

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Teknologi Pembelajaran

a. Pengertian Teknologi Pembelajaran

Sejalan dengan sejarah dan perkembangan dari teknologi pembelajaran itu sendiri menjadikan pengertian dari teknologi pembelajaran mengalami beberapa kali perubahan. Perubahan-perubahan tersebut telah dirangkum oleh Bambang Wrsita.

- 1) Teknologi pembelajaran adalah suatu disiplin ilmu atau bidang garapan
- 2) Istilah teknologi pembelajaran dipakai bergantian dengan istilah teknologi pendidikan
- 3) Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah: (a) untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi pembelajaran; dan (b) untuk meningkatkan kinerja.
- 4) Menggunakan pendekatan sistemik (holistik atau menyeluruh)
- 5) Kawasan teknologi pembelajaran dapat meliputi kegiatan yang berkaitan dengan analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, implementasi dan evaluasi baik proses maupun sumber belajar

- 6) Teknologi pembelajaran tidak hanya bergerak di persekolahan tapi juga dalam semua aktifitas manusia (seperti: perusahaan, keluarga, organisasi masyarakat, dll) sejauh berkaitan dengan upaya memecahkan masalah belajar dan peningkatan kinerja.
- 7) Teknologi diartikan secara luas, bukan hanya teknologi fisik (*hardtech*), tapi juga teknologi lunak (*softtech*).¹

b. Peran Teknologi dan Media

Peran teknologi dan media dalam pembelajaran konstruktivis adalah sebagai fasilitas terbentuknya interaksi secara kolaboratif yang membangun makna lebih. Keberadaan teknologi dan media mampu menjembatani interaksi yang lebih tidak terbatas, baik ruang maupun waktu. Berikut adalah peran teknologi dan media secara lebih terperinci:²

- 1) Membangun jaringan komunikasi yang kolaboratif antara peserta didik, guru, dosen, instruktur dan sumber belajar. Ada berbagai software online yang dapat digunakan untuk telekonferensi, seperti *skype*, *yahoo*, *facebook video conference*, *email* dan lain sebagainya. Beberapa software tersebut mampu membuat kolaborasi atau interaksi khususnya dalam dunia pembelajaran menjadi lebih luas dan meminimalkan keterbatasan ruang dan waktu. Hal ini sangat cocok digunakan sebagai solusi dalam

¹ Bambang Wrsita, "Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran serta Perannya dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran", *Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013*, 77

² Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi*, 57

menghadapi covid 19, supaya aktifitas sehari hari khususnya pembelajaran tidak berhenti.

- 2) Mampu menyediakan lingkungan yang aman, kompleks dan realistis untuk menyelesaikan masalah. Beberapa hal yang bersifat pribadi, atau project penting akan lebih aman apabila disimpan atau dikerjakan di *software* tertentu.
- 3) Membangun dan menciptakan makna secara aktif melalui internet untuk mencari riset mutakhir, foto, video. Hal ini dapat membuat peserta didik lebih menikmati penelusuran itu. Selain itu mereka juga dapat belajar memelihara apa yang dipelajarinya. Melalui pengalaman penelusuran materi pembelajaran lewat internet, diharapkan siswa akan lebih mudah mengingat materi yang dia cari.

c. Pengembangan Teknologi pembelajaran

Kawasan dalam teknologi pembelajaran yang paling banyak mendapat perhatian adalah pengembangan. Pengembangan ini lebih diarahkan pada produksi berbagai jenis media seperti media cetak, media visual, audio, teknologi komputer dan lain sebagainya. Sering kali pembahasan pengembangan dalam pembelajaran diarahkan kedalam tiga hal.

Pertama adalah produk pengembangan. Maksudnya adalah pengembangan produk yang sudah ada sebelumnya maupun produk yang baru dibuat dari hasil pengembangan. Produk yang sudah ada dikembangkan tanpa mengubah desain utama dari produk aslinya,

hanya menambahkan atau menyempurnakan kekurangan atau kelemahan produk lama.

