik mengumpulkan dan menggunakan prosedur penilaian berdasar tes yang dibuat secara mandiri, akibatnya pendidik perlu memiliki kemampuan merencanakan, mengembangkan, dan menggunakan tes. Padahal untuk mengukur ketercapaian peserta didik perlu menggunakan prosedur penilaian yang memadai agar penilaian terukur secara jelas sesuai indikator ketercapaian pembelajaran. Pengembangan salah satu instrumen penilaian pembelajaran ini dapat membantu mengukur ketercapaian peserta didik secara langsung dan dapat meningkatkan kualitas penilaian pembelajaran.

Mengembangkan sebuah website menggunakan aplikasi ProProfs Quiz Maker sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran PKn kelas IV. Tujuan ini mencakup perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis website yang dapat digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi PKn. Peneliti memiliki minat untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Website Proprofs Quiz Maker Dalam Pembelajaran PKn Kelas IV SDN 03 Tanjung Batu".

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang juga dikenal sebagai penelitian pengembangan. Metode penelitian R&D digunakan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu produk yang nantinya akan diuji untuk mengevaluasi tingkat efektivitasnya (Sugiyono, 2017). Dalam metode pengembangan ini, peneliti menerapkan model pengembangan 4-D (*Four-D*) yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahap, yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Alasan dari pemilihan jenis penelitian R&D dan model 4-D dikarenakan sesuai dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yakni mengembangkan suatu produk dengan tujuan produk yang telah dihasilkan dapat diuji kelayakan serta keefektifannya pada kegiatan pembelajaran dan dari pengembangan media tersebut bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berikut adalah langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan dalam pengembangan *website Proprofs Quiz Maker* untuk pembelajaran PKn di kelas IV SDN 03 Tanjung Batu:

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap awal adalah untuk mengidentifikasi dan menetapkan kebutuhan evaluasi yang diperlukan oleh peserta didik dalam upaya meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran. Tahap ini terdiri dari lima langkah sebagai berikut:

#### a) Analisis Awal Akhir (*Front-End Analysis*)

Analisis awal akhir atau *front-end analysis* melakukan analisis awal atau analisis front-end untuk memperoleh informasi yang komprehensif tentang kebutuhan pengembangan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi berbagai aspek yang perlu dikembangkan. Dalam mencari informasi, peneliti harus melakukan analisis menyeluruh terhadap hal yang ingin diteliti, meliputi berbagai aspek yang relevan.

#### b) Analisis Peserta Didik (*Audience Analysis*)

Analisis peserta didik adalah melakukan analisis terhadap peserta didik untuk memahami karakteristik mereka yang akan menjadi subjek penelitian. Analisis peserta didik mencakup penilaian jumlah peserta didik dalam kelas IV, pemahaman terhadap karakteristik peserta didik selama proses pembelajaran, dan tanggapan peserta didik terhadap metode pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Dengan informasi yang diperoleh dari analisis ini, peneliti dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan mempertimbangkan kebutuhan, kondisi, dan karakteristik peserta didik.

#### c) Analisis Tujuan (*Objective Analysis*)

Analisis Tujuan (*Objective Analysis*) adalah Analisis tujuan dilakukan untuk menetapkan sasaran atau target pengembangan media pembelajaran. Tujuan analisis ini adalah untuk menentukan isi materi yang akan disampaikan, bagaimana keberhasilan dapat diukur secara efektif, dan pemilihan media yang tepat. Perumusan tujuan juga harus disesuaikan dengan kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya.

### 2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap kedua merupakan tahap desain. Pada tahap ini, dilakukan perancangan spesifikasi media yang akan dikembangkan, termasuk perancangan struktur latihan soal yang akan diintegrasikan ke dalam *website Proprofs Quiz Maker*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan perangkat yang diperlukan untuk validasi oleh ahli dan uji coba oleh *audiens*, seperti angket validasi.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan produk. Pada tahap ini, produk dibuat sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan dalam bentuk fisik, yaitu *website Proprofs Quiz Maker*. Dalam tahap ini, peneliti melakukan beberapa pengembangan, seperti pemilihan materi, menentukan desain media yang akan digunakan dalam *website Proprofs Quiz Maker*, mengembangkan latihan soal pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam *website Proprofs Quiz Maker*, melakukan perbaikan pada bagian yang dianggap perlu sehingga *website Proprofs Quiz Maker* siap untuk diuji coba dalam kegiatan pembelajaran. Terakhir, setelah pembuatan *website Proprofs Quiz Maker* selesai, dilakukan pengecekan bahwa tautan yang terhubung ke multimedia interaktif berfungsi dengan baik.

#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap terakhir merupakan tahap penyebaran. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk menyebarkan media pembelajaran berupa *website Proprofs Quiz Maker*. Dalam penelitian ini, penyebaran dilakukan secara terbatas kepada pendidik kelas IV.

