



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ISPRING PRO
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH TSANAWIYAH (MTS)
DIPONEGORO JATIKERTO MALANG**

Siti Muawanatul Hasanah¹, Dana May Syaroh Cahya Ningrum²

¹²Universitas Islam Raden Rahmat Malang

e-mail: ¹nunung85@gmail.com, ²danamaysyarohcahya09@gmail.com

Diterima: 13 Maret 2022 | Direvisi: 4 April 2022 | Disetujui: 16 Mei 2022

Abstract

The background of this research is to improve the learning achievement of 7th grade students at Madrasah Tsanawiyah Diponegoro Jaticerto Malang. With the use of existing technology media at this time which has developed can help attract students' interest in learning well. And supported by adequate school facilities. As for the formulation of the problem studied by the researcher, how is the application of interactive learning media based on Ispring Pro in 7th grade students of Mts Diponegoro Jaticerto Malang?, how is the influence of ispring pro-based interactive learning media on the learning achievement of 7th grade students at Mts Diponegoro Jaticerto Malang? While the aim is to find out the application of ispring pro-based interactive learning media to 7th grade students of Mts Diponegoro Jaticerto Malang, to determine the effect of ispring pro-based interactive learning media on the learning achievement of 7th grade students of Mts Diponegoro Jaticerto Malang. The type of research used is quantitative research, namely research that has data related to numbers both obtained from measurements and from the value of existing data, this study uses questionnaires and documentation research instruments. The results of the study indicate that through interactive learning media based on Ispring Pro, it is proven to be able to improve student learning achievement. With an average result of 82 for class 7a and an average of 74 for class 7b. That the two classes showed a large enough interest in the use of learning media. Then do the calculations with the application of IBM SPSS V26, obtained the amount of value that has been calculated by knowing the result is 0.05 with the provisions of the result <0.05 then H_0 is rejected and H_a is accepted. There was a significant increase between the two classes after the implementation of the ispring pro-based interactive learning media in the 7th grade Islamic cultural history subject at Madrasah Tsanawiyah Diponegoro Jaticerto Malang.

Keywords: *Interactive learning media, ispring pro, student achievement*

Abstrak

Penelitian ini dilator belakang untuk meningkatkan prestasi belajar para peserta didik kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Diponegoro Jaticerto Malang. Dengan pemanfaatan media teknologi yang ada padasaat ini yang telah berkembang dapat membantu menarik minat belajar peserta didik dengan baik. Dan didukung dengan fasilitas sekolah yang telah memadai. adapun rumusan masalah yang diteliti oleh peneliti adalah bagaimana penerapan media pembelajaran interakti berbasis ispring pro pada siswa kelas 7 Mts Diponegoro Jaticerto Malang?, bagaimana pengaruh media pemebelajaran interaktif berbasis ispring pro terhadap prestasi belajar siswa kelas 7 Mts Diponegoro Jaticerto Malang? Sedangkan tujuannya untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring pro pada siswa kelas 7 Mts Diponegoro Jaticerto Malang, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis ispring pro terhadap prestasi belajar siswa kelas 7 Mts Diponegoro Jaticerto Malang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang memiliki data-datanya yang berhubungan dengan angka-angka baik diperoleh dari pengukuran maupun dari nilai suatu data yang ada, penelitian ini menggunakan instrumen penelitian angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukan bahwa melaui media pembelajaran interaktif berbasis ispring pro terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan hasil rata-rata 82 untuk kelas 7a dan rata-rata 74 untuk kelas 7b. Bahwasannya kedua kelas tersebut menunjukan ketertarikanya dalam penggunaan media pembelajaran cukup besar. Kemudian dilakukannya perhitungan dengan aplikasi IBM SPSS V 26, diperoleh besarnya nilai yang telah dilakukannya perhitungan dengan diketahui hasil 0,05 dengan ketentuan hasil $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat peningkatan yang cukup signiikan diantara kedua kelas setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis ispring pro pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas 7 Madrasah Tsanawiyah Diponegoro Jaticerto Malang.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, ispring pro, prestasi belajar siswa

Pendahuluan

Pada era teknologi yang telah berkembang sangat pesat pada saat ini. Dimana pendidik juga harus dituntut untuk mengupgrade diri sendiri untuk menjadi yang lebih baik dan berkembang (Hidayatullah et al., 2021). Tuntutan penyesuaian era dengan penggunaan dan optimalisasi teknologi dalam berbagai aspek. Termasuk dalam peningkatan prestasi belajar pada setiap diri peserta didik. Menggunakan media pembelajaran yang berbasisinteraktif pun mulai digunakan untuk membantu peningkatan prestasi belajar peserta didik. Adanya sebuahsoftware perangkat lunak

ispring pro dapat membantu pendidik dalam meningkatkan prestasi belajar para peserta didik (Juraev A. R., n.d.).

Dari beberapa waktu yang lalu peneliti sedang mengerjakan sebuah tugas yang diberikan oleh dosen untuk belajar mengajar, akan tetapi kegiatan tersebut dilaksanakan dirumah masing-masing dikarenakan dunia sedang dilanda pandemik covid 19, yang dimana semua kegiatan dilaksanakan dirumah termasuk kegiatan belajar dan mengajar. Dimana peneliti mengumpulkan beberapa siswa Madrasah Tsanawiyah untuk dijadikan partner belajar, peneliti menggunakan sebuah media pembelajaran yang cukup sederhana yakni, power poin untuk menunjang pelaksanaan kegiatan tersebut. Selama berlangsungnya kegiatan tersebut anak-anak dari Madrasah Tsanawiyah tersebut sangat antusias dan sangat bersemangat ketika peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sekarang ini. Dan peneliti ingin sekali mengetahui bagaimana pengaruh dari media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang berkembang pada saat ini yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa.

Dalam perjalanannya proses pembelajaran yang berlangsung para peserta didik dapat menerima pengetahuan yang menyeluruh yang diberikan oleh pendidik dengan bantuan media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik pada saat di kelas. Media pembelajaran sendiri terdiri dari dua kata, yakni "Media" dan "Pembelajaran". Sedangkan pengertian media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan sebuah bentuk jamak dari kata medium yang berarti pengantar. Sedangkan menurut dari Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (Association for Educational Communications and Technology/AECT), mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang bentuk dan saluran untuk memproses penyampaian sebuah informasi (Hasan et al., 2021). Sedangkan pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai sebuah proses adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan (Djamiluddin & Wardana, 2019).

Dalam media pembelajaran sendiri dapat juga disesuaikan dan dibuat dengan gaya belajar yang sesuai dengan peserta didik sehingga dapat memberikan suatu kesempatan dan pilihan bagi peserta didik yang sesuai yang mereka inginkan baik yang memiliki kecenderungan menggunakan gaya belajar yang menggunakan visual, auditori, kinestetik. Dengan adanya sebuah penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton, sehingga memerlukan adanya media pembelajaran yang inovatif yang telah disesuaikan dengan

karakteristik materi dan karakteristik peserta didik yang ada (Dunlosky et al., 2017).

Istilah lain dari media itu sendiri sering dipergunakan secara sinonim dengan teknologi pembelajaran. Dalam hal ini dapat dimaklumi karena adanya dalam perkembangan awal teknologi pembelajaran itu sendiri, yang memberikan penekanan-penekanan dalam tiga unsur utama, seperti : guru, kapur, dan buku teks yang merupakan suatu inti sari dari media pembelajaran itu sendiri (Yaumi, 2018). Sedangkan dalam prestasi belajar sendiri merupakan sebuah gabungan dari dua kata, yakni “Prestasi” dan “Belajar”. Pada setiap dari kata yang memiliki makna yang tersendiri, untuk pengertian belajar sendiri dapat diartikan suatu proses dari usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan dalam hal tingkah laku yang baru dengan keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam hal interaksi dengan lingkungan sekitar.

Dalam hal perubahan itu tidak hanya adanya keterkaitan dengan penambahan di bidang ilmu pengetahuan tetapi juga dalam hal bentuk kecakapan, keterampilan, sikap dalam berperilaku, harga diri, minat, bakat, watak, dan penyesuaian diri (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sedangkan belajar sendiri adalah pembentukan yang adanya hubungan dengan stimulus dan adanya respon sebanyak-banyaknya. Teori ini juga sering disebut dengan teori trial dan error, dalam teori ini telah dijelaskan banyak orang yang telah bias menguasai sebuah stimulus dan respon yang banyak, maka dapat dikatakan orang ini merupakan orang yang sangat berhasil dalam proses belajar yang dilakukan (Isti'adah, 2020).

Hakikat belajar banyak dipaparkan para ahli, yang dimana salah satu ahli telah diungkapkan oleh E.R. Hilgard dapat diartikan, adanya sesuatu perubahan dalam kegiatan reaksi terhadap lingkungannya. perubahan kegiatan itu yang dimaksudkan untuk mencakup pengetahuan, kecakapan, tingka laku, dan ini diperoleh melalui latihan atau pengalaman (Susanto, 2016).

Sedangkan pengertian dari prestasi sendiri, berasal dari bahasa Belanda, yaitu “prestatie”. Kemudian dalam bahasa Indonesia dapat diartikan menjadi prestasi yang mempunyai arti hasil usaha. Prestasi sendiri adalah sebuah hasil dari sesuatu kegiatan yang telah dikerjakan dan telahh dicapai oleh individu atau seseorang dengan baik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Dalam sebuah teori Thorndike dalam mengaplikasikan dalam pembelahaaran itu sangat tergantung pada para pendidik. Pendidik haruslah merencanakan pembelajaran yang sedemikian rupayang baik agar proses transfer stimulus dan respon yang sangat banyak akan mendapatkan hasil belajar yang sangat memuaskan (Isti'adah, 2020).

Metode

Penulis disini menggunakan sebuah metode penelitian kuantitatif. Dengan sebutan lain data kontinum adalah sebuah data kuantitatif yang satu sama lain berkesinambungan dalam suatu garis. Data ini diperoleh dari sebuah hasil pengukuran, seperti mengukur derajat kesehatan, berat badan, kemampuan, motivasi, IQ, dan masih banyak lagi. Data kontinum dapat dibedakan dengan cara menjadikan tiga, yakni data ordinal, interval, dan rasio (Sugiyono, 2016). Sedangkan untuk mengetahui populasi yang akan diteliti penulis mencariapa yang maksud populasi itu. Populasi itu sendiri adalah merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiriatas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh seorang penelitiuntuk dikaji dan dipelajari kemudian akan ditarik kesimpulannya oleh peneliti (Prasetyo & Jannah, 2012). Disini penulis menggunakan populasi sebanyak 63 yang terbagi atas 2 kelas yakni kelas A dan Kelas B. untuk sampelnya penulis menggunakan keseluruhanya yang bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan antara dua kelas tersebut selah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring pro. Penulis menggunakan teknik yang akan digunakan dalam menentukan sampel adalah probability sampling dimana peneliti mengambil sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016).

Penulis dalam menggumpulkan data menggunakan bantuan angket penelitian atau kuesioner. Pengertian angket atau kuesioner sendiri yakni, sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang telah ditulis oleh peneliti yang akan diberikan kepada responden penerima angket atau kuesioner (Prasetyo & Jannah, 2012).

Sementara dalam melakukan analisis data adalah suatu kegiatan yang mengelompokan data yang berdasarkan pada variabel dan jenis responden, mentabulasikan data berdasarkan variabel yang dari keseluruh responden, dengan menyajikan data setiap variabel yang telah diteliti, melakukan suatu perhitungan untuk menjawab dari rumusan masalah, dan melalukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan terlebih dahulu (Duli, 2019). Dan disini peneliti menggunakan teknik analisis data statistik inferensial adalah sebuah teknik statistik yangdigunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya di berlakukan pada populasi. Dimana dirasa penelitisangat cocok dalam menemukan hasil sampelnya.

Dalam statistik inferensial parametris di mana banyak menggunakan data interval dan rasio (Sugiyono, 2016). Dan apada akhirnya penulis akan dibantu dengan sebuah aplikasi statistic IBM SPSS V26.

Hasil dan Pembahasan

1. Media Pembelajaran

Dalam sebuah proses kegiatan belajar seorang pendidik juga harus menyediakan sebuah media yang akan digunakan dalam membatu berjalannya proses pelajaran. Supaya dalam proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung peserta didik dapat menerima dengan baik ilmu yang telah disampaikan oleh pendidik. Maka dari itu media pembelajaran sendiri terdapat diartikan menjadi dua kata, yakni “Media” dan “Pembelajaran”. Sedangkan media sendiri berasal dari istilah bahasa latin dan merupakan dalam bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar (Hasan et al., 2021).

Sedangkan untuk pengertian media sendiri secara bahasa berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan sendiri. Pengertian secara khusus sendiri yakni, dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.¹⁶ Sedangkan istilah media sendiri juga sering digunakan secara sinonim dengan teknologi pembelajaran. Dalam hal ini dapat dimaklumi karena dalam perkembangan awalnya teknologi pembelajaran memberikan sebuah penekanan dalam tiga unsur utama, yang seperti : guru, kapur, dan bukuteks yang merupakan suatu inti sari dari media pembelajaran itu sendiri (Yaumi, 2018).

Sedangkan pengertian dari pembelajaran sendiri yakni, sesuatu proses adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang digunakan pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan suatu bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik agar dapat terjadinya sebuah proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada diri peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Sedangkan pengertian dari itu sendiri interaktif, yang mana berkaitan dengan adanya komunikasi yang terjadi antara dua arah atau lebih dari berbagai komponen-komponen komunikasi yang ada. Dimanapun dari komponen-komponen komunikasi tersebut didalamnya sudah ada sebuah multimedia interaktif berupa, sebuah hubungan yang diantaranya ada manusia (sebagai user atau pengguna

Andragogi: Volume 4 Nomor 1, 2022

produk) dan computer (software, aplikasi, atau produk dalam format file tertentu yang biasanya dalam bentuk CD) sebagai media yang membantu manusia. Dalam sebuah media multimedia interaktif ini, maka interaktif sendiri bisa merupakan dari salah satu fitur yang menonjol dalam media multimedia yang memungkinkan besar didalam pembelajaran bersifat aktif atau dengan istilah *active learning* (Lestari, 2020).

2. Inspiring Pro

Pada era saat ini telah banyak media teknologi yang digunakan. Dalam dunia pendidikan pun sudah mulai menggunakan teknologi juga. Sebagai salah satu dari beribu alternatif untuk mengatasi permasalahan yang ada maka dengan penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dan menggunakan sebuah perangkat lunak inspiring suite yang salah satunya mempunyai sebuah tool yang terintegrasi dengan Microsoft Poin, yang mana dapat di publisikan ke dalam bentuk HTML dan dapat dijalankan pada perangkat android dengan perangkat lunak Intel XDK (Juraev A. R., n.d.). Didalam fitur aplikasi inspiring suite atau inspiring pro ini telah banyak tersedia berbagai fitur-fitur yang akan membantu dalam mendesain media pembelajaran yang sangat menarik, maka didalam aplikasi inspiring pro ini terdapat berbagai fitur antara lain, seperti:

- a. Dapat berkerja sebagai add-ins power point, untuk menjadikan file power point yang sederhana menjadi lebih menarik dan interaktif berbasis flash dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform.
- b. Dapat dikembangkan untuk mendukung e-learning. Inspiring suite atau inspiring pro ini juga dapat menyisipkan berbagai bentuk dari media, sehingga media pembelajaran yang dibuat dapat dihasilkan dengan lebih menarik, diantaranya adalah dapat melakukan proses merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan Flash dan video YouTube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain unik.
- c. Mudah untuk didistribusikan dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun, kapanpun dan dioptimalkan untuk web juga.
- d. Dan dilengkapi dengan fitur pembuatan kuis dengan berbagai jenis pertanyaan atau soal yaitu mulai dari : true/false, multiple choice, multiple response, type in, matching, sequence, numeric, fill in the blank,

multiple choice text.

Dari penjelasan mengenai aplikasi ispring pro dapat ditarik kesimpulan bahwa ispring pro merupakan sebuah tool yang bisa terintegrasi dengan aplikasi microsoft office khususnya power point dan dapat mengubah file power point juga ke dalam bentuk flash movie. Ispring pro ini akan membuat seolah-olah presentasi yang kita siapkan dapat tersusun bagus dan rapi seperti kita membuat media pembelajaran dengan menggunakan adobe flash. Penggunaannya pun ini sangat mudah sekaligus untuk para pemula sekalipun akan sangat nyaman dalam membuat bahan ajar presentasi pembelajaran ini (Rosanti et al., 2020).

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar sendiri mempunyai pengertian belajar sendiri dapat diartikan, suatu proses adanya usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan dalam tingkah laku yang baru baik secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam sebuah interaksi dengan lingkungannya sekitar. Dalam perubahan itu sendiri tidak hanya berkaitan dengan penambahan dibidang ilmu pengetahuan tetapi juga, dalam bentuk kecakapan, keretampilan, sikap dalam berperilaku, harga diri, minta, bakat, watak, dan penyesuaian diri (Djamaluddin & Wardana, 2019). Belajar itu sendiri adalah sebuah proses yang sangat kompleks yang terjadi pada setiap orang dalam sepanjang hidupnya, sejak dari dilahirkan hingga orang tersebut dalam keadaan meninggal dunia. Proses belajar itu sendiri juga terjadi adanya interaksi antara seseorang pendidik dengan peserta didik dan dengan lingkungan sekitarnya. Belajar juga dapat dilakukan oleh seseorang dimanapun dan kapan saja untuk melakukan belajar (Wibawanto et al., 2021).

Sedangkan menurut pendapat para ahli lainnya, slavin belajar itu sendiri adalah sebuah dari perubahan yang sangat relative permanen dalam sebuah perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Sedangkan belajar itu juga merupakan sebuah akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon itu sendiri (Susanto, 2016). Sedangkan belajar itu sendiri adalah sebuah dari kunci yang paling utama dari setiap kegiatan usaha dari pendidikan. Jadi tanpa adanya belajar sesungguhnya tidak akan pernah adanya kegiatan pendidikan yang berlangsung. Belajar itu sendiri sebagai suatu proses dan belajar yang hampir selalu mendapatkan tempat yang paling luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan upaya kegiatan kependidikan. Dalam suatu perubahan serta kemampuan untuk berubah adalah batasan serta

Andragogi: Volume 4 Nomor 1, 2022

makna yang terkandung didalam belajar, karena kemampuan akan berubah itu dikarenakan adanya kegiatan belajar (Isti'adah, 2020).

Sedangkan pengertian prestasi sendiri menurut para ahli telah banyak diungkapkan seperti pendapat dari purwodarminto, prestasi adalah hasil dari sesuatu yang telah dicapai seseorang. Sedangkan menurut pendapat lain Mas'ud Hasan Abdul Dahar, pengertian prestasi adalah sesuatu yang telah dikerjakan, dari hasil yang pekerjaan, hasil yang dapat menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan dari kerja yang telah dilakukan selama ini yang mendapatkan hasil yang sesuai (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sedangkan prestasi belajar sendiri itu dapat diartikan sebagai sebuah dari pengukur hasil pengetahuan yang telah didapatkan dari sebuah kegiatan pendidikan formal. Prestasi belajar sendiri merupakan sebuah dari proses yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan, dapat digunakan untuk mengetahui suatu tingkat dari penguasaan suatu materi yang dikuasai oleh peserta didik yang telah disampaikan oleh pendidik, mengetahui dari kekurangan dan keunggulan dari setiap individu peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung selama ini, mengetahui adanya sebuah hasil dari belajar para peserta didik apakah ada kemajuan atau kemunduran selama ini dalam proses pembelajaran yang dilakukan mereka (Mariyana et al., 2010).

Dalam mewujudkan adanya prestasi belajar yang sangat memuaskan pada hasilnya nanti, maka seorang pendidik juga perlu menggunakan sebuah strategi pembelajaran yang sesuai dan tepat dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran juga memiliki sebuah makna yang tersendiri, yakni sesuatu rencana tentang adanya cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dari sarana dan prasarana yang ada, yang untuk dipergunakan sebagai membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi dari suatu sasaran dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung (Kamal, 2014). Sedangkan pengertian strategi itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, yakni *strategos* yang mempunyai pengertian sesuatu dari sebuah usaha agar mencapai kemenangan pada suatu pertempuran yang sedang terjadi. Strategi sendiri telah banyak dipakai dalam berbagai aspek yang ada dalam bidang kemiliteran dan dalam bidang yang lainnya juga, namun dapat diadopsi dalam sebuah konteks pembelajaran juga yang sering kali disebut dengan strategi pembelajaran itu sendiri (Sanjaya, 2016).

4. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Pro

Sebelum memperoleh hasil penelitian yang dicari, maka peneliti melakukan langkah awal untuk memulai mencari data-data. Yang diawali dengan menerapkan media pembelajaran yang telah disiapkan terlebih dulu sebelum digunakan dihadapan peserta didik. Agar peserta didik juga dapat mengoprasikan media pembelajaran tersebut maka, peneliti telah menyiapkan langkah-langkah penggunaanya. Yakni sebagai berikut :

- a. *Pertama*, siswa akan membuka/mengoprasikan microsoft power point
- b. *Kedua*, setelah file terbuka siswa di arahkan untuk memainkan slide dengan menekan tombol F5 pada keyboard, from beginning, atau slide show
- c. *Ketiga*, akan tersajikan beberapa menu seperti : petunjuk, materi, evaluasi, dan profil
- d. *Keempat*, sebelum ke materi siswa di arahkan untuk menekan menu petunjuk untuk membaca tata cara penggunaan media yang telah di sediakan oleh peneliti. Di dalam menu petunjuk seperti berikut: home, petunjuk penggunaan, tombol materi, tombol evaluasi, tombol profil peneliti, tombol next page, prev page, serta tombol close untuk menutup media
- e. *Kelima*, siswa dapat menekan tombol materi dan membaca materi yang telah di siapkan oleh peneliti dan memainkan tombol next page atau prev page untuk mengulangi maupun melanjutkan ke halaman selanjutnya
- f. *Keenam*, setelah membaca materi siswa dapat melatih kemampuan memahaminya melalui evaluasi yang telah disediakan oleh peneliti dan siswa juga akan bias mengetahui berapa skor yang mereka dapatkan dari hasil evaluasi tersebut
- g. *Ketujuh*, siswa dapat mengenal peneliti lewat profil yang telah disediakan oleh peneliti
- h. *Kedelapan*, jika siswa telah selesai menggunakan media maka siswa akan menekan tombol close dan menekan yes maka secara otomatis media akan kembali pada tampilan awal sebelum di gunakan
- i. *Kesembilan*, silahkan mencoba.

5. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Pro terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII

Setelah dilakukannya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring pro pada siswa kelas VII maka ditemukan sumber data yang akan dikelola

Andragogi: Volume 4 Nomor 1, 2022

oleh peneliti dan akan dibantu dengan IBM SPSSV 26. Dari data yang telah ada melalui penyebaran angket maka didapatkan hasil untuk kelas VII A dan VII B :

**Tabel 1.1 Hasil kuesioner media pembelajaran kelas VII A
Madrasah Tsanawiyah (MTS) Diponegoro Jatikerto**

Kode Responden	Nilai	Kode Responden	Nilai
R1	86	R18	94
R2	92	R19	91
R3	92	R20	91
R4	70	R21	93
R5	87	R22	81
R6	90	R23	89
R7	81	R24	75
R8	89	R25	67
R9	79	R26	91
R10	79	R27	85
R11	78	R28	86
R12	89	R29	85
R13	81	R30	74
R14	73	R31	86
R15	47	R32	76
R16	87	R33	80
R17	76	R34	81
Jumlah			2.802
N			34
Rata-rata (M)			82
Standar Deviasi (SD)			9.45

**Tabel 1.2 Hasil kuesioner media pembelajaran kelas VII B
Madrasah Tsanawiyah (MTS) Diponegoro Jatikerto**

Kode Responden	Nilai	Kode Responden	Nilai
R1	73	R18	65
R2	72	R19	72
R3	68	R20	78
R4	69	R21	80
R5	72	R22	79

R6	68	R23	65
R7	76	R24	69
R8	88	R25	71
R9	88	R26	76
R10	88	R27	67
R11	91	R28	69
R12	82	R29	77
R13	74	R30	68
R14	64	R31	70
R15	59	R32	79
R16	80	R33	82
R17	85	R34	74
Jumlah			2.538
N			34
Rata-rata (M)			74
Standar Deviasi (SD)			7.83

Setelah data-data yang sudah ada, maka akan dilakukan perhitungan untuk mengetahui hasil dari penerapan media pembelajaran inyetaktif berbasis ispring pro pada siswa kelas VII A dan B pada MadrasahTsanawiyah Diponegoro Jaticerto Malang.

a. Analisis validas angket penelitian

Berdasarkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan IBM SPSS 26 untuk uji validitas penelitian media pembelajaran berbasis ispring pro. Dari hasil rhitung > rtabel = 0,553 dengan $\alpha = 0,05$. Sehingga soal1 sampai dengan 20 valid, dan layak untuk di gunakan dalam penelitian.

b. Uji reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas maka langkah selanjutnya akan dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Maka berdasarkan hasil uji relibilitas yang sudah dilakukan maka akan terlihat cronbhach's alpha apa bila nilai rhitung > rtabel, pada α 5% dengan n 34 diperoleh rhitung = 0,887.

c. Analisis uji prasyarat

Setelah melakukan uji normalitas dengan menggunakan IBM SPSS V26, maka nilai $\alpha = 0,05$ adapunkriteria dari normalitas adalah sebagai berikut : x hitung < 0.05 maka data yang terdistribusi tidak normal dan apabila x hitung > 0.05 maka data yang terdistribusi normal. Bedasarkan dari nilai signifikan 0,088

> 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bias dikatakan sebagai data

yang berdistribusi normal.

d. Hasil Uji Hipotesis

Bedasarkan dari hasil yang selesai dilakukannya perhitungan dengan bantuan IBM SPSS V26, maka telah di ketahui dengan hasil 0.000 dengan ketentuan bahwa jika hasil < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, bila jika hasil > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Kesimpulannya adalah bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, karena ada peningkatan yang cukup bagus dalam penggunaan media pembelajaran.

Simpulan

Dari uraian yang sudah dipaparkan di bab-bab sebelumnya maka, dapat ditarik kesimpulannya sebagai berikut :

1. Sebelum diterapkan metode menghafal dengan metode cooperative script pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VII MTs Amaliyah Tanjung Tiga Desa Karang Gading Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat, Sumatera Utara tahun Ajaran 2021/2022 berdasarkan tes awal ditemukan hasil hafalan siswa masih rendah dan belum menimbulkan ketuntasan belajar sesuai yang diharapkan.
2. Setelah menggunakan metode cooperative script dalam menghafal pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis terlihat mengalami peningkatan pada hafalan siswa. Didalam peningkatan terdapat nilai yang mampu diraih dengan nilai rata-rata 63,51 pada pre test jumlah siswa yang tuntas 7 (17%) dan siswa yang tidak tuntas 32 (83%). Kemudian pada tindakan selanjutnya siklus I diraih nilai rata-rata 67,97 dengan jumlah siswa tuntas 16 (41%) dan siswa yang tidak tuntas 23 (59%). Lalu dilanjutkan kembali tindakan pada siklus II dan diraih nilai rata-rata 71,43 dengan jumlah siswa tuntas 26 (70%) dan siswa yang tidak tuntas 13 (30%).

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan dan menyertakan saran sebagai berikut :

1. Pihak sekolah hendaknya menggunakan metode yang sesuai untuk meningkatkan hasil hafalan siswa khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
2. Metode cooperative script dapat dijadikan sebagai alternative penggunaan metode dalam meningkatkan hafalan siswa.
3. Diharapkan kepada guru untuk lebih kreatif untuk memilih metode dalam meningkatkan hafalan siswa.

Kepada peneliti sendiri diharapkan dapat menjadikan penelitian ini untuk pengajaran yang lebih baik lagi khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Sehingga nantinya hasil yang diraih dapat sesuai dengan apa yang diharapkan.

Daftar Rujukan

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center .
[http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar Dan Pembelajaran.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf)
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan ...* - Nikolaus Duli - Google Books. Deepublish.
https://books.google.co.id/books?id=A6fRDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Dunlosky, J., Rawson, K. A., Marsh, E. J., Nathan, M. J., & Willingham, D. T. (2017). Improving Students' Learning With Effective Learning Techniques: Promising Directions From Cognitive and Educational Psychology. *Psychological Science in the Public Interest*, 14(1), 4–58.
<https://doi.org/10.1177/1529100612453266>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Media Pembelajaran* . Tahta Media Group.
- Hidayatullah, M. F., Firdausi, M. A., Hanafi, Y., & Ismail, Z. (2021). THE DIALECTICS OF RELIGIOUS AND CULTURAL LIBERALISM IN THE TRANSCULTURAL ERA. *El-HARAKAH (TERAKREDITASI)*, 23(2), 273–288.
<https://doi.org/10.18860/EH.V23I2.13956>
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori – Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Edu Publisher.
- Juraev A. R. (n.d.). *Using The Ispring Sui Using The Ispring Suite Software To Evaluate Future Te Future Teachers' Professional Competencies*.
- Kamal, M. (2014). MODEL PENGEMBANGAN KURIKULUM DAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS SOSIOLOGI KRITIS, KREATIVITAS, DAN MENTALITAS. *Jurnal Madaniyah*, VII(II).
- Lestari, N. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif - MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif* - Google Books. Lakeisha.
https://books.google.co.id/books?id=Rsr5DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Mariyana, R., Nugraha, A., & Racmawati, Y. (2010). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Kencana.

- Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Rajawali Press.
- Rosanti, S., Hamdani, N. A., & Maskur, M. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif Inspiring Suite 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Inggris Pada Pokok Bahasan Offering Help di Sekolah Menengah Atas. *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*, 5(1). <https://doi.org/10.31980/TP.V5I1.809>
- Sanjaya, Wi. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenadamedia. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1146639>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Grup.
- Wibawanto, T., Pengembang, S., Pembelajaran, T., Muda, A., Provinsi, L., Sudah, L., Pjj, M., Fauzan, Arifin, F., Verawati, & Desprayoga. (2021). Memaksimalkan Pembelajaran Disaat Pandemi Melalui Hybrid Learning Dengan Portal Rumah Belajar. *Seminar Nasional Profesionalisme Guru Di Era Digital*, 2(November 2017), 999–1015.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group. <https://core.ac.uk/download/pdf/227425718.pdf>