

**PEMANFAATAN *WEBSITE PROPROFS BRAIN GAMES* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA STUDI
INDEPENDEN BERSERTIFIKAT ICE INSTITUTE**



RUSMINAH

NIM 2110130220002

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN

2025

LEMBAR PERSETUJUAN
PEMANFAATAN *WEBSITE PROPROFS BRAIN GAMES* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Disusun oleh :

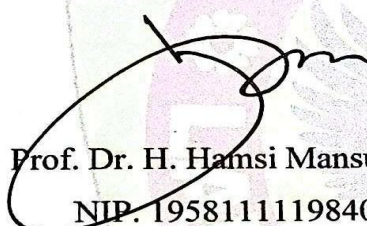
Rusminah

2110130220002

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.


Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP. 195811111984031005


Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP. 199008042023211016

Mengetahui
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN

Pemanfaatan *Website ProProfs Brain Games* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Disusun oleh :
Rusminah
2110130220002

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 2 Juli 2025


TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Penguji Utama Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd		08 SEP 2025
Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		08 SEP 2025
Pembimbing/ Anggota Penguji Agus Hadi Utama, M.Pd		08 SEP 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 198012282005012003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rusminah

NIM : 2110130220002

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : PEMANFAATAN *WEBSITE PROPROFS BRAIN GAMES* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 31 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Rusminah

2110130220002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “Pemanfaatan *Website ProProfs Brain Games* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”

Kemudian, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tidak sedikit kesulitan yang dilalui penulis untuk menyelesaikan penulisan laporan lkhir ini. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dan kesempurnaan merupakan proses yang harus dijalani. Namun atas bimbingannya, motivasi, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan laporan akhir ini. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang tak terukur penulis ucapkan kepada:

1. Allah SWT.
2. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia selaku penyelenggara program Kampus Merdeka.
3. *Indonesian Cyber Education Institute (ICE-I)* selaku penyelenggara Studi Independen Bersertifikat
4. Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
5. Ibu Prof. Dr. Ir. Hesty Heryani, M.Si., IPU., ASEAN Eng. Selaku koordinator MSIB Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan motivasi dalam mengikuti kegiatan MSIB ini.

6. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M M.Pd selaku Koordinator MBKM ICE Intitute Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan dorongan dan motivasi dalam mengikuti kegiatan MBKM ini.
7. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A. Selaku Kepala Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
8. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd Selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan dan bimbingan kepada saya.
9. Bapak Agus Hadi Utama Selaku Dosen Pembimbing II saya yang turut serta memberikan dukungan dan arahan nasehat kepada saya.
10. Seluruh Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang berharga, serta staff tata usaha yang telah turut membantu dalam administrasi dan pengumpulan berkas-berkas selama perkuliahan.
11. Orang tua saya Bapak Muhammad Gazali (Alm) dan Ibu Norhatinah yang selalu memberikan semangat dan doa yang tiada henti sehingga saya bisa bisa bertahan dan sampai di akhir perjalanan perkuliahan dengan menyelesaikan laporan akhir ini.
12. Teman-teman ABCD saya yang selama kuliah telah memberikan semangat, motivasi, kebersamaan hingga saya bisa menyelesaikan laporan akhir ini.
13. Teman dan sahabat yang lain yang tidak luput mendukung dan memberikan semangat untuk saya

14. Semua pihak yang tidak dapat diucapkan satu-persatu atas keikutsertaannya dalam membantu proses studi dan penyelesaian laporan akhir ini.

15. Terakhir untuk diri saya sendiri terimakasih sudah bertahan sejauh ini, dapat menyelesaikan studi dan perjalanan Panjang pada bangku perkuliahan. Sehingga saya dapat menyelesaikan laporan akhir studi independent ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. dan akhirnya penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan akhir ini.

Banjarmasin, 31 Mei 2025

Rusminah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat."

- Imam Syafi'i

"Kesabaran dan ketekunan membawa hasil yang luar biasa."

- Napoleon Hill

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT., skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, yang tak pernah lelah mendoakan dan mendukung setiap langkah saya, untuk saudara-saudara saya yang selalu memberikan semangat, untuk Bapak/Ibu dosen, untuk sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu hadir dalam suka dan duka, serta untuk almamater tercinta Universitas Lambung Mangkurat yang telah menjadi tempat saya menimba ilmu dan pengalaman berharga. Semoga karya sederhana ini menjadi langkah awal untuk membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada saya.

Systematic literature review: pemanfaatan website proprofs brain games untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Rusminah⁽¹⁾ *, Hamsi Mansur⁽²⁾, Agus Hadi Utama⁽³⁾

⁽¹⁾ (Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia, 70123)

Corresponding Author Email: minahr413@gmail.com | Received date: DD/MM/YYYY; Accepted date: DD/MM/YYYY

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis web adalah sebuah inovasi yang memiliki dampak signifikan dalam mengubah cara pembelajaran. salah satu media yang dapat mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dengan memanfaatkan *website proprofs* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan dan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *ProProfs Brain Games* dalam pembelajaran. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Riview* (SLR), penelitian ini mengkaji berbagai literatur mengenai pemanfaatan *website ProProfs Brain Games* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website ProProfs* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan inovasi media pembelajaran yang lebih efektif di era digital, serta memberikan wawasan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efisien dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Kata kunci: Hasil Belajar; *ProProfs Brain Games*;

Systematic literature review: utilization of proprofs brain games website to improve student learning outcomes.

Rusminah ⁽¹⁾ *, Hamsi Mansur ⁽²⁾, Agus Hadi Utama⁽³⁾

⁽¹⁾ (Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia, 70123)

Corresponding Author Email: minahr413@gmail.com | Received date: DD/MM/YYYY; Accepted date: DD/MM/YYYY

Abstract

Technological developments in the world of education have produced many new innovations to support the learning process. Web-based learning media is an innovation that has a significant impact in changing the way of learning. one of the media that can measure the improvement of student learning outcomes is by utilizing the proprofs website as a learning media. This study aims to determine the use and improvement of student learning outcomes after using ProProfs Brain Games media in learning. The approach in this study uses the Systematic Literature Review (SLR) approach, this study examines various literatures regarding the utilization of the ProProfs Brain Games website in learning to improve student learning outcomes. The results showed that the ProProfs website can improve student learning outcomes in learning and provide an interesting learning experience for students. This research contributes significantly to the development of more effective learning media innovations in the digital era, as well as providing insights for educators and policy makers in designing learning strategies that are more efficient and in accordance with technological developments.

Keyword: Learning Outcomes; ProProfs Brain Games;

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
Abstrak	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penulisan.....	5
C. Manfaat Penelitian	5
D. Definisi Operasional.....	6
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Profil Perusahaan.....	10
B. Deskripsi Kegiatan	12
C. Lingkup Kegiatan	13
D. Tujuan dan Hasil Kegiatan.....	15
E. Jadwal Kegiatan.....	17
F. Kawasan Teknologi Pendidikan	17
G. Media Pembelajaran.....	24
H. <i>Website Proprefs</i>	26
I. Hasil Belajar	30
J. Kerangka Berpikir	33
BAB III	36
METODOLOGI PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian.....	36

B. Metode Penelitian	36
C. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	37
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Laporan Hasil Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ICE-I	39
B. Hasil Penelitian	51
BAB V	65
KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo ICE-Institute	10
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi ICE Institute	12
Gambar 2. 3 Kawasan Teknologi Pendidikan	18
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	36

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Topik Pembahasan dan Penugasan.....	40
Tabel 4. 2 Laporan Kegiatan	49
Tabel 4. 3 Hasil Kualitas Penilaian (Quality Assesment)	51
Tabel 3. 1 Langkah-langkah SLR.....	37
Tabel 3. 2 Kriteria Inklusi	38