Dalam penelitian teknik ini, terdapat dua tahap yang dilakukan, yaitu wawancara dan observasi. Instrumen yang digunakan adalah angket. Angket digunakan selama proses penelitian, validasi, dan uji coba. Validasi dilakukan oleh validator bahasa, validator materi, dan validator media menggunakan angket untuk menentukan kelayakan produk yang telah dikembangkan.

## KAJIAN TEORI

### *Proprofs Quiz Maker*

#### 1. *Website Proprofs Quiz Maker*

*Proprofs* menawarkan berbagai fitur yang meliputi *Quiz Maker*, *Training Maker*, *Knowledge Base*, *Collaborate*, *Project*, *Brain Games*, *Flashcard*, *Polls*, dan berbagai fitur lainnya (Hermilia et al., 2021). *ProProfs* menawarkan fitur yang menonjol seperti pemberian sertifikat kepada lulusan dan laporan hasil tes belajar yang dapat diunduh langsung oleh peserta didik. Fitur *Quiz Maker* menyediakan berbagai jenis pertanyaan yang dilengkapi dengan umpan balik dan informasi mengenai jawaban peserta didik. Selain itu, fitur *Brain games* menyediakan beragam latihan untuk memperkuat pengetahuan yang telah diperoleh melalui permainan yang mendorong kreativitas, seperti mencari kata, teka-teki silang, hangman, acak kata, catur, tic tac toe, jigsaw, sliding, sudoku, rubik, kakiro, mancala, dan sebagainya.

*Website Proprofs Quiz Maker* dapat membantu dalam merancang kuis awal dengan menggunakan fitur-fitur seperti variasi soal, *preview*, *send*, *track*, dan *report*. Setelah mendapatkan pemahaman tentang profil pengetahuan awal kelas melalui kuis tersebut, pendidik dapat melakukan pengembangan rancangan pembelajaran dengan

mempertimbangkan analisis profil dan tingkat pemahaman materi serta kebutuhan peserta didik. Salah satu cara untuk membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam mempelajari PKn adalah dengan memanfaatkan *Website Proprofs Quiz Maker* sebagai alat pengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Selain sebagai alat pengukur, *Website Proprofs Quiz Maker* juga dapat memberikan pengalaman yang berbeda kepada peserta didik saat mengerjakan kuis, karena tidak hanya menyajikan soal dalam bentuk teks, tetapi juga dapat dalam bentuk permainan yang menarik dan tidak membosankan (Daryanes & Ririen, 2020).

Terdapat sedikit penelitian yang telah mengembangkan dan mengeksplorasi penggunaan *Website Proprofs Quiz Maker* sebagai alat ukur, sehingga pengembangan *website* ini dapat dianggap sebagai sebuah terobosan baru dalam penelitian tersebut. Meskipun demikian, beberapa peneliti telah membahas tentang *Website Proprofs Quiz Maker*, namun belum mengembangkannya hingga diimplementasikan pada peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran seperti *Website Proprofs Quiz Maker* seharusnya sudah menjadi hal yang umum pada era abad ke-21 ini, mengingat perkembangan teknologi yang sangat pesat hingga saat ini. Media pembelajaran ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kurangnya minat dan ketertarikan peserta didik terhadap proses pengukuran pemahaman dalam pembelajaran.

## **2. Pengertian *Proprofs***

*Proprofs* adalah sebuah platform daring yang menyediakan berbagai fitur menarik. *Proprofs* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis *website* yang menyajikan kuis *online* atau tes *online* secara gratis dan dapat diakses melalui *Smartphone*, PC, atau Laptop. *ProProfs* adalah platform pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk membuat, mengelola, dan menyebarkan konten pembelajaran. Ini adalah solusi yang populer digunakan dalam konteks pendidikan, pelatihan perusahaan, dan pengembangan profesional.

*ProProfs* memungkinkan pengguna untuk membuat kuis, survei, *flashcard*, *poling*, materi pembelajaran interaktif, dan konten pembelajaran lainnya dengan mudah dan cepat. Pengguna dapat menggabungkan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, audio, dan bahkan elemen interaktif seperti simulasi atau permainan, untuk membuat pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, *ProProfs* juga menyediakan fitur kolaborasi yang memungkinkan pengguna untuk berbagi dan bekerja sama dalam pembuatan konten dengan anggota tim atau pengajar lainnya. Platform ini juga dilengkapi dengan fitur pelacakan yang memungkinkan pengguna untuk memantau kemajuan peserta didik, melihat hasil kuis, dan memberikan umpan balik.

