

## Implementasi Media Pembelajaran Interaktif iSpring Suite pada Mata Pelajaran Aswaja untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Islam Mbah Bolong Kelas VII

**Amrini Shofiyani<sup>1</sup> Ma'ruf Saifullah<sup>2\*</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

\*Email: marufsaiyullah3@gmail.com

---

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the implementation of the iSpring Suite interactive learning media that is able to improve the learning outcomes of seventh grade students of SMP Islam Mbah Bolong in Aswaja subjects. The research method used is quantitative with an experimental approach. The research data in the form of a needs questionnaire were analyzed using a Likert scale, while the results of the pretest and posttest sheets were analyzed using a comparison of average values. The increase in student learning outcomes is evidenced by the increase in the average value of the pretest which was originally only 34.00 to 78.67 in the post test. The results of the student response questionnaire showed that 74.00% of those who entered were feasible to use. The positive relationship between learning media and seventh grade students of SMP Islam Mbah Bolong is evidenced by the distribution of a questionnaire on the need for the initial design of the media, after the t-test, the value of Asymp Sig is known. (2-tailed) is 0.000 < 0.05, which means that the hypothesis is accepted, namely that there is a significant difference in the learning outcomes of seventh grade students of SMP Islam Mbah Bolong after using learning media. Thus, it can be said that the application of the iSpring Suite learning media with the use of Microsoft PowerPoint was able to improve the learning outcomes of seventh grade students of SMP Islam Mbah Bolong in Aswaja subjects.*

**Keywords:** *Implementation, Learning Media, iSpring Suite, Aswaja.*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran interaktif iSpring Suite yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Mbah Bolong pada mata pelajaran Aswaja. Metode penelitian yang dipakai adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Data penelitian berupa angket kebutuhan dianalisis menggunakan skala Likert, sedangkan hasil lembar pretest dan posttest dianalisis menggunakan perbandingan nilai rata-rata. Peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan naiknya nilai rata-rata pretest yang semula hanya 34,00 menjadi 78,67 di posttest. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan 74,00% yang masuk kategori layak untuk digunakan. Hubungan positif antara media pembelajaran dan siswa kelas VII SMP Islam Mbah Bolong dibuktikan dari angket kebutuhan yang disebar untuk perancangan desain awal media, setelah Uji t diketahui bahwa nilai nilai Asymp Sig. (2-tailed) adalah 0,000 < 0,05 yang berarti hipotesis diterima, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Mbah Bolong setelah menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa implementasi media pembelajaran iSpring Suite dengan pemanfaatan Microsoft PowerPoint mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Mbah Bolong pada mata pelajaran Aswaja.*

**Kata Kunci:** *Implementasi, Media Pembelajaran, iSpring Suite, Aswaja.*

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan (Elihami & Syahid, 2018). Keberlangsungan itu ditandai oleh pewarisan budaya dan karakter yang telah dimiliki masyarakat dan bangsa. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya (Syarif & Rahmat, 2018), melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai (Elihami & Firawati, 2017) menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat.

Pendidikan yang bermutu dapat terwujud dengan melibatkan dan bekerjasama dengan baik seluruh komponen pendidikan, karena pendidikan merupakan tanggung jawab bersama. Pemahaman dan komitmen yang sama antara guru, orangtua dan masyarakat serta stakeholder dalam pendidikan sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta harus disederhanakan dalam bentuk pola berpikir kesisteman (Sistematic Thinking). Social Support merupakan bentuk salah satu wujud kepedulian dari lingkungan sekitar baik berupa dukungan dalam peningkatan mutu dan kualitas pendidikan yang kompleks (Iryani et al., 2021).

Berbicara tentang pendidikan, tentunya tidak terlepas dari hakikat pendidikan itu sendiri. Seperti yang telah disinggung pada riset sebelumnya, secara filosofis, pendidikan islam diartikan sebagai pendidikan yang berparadigma kesemestaan yaitu terciptanya nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan dan kealaman secara integratif dalam rangka humanisasi dan liberalisasi manusia agar dapat menjalankan tugas dan fungsinya sebagai khalifah di bumi sebagai bentuk pengabdian kepada Allah dan sesama manusia (Sholihah et al., 2019). Oleh sebab itu, pendidikan sebagai wahana dalam proses perubahan tingkah laku individu tentunya harus mempunyai tujuan, dimana tujuan merupakan suatu arah yang ingin dicapai. Pendidikan merupakan suatu sistem yang harus dijalankan secara terpadu dengan sistem yang ada lainnya guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dalam segala aspek kehidupan (Syafe'i, 2015). Dilihat dari prosesnya, pendidikan akan berlangsung secara terus menerus seiring dengan dinamika perubahan setting sosial budaya masyarakat dari zaman ke zaman.

Omar Muhammad al-Toumi al-Syaibani mendefinisikan pendidikan Islam adalah proses mengubah tingkah laku individu, pada kehidupan pribadi, masyarakat, dan alam sekitarnya, dengan cara pengajaran sebagai suatu aktivitas asasi dan sebagai profesi di antara profesi-profesi asasi dalam masyarakat (Nurjali & Rosadi, 2021). Pendidikan Islam seperti yang dijelaskan di atas mengandung arti menekankan kepada perubahan tingkah laku, dari yang buruk kepada yang baik, melalui proses pengajaran. Perubahan sebuah tingkah laku itu bukan saja meliputi kesalehan individu, tetapi juga kesalehan sosial. Kesalehan ini harus terwujud secara baik secara nyata dalam kehidupan manusia. Dalam Islam pendidikan memiliki tujuan yang mengacu kepada salah satu falsafah hidup dalam Islam. Sebab antara tujuan dan falsafah hidup sangat berkaitan erat kaitannya. Sudah jelas bahwa falsafah hidup kita sebagai manusia berakal di dalam ajaran Islam adalah Al-Qur'an dan As-Sunnah. Keduanya mengajarkan bahwa segala aktifitas yang dilakukan oleh seorang muslim harus betul-betul ditujukan sebagai pengabdian kepada Allah SWT semata.

Penegasan ini ditegaskan di dalam Al-Qur'an yang artinya sebagai berikut: Katakanlah: Sesungguhnya sholatku, ibadahku, hidupku dan matiku hanyalah untuk Allah, Tuhan semesta alam. Dalam ayat lain juga diterangkan; Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepadaKu. (Nurjali & Rosadi, 2021). Pendidikan Ahlus Sunnah Wal Jamaah (Aswaja) di Indonesia bukanlah hal yang baru didengar. Sejarahnya di Indonesia sudah lama bahkan dari zaman sebelum kemerdekaan. Ulama berlandaskan Aswaja juga ikut andil dalam perjuangan melawan penjajahan dan dalam mempertahankan kemerdekaan. Sebagai contoh Resolusi jihad yang dikeluarkan oleh KH. Hasyim Asy'ary. Dalam bidang organisasi, Ulama aswaja Indonesia membuat gerakan bernama NU, dari organisasi NU inilah muncul yang namanya Lembaga Pendidikan Maarif NU. Lembaga pendidikan yang mewadahi para pelajar NU dan umum untuk mengenyam pendidikan. Guru di SMP Islam Mbah Bolong mempunyai beberapa kendala dalam mengajar, diantaranya: tidak ada media pembelajaran elektronik, siswa bosan dengan media pembelajaran manual, dan nilai siswa menurun imbas dari pembelajaran yang membosankan.

Penggunaan media dalam pembelajaran bertitik tolak dari teori yang mengatakan bahwa totalitas persentase banyaknya ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indera lihat dan pengalaman langsung melakukan

sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dan indra lainnya. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus melalui proses yang panjang yang akan menjadikannya jenuh.

Dengan adanya era digital yang memudahkan peserta didik mengakses pelajaran maka barang mesti kita sebagai pelaku pendidikan berlomba untuk mengembangkan pendidikan. Perkembangan pendidikan Aswaja menjadi penting, fungsinya adalah untuk mengejar ketertinggalan zaman. Disamping perkembangan penyebaran ilmu, teknologi juga semakin berkembang. Dengan adanya perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Penerapannya dapat berupa menggunakan sebuah media pembelajaran interaktif. Maka dari itu peneliti memilih judul Tugas Akhir ini dengan judul Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dengan *iSpring Suite* pada mata pelajaran Aswaja untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Islam Mbah Bolong kelas VII.

## **METODE**

Model penelitian pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono dilihat dari tempat kealaman penelitian, dibagi menjadi 3, yaitu: penelitian eksperimen, survey dan naturalistik (kualitatif). Penelitian eksperimen dilakukan di laboratorium sedangkan penelitian naturalistik atau kualitatif dilakukan pada kondisi yang alamiah. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan. Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat dilakukan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari Pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011).

Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian bisnis, yaitu *pre-experimental design*, *true experimental design*, *factorial design* dan *quasi experimental design*. Peneliti mengambil jenis *pre-experimental design*. Dikatakan *pre-experimental design* karena design ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Mengapa?, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel dependen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random.

Ada beberapa jenis dari *pre-experimental design*, yaitu: *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-posttest Design* dan *Intact-Group Comparison*. Peneliti mengambil jenis *One-Group Pretest-posttest Design*, yaitu metode eksperimen dengan menggunakan satu kelompok yang diuji dengan *pretest* dan *posttest*, namun sebelum dilakukan *posttest* kelompok tersebut diberikan *treatment* atau perlakuan terlebih dahulu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Peneliti menyebarkan angket atau kuisioner sebelum melakukan penelitian, gunanya adalah agar peneliti tahu seberapa tertarik siswa dengan pelajaran Aswaja. Angket yang diberikan berupa 9 pernyataan. Terdapat 5 kriteria penilaian pada masing-masing pernyataan. 5 untuk sangat setuju, 4 untuk setuju, 3 untuk ragu-ragu, 2 untuk tidak setuju, dan 1 untuk sangat tidak setuju. Dapat peneliti tuliskan bahwa jawaban tertinggi adalah pernyataan nomer 6 dengan presentase 92%, jawaban terendah adalah pernyataan nomer 3 dengan presentase 54%, sedangkan jika kita gabungkan semua jawaban dan kita bagi rata-rata, maka presentase yang kita dapatkan adalah 74%. Dengan demikian maka penelitian ini sangat layak untuk diteruskan sehingga dapat menarik minat siswa untuk meningkatkan hasil belajar di mata pelajaran Aswaja.

Seperti yang peneliti catatkan pada bab sebelumnya, peneliti menggunakan *One-Group Pretest-posttest Design*. Maka dari itu peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest*. Perlu diketahui bahwa setelah melakukan *pretest* peneliti melakukan perlakuan khusus yakni memberikan perlakuan khusus dengan mengajarkan media pembelajaran kepada responden. Setelah itu barulah peneliti melakukan *posttest*. Dibawah ini adalah hasil dari *pretest* dan *posttest*: Dari tabel hasil *pretest* dan *posttest* di atas, peneliti menghitung jumlah nilai dan rata-rata nilai sebagai berikut:

**Tabel 1.** Jumlah Rerata *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	1020	2360
Rata-rata	34	78.67
Presentase	34%	78.67%

Terdapat peningkatan yang signifikan dari *pretest* dan *posttest*, terbukti dengan presentase pencapaian materi pada *pretest* yang semula 34% menjadi 78,67% pada *posttest*. Selisih antara keduanya adalah 44,67%. Setelah menemukan hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti ingin membuktikan bahwa pengujian tersebut membuahkan hasil, maka peneliti melakukan Uji t.

$H_0$  = Tidak ada perbedaan nilai hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan implementasi media pembelajaran interaktif.

$H_1$  = Ada perbedaan nilai hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan implementasi media pembelajaran interaktif.

Kriteria pengujian  $H_0$ : Tolak  $H_0$  jika  $Sig. \leq \alpha 0.05$

**Tabel 2.** Analisis Data Uji t

<i>t-Test: Paired Two Sample for Means</i>		
	<i>PRE TEST</i>	<i>POST TEST</i>
<i>Mean</i>	34	78,66666667
<i>Variance</i>	321,3793103	308,5057471
<i>Observations</i>	30	30
<i>Pearson Correlation</i>	0,127033834	
<i>Hypothesized Mean Difference</i>	0	
<i>df</i>	29	
<i>t Stat</i>	-10,43297608	
<i>P(T&lt;=t) one-tail</i>	0,00000000	
<i>t Critical one-tail</i>	1,69912703	
<i>P(T&lt;=t) two-tail</i>	0,00000000	
<i>t Critical two-tail</i>	2,04522964	

Berdasarkan tabel *output* hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0.000 yang berarti lebih kecil dari  $\alpha 0.05$ . dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sedangkan berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata *pretest*: 34 dan pada *posttest* 78,67. Hasil tersebut memiliki arti bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan khusus berupa pengajaran media pembelajaran interaktif.

### **Pembahasan**

Sebuah mata pelajaran yang hanya menggunakan media ajar biasa kurang cukup memahami siswa, hal ini berdampak pada kemerosotan hasil belajar peserta didik, media pembelajaran yang itu-itu saja dirasa membosankan oleh peserta didik. hendaknya dibuatkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa terhadap mata pelajaran tertentu, dalam hal ini adalah mata pelajaran Aswaja.

Peneliti mengetahui akan kekurangan ini sehingga mencoba membuat sebuah media interaktif untuk mata pelajaran Aswaja. Peneliti memilih sebuah media interaktif berupa *power point* yang terintegrasi dengan aplikasi *ispring suite*. Setelah itu peneliti mengimplementasikannya kepada peserta didik dan ternyata mereka menanggapi dengan baik. Hasilnya pembelajaran menjadi lebih mudah, lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil dari penelitian oleh Tika Nurmala menunjukkan hasil yang termasuk dalam kategori sedang dan relatif tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak memakai media ISpring dalam pembelajaran. Dan termasuk juga dalam hal motivasi

belajar, siswa menggunakan media pembelajaran ispring lebih banyak termotivasi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran ispring.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Herlina dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 8 di Taman Kanak-Kanak (2022)”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa disetiap akhir kegiatan analisis data secara keseluruhan terkait kemampuan anak menggunakan aplikasi ispring suite 8 untuk meningkatkan motivasi belajar diperoleh hasil bahwa kemampuan siswa berkembang dengan baik. Hasil ini sama dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan yakni bertumbuhnya motivasi dan semangat belajar siswa.

Dan juga penelitian dalam jurnal Implementasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Pada Kelurahan Sungaisibam oleh Khusnul Fikri Hasil penelitian menunjukkan sangat baik. Telah membantu meningkatkan semangat belajar anak-anak dengan menghadirkan Multimedia Interaktif. Hal ini dapat dilihat dari antusias anak-anak dalam belajar menggunakan multimedia interaktif dan berbasis android.

Telah kita ketahui bersama bahwa hasil analisis penelitian ini menghasilkan peningkatan yang signifikan bahkan dapat peneliti katakan tinggi. Berdasarkan hasil uji t (*t test*) juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan khusus berupa pengajaran media pembelajaran interaktif. Dengan adanya media pembelajaran ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka akan sangat baik apabila setiap pelajaran diberikan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat siswa untuk lebih semangat dalam menuntut ilmu. Perbandingan dari penelitian sebelumnya dan penelitian ini adalah sama, dalam artian apa yang dihasilkan oleh penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya.

## **SIMPULAN**

Implementasi media pembelajaran *iSpring Suite* dengan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* menggunakan tahapan Penelitian eksperimen jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Media pembelajaran yang semula hanya berupa buku modul belajar menjadi sebuah aplikasi yang dapat dijalankan melalui sistem ponsel android. Angket kebutuhan dilakukan pada tahapan analisis kebutuhan untuk perancangan desain awal media pembelajaran *iSpring Suite* pada mata pelajaran Aswaja.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Mbah Bolong dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dibuktikan dengan naiknya nilai rata-rata pretest yang semula hanya 34 menjadi 78,67 di posttest setelah diterapkan media pembelajaran *iSpring Suite*. Respon peserta didik sebesar 74% masuk kategori layak. Peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Mbah Bolong diperoleh melalui hasil Uji t, diketahui bahwa nilai nilai Asymp Sig. (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  yang berarti hipotesis diterima, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Mbah Bolong setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada mata pelajaran Aswaja.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Elihami, E., & Firawati, F. (2017). Transformasi Sosial dalam Nilai-Nilai Pendidikan Islam di Kabupaten Sidenreng Rappang. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 51-60. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v1i2.25>
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>
- Hidayat, Syamsul dan Ana Nur Wakhidah. 2015. Konsep Pendidikan Islam Ibnu Khaldun Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Nasional. *Profetika*, 16(1).
- Iryani, E., Ali, H., & Rosyadi, K. I. (2021). Berfikir Kesisteman Dalam Social Support: Ta'Awun Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Mas Al-Ihsaniyah Sarang Burung Muaro Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 413-425
- Nurjali, N., & Rosadi, K. I. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Konsep Al Qur'an Dan Hadits Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam: Manajemen, Guru, Lingkungan. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(1), 20-37.
- Shofiyan, A., & Muti'ah, E. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang. *Jurnal Education And Development*, 9(3), 229-232.
- Sudjana, Nanna dan Ahmad Rivai. (2008). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Syarif, I., & Rahmat, R. (2018). Penerapan Model Brain-Based Learning Terhadap Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 87-90.  
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i.2.13>