Kedua adalah pengembangan yang merujuk pada prosedur, tahapan, atau hierarki sistemik dan sistematis yang dilakukan untuk menghasilkan sesuatu. Ketiga adalah pengembangan yang berkaitan dengan model. Baik yang meliputi model yang berorientasi pada kelas (*classroom oriented model*) seperti bahan ajar, metode, evaluasi, model yang berorientasi pada produk (*product oriented model*) seperti teknologi dan media maupun model yang berorientasi pada sistem (*system oriented model*) seperti pembelajaran jarak jauh, pembukaan program atau jurusan baru.³ Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk. Produk yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis teknologi berupa aplikasi android.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru kepada siswa dalam memberikan suatu materi pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar-mengajar yang efektif dan efisien.⁴ Sedangkan menurut Budi dan Endro, media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar

³ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi*, 82

⁴ Nikmatu Rohma, "Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Komputer untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit", *jurnal Universitas Negeri Malang*, 2012, 1

dan bahan ajar. Suatu komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.⁵

Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.⁶

Beberapa pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran dan bertujuan untuk mempermudah daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Siswa yang belajar langsung melalui media akan lebih mudah menyerap, menguasai, mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang dianggap baik apabila media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, sebaiknya kita memilih media dengan cermat.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga akan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran. Media pembelajaran mempunyai dua fungsi yang penting, yaitu

⁵ Budi Setiawan dan Endro Purnomo, "Pelatihan Media Pembelajaran Multimedia Dengan Powerpoint Dan Wondershare Untuk Pengembangan Soft Skills Siswabagi Guru SD &Tk", *WARTA*, Vol .19, No.1, Maret 2016: 64 - 73 ISSN 1410-9344, 6

⁶ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 78

memotivasi minat belajar siswa dan menyampaikan materi pelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Oleh karena itu para pendidik harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang tepat guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan semangat dan motivasi belajar saat proses belajar berlangsung.

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring* pada materi kelas 5 semester 1 KD IPA menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), metode ini digunakan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru melalui proses pengembangan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan Borg dan Gall.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Eksistensi media tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya "*Multiple Intelligences and Instructional Technology*" mengatakan bahwa media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.⁷

Menurut Oemar Malik dalam Arsyad yang dikutip Musfiqon mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses

⁷ Musfiqon, *Pengembangan Media ...*, 32

belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar siswa terhadap materi pembelajaran.⁸

b. Klasifikasi dan Komponen Media Pembelajaran

Jenis media ditinjau dari tampilan, menurut Bretz dalam Yanin dalam Musfiqon membagi menjadi tiga macam, yaitu suara (audio), media bentuk visual, dan media gerak (Kinestetik). Selain itu ada media berbasis manusia yakni ada guru, instruktur, kegiatan kelompok dan lain-lain Kemudian media berbasis audio-visual seperti video, film, slide, tape dan televisi. Media berbasis komputer yang penggunaannya dengan bantuan komputer dan video interaktif.

Pemilihan media pembelajaran harus menarik dan digemari oleh anak, dengan demikian anak akan memiliki keinginan untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran juga harus ditentukan berdasarkan karakteristik peserta didik. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Hamdani memaparkan jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:⁹

⁸ *Ibid*, 32

⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 250

- 1) Media grafis mempunyai fungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media grafis diantaranya, yaitu: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik. Melalui media grafis siswa akan terbantu dalam memvisualisasikan konsep yang dipelajari. Selain itu media grafis juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.
- 2) Teks yang dapat membantu peserta didik untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi. Teks akan membantu siswa untuk memahami definisi atau gambaran tertulis dari suatu konsep. Siswa yang menyimak teks akan membuat ingatan siswa akan konsep yang dipelajari menjadi semakin kuat.
- 3) Audio yang memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret;
- 4) Grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural;
- 5) Animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga peserta didik dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut. Animasi akan membantu siswa untuk lebih memahami pelajaran, selain itu juga sangat membantu siswa dengan

gaya belajar visual. Animasi juga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

- 6) Video dapat digunakan untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik. Media berbasis video akan membuat pembelajaran tidak monoton. Beberapa poin materi mungkin tidak cukup dijelaskan dengan gambar dan teks saja, misalnya materi tentang tatasurya. Materi tersebut akan lebih efektif apabila disampaikan dengan video.

Komponen media pembelajaran terdiri dari pesan, peralatan dan orang. Komponen-komponen tersebut harus diperhatikan dalam setiap pembuatan media pembelajaran. Proses pembuatannya juga harus melalui beberapa langkah pembuatan agar media tersebut dapat diterima di lingkungan sekolah. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menurut Sadiman antara lain adalah sebagai berikut:¹⁰

- 1) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Sebelum media dibuat, harus meneliti secara seksama pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki dan tingkat kebutuhan siswa yang menjadi sasaran media yang dibuat.