## **3. Kelebihan *Proprofs***

Berikut adalah beberapa kelebihan *Proprofs*:

- 1) Pembuatan Konten yang Mudah: ProProfs menyediakan alat pembuatan konten yang intuitif dan mudah digunakan, termasuk pembuat kuis, pembuat flashcard, pembuat poll, dan banyak lagi. Anda dapat dengan cepat membuat konten interaktif dan menarik tanpa memiliki pengetahuan teknis yang mendalam.
- 2) Penyesuaian yang Fleksibel: ProProfs memungkinkan Anda untuk menyesuaikan konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda dapat menambahkan gambar, video, audio, dan bahkan desain kustom untuk membuat pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
- 3) Pelacakan Kemajuan: Platform ini dilengkapi dengan fitur pelacakan yang memungkinkan Anda untuk memantau kemajuan peserta didik dalam pembelajaran. Anda dapat melihat hasil kuis, waktu yang dihabiskan pada materi, dan daftar pertanyaan yang dijawab dengan benar atau salah. Ini membantu Anda untuk mengidentifikasi area yang perlu diperkuat dan memberikan umpan balik yang tepat waktu.
- 4) Ketersediaan di Mana Saja dan Kapan Saja: ProProfs dapat diakses secara online melalui perangkat komputer atau perangkat mobile. Ini memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dan pengajar untuk belajar atau mengajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan jadwal mereka.
- 5) Kolaborasi dan Berbagi: ProProfs memungkinkan kolaborasi antara peserta didik dan pengajar. Anda dapat berbagi konten pembelajaran dengan mudah dan bahkan berkolaborasi dalam pembuatan konten dengan anggota tim atau pengajar lainnya.
- 6) Integrasi dengan Platform LMS: ProProfs dapat terintegrasi dengan platform Learning Management System (LMS) yang sudah ada, memungkinkan transfer data yang mudah dan integrasi dengan sistem yang ada.
- 7) Dukungan Pelanggan: ProProfs memiliki tim dukungan pelanggan yang responsif dan siap membantu Anda dengan pertanyaan atau masalah apa pun yang mungkin Anda hadapi saat menggunakan platform mereka.

#### **4. Kekurangan *Proprofs***

Meskipun ProProfs memiliki banyak kelebihan, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan:

- 1) Batasan pada Versi Gratis: ProProfs menawarkan versi gratis yang memiliki batasan pada jumlah pengguna, jumlah kuis atau materi yang dapat Anda buat, dan fitur tambahan. Jika Anda membutuhkan akses penuh ke semua fitur dan skalabilitas yang lebih tinggi, Anda perlu mempertimbangkan untuk mengupgrade ke paket berbayar.

- 2) Kurangnya Personalisasi Ekstensif: Meskipun Anda dapat menyesuaikan konten dengan fitur-fitur seperti gambar, video, dan audio, beberapa pengguna mungkin menginginkan lebih banyak opsi personalisasi. Fitur-fitur seperti desain kustom yang lebih luas atau kontrol yang lebih besar terhadap tata letak mungkin tidak tersedia.
- 3) Keterbatasan Fitur Kolaborasi: Meskipun ProProfs memungkinkan kolaborasi antara peserta didik dan pengajar, fitur kolaborasi mungkin tidak sekomprehensif seperti platform kolaborasi lainnya. Misalnya, mungkin tidak ada fitur diskusi langsung atau alat berbagi file yang canggih.
- 4) Kurangnya Integrasi dengan Aplikasi Eksternal: Meskipun ProProfs mendukung integrasi dengan platform LMS tertentu, ada kemungkinan keterbatasan dalam integrasi dengan aplikasi atau sistem eksternal lainnya yang Anda gunakan. Pastikan untuk memeriksa apakah ProProfs dapat terintegrasi dengan alat atau sistem yang Anda butuhkan sebelum memutuskan untuk menggunakannya.
- 5) Tidak Mendukung Pembelajaran Berbasis Kelas: ProProfs lebih cocok untuk pembelajaran online yang mandiri atau pembelajaran mandiri. Jika Anda mencari platform yang mendukung interaksi langsung antara peserta didik dan pengajar dalam pengaturan kelas, ProProfs mungkin tidak memberikan fitur-fitur yang Anda butuhkan.

## **Pkn Kelas IV SDN**

### **1. Pendidikan dan Kewarganegaraan**

*Proprofs* menawarkan berbagai fitur yang meliputi *Quiz Maker*, *Training Maker*, *Knowledge Base*, *Collaborate*, *Project*, *Brain Games*, *Flashcard*, *Polls*, dan berbagai fitur lainnya (Hermilia et al., 2021). *ProProfs* menawarkan fitur yang menonjol seperti pemberian sertifikat kepada lulusan dan laporan hasil tes belajar yang dapat diunduh langsung oleh peserta didik. Fitur *Quiz Maker* menyediakan berbagai jenis pertanyaan yang dilengkapi dengan umpan balik dan informasi mengenai jawaban peserta didik. Selain itu, fitur *Brain games* menyediakan beragam latihan untuk memperkuat pengetahuan yang telah diperoleh melalui permainan yang mendorong kreativitas, seperti mencari kata, teka-teki silang, hangman, acak kata, catur, tic tac toe, jigsaw, sliding, sudoku, rubik, kakiro, mancala, dan sebagainya.

Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan pengajaran dan pemahaman tentang konsep-konsep kewarganegaraan, tugas, hak, dan tanggung jawab individu sebagai warga negara. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk kesadaran, pemahaman, dan partisipasi aktif peserta didik dalam kehidupan demokrasi dan masyarakat (Maulana, 2018).



Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa terdapat hubungan yang erat antara pembelajaran pendidikan dan kewarganegaraan dengan pembentukan karakter. Pembentukan karakter peserta didik harus dimulai sejak dini sebagai persiapan generasi penerus bangsa melalui pembelajaran pendidikan dan kewarganegaraan. Dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), pendidikan meliputi pengajaran nilai-nilai moral, etika, demokrasi, hak asasi manusia, keadilan sosial, pluralisme, toleransi, dan tanggung jawab sosial. PKn juga mengajarkan tentang sistem pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga politik, proses demokrasi, dan hukum dalam suatu negara. Tujuannya adalah membantu peserta didik memahami struktur dan fungsi pemerintahan, serta mengembangkan keterampilan untuk berpartisipasi dalam proses demokrasi.

Mata pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan biasanya diajarkan di sekolah sebagai bagian dari kurikulum nasional. Melalui pengajaran PKn, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai demokrasi, menghormati perbedaan, berpartisipasi dalam proses demokratis, dan bertanggung jawab terhadap pembangunan masyarakat yang adil dan harmonis.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan dan kewarganegaraan dalam membentuk karakter peserta didik, penting untuk tidak hanya berfokus pada aspek kognitif dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek lain juga harus diperhatikan. Dalam pembelajaran pendidikan dan kewarganegaraan, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu pengetahuan (*knowledge*), sikap dan pendapat (*attitudes and opinions*), keterampilan intelektual (*intellectual skills*), dan keterampilan partisipasi (*participatory skills*) (Wahab, Abdul Azis, 2011). Keempat aspek tersebut perlu disatukan secara terpadu dalam proses pembelajaran pendidikan dan kewarganegaraan, dan harus dipahami oleh peserta didik agar mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Hak dan Kewajiban**

Indonesia sebagai negara terbentuk dari berbagai kelompok masyarakat dengan peran yang berbeda-beda. Setiap kelompok masyarakat memiliki hak dan kewajiban yang berbeda. Hak dan kewajiban merupakan bagian integral dari identitas seseorang. Hak secara umum merujuk pada hal-hal yang setiap individu berhak memperoleh sejak lahir (Wardhana, 2020). Hak-hak tersebut seharusnya diterima oleh kita dan tidak boleh dirampas oleh orang lain, baik dengan cara paksa maupun tidak. Di Indonesia, hak-hak warga negara terhadap negaranya telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945. Dalam konteks lingkungan sekolah, peserta didik juga memiliki hak-hak, seperti hak mendapatkan pendidikan, hak berada di tempat yang bersih, hak untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, hak merasa aman dan dilindungi, hak untuk bermain, hak mendapatkan perlakuan yang sama dari pendidik, dan hak untuk berteman dengan

siapa pun. Sebelum kita memperoleh hak-hak tersebut, kita juga memiliki kewajiban yang harus dilaksanakan. Kedua hal ini memiliki keterkaitan erat dalam kehidupan sehari-hari.

Kewajiban adalah tugas yang harus diemban dengan penuh tanggung jawab. Setiap individu memiliki tanggung jawab yang bervariasi tergantung pada situasi dan kapasitas mereka (Andryan et al., 2021). Dalam lingkungan sekolah, terdapat kewajiban-kewajiban seperti mematuhi peraturan sekolah, menjaga kebersihan lingkungan sekolah, menghormati nasihat dan otoritas pendidik, menghormati sesama teman, aktif mengikuti proses belajar, dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik. Hak dan kewajiban saling terkait satu sama lain, dan dalam pelaksanaannya harus seimbang. Ketika hak dan kewajiban tidak seimbang dalam kehidupan sehari-hari, dapat timbul berbagai permasalahan baik bagi individu, masyarakat, maupun negara.

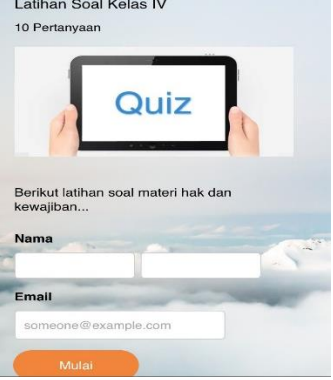
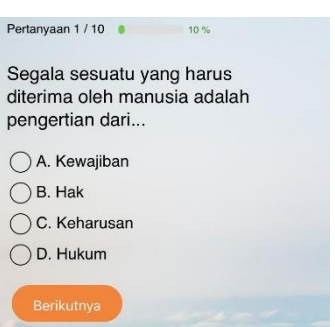
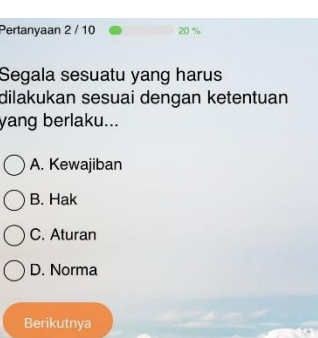
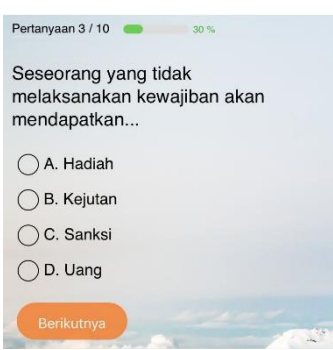
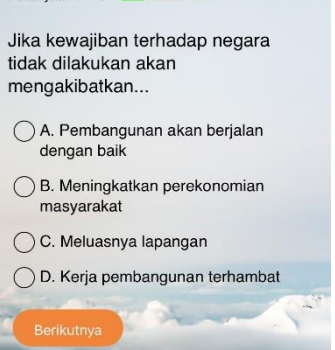
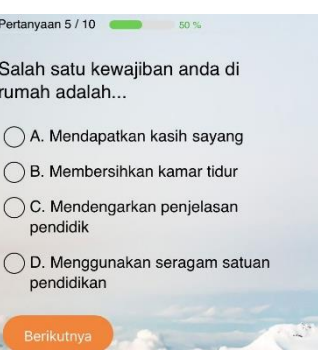
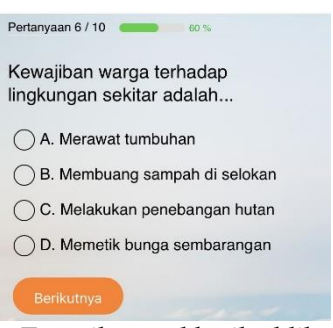
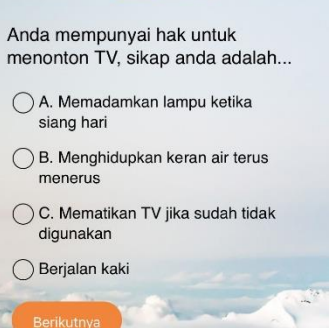
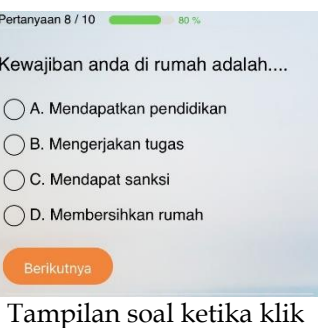
Penting untuk diingat bahwa hak dan kewajiban saling terkait. Hak-hak individu sering kali berhubungan dengan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi oleh orang lain. Sebagai contoh, hak seseorang untuk kebebasan berekspresi berarti juga bahwa orang lain memiliki kewajiban untuk menghormati hak tersebut dan tidak menghalangi atau melarang orang tersebut dalam menyampaikan pendapatnya. Begitu pula, dengan memiliki hak-hak, individu juga memiliki kewajiban untuk bertindak secara bertanggung jawab dan menghormati hak-hak orang lain. Hak dan kewajiban merupakan bagian integral dari sistem hukum dan tatanan sosial yang berfungsi untuk menjaga keseimbangan, keadilan, dan harmoni dalam masyarakat.

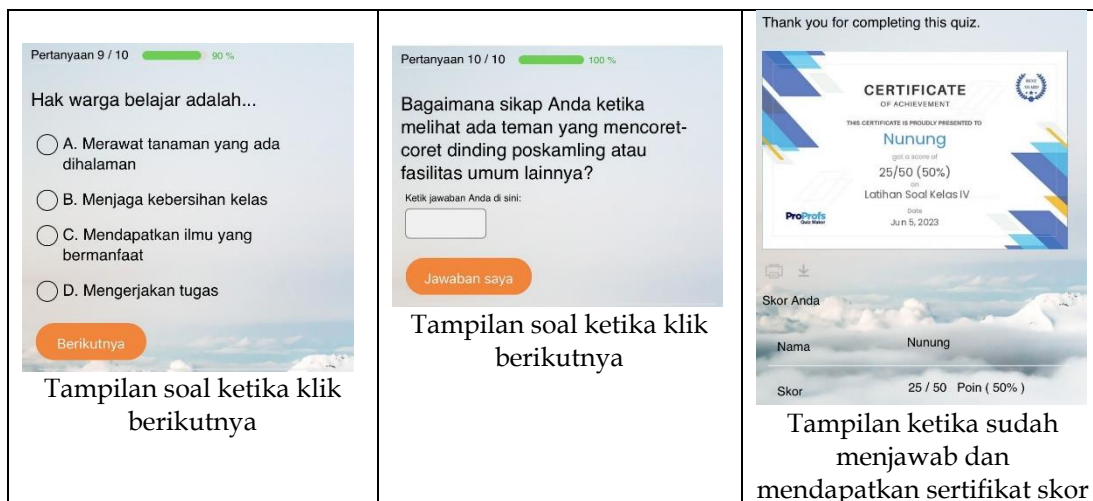
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil pengembangan berupa instrumen validasi untuk mata pelajaran PKn dengan materi hak dan kewajiban kelas IV SDN 03 Tanjung Batu. Hasil penilaian ahli materi pembelajaran berdasarkan angket menunjukkan bahwa media pembelajaran *web ProProfs Quiz Maker* memperoleh persentase sebesar 71%. Berdasarkan konversi persentase tersebut ke dalam tabel tingkat pencapaian, media pembelajaran *web ProProfs Quiz Maker* masuk dalam kategori baik, layak, dan valid. Oleh karena itu, tidak diperlukan revisi sesuai dengan catatan dan masukan yang diberikan oleh ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran menggunakan angket, media pembelajaran *web ProProfs Quiz Maker* memperoleh persentase sebesar 72%. Apabila persentase ini dikonversikan ke dalam tabel tingkat pencapaian, media pembelajaran tersebut tergolong baik, layak, dan valid. Oleh karena itu, tidak diperlukan revisi sesuai dengan catatan dan masukan yang diberikan oleh ahli media. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, media pembelajaran *web ProProfs Quiz Maker* pada uji coba perorangan memperoleh persentase

sebesar 96%, yang masuk dalam kualifikasi baik. Hal ini menunjukkan bahwa tidak diperlukan revisi pada media pembelajaran tersebut. Sedangkan pada uji coba kelompok, media pembelajaran *web ProProfs Quiz Maker* memperoleh persentase sebesar 82,4%, juga dengan kualifikasi baik. Oleh karena itu, tidak perlu dilakukan revisi pada media pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah tampilan *web ProProfs Quiz Maker* yang digunakan dalam proses pembelajaran:

**Tabel 1 Tampilan Media Pembelajaran *Web Proprofs Quiz Maker***

 <p>Tampilan awal</p>	 <p>Tampilan soal ketika mulai</p>	 <p>Tampilan soal ketika klik berikutnya</p>
 <p>Tampilan soal ketika klik berikutnya</p>	 <p>Tampilan soal ketika klik berikutnya</p>	 <p>Tampilan soal ketika klik berikutnya</p>
 <p>Tampilan soal ketika klik berikutnya</p>	 <p>Tampilan soal ketika klik berikutnya</p>	 <p>Tampilan soal ketika klik berikutnya</p>



Tampilan soal ketika klik berikutnya

Tampilan soal ketika klik berikutnya

Tampilan ketika sudah menjawab dan mendapatkan sertifikat skor

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti telah menghasilkan produk pembelajaran berupa kuis soal pilihan ganda sebanyak 9 pertanyaan 1 isian pada materi hak dan kewajiban untuk kelas IV semester genap. Produk ini dikembangkan menggunakan aplikasi *web ProProfs* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar bagi pendidik dan peserta didik. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4-D (*Four-D*) yang terdiri dari empat tahap pengembangan. Berikut adalah empat tahapan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pertama dalam pengembangan ini adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan alat evaluasi yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Tahap ini terdiri dari tiga langkah, yaitu:

#### a) Analisis Awal Akhir (*Front-End Analysis*)

Analisis awal akhir atau *front-end analysis* peneliti melakukan observasi di SDN 03 Tanjung Batu dan melakukan wawancara dengan pendidik untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan. Observasi dan wawancara dilakukan. Hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan peserta didik di kelas IV mengungkap beberapa masalah terkait pembelajaran PKn. Masalah pertama adalah kurangnya kemampuan pendidik PKn dalam memanfaatkan fasilitas seperti laboratorium komputer dan akses wifi di kelas, sehingga kegiatan evaluasi pembelajaran masih menggunakan metode konvensional menggunakan kertas.

Kendala lainnya adalah adanya peserta didik yang menyontek atau tidak jujur saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Selain itu, evaluasi pembelajaran dianggap membosankan oleh peserta didik, yang menyebabkan kurangnya motivasi mereka dalam mengikuti evaluasi. Akibatnya, pendidik kurang

mengetahui kemampuan peserta didik dan materi yang belum dipahami oleh mereka. Selain itu, pendidik juga memerlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan koreksi nilai peserta didik secara manual.

b) Analisis Peserta Didik (*Audience Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan evaluasi pembelajaran, ditemukan bahwa banyak peserta didik yang kurang tertarik, merasa bosan, ramai sendiri, dan kurang termotivasi dalam melaksanakan evaluasi. Selain itu, terdapat juga peserta didik yang sering telat dalam mengumpulkan tugas dan bahkan ada yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, baik itu soal-soal ulangan harian maupun tugas lainnya.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan kuis pembelajaran PKn dengan menerapkan aplikasi *web proprofs*. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran PKn dan menghasilkan produk evaluasi yang lebih menarik, valid, dan efektif. Dengan menggunakan aplikasi *web proprofs*, diharapkan peserta didik akan lebih terlibat dan tertarik dalam proses evaluasi, sehingga hasil evaluasi yang diperoleh dapat lebih akurat dan bermanfaat.

c) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran di dapat berdasarkan SK dan KD yang ada dalam kurikulum 2013.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti menggunakan pendekatan awal untuk mengembangkan alat evaluasi PKn pada materi hak dan kewajiban. Perancangan ini mencakup perangkat pembelajaran serta instrumen pengambilan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan penilaian menggunakan aplikasi *web proprofs*. Instrumen pengambilan data juga meliputi angket tanggapan peserta didik dan angket instrumen penelitian untuk ahli materi, ahli media, dan pendidik mata pelajaran PKn.

Hasil dari penyusunan rancangan awal termasuk dalam instrumen penilaian dengan menggunakan aplikasi *web proprofs*. Instrumen ini berupa kuis online yang diakses melalui aplikasi *web proprofs*. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuis dikemas melalui aplikasi tersebut dan terkait dengan materi hak dan kewajiban dalam PKn.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a) Validasi Materi

Dalam uji coba ini ahli materi pelajaran yang dijadikan subjek uji coba. Subjek coba di mohon untuk menilai produk pengembangan. Hasil penilaian ahli isi materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 2 Hasil Analisis Uji Coba Ahli Materi**

No	Pernyataan	Skor	Skor max
1	Kesesuaian butir soal dengan indikator, SK, KD serta tujuan pembelajaran	3	5
2	Kedalaman materi pada <i>web</i>	4	5
3	Kesesuaian butir soal dengan materi pelajaran	4	5
4	Kesesuaian gambar pada butir soal dengan materi pelajaran	4	5
5	Kejelasan bahasa dengan perkembangan kognitif peserta didik	4	5
6	Keruntutan butir soal dengan kemampuan peserta didik	3	5
7	Stimulus dan pengegoceh dalam butir soal	3	5
Jumlah		25	35

Hasil perhitungan uji kelayakan oleh ahli materi pembelajaran, sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase daya tarik media} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ \text{Presentase daya tarik media} &= \frac{25}{35} \times 100\% \\ \text{Presentase daya tarik media} &= 71\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi pembelajaran, diperoleh presentase sebesar 71% yang masuk pada kategori Cukup Baik-Perlu ada revisi sesuai dengan catatan dan masukan oleh ahli materi.

b) Validasi Media

Dalam uji coba ini ahli media pelajaran yang dijadikan subjek uji coba. Subjek coba di mohon untuk menilai produk pengembangan. Hasil penilaian ahli isi materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3 Hasil Analisis Uji Coba Ahli Media**

No	Pernyataan	Skor	Skor max
----	------------	------	----------

1	Kemenarikan tampilan <i>web</i>	4	5
2	Kejelasan petunjuk penggunaan <i>web</i>	4	5
3	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	3	5
4	Kemenarikan komposisi warna	4	5
5	Tingkat kepraktisan penggunaan aplikasi	4	5
6	Huruf yang digunakan mudah dipahami peserta didik	4	5
7	Kesesuaian gambar dengan opsi jawaban pada butir soal	3	5
8	Tingkat keefektifan penggunaan aplikasi	3	5
9	Kemudahan penggunaan aplikasi	3	5
10	Kesesuaian waktu pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	4	5
Jumlah		36	50

Hasil perhitungan uji kelayakan oleh ahli media pembelajaran, sebagai berikut:

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{36}{50} \times 100\%$$

$$\text{Presentase daya tarik media} = 72\%$$

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media pembelajaran, diperoleh presentase sebesar 72% yang masuk pada kategori Cukup Baik-Perlu ada revisi sesuai dengan catatan dan masukan oleh ahli materi.

c) Validasi Uji Coba Perorang

Dalam uji coba ini peserta didik dijadikan subjek coba adalah peserta didik kelas IV SDN 03 Tanjung Batu yang berjumlah 3 orang.

**Tabel 4 Hasil Analisis Uji Coba Perorang**

No	Indikator Penilaian	Skor			Skor Max
		X1	X2	X3	
1	Tingkat Kemenarikan Media	5	5	5	15
2	Kemudahan dalam penggunaan secara individu	5	5	5	15
3	Saya senang belajar menggunakan <i>web proprofs quiz maker</i>	5	5	5	15
4	Kemudahan dalam menjawab soal	5	5	5	15
5	Beranekara gambar	4	3	4	15
6	Menumbuhkan semangat dalam belajar	5	5	5	15
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	4	5	15
8	Komposisi warna dan desain media	5	4	5	15

9	Kejelasan dan ukuran tulisan	5	5	5	15
10	Dapat menunjang keberhasilan hasil belajar peserta didik dalam PKn	5	5	5	15
		49	46	49	150
Jumlah		144			

Presentasi Kelayakan:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

$$P = \frac{144}{150} \times 100 \%$$

$$P = 96 \%$$

Berdasarkan uji coba dengan 3 orang peserta didik diperoleh hasil presentase sebesar 96% dengan kategori sangat baik.

d) Validasi Uji Coba Kelompok

Dalam uji coba kelompok besar ini peserta didik yang dijadikan subjek coba adalah semuadidwa kelas IV SDN 03 Tanjung Batu yang berjumlah 20 orang.

**Tabel 5 Hasil Analisis Uji Coba Kelompok**

No	Pernyataan	Skor $\sum xi$	Skor Max
1	Aplikasi ini mudah digunakan	89	100
2	Tampilan gambar menarik	86	100
3	Materinya mudah dipahami	81	100
4	Video pembelajaran ini membuat saya rajin belajar	84	100
5	Saya senang belajar menggunakan aplikasi Tiktok	79	100
6	Beranekaragam gambar	84	100
7	Soal-soalnya mudah saya paham	80	100
8	Penyampaian materinya cepat saya tangkap	80	100
9	Media pembelajaran berbasis Tiktok membuat saya termotivasi	82	100
10	Soal-soal latihannya sesuai dengan materi dalam video	79	100
Jumlah		824	1000

Presentase Kelayakan:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

$$P = \frac{824}{1000} \times 100 \%$$

$$P = 82,4\%$$

Berdasarkan uji coba kelompok besar dengan 20 orang peserta didik diperoleh hasil presentase sebesar 82,4% dengan kategori baik.



#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap terakhir adalah tahap penyebaran. Tahap penyebaran dilakukan dengan tujuan untuk menyebarkan media pembelajaran *website proprofs quiz maker*. Pada penelitian ini dilakukan secara terbatas pada pendidik kelas IV.

### SIMPULAN

Kesimpulan dari pengembangan *web ProProfs Quiz Maker* adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil menghasilkan instrumen evaluasi berbasis *web ProProfs Quiz Maker* yang telah dinilai layak oleh validator ahli. Ahli materi memberikan skor sebesar 71% dengan kriteria layak, sedangkan ahli media memberikan skor sebesar 72% dengan kriteria baik.
2. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, penggunaan instrumen evaluasi berbasis *web ProProfs Quiz Maker* telah terbukti praktis. Pada uji skala kecil, diperoleh persentase 96% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sedangkan pada uji pemakaian secara lebih luas, diperoleh persentase sebesar 82,4% dengan kriteria "Praktis".

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat diperluas dengan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak dan melibatkan variasi tingkat kemampuan peserta didik yang lebih divers. Hal ini akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas penggunaan *web ProProfs Quiz Maker* dalam evaluasi pembelajaran PKn.
2. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampak penggunaan *web ProProfs Quiz Maker* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi hak dan kewajiban. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *web ProProfs Quiz Maker* sebagai alat evaluasi.
3. Untuk meningkatkan validitas instrumen evaluasi, penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak ahli materi dan ahli media dalam proses validasi. Hal ini akan memastikan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan benar-benar valid dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PKn.
4. Dalam penerapan *web ProProfs Quiz Maker*, perlu memastikan ketersediaan fasilitas komputer dan akses internet yang memadai di lingkungan pembelajaran. Pendidik juga perlu memperhatikan pengelolaan waktu dalam menggunakan *web ProProfs Quiz Maker* sebagai alat evaluasi sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran yang lain.

Dengan mengimplementasikan saran-saran tersebut, diharapkan pengembangan *web ProProfs Quiz Maker* dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn.

## Daftar Pustaka

- Abid, N. (2011). *Developing A Web-Based Model Using Moodle 1.9 For Teaching And Learning English At Smk Negeri 1 Jombang*. Universitas Islam Malang.
- Andryan, M., Aslam, M. N., Ridha, M., & Yaqin, M. A. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Manajer Proyek Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 3(3), 373–386. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v3i3.386>
- 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>
- Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119–123.
- Farihah, I., & Nurani, I. (2017). Internalisasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Skema Hidden Curriculum Di Mts Nurul Huda Medini Demak. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 12(1), 213–234. <https://doi.org/10.21043/EDUKASIA.V12I1.2347>
- Hermilia, H., Ahyani, N., & Yan Putra, A. (2021). The Effect of Creativity and Work Motivation on the Productivity of Islamic Religious Education Teachers. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 464–473. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i2.145>
- Indrajit, R. E. (2016). *E- Learning dan Sistem Informasi Pendidikan: Modul Pembelajaran Berbasis Standar Kompetensi dan Kualifikasi Kerja* (2nd ed.). Preinexus.
- Kadir, Abdul, and A. S. (2013). *Teori dan aplikasi pengolahan citra*. Andi.
- Maulana. (2018). *Pembelajaran PPKn*. Aksha Sakti.
- Puspendik, T. (2011). *Final Report Determinantsof Learning Outcomes TIMMS 2016*. Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.
- Suprananto, K. (2012). *Pengukuran dan penilaian pendidikan*. Graha Ilmu.
- Ulfah, M., Hairida, H., Arfiyanti, F., Permasari, N., & Sabila, J. A. (2021). Analisis Permasalahan Pendidik IPA Dalam Proses Penilaian Pembelajaran. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(2), 186–196. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i2.21163>
- Wahab, Abdul Azis, and D. S. (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: (2011). Alfabeta.
- Wardhana, W. (2020). *Pengertian Hak Dan Keawajiban Warga Negara*.