

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut firman Allah dalam Al-Qur'an surah An-nahl: " Manusia pada dasarnya dilahirkan tidak tahu apa-apa." Pendidikan merupakan kebutuhan primer bagi manusia. 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Firman Allah SWT: Artinya adalah: Kamu dikeluarkan dari rahim ibumu dalam keadaan jahiliah, dan Allah memberkahimu dengan pendengaran, penglihatan, dan hati, untuk itu kamu bersyukur. (Q.S.An-nahl:78) ²

Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kapasitas seseorang untuk perbaikan dalam hal pengetahuan, perilaku, dan keterampilan.³ Pada mulanya istilah “pendidikan” berarti bimbingan atau bantuan yang diberikan kepada anak didik oleh orang dewasa dengan maksud untuk membantu mereka menjadi dewasa. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan mengacu pada upaya yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk menjadi dewasa secara mental atau mencapai taraf hidup dan penghidupan yang lebih tinggi.⁴

² Amarodin, Amarodin. "Tela'ah Tafsir Qs. An-Nahl Ayat 78 Dan Analisisnya." *Perspektive: Jurnal Program Studi Pendidikan Agama Islam* 14.02 (2021): 22-61.

³ Oktiani, Ifni. "Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik." *Jurnal kependidikan* 5.2 (2017) : 216-232

⁴ Irmalia, Septi. "Peran orang tua dalam pembentukan karakter anak usia dini." *Jurnal El-Hamra : Kependidikan dan Kemasyarakatan* 5.1 (2020) : 31-37.

Hal ini sesuai dengan UU RI 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang sistem pendidikan nasional. Peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat bangsa dan negara melalui pendidikan, yang merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran.⁵

Sebagaimana didalam Q.S. Al-Mujadilah ayat 11 menjelaskan, bahwasannya Islam mengajarkan dimana ilmu akan mengangkat derajat manusia ke tingkat yang lebih tinggi, sehingga pendidikan (tarbiyah) membuat manusia menjadi lebih baik dari sebelumnya, kemudian mereka yang berada di majelis ilmu akan diangkat dan diluaskan beberapa derajat oleh Allah. Firman Allah SWT :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang

⁵ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf

yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-Mujadilah 58: Ayat 11).⁶

Umat Islam menyebut pendidik sebagai *mu'allim*, *mua'dadib*, *mudarris*, *muzakki*, dan *ustadz* dalam konteks pendidikan Islam. *Mu'allim* mampu secara sistematis membangun bangunan-bangunan pengetahuan dalam benak siswa berupa gagasan, wawasan, keterampilan, dan hal-hal lain yang ada kaitannya dengan hakikat sesuatu. *Mu'allim* dipercaya untuk membimbing santri menuju kesempurnaan dan kemandirian karena memiliki keterampilan yang lebih unggul dari santri.⁷

Secara terminology seorang *mu'addib* adalah seorang guru yang tugasnya menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk berperilaku atau beradab sesuai dengan norma sosial, etika, dan tata krama..⁸

Secara terminology *mudarris* adalah seorang yang intelektual dan informatif yang selalu berusaha menjadikan muridnya cerdas, mengurangi kebodohnya, dan mengajarkan keterampilan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya. Ia juga selalu memperbaharui pengetahuan dan keahliannya.⁹

Secara terminology salah satu sebutan bagi pendidik dalam pendidikan Islam adalah *mursyid*. Tugas mereka adalah membantu siswa mengembangkan kemampuannya menggunakan nalar dengan cara yang

⁶ Departemen Agama, "Al-Quran dan Terjemah"(Bandung: Syamil Qur'an,2020):543

⁷ Heru Juabdin, Sada " Pendidik Dalam Perspektif Al-Qur'an." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 6.1 (2017): 93

⁸ Heru Juabdin, Sada " Pendidik Dalam Perspektif Al-Qur'an." 95

⁹ Heru Juabdin, Sada " Pendidik Dalam Perspektif Al-Qur'an." Hal 98

benar, menjadi sadar akan hakikat sesuatu, atau mencapai kedewasaan dalam berpikir. Karena posisinya sebagai pemimpin, pembimbing, dan pengarah bagi murid-muridnya, Mursyid memiliki jalan yang jelas.¹⁰

Menurut A. Tresna Sastrawijaya tujuan pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja dengan mengajarkan cara memecahkan masalah dan memanfaatkan waktu luang dengan sebaik-baiknya. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses adaptasi terhadap segala situasi yang ada di sekitar individu siswa, sehingga harus ada kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan. Belajar dapat dianggap sebagai proses pencapaian tujuan dan bertindak melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh guru. Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner percaya bahwa penguatan akan memaksimalkan keefektifan proses adaptasi.¹¹

Ketika kita memasuki era Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), maka dapat diakui perlu dan signifikan untuk memasukkan TIK ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan tingkat pembelajaran yang diharapkan. Kita dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan memfasilitasi akses yang luas terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi melalui teknologi informasi dan komunikasi (TIK).¹²

Salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran di kelas adalah penggunaan media pembelajaran, yang membantu siswa mencapai tujuan

¹⁰ Heru Juabdin, Sada " Pendidik Dalam Perspektif Al-Qur'an." Hal 105

¹¹ Halim, Simatupang. *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. Pustaka Media Guru, 2019.

¹² Ade, Kusmana. "E-learning dalam Pembelajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 14.1 (2011): 35-51.

belajarnya.¹³ Maka dari itu salah satu tanggung jawab pendidik adalah menyiapkan bahan pembelajaran. Seperti *Microsoft Power Point*, sebuah program dari *Microsoft* yang digunakan sebagai perangkat lunak untuk menyajikan materi kepada siswa selama proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa, merupakan salah satu media pembelajaran yang sedang dikembangkan.¹⁴

Dalam sekolah Ibtidaiyah, Tsanawiyah, dan Aliyah mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam sangat diperlukan, dikarenakan kajian Sejarah Kebudayaan Islam merupakan cara untuk menambah pengetahuan, menumbuhkan kecintaan terhadap sejarah khususnya sejarah Islam serta keterampilan sikap dan tanggung jawab terhadap lingkungannya.¹⁵

Peristiwa masa lalu yang berdampak signifikan terhadap perkembangan aktual Islam menjadi subyek sejarah kebudayaan Islam. Siswa mengatakan bahwa memahami materi sejarah itu sendiri merupakan salah satu tantangan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Hal ini disebabkan karena bahan ajar

¹³ Nurrita, Teni, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal : Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah, Volume 03 Nomor 01: 2018 <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>

¹⁴ Nurrita, Teni, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal : Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah, Volume 03 Nomor 01: 2018 <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>

¹⁵ Dr. H. Dadan Nurulhaq, M.Ag., Titin Supriastuti, M.Pd, Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Konsep dan Strategi dalam meningkatkan akhlak peserta didik, Bandung: Cendikia Press, 2020, https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-8wMEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Sejarah+Kebudayaan+Islam+berkaitan+dengan+peristiwa+lampau+yang+sangat+berpengaruh+besar+dalam+perkembangan+Islam+secara+fakta.+Salah+satu+kesulitan+belajar+Sejarah+Kebudayaan+Islam+menurut+peserta+didik+adalah+pemahaman+materi+sejarah+itu+sendiri++hal+ini&ots=aM50DfUIT&sig=C20J7c5R3T1nimV7m_sJTg3oBr s&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

yang digunakan untuk mempelajari sejarah kebudayaan Islam kurang menarik bagi siswa untuk aktif memahami isinya.¹⁶

Pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran nampaknya semakin baik seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru diharapkan dapat menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan kemungkinan alat-alat tersebut *up to date* dengan tren dan kebutuhan saat ini. Guru juga harus mampu membuat media pembelajaran yang akan digunakannya jika media tersebut belum tersedia, selain dapat menggunakan alat yang telah tersedia.¹⁷

Namun beberapa guru hanya menggunakan buku pelajaran; akibatnya, mereka tidak menggunakan sumber belajar secara maksimal, dan mereka sering tidak menggunakan media pembelajaran, yang dikenal dapat membantu siswa belajar lebih baik. Sulit untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai karena pendidik sering lalai melakukan evaluasi dan tidak menyediakan berbagai soal latihan. Kemudian, pelajaran sejarah menjadi tidak menarik dan berdampak negatif pada proses pembelajaran.

Seperti halnya di MTsN 1 Kota Blitar khususnya kelas VII dimana di MTsN 1 Kota Blitar merupakan salah satu sekolah yang sudah memiliki media teknologi yang memadai, namun pemanfaatannya masih kurang, dan guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar.

¹⁶ Dr. H. Dadan Nurulhaq, M.Ag., Titin Supriastuti, M.Pd, Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Konsep dan Strategi dalam meningkatkan akhlak peserta didik, hal 18

¹⁷ Nurrita, Teni, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal : Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah, Volume 03 Nomor 01: 2018 <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>

Masalah yang terjadi antara lain sebagai berikut :

- 1) Guru membutuhkan media yang mudah digunakan.
- 2) Siswa membutuhkan media terbaru (*Up-To-Date*).
- 3) Siswa menyukai pembelajaran yang menggunakan media yang berbasis computer.
- 4) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- 5) Siswa mengantuk ketika menggunakan metode ceramah.

Maka, peneliti ingin menggunakan media *Microsoft Office Power Point Add-Ins iSpring Suite 11* yang memiliki keunggulan dan juga diperlukan untuk membuat konten *elearning* yang interaktif dan *mobile-friendly* untuk orientasi, pelatihan produk, penilaian, dan lainnya dapat ditemukan di perangkat penulisan *supercharged* yang tersedia di *iSpring Suite*.

Bahkan jika tidak memiliki pengalaman sebelumnya masih dapat membuat kursus yang bagus, merekam narasi, membuat kuis, dan menerbitkan semuanya secara online. Maka dengan keunggulan aplikasi tersebut peneliti memilih menggunakan aplikasi *Microsoft Office Power Point Add-Ins iSpring Suite 11* sebagai bahan ajar yang lebih menarik karena tutorialnya berisi konten, video, dan kuis yang pasti akan menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Add-Ins Ispring Suite 11 Untuk**

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Daulah Umayyah Kelas VII Mtsn 1 Kota Blitar.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *iSpring Suite 11* pada materi Daulah Umayyah di MTsN 1 Kota Blitar?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Microsoft power point add-ins iSpring Suite 11* pada materi Daulah Umayyah di MtsN 1 Kota Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point Add-Ins Ispring Suite 11* sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Daulah Umayyah) di MTsN 1 Kota Blitar.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Microsoft power point add-ins iSpring Suite 11* pada materi Daulah Umayyah.

D. Manfaat Penelitian

a) Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan literatur yang ada mengenai pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Microsoft Powerpoint Add-Ins Ispring Suite 11*, serta menjadi referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa.

b) Manfaat praktis

1. Bagi peserta didik

Penggunaan *Microsoft Powerpoint Add-Ins iSpring Suite 11* akan membuat penyajian materi menjadi lebih menarik, sehingga memusatkan perhatian siswa dan mendorong prestasi belajar siswa, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

2. Bagi pendidik

Diharapkan dengan penggunaan media *Microsoft Powerpoint Add-Ins I Spring Suite 11* akan membuat pembelajaran menjadi lebih nyaman dan lebih meningkatkan pemanfaatan media.

3. Bagi peneliti

Dengan bantuan *Microsoft Powerpoint Add-Ins iSpring Suite 11* diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya materi dari Daulah Bani Umayyah.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Jenis produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran *Power point ads-ins iSpring suite 11* yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan website 2 apk builder.
- 2) Materinya yaitu Daulah Umayyah yang terdapat pada buku SKI Kelas 7 MTs.
- 3) Media pembelajaran ini disajikan dalam bentuk software berupa aplikasi yang bisa di gunakan di hp android

- 4) Jenis media pembelajaran yang dikembangkan ini berisi materi, video, dan quiz dalam sebuah aplikasi.
- 5) Jenis media pembelajaran yang dikembangkan ini memerlukan desain power point berupa teks dan gambar yang menarik.
- 6) Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran yang artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini di harapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan ini sangat krusial untuk dilakukan, mengingat permasalahan-permasalahan yang dihadapi peserta didik banyak seperti halnya kurangnya penggunaan media, teknik atau cara mengajar yang membosankan. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dikembangkan dan perlu dilakukan supaya pada pembelajaran bisa menjadi menarik peserta didik dan menambah wawasan pengetahuan untuk pendidik. Dalam hal ini produk yang dikembangkan yaitu media *power point ads-ins iSpring 11*, yang dimana *iSpring* ini mampu menunjukkan penggambaran narasi yang lebih menarik. Selain itu media pembelajaran *iSpring* juga menyajikan video serta *quiz* di pada sebuah aplikasi android sehingga praktis di bawa kemana-mana dan tentunya menggunakan visualisasi yang menarik peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran power point add-ins *iSpring* ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi siswa, sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman sejarah tentang daulah umayyah
- b) Bagi guru, dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran.
- c) Bagi penulis, dapat meningkatkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran serta menambah wawasan.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, media pembelajaran *power point add-ins iSpring suite 11* dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, antara lain sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran adalah “sarana atau prasarana berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran
- b) dari guru kepada siswa atau peserta didik dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran.¹⁸
- c) Media pembelajaran *power point add-ins iSpring suite 11* ini dengan materi Daulah Umayyah pada peserta didik kelas 7 yang nantinya mampu menarik perhatian siswa serta membuat peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan.

¹⁸Winda, Rose, and FebrinaDafit. "Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4.2 (2021).

- d) Dengan menggunakan media pembelajaran *power point add-ins iSpring suite 11* ini peserta didik dapat mempelajari materi ajar yang berupa video, teks, serta quiz yang terdapat dalam aplikasi.

2) Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran *power point add-ins iSpring suite 11* dikembangkan dengan adanya keterbatasan. Terkait dengan pengembangan yang dilaksanakan terbatas pada media pembelajaran *power point add-ins iSpring suite 11* materi Daulah Umayyah kelas 7.

H. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah penelitian pada: Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point Add-ins iSpring Suite 11* Pada Materi Daulah Umayyah Kelas 7.

I. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian mencakup cuplikan isi bahasan pustaka yang berkaitan dengan masalah penelitian yang akan dilakukan berupa sajian hasil atau bahasan ringkas dari hasil temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan masalah penelitian. Berikut ini disajikan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai perbandingan terhadap penelitian penulis.

1. Penelitian Ayu kurniawati (2011) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Microsoft power point* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen, berdasarkan penelitian tersebut dapat

diperoleh informasi bahwa tingkat kelayakan e-learning sebagai media pembelajaran dari validator ahli materi oleh Guru TIK SMPN 2 Plupuh Sragen (1 orang) dicapai dengan persentase 71,67 %. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa materi teknologi informasi dan komunikasi dalam kategori layak. Sedangkan hasil validator ahli materi oleh dosen ahli materi (1 orang) dicapai dengan persentase 75%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa materi teknologi informasi dan komunikasi dalam kategori layak. Terakhir ahli media menyatakan hasil validatornya dicapai dengan persentase 69,33%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dalam kategori layak. Dan Dari siswa didapatkan presentase sebesar 73,65%. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point* termasuk dalam kategori layak. Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point* yang didesain secara atraktif.¹⁹

2. Erna Septiani (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Power Point Add-ins Ispring* Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sel Peserta Didik Kelas XI dalam penelitiannya sama-sama membahas mengenai add-ins ispring dan menghasilkan informasi dari validasi ahli media tahap I menunjukkan 72%

¹⁹ Ayu kurniawati , “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Microsoft power point* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen”, Skripsi ,2011,
<https://eprints.uny.ac.id/38058/1/AYU%20KURNIAWATI%20075202440070.pdf>

padatahap II validator mencapai 78% skala kriteria menurut Arikunto layak digunakan dengan revisi, setelah dilakukan revisi selanjutnya validasi media skor presentase 82% dengan kriteria sangat menarik. Dan respon peserta didik mendapatkan skor 87,5%.²⁰

3. Prasetyo wahyu utomo, Retni S Budiarti , Dan Upik Yelienti (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan *Software Ispring Suite* Pada Materi Protozoa Untuk Siswa Kelas XI pa Di SMAN 11 Kota Jambi . Dari hasil validasi diperoleh persentase untuk validasi materi sebesar 80% dan media sebesar 80%, hal ini menyatakan bahwa media sudah baik. Namun secara keseluruhan berdasarkan komentar dan saran validator, mediadinyatakan layak untuk digunakan. Sedangkan setelah di uji cobakan pada kelompok kecil diperoleh presentase 71,88% yang di kategorikan baik, ini berarti siswa media membuat siswa tertarik dan layak untuk digunakan. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan *software iSpring* layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai variasi sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Serta dapat sebagai bahan pembanding untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik.²¹

²⁰ Erna Septiani, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Power Point Add-ins Ispring* pada mata pelajaran biologi materi sel peserta didik kelas XI,” Skripsi, 2016 http://repository.radenintan.ac.id/124/1/Skripsi_Pdf_BARU.pdf

²¹ PW. Utomo, Retni S Budiarti, Upik Yelienti, “ Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan *Software Ispring Suite* Pada Materi Protozoa Untuk Siswa Kelas XI IPA di SMAN 11 Kota Jambi”, Jurnal: Perpustakaan Universitas Jambi, 2017

4. Eko Susilowati (2009) Pengembangan media pembelajaran biologi berbantuan komputer berbasis *programmed instruction* untuk menjelaskan proses gametogenesis siswa kelas XI IPA SMAN 2 Malang. Ketidakmampuan siswa untuk menerima konten gametogenesis ditemukan melalui penelitian ini. Fakta bahwa lebih dari 75% siswa mengikuti kursus remedial menunjukkan hal ini. Banyaknya siswa kelas XI IPA yang mengikuti remedial menunjukkan bahwa mereka kurang paham dengan ide gametogenesis. Hal ini dikarenakan media yang digunakan tidak dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa. Menghasilkan bahan ajar yang dimanfaatkan di SMAN 2 Malang membantu siswa kelas XI mengatasi pengalaman belajar yang masih abstrak. Metode pembelajaran berbantuan komputer ini berbasis instruksi langsung dan memiliki lima fase: (1) penyampaian tujuan pembelajaran; (2) demonstrasi pengetahuan atau keterampilan; (3) latihan terbimbing; (4) tes formatif dan umpan balik; dan (5) latihan yang memantapkan dan mentransfer pengetahuan atau keterampilan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer dapat diproduksi dengan tingkat kelayakan yang tinggi. Hal ini terlihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi masing-masing sebesar 95 persen dan

88 persen (layak) pada media pengembangan. Sedangkan hasil validasi khalayak individu terhadap media yang dikembangkan masing-masing adalah 96,67% dan 94,68% (layak). Selain itu, peningkatan skor pretest posttest menunjukkan keefektifan media pembelajaran yang dihasilkan untuk pembelajaran individual.²²

5. Amthari, Winda dan Budiarti, (2017) Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *website* menggunakan *notepad++* pada materi protozoa untuk kelas X SMA. Mengetahui kelayakan LKPD berbasis *website* yang dikembangkan dan persepsi guru dan siswa terhadap LKPD berbasis *website* menggunakan *Notepad++* pada materi Protozoa, Universitas Jambi mengembangkan LKPD berbasis *website* dengan menggunakan materi Protozoa. Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian jenis ini mengkaji tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dua guru biologi dan satu kelompok kecil yang terdiri dari 12 siswa dari SMAN 2 Kota Jambi dijadikan sebagai subjek uji coba. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif yang dikumpulkan melalui instrumen berbasis kuesioner untuk pengumpulan data. Pada kategori sangat baik, hasil validasi ahli materi memperoleh skor 96,88%, dan dalam kategori sangat baik hasil validasi ahli media memperoleh skor 98,21%. Hasil tes persepsi guru terhadap biologi mendapat nilai

²² Eko Susilowati, “ *Pengembangan media pembelajaran biologi berbantuan komputer berbasis programmed instruction untuk menjelaskan proses gametogenesis siswa kelas XI IPA SMAN 2 Malang*”, Thesis : Universitas Negeri Malang ,2009 , <http://repository.um.ac.id/id/eprint/24573>

sangat baik sebesar 95,83%, dan hasil tes persepsi siswa mendapat nilai sangat baik sebesar 92,53 %. Dapat ditarik kesimpulan bahwa LKPD berbasis website yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar siswa kelas X SMA untuk memahami materi Protozoa.²³

6. Nabila, M. Luthfan (2019) “Pengembangan media pembelajaran SKI berbasis Android dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa MTs 01 Singosari kelas VIII semester 2.” Memanfaatkan model pengembangan Borg & Gall, peneliti mengembangkan media pembelajaran SKI berbasis Android ini. Mereka mengidentifikasi sepuluh tahap penelitian pengembangan, yang selanjutnya dipecah menjadi empat tahap: Tahap pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, validasi, dan pengujian semuanya dicoba. Persentase hasil uji coba yang diberikan oleh ahli materi (72 persen), ahli desain (84 persen), dan ahli pembelajaran (80%) memenuhi kriteria valid pengembangan media Pembelajaran SKI berbasis Android. Selain itu, hasil pottest menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu $91,53 > 73,84$. Sedangkan pada uji-t Kelas Kontrol dan Eksperimen diperoleh hasil 8,8059 dan 1,685, hipotesis ditolak dan diterima karena $>$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang keduanya

²³ Winda Amthari dan Budiarti, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Website Menggunakan Notepad++ Pada Materi Protozoa Untuk Kelas X SMA*. Artikel Universitas Jambi. 2017 <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/2974>

memanfaatkan media pembelajaran SKI berbasis android. Alhasil, media pembelajaran SKI berbasis Android dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.²⁴

7. Suci, Dwi Kurnia (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Ski Materi Al Khulafa' Ar Rasyidun Berbasis *Power Point Add-Ins Ispring Suite 8* Kelas Vii Di Mts Asa'adah Global Islamic School. Dalam penelitian ini, tidak semua langkah penelitian dilakukan, kuesioner dengan skala *Likert* dan format respon lima poin digunakan sebagai instrumen penelitian. Pada tahap II *add-in powerpoint* media *iSpring suite 8*, validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 82% untuk ahli materi, 82% untuk ahli media, dan 88% untuk ahli bahasa. Berdasarkan uji kelompok kecil dengan 22 siswa, kemenarikan media pembelajaran mendapat skor rata-rata 93%, sedangkan guru sebagai pengguna mendapat skor rata-rata 95%..²⁵
8. Umroh, Hijjatul dan Sanjaya,(2021) Pengembangan Media Pembelajaran *iSpring Suite 9* pada di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Tanjung Jabung Timur dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaan siswa yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite 9* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite 9* pada

²⁴ M. Luthfan Nabila, “ *Pengembangan media pembelajaran SKI berbasis Android dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa MTs 01 Singosari kelas VIII semester 2*”, Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019 <http://etheses.uin-malang.ac.id/14478/>

²⁵ Suci, Dwi Kurnia , “ *Pengembangan Media Pembelajaran Ski Materi Al Khulafa' Ar Rasyidun Berbasis Power Point Add-Ins Ispring Suite 8 Kelas VII Di Mts Asa'adah Global Islamic School*, Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2018. <http://repository.radenintan.ac.id/3793/>

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Tanjung Jabung Timur, Kelayakan media pembelajaran *iSpring Suite 9* dalam pembelajaran Islam Mata pelajaran Pendidikan Agama tentang peningkatan hasil belajar siswa, dan model pengembangan ADDIE, yang diciptakan oleh Lee & Owens dan terdiri dari lima tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi digunakan dalam penelitian R&D ini. menggunakan pengujian *one way* ANOVA dan data kualitatif dan kuantitatif dari kuesioner penilaian kualitas produk serta teknik analisis data. Rata-rata keseluruhan ahli materi pada penelitian ini adalah 4,61 yang menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran *iSpring Suite 9* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Pendidikan Agama Islam. Nilai tersebut masuk dalam kategori "Sangat Layak" menurut tabel konversi, dan skor rata-rata keseluruhan ahli media sebesar 4,71 masuk dalam kategori "Sangat Layak". Penilaian kelayakan guru menghasilkan skor rata-rata 4,57 dengan kategori "Sangat Layak". khususnya antara 4.2 dan 5.0. Selanjutnya hasil pengujian hipotesis memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu ditolak, dan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite 9* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite 9* dalam hal peningkatan hasil

belajar siswa.²⁶

9. Noer Hidayatul Laily. (2020). “Pengembangan Media Video dan Kuis Berbasis Ispring Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MTs Miftahul Aftar Selotopeng.” Tingkat minat siswa terhadap siswa di MTs Miftahul Afktar mengalami penurunan akibat keputusan pemerintah untuk melakukan pembelajaran daring sebagai respon atas penyebaran virus *Covid-19* yang melanda Indonesia sejak Maret 2020. Hal tersebut menjadi faktor latar belakang terjadinya penelitian ini. Melalui Keaktifan Video dan Media Cerdas Berbasis ISPR dipercaya dapat meningkatkan minat belajar siswa selama berinternet sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lebih ideal. Berikut ini tujuan pengembangan media video animasi dan kuis berbasis Ispring untuk meningkatkan minat belajar siswa: 1) mengetahui cara membuat media pembelajaran interaktif dan animasi untuk mata pelajaran fiqih Islam, 2) mengetahui cara membuat media pembelajaran mata pelajaran fiqih Islam, dan 3) mengetahui bahwa media yang dikembangkan dapat membuat siswa di Mt. Mifatahul Afkar Setopeng lebih termotivasi untuk belajar. *Research and Development* (RnD) dengan tipe data kualitatif dan kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk mencapai hal tersebut. Sebuah modifikasi untuk pendidikan Islam, media video animasi dan kuis berbasis Ispring memiliki enam tahap pengembangan dan berbasis model ADDIE.

²⁶ Umroh, Hijjatul and Sanjaya, “Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite 9 pada Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam peningkatan hasil belajar siswa pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Tanjung Jabung Timur”. Thesis, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi 2021. <http://repository.uinjambi.ac.id/14865/>

Nilai penelitian pengembangan media dengan RnD ADDIE pada tahap validasi materi media pembelajaran adalah 4,7; nilai validasi desain media pembelajaran adalah 4,4; dan nilai validasi media pembelajaran adalah 4,6. Kategori layak mencakup hasil dari setiap validasi ahli. Untuk menguji minat belajar responden digunakan dua uji coba yaitu uji coba kelas kecil dengan skor 79,2 dan uji coba kelas besar dengan skor 78 yang menunjukkan kategori baik untuk media pembelajaran.²⁷

10. Miftahul Jannah, Aminatul Husna, Siti Nurhalimah (2020) “Pembuatan Aplikasi Android dengan Cepat Menggunakan *Ispring* untuk Menunjang Pembelajaran Secara Daring”. Penelitian ini menjelaskan *iSpring* sebagai alternatif desain media pembelajaran online dapat digunakan untuk membuat aplikasi Android. Metode *Library Research* atau kajian pustaka digunakan dalam penelitian ini. *Ispring Presenter* adalah program untuk mengonversi file presentasi yang kompatibel dengan *Power Point* ke dalam format *Flash*. Menggunakan *iSpring* untuk *e-learning*, siswa belajar bagaimana menggunakan teknologi secara efektif. Dengan menggunakan *iSpring*, siswa akan dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing dan dapat belajar kapan pun dan di mana pun mereka mau. Desain aplikasi *iSpring* membuat materi lebih mudah dipahami,

²⁷ Noer Hidayatul Laily, “Pengembangan Media Video dan Kuis Berbasis *Ispring* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MTs Miftahul Aftar Selotopeng”. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2020. <http://etheses.iainkediri.ac.id/4696/>

dan proses belajar mengajar lebih menarik sehingga dapat menginspirasi.²⁸

²⁸ Miftahul Jannah, Aminatul Husna, Siti Nurhalimah, "Pembuatan Aplikasi Android dengan Cepat Menggunakan Ispring untuk Menunjang Pembelajaran Secara Daring, Jurnal : IAIN Jember, Vol. 1 No. 2 (2020): VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.8>

Tabel 1.1 : Penelitian Terdahulu

NO	Penelitian/Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinal
1.	Skripsi , Ayu Kurniawati (2011)	Menggunakan aplikasi <i>power point add-ins iSpring</i>	Menggunakan <i>tipe suite 11</i> dengan tujuan mengetahui langkah pengembangan media dan respon guru serta siswa terhadap media <i>power point add-ins iSpring Suite 11</i>	Media pembelajaran <i>Power point ads-ins iSpring suite 11</i> yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan <i>website 2 apk builder</i>
2.	Skripsi, Erna Septiani (2016)	Menggunakan aplikasi <i>power point add-ins iSpring</i>	Menggunakan <i>tipe suite 11</i> dengan tujuan mengetahui langkah pengembangan media dan respon guru serta siswa terhadap media <i>power point add-ins iSpring Suite 11</i>	Media pembelajaran <i>Power point ads-ins iSpring suite 11</i> yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan <i>website 2 apk builder</i>
3.	Jurnal,Prasetyo Wahyu Utomo, Retni S Budiarti , Upik Yelienti, (2017)	Menggunakan aplikasi <i>power point add-ins iSpring</i>	Menggunakan <i>tipe suite 11</i> dengan tujuan mengetahui langkah pengembangan media dan respon guru serta siswa terhadap media <i>power point add-ins iSpring Suite 11</i>	Media pembelajaran <i>Power point ads-ins iSpring suite 11</i> yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan <i>website 2 apk builder</i>
4.	Thesis, Eko Susilowati (2009)	Menggunakan aplikasi <i>power point add-ins iSpring</i>	Menggunakan <i>tipe suite 11</i> dengan tujuan mengetahui langkah pengembangan media dan respon guru serta siswa terhadap media <i>power point add-ins iSpring Suite 11</i>	Media pembelajaran <i>Power point ads-ins iSpring suite 11</i> yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan <i>website 2 apk builder</i>

NO	Penelitian/Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinal
5.	Jurnal, Amthari,Winda dan Budiarti, (2017)	Menggunakan aplikasi <i>power point add-ins iSpring</i>	Menggunakan <i>tipe suite 11</i> dengan tujuan mengetahui langkah pengembangan media dan respon guru serta siswa terhadap media <i>power point add-ins iSpring Suite 11</i>	Media pembelajaran <i>Power point ads-ins iSpring suite 11</i> yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan <i>webside 2 apk builder</i>
6.	Thesis, Nabila, M. Luthfan (2019)	Menggunakan aplikasi <i>power point add-ins iSpring</i>	Menggunakan <i>tipe suite 11</i> dengan tujuan mengetahui langkah pengembangan media dan respon guru serta siswa terhadap media <i>power point add-ins iSpring Suite 11</i>	Media pembelajaran <i>Power point ads-ins iSpring suite 11</i> yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan <i>webside 2 apk builder</i>
7.	Thesis, Suci, Dwi Kurnia (2018)	Menggunakan aplikasi <i>power point add-ins iSpring</i>	Menggunakan <i>tipe suite 11</i> dengan tujuan mengetahui langkah pengembangan media dan respon guru serta siswa terhadap media <i>power point add-ins iSpring Suite 11</i>	Media pembelajaran <i>Power point ads-ins iSpring suite 11</i> yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan <i>webside 2 apk builder</i>
8.	Thesis, Umroh,Hijjatul dan Sanjaya,(2021)	Menggunakan aplikasi <i>power point add-ins iSpring</i>	Menggunakan <i>tipe suite 11</i> dengan tujuan mengetahui langkah pengembangan media dan respon guru serta siswa terhadap media <i>power point add-ins iSpring Suite 11</i>	Media pembelajaran <i>Power point ads-ins iSpring suite 11</i> yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan <i>webside 2 apk builder</i>

NO	Penelitian/Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinil
9.	Skripsi, Noer Hidayatul Laily. (2020).	Menggunakan aplikasi <i>power point add-ins iSpring</i>	Menggunakan <i>tipe suite 11</i> dengan tujuan mengetahui langkah pengembangan media dan respon guru serta siswa terhadap media <i>power point add-ins iSpring Suite 11</i>	Media pembelajaran <i>Power point ads-ins iSpring suite 11</i> yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan <i>website 2 apk builder</i>
10.	Jurnal, Miftahul Jannah, Aminatul Husna, Siti Nurhalimah (2020)	Menggunakan aplikasi <i>power point add-ins iSpring</i>	Menggunakan <i>tipe suite 11</i> dengan tujuan mengetahui langkah pengembangan media dan respon guru serta siswa terhadap media <i>power point add-ins iSpring Suite 11</i>	Media pembelajaran <i>Power point ads-ins iSpring suite 11</i> yang kemudian di modifikasi menjadi aplikasi android dengan bantuan <i>website 2 apk builder</i>