- 2) Merumuskan Tujuan Intruksional (*Instructional Objective*)

¹⁰ Sadiman dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2013), 99

Supaya dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan, pertama tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa, artinya tujuan instruksional itu benar benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan. kedua tujuan instruksional harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku atau perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

3) Merumuskan Butir-Butir Materi

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

4) Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan terlebih dahulu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku. Instrumen

tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya.

5) Menulis Naskah Media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media. Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media.

6) Mengadakan Tes dan Revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan yang akan diharapkan. Program media yang oleh pembuatnya dianggap bagus, belum tentu menarik dan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini hanya menghasilkan media pembelajaran yang tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang menggunakan. Tes atau uji coba dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi

adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan perubahan aspek-aspek perilaku tersebut tergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah merupakan tujuan dari kegiatan belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.¹¹ Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami pembelajaran juga akan mempengaruhi perubahan sikap.

Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui penilaian kelas. Penilaian kelas merupakan proses pengumpulan dan penggunaan informasi untuk pemberian keputusan terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan tahapan kemajuan belajarnya sehingga didapatkan potret atau profil kemampuan siswa sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Bentuk penilaian kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penilaian kinerja (*performance*), penilaian tes tertulis (*paper and pen*), dan penilaian sikap

¹¹ Endang Sri Mureiningsih, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif", *Jurnal Madaniyah*, Edisi VII Agustus 2014, ISSN. 2086-3462, 217

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal dari diri peserta didik.

- 1) Faktor internal atau faktor dari dalam peserta didik. Faktor internal terdiri dari jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), psikologis (intelegensi, perhatian, bakat, minat, motifasi, kematangan, kesiapan), dan kelelahan. Apabila siswa sedang kurang sehat, maka ia tidak dapat menerima pelajaran dengan baik, konsentrasinya terganggu sehingga akan mempengaruhi hasil belajar. Begitu pun apabila siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran, maka apa yang disampaikan guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Untuk itu disinilah pentingnya peran guru yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pelajaran.
- 2) Sedangkan faktor eksternalnya terdiri dari:
 - a) Keluarga

Faktor keluarga dapat dilihat dari cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. Faktor keluarga, faktor lingkungan rumah atau keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang. Hubungan antara individu dalam suatu keluarga yang hangat dan harmonis akan menciptakan rasa nyaman yang dapat berdampak positif terhadap keberhasilan seseorang. Siswa yang belajar akan

menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, dan susasana rumah tangga.

b) Sekolah

Faktor sekolah dapat dilihat dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, tugas rumah. Faktor Sekolah juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa akan dapat menerima, memahami dan mengembangkan bahan pelajarannya

c) Masyarakat

Faktor masyarakat dapat dilihat dari kegiatan siswa dalam masyarakat, bentuk kehidupan masyarakat. Lingkungan masyarakat terhadap siswa adalah lingkungan dimana anak tidak berada dibawah pengawasan orang tua ataupun pengawasan guru. Lingkungan masyarakat dapat menunjang keberhasilan belajar dan menciptakan suasana dimana bakat anak bisa berkembang. Namun banyak pula yang menyebabkan potensi diri anak terpengaruh pada hal yang tidak sesuai dengan jiwanya.

3. *Power Point*

PPT atau *Power Point* yang merupakan aplikasi yang banyak dipergunakan oleh orang-orang untuk mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya, atau status mereka.¹² Sedangkan menurut Daryanto

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 193

Microsoft *Power Point* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.¹³

Microsoft *Power Point* atau PPT adalah suatu *software* yang dipergunakan untuk menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, serta mudah. Microsoft PPT akan menjadikan sebuah gagasan, ide maupun materi menjadi lebih menarik jelas serta mudah dimengerti.¹⁴ Sedangkan microsoft PPT 2010 hadir dengan sejumlah fitur-fitur baru. Sebagaimana fitur-fitur baru merupakan suatu hasil pengembangan dari fitur-fitur sebelumnya yang sudah ada dan sebagian lagi merupakan fitur-fitur yang benar-benar baru. Kombinasi ini menghasilkan aplikasi microsoft PPT 2010 yang semakin sempurna, efisien, dan dapat memenuhi berbagai kebutuhan.¹⁵

Power Point merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi. Seperti yang dikemukakan Asih Widi Harini yang dikutip oleh hendra bahwa *Power Point* biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Microsoft

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Mediahal, 2016), 181

¹⁴ Syamsul Hadi, *Microsoft Power Point*, (Surabaya: Tiara Aksa, 2008), 1

¹⁵ Oscar Yulius, *Akses Cepat Menguasai Microsoft Office 2010* (Jakarta: Jalur Mas Media, 2010), 161

Power Point mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.¹⁶

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian ppt adalah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, pada komputer biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office dan dipergunakan untuk menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, serta mudah. Selain itu Microsoft PPT akan menjadikan sebuah gagasan, ide maupun materi menjadi lebih menarik jelas serta mudah dimengerti dengan menggunakan berbagai fitur – fitur baru.

Penggunaan Microsoft *Power Point* sebagai media pembelajaran merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan media, sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi prestasi belajar dalam kehidupan sehari-hari yang memungkinkan tujuan belajar bisa tercapai. Pemanfaatan Penggunaan *Power Point* sebagai media pembelajaran sangat menunjang peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar serta meminimalisir waktu belajar yang panjang menjadi singkat.¹⁷

¹⁶ Hendra Gunawan Saputra dan Zinnurrain, “Pengaruh Penggunaan Media *Ms Power Point* Berbasis Game terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Teknologi Pendidikan* Volume 3 Nomor 1 Edisi April 2018, 12

¹⁷ Hastuti Diah Ikawati dan Wiwien Kurniawati, “Efektivitas Media Presentasi Animasi *Flash* Berbasis *Power Point* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA Terpadu di Mi Al-Ikhlasyiah Lombok Barat”, *Jurnal Teknologi Pendidikan* Volume 1 Nomor 2 Edisi Oktober 2016, 100

4. *iSpring*

iSpring merupakan salah satu tool pada *Power Point* yang didalamnya terdapat tambahan fitur. Melalui fitur tersebut penggunaanya dapat mengubah file presentasi pada *Power Point* menjadi bentuk *Flash* dan bentuk *SCORM / AICC*, yaitu bentuk yang biasa digunakan untuk pembelajaran dengan e-learning LMS (*Learning management System*). Bahkan menurut Bauman, melalui alat *iSpring* ini kita dapat membuat media berbasis mobile. ¹⁸*iSpring Presenter* secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft *Power Point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit.

Menu utama dalam *iSpring Presenter* adalah sebagai berikut :

- a. *Publish*, fungsinya yaitu untuk publikasi presentasi
- b. *Presentation*, untuk pengaturan/manajemen presentasi, *Presenter*, dan tautan/link
- c. *Narration*, berfungsi untuk mengatur narasi video/audio, dan sinkronisasi narasi
- d. *Insert*, digunakan untuk menyisipkan *Flash*, *Quiz*, dan video youtube
- e. *About* , berisi info tentang *software*, bantuan, dan update *software*

Beberapa kelebihan dan keunggulan dari *software iSpring* dapat dilihat berdasarkan pemaparan menu-menu di atas. Kelebihan atau keunggulan dari *software iSpring* dapat dirumuskan sebagai berikut:

¹⁸ Kuswari Hernawati, Modul Pelatihan *iSpring Presenter*, Disampaikan dalam Kegiatan PPM pada tanggal 23 Juli 2010, FMIPA UNY, 1

- a. Bekerja sebagai *add-ins* pada *Power Point*, *iSpring Presenter* dapat menjadikan tampilan *Power Point* menjadi lebih menarik sebab tool ini bekerja sebagai *add-ins* pada *Power Point*. Melalui *iSpring Presenter* file *Power Point* juga menjadi lebih interaktif dengan tampilan *Flash* dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform bahkan mobile.
- b. *iSpring Presenter* dikembangkan untuk mendukung e-learning. *iSpring Presenter* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik yaitu melalui beberapa kelebihan seperti menyisipkan berbagai bentuk media, dapat 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 yang unik. Beberapa kelebihan tersebut dapat menunjang praktik e-learning terutama di Indonesia.
- c. Mudah didistribusikan dalam format *Flash*, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.
- d. Dapat digunakan untuk membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal seperti *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple response*, *Type In*, *Matching*, *Sequence*, *numeric*, *Fill in the Blank*, dan *Multiple Choice Text*.

Software iSpring merupakan *software* yang direkomendasikan untuk para guru. Sebab *software* ini cukup mudah untuk diaplikasikan sehingga tidak memerlukan keahlian khusus. Selain itu *software* ini dapat digunakan

untuk membuat media pembelajaran audio-visual yang lebih inovatif dan menarik. Media audio-visual dapat memberikan ketertarikan bagi siswa untuk belajar dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Ashaver menyebutkan :*“There are numerous benefits that students derive from the use of audio-visual aids, but quick understanding weighed more”*¹⁹

Pendapat Ashaver tersebut apabila diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia adalah murid akan lebih banyak mendapatkan manfaat dengan adanya penggunaan alat bantu audio-visual. Satu kelas siswa tentunya memiliki gaya belajar yang tidak sama. Mungkin ada yang audio, visual, ataupun gabungan dari keduanya. Penggunaan media audio-visual akan mempermudah siswa untuk menerima pelajaran dengan baik.

B. PENELITIAN TERDAHULU

Seorang peneliti harus mengkaji ulang terkait dengan penelitian terdahulu. Tujuan dari mengkaji dari penelitian terdahulu adalah untuk membedakan posisi penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu dilihat dari fokus penelitiannya.

Kajian terkait dengan penelitian terdahulu dalam penelitian ini terdapat lima penelitian terdahulu. Pertama karya ilmiah dari Sumargono dengan judul

¹⁹ Doosur Ashaver and Sandra Mwuese Igyuve, “The Use of Audio-Visual Materials in the Teaching and Learning Processes in Colleges of Education in Benue State-Nigeria”, *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)* e-ISSN: 2320-7388,p-ISSN: 2320-737X Volume 1, Issue 6 ,May. –Jun. 2013, 44

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan ISpring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta, tahun 2019. Tujuan penelitiannya pengembangan media pembelajaran sejarah nasional yang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran sejarah nasional berbantuan iSpring Suite 6.2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis hasil uji keefektifan, hasil post test kelas eksperimen (menggunakan media yang dikembangkan) hasil analisis SPSS 16 diketahui signifikan pada $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Karena rerata nilai tes prestasi kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran yang dikembangkan) = 85,71 > rerata nilai tes hasil belajar kelas kontrol (kelompok yang dikenai Power Point) = 78,75 sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.²⁰

Kedua adalah Juanda Noer, Hery Kresnadi, dan Siti Halidjah dengan judul *Penggunaan Program ISpring 7.0 dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan program *ISpring 7.0* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar 17 Kota Pontianak. Hasil dari penelitian ini adalah skor rata-rata kemampuan guru untuk mendesain pembelajaran di

²⁰ Sumargono, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan *ISpring Suite 6.2* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta", *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, Volume 2 No. 1 tahun 2019, 83

Indonesia pada siklus pertama 3,75 dan pada siklus kedua 3,90. Nilai rata-rata kemampuan guru untuk menerapkan pembelajaran pada siklus pertama 3,67 dan pada siklus kedua 4,00. Skor rata – rata Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 76,00 dan pada siklus kedua sebesar 95,61. Jadi, penggunaan Program *ISpring 7.0* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²¹

Ketiga adalah penelitian dari Rr. Madinatul Munawwaroh dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan ISpring Pro 6.0.0 dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Mi Sultan Agung*, tahun 2017. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran pembelajaran tematik berbasis multimedia yang valid untuk menimbulkan motivasi belajar siswa kelas IV MI/SD tema 9. Hasil perhitungan media pembelajaran pembelajaran tematik berbasis multimedia yang telah dikembangkan, berdasarkan penilaian ahli materi sangat baik (SB) dengan skor 98 dan tingkat persentase keidealan 98%. Penilaian ahli media baik (B) dengan skor 90 dan tingkat persentase ideal 85,71%. Sedangkan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan sangat baik (SB) dengan skor 56,77 dan persentase keidealan sebesar 87,77% dan penilaian oleh guru sangat baik (SB) dengan skor 179,5 dan tingkat presentase ideal 89,27%. Validasi motivasi belajar siswa dan respon siswa ditentukan berdasarkan hasil validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil uji tersebut, terdapat 19 item instrumen motivasi yang gugur dan 5 item instrumen respon

²¹ Juanda Noer, "Penggunaan Program *ISpring 7.0* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V", *jurnal*, 1

siswa yang gugur. Item soal yang valid dan reliabel kemudian dianalisis menjadi hasil penilaian masing-masing ranah.

Hasil perhitungan ada tidaknya motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran memperoleh skor sebesar 101,61 dengan presentase keidealan 75,45% sehingga dinyatakan baik (B). Hasil tersebut menunjukkan adanya motivasi belajar yang baik setelah menggunakan media pembelajaran tematik yang dikembangkan. Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah: Dapat dijadikan media pembelajaran tematik yang menarik bagi siswa untuk belajar, membuat media pembelajaran menggunakan *software iSpring Pro 6.0.0* ini sangat mudah dibandingkan dengan *software* lain yang tujuannya (membuat media pembelajaran berