



Pengaruh Media Pembelajaran berbasis iSpring Suite terhadap Dunia Pendidikan

Dyah Perdana Wirayani¹, Achmad Imam Agung², Subuh Isnur Haryudo³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: dyah.23026@mhs.unesa.ac.id, achmadimam@unesa.ac.id, subuhisnur@unesa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-06 Keywords: <i>Instructional Media;</i> <i>Education;</i> <i>iSpring Suite.</i>	This research is a descriptive qualitative literature study with a literature review that describes the influence of iSpring Suite-based learning media on the world of education. In this research the author used various sources such as articles, journals and relevant documents. This study focuses on iSpring Suite-based learning media which can have an influence on the world of education. From the results of literature and descriptive analysis, it can be seen that learning media is really needed in the learning process. With the iSpring Suite learning media, you can increase the role of students in the learning process and can improve student learning outcomes. It is recommended for teachers to develop learning media based on iSpring Suite, with learning media students will more easily accept learning material, concentrate more on learning and the learning process will be more student-centered.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-06 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Pendidikan;</i> <i>iSpring Suite.</i>	Penelitian ini merupakan studi literatur dengan jenis kualitatif diskriptif dengan kajian kepustakaan yang menggambarkan pengaruh media pembelajaran berbasis iSpring Suite terhadap dunia Pendidikan. Pada penelitian ini penulis menggunakan berbagai sumber seperti artikel, jurnal dan dokumen yang relevan. Studi ini berfokus pada media pembelajaran berbasis iSpring Suite yang dapat berpengaruh pada dunia Pendidikan. Dari hasil literatur dan analisis diskriptif dapat diketahui bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran iSpring Suite dapat meningkatkan peran murid dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar murid. Disarankan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis iSpring Suite, dengan media pembelajaran murid akan lebih mudah menerima materi pembelajaran, lebih berkonsentrasi dalam belajar dan proses pembelajaran lebih berpusat pada murid.

I. PENDAHULUAN

Pada saat ini sumber daya manusia yang berkualitas sangat dibutuhkan. Faktor yang mempengaruhinya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya dalam meningkatkan kemampuan seseorang dalam berpikir dan meningkatkan taraf kehidupan (Anwar et al.). Sekolah merupakan Lembaga formal yang menyelenggarakan pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Untuk melaksanakan layanan Pendidikan yang baik, sekolah sebaiknya dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang aman, nyaman, menyenangkan, serta melaksanakan pembelajaran yang selalu melibatkan murid untuk berperan aktif pada proses pembelajaran. Dengan demikian diharapkan murid memiliki kualitas SDM yang unggul.

Pembelajaran diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar atau capaian pembelajaran akan tetapi dapat meningkatkan pembiasaan murid yang berkaitan dengan kompetensi abad 21 yaitu keterampilan berpikir

kritis, kreativitas, berkomunikasi, keterampilan berkolaborasi serta murid yang memiliki profil pelajar pancasila. Guru bagian terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Guru menjadi teladan bagi murid -muridnya, guru harus mampu menghadirkan pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, berpihak pada murid serta sesuai kebutuhan murid.

Salah satu upaya guru untuk memenuhi kebutuhan murid dalam proses pembelajaran adalah dengan membuat media pembelajaran yang interaktif, Media pembelajaran interaktif adalah media yang dapat membuat murid terlibat aktif saat menggunakannya. Media pembelajaran Menurut Sadiman dkk. (Sukiman, 2012: 27), kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Menurut Arsyad (2004:3), secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat

grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah alat untuk mewujudkan hubungan langsung antara pekerjaan pembangun topik dan siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima untuk mendorong perhatian, minat, dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai pembelajaran efektif (Sukiman, 2012: 29).

Menurut Surjono (2017:41), multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif. Pengembangan media pembelajaran interaktif salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis iSpring suite. Menurut Ramadhani, Fatmawati & Oktarika (2019) iSpring suite merupakan software untuk membuat media pembelajaran dengan memasukkan berbagai aspek seperti audio, video dan audiovisual. Sejalan dengan pendapat Juraev (2019) bahwa iSpring Suite merupakan perangkat lunak yang teratas dibandingkan dengan perangkat yang digunakan dalam bidang pendidikan. Software ini juga baik digunakan sebagai multimedia e-learning yang hasilnya tidak hanya menyajikan presentasi flash, tetapi juga termasuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Budiharti & Waras, 2018 iSpring suite mampu memberikan pengaruh perubahan perilaku murid pada semua dimensi sikap ilmiah yaitu keingintahuan, menghargai data atau fakta, berpikir kritis, penemuan dan kreativitas, berpikiran terbuka dan kooperatif, serta ketekunan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis iSpring suite murid dimudahkan dalam belajar, sebab didalam media tersebut terdapat tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, materi singkat pembelajaran, video yang menunjang materi tersebut, gambar-gambar ilustrasi, soal latihan yang bisa langsung diketahui grade yang dicapai masing - masing murid.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran yang didukung dengan multimedia dapat menjadikan pembelajaran lebih mudah dan menarik, efisiensi belajar dapat meningkat, membantu murid berkonsentrasi, meningkatkan

motivasi belajar, melibatkan murid secara aktif dalam pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan analisis diskriptif dengan studi literatur atau studi kepustakaan. Peneliti ingin menggambarkan kejadian yang telah terjadi. Data yang dikumpulkan berasal dari jurnal ilmiah terkait penggunaan media pembelajaran berbasis iSpring suite. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif. Metode analisis yang digunakan adalah dengan cara mendeskripsikan fakta dari kajian teori hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan para peneliti sebelumnya. Sumber data literatur pada penelitian ini diambil dari jurnal ilmiah, artikel online yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis iSpring suite dalam dunia Pendidikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Menurut KI Hajar Dewantara "Pendidikan harus berkembang mengikuti kodrat alam dan kodrat zaman", oleh sebab itu kurikulum harus berubah, demikaian halnya cara pembelajaran di sekolah harus berubah dari pembelajaran ceramah (pembelajaran berpusat pada guru) menjadi pembelajaran yang berpusat pada murid. Untuk mewujudkan pembelajaran yang berpihak pada murid guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid.

Dari hasil studi literatur didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil penelusuran literatur tentang pengaruh media pembelajaran berbasis iSpring suite pada dunia Pendidikan

No	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
1	Pengaruh Pengguna an Media Pembelaj aran Pola bilangan berbantu an ispring suite terhadap hasil belajar matemati ka siswa	Nurfika Mato, <i>et al</i> (2024)	Terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbas is iSpring suite dengan media pembelajaran menggunakan power point.
2	Penggaru h Media	Firmansyah	ada pengaruh penggunaan media

	Ispring Suite terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang	pembelajaran Ispring Suite 9 terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang dengan hasil nilai rata-rata lebih tinggi daripada siswa yang belajar tanpa menggunakan Ispring Suite 9 yaitu $76 \geq 48$, nilai tersebut didapat dari penilaian terhadap kelompok eksperimen 15 orang dan 13 siswa kelompok control. Berdasarkan dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwasannya ada pengaruh media Ispring Suite 9 terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang		(efektif); dan persentase ketuntasan belajar klasikal (PKBK) eksperimen 95% (sangat tinggi). Analisis deskriptif tersebut didukung oleh analisis statistik, yakni CPM mahasiswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen berbeda serara signifikan dengan : $t_{o\ hit} = 4,36 > t_{tab} : 1,99$ pada $\alpha : 0,05$, dengan $db = 78$. Artinya media interaktif <i>iSpring Suite</i> dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran strategi belajar mengajar di PGSD secara signifikan dengan kepercayaan 95%.			
3	Keefektifan Media Interaktif Berbasis iSpring Suite dalam Pembelajaran Strategi Belajar Mengajar di PGSD UNIM ED	Sorta Simanjuntak, Daitin Tarigan (2024)	Berdasarkan hasil analisis deskriptif dinyatakan bahwa capaian pembelajaran mahasiswa (CPM) kelas kontrol lebih rendah dari pada CPM kelas eksperimen yakni rata-rata persentase capaian pembelajaran mahasiswa (RPCPM) kelas kontrol 80% (cukup efektif); dan persentase ketuntasan belajar klasikal (PKBK) kelas kontrol 80% (tinggi). Sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata persentase capaian pembelajaran mahasiswa (RPCPM) kelas kontrol 85%	4	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Rangkaian Osilator Sinus Berbasis iSpring Suite pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektrika kelas XI di SMKN 3 Surabaya	Rafi Fairuz, et.al (2023)	Hasil tingkat validitas media pembelajaran yang didasarkan penilaian ahli yaitu sebesar 88% dengan klasifikasi sangat valid, sedangkan kepraktisan media pembelajaran yang didasarkan dari respon pengguna yaitu sebesar 82% dengan klasifikasi sangat praktis. Hasil belajar aspek pengetahuan pada nilai <i>pretest</i> meraih rata-rata 64,41, sedangkan rata-rata nilai <i>posttest</i> yakni 86,617. Berdasarkan dari uji <i>Wilcoxon</i> diperoleh nilai signifikansi 0,00 yang lebih rendah dari 0,05, maka kedua nilai tes memiliki perbedaan yang berarti sehingga media pembelajaran

			berbasis <i>Ispring Suite</i> efektif dalam menaikkan hasil belajar peserta didik.
5	Efektifitas Penggunaan Media <i>iSpring Suite</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa kelas VIII di MTsN 4 Banda Aceh	Intan Permata Sari, et. Al (2023)	Pembelajaran menggunakan <i>iSpring Suite</i> dalam kelas eksperimen cukup efektif terhadap kemampuan matematika siswa kelas VIII di MTsN 4 Banda Aceh. Media <i>iSpring Suite</i> efektif dengan kriteria cukup terhadap peningkatan kemampuan matematika siswa, nilai rata-rata efektifnya sebesar 70,43%
6	Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Ispring Suite</i> Mata Kuliah Pragmatik Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra	Inayah Hanum, et,al (2022)	Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis <i>iSpring Suite</i> dalam pembelajaran pragmatic mendapatkan nilai rata-rata 67,3 dengan standar. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>iSpring Suite</i> mahasiswa mendapatkan nilai rata-rata 85,2 dengan demikian media <i>iSpring Suite</i> dapat meningkatkan hasil belajar

B. Pembahasan

1. Penelitian Nurfika Mato, et al (2024) berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pola Bilangan Berbantuan *iSpring Suite* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran pola bilangan berbantuan *iSpring Suite* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan pada penggunaan media pembelajaran pola bilangan berbantuan *iSpring Suite* terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. Penelitian Firmansyah (2023) yang berjudul "Pengaruh Media *Ispring Suite* Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa kelas X SMKS Muammadiyah Rappang" hasil penelitian menunjukkan bahwa data akan dianalisis menggunakan teknik analisis diskriptif untuk menunjukkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *iSpring suite* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa dengan hasil nilai rata-rata lebih tinggi daripada siswa yang belajar tanpa menggunakan *Ispring Suite* yaitu $76 \geq 48$, nilai tersebut didapat dari penilaian terhadap kelompok eksperimen dan kontrol.
3. Penelitian Sorta Simanjutak dan Daitin Tariga (2024) berjudul "Keefektifan Media Interaktif Berbasis *Ispring Suite* dalam Pembelajaran Strategi Belajar Mengajar di PGSD UNIMED" Hasil penelitian menunjukkan capaian pembelajaran kelas control lebih rendah dari kelas eksperimen yakni rata-rata 80 % (cukup efektif) untuk kelas kontrol dan 85 % (efektif) untuk kelas eksperimen. Secara signifikan $t_{\text{hit}} = 4,36 > t_{\text{tab}} : 1,99$ pada $\alpha 0,05$, dengan $df=78$. Artinya media interaktif *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran strategi belajar mengajar di PGSD secara signifikan dengan kepercayaan 95 %.
4. d. Penelitian Rafi Fairuz at al (2023) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Rangkaian osilator Sinus Berbasis *Ispring Suite* pada Mata pelajaran Penerapan Rangkaian Eletronika Kelas XI di SMKN 3 Surabaya" Hasil penelitian tingkat validitas media pembelajaran yang didasarkan penilaian para ahli sebesar 88 % dengan klasifikasi sangat valid, kepraktisan median berdasarkan respon pengguna yaitu sebesar 82 % dengan klasifikasi sangat praktis. Hasil belajar aspek kognitif pada nilai pretes rata-rata 64,41, sedangkan rata-rata nilai postest yakni 86,617. Berdasarkan uji Wilcoxon memperoleh nilai signifikansi 0,00 yang lebih rendah dari 0,05, maka kedua nilai tes memiliki perbedaan yang

berarti sehingga media pembelajaran berbasis Ispring Suite dalam menaikkan hasil belajar peserta didik.

5. Penelitian Intan Permata Sari et al, dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Ispring Suite Terhadap Peningkatan kemampuan Matematika siswa kelas VIII MTsN 4 Banda Aceh". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran menggunakan iSpring Suite dalam kelas eksperimen cukup efektif terhadap kemampuan matematika siswa kelas VIII di MTsN 4 Banda Aceh. Media iSpring Suite efektif dengan kriteria cukup terhadap peningkatan kemampuan matematika siswa, nilai rata-rata efektifnya sebesar 70,43%
6. Penelitian Inayah Hanum et al (2022) yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Mata Kuliah Pragmatik Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penelitian yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis ispring dalam pembelajaran pragmatic mendapatkan nilai rata-rata 67,3 dengan standar. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis ispring mahasiswa mendapatkan nilai rata-rata 85,2.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada studi literatur ini dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran ispring suite dapat meningkatkan peran murid dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar murid.

B. Saran

Dari studi literatur ini bisa disarankan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis iSpring Suite. Dengan media murid akan lebih mudah menerima materi pembelajaran, lebih berkonsentrasi dalam belajar dan proses pembelajaran lebih berpusat pada murid.

DAFTAR RUJUKAN

Askarasoft. (2019). Panduan Aplikasi Suite 9. <https://ispringindonesia.com/panduan-aplikasi-ispring-suite-9-bag-1/>. Diakses pada 12 Mei 2024

Fairuz, R., Nurhayati, N., Rijanto, T., & Rusimanto, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Rangkaian Osilator Sinus Berbasis Ispring Suite pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(02), 155-162. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik/elektro/article/view/53508>

Firmansyah, F. (2023). Pengaruh Media Ispring Suite terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 515-524. <https://doi.org/10.54082/jupin.192>

Hanum, I., Umar A., & Hutagaung T. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite Kuliah Pragmatik Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia." *Jurnal kode Bahasa* vol.11 , 98 -104 Universitas Negeri Medan <https://doi.org/10.24114/kjb.v11i3.38822>

Mato, N., Badu, S. Q., & Oroh, F. A. (2024). pengaruh penggunaan media pembelajaran pola bilangan berbantuan ispring suite terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 5(1), 22-28. <https://doi.org/10.46306/lb.v5i1.444>

Sari, Intan Permata. "Efektivitas Penggunaan Media Ispring Suite Terhadap Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa Kelas Viii Mtsn 4 Banda Aceh." Undergraduate thesis, Universitas Bina Bangsa Getsempena, 2024, <https://repository.bbg.ac.id/handle/2109>.

Simanjutak, S. & Tariga, D. (2024). Keefektivan media Interaktif Berbasis Ispring Suite Dalam Pembelajaran Strategi Belajar Mengajar di PGSD UNMED. *JIIP - Jurnal Guru Kita*, 2 (8),300 -310. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.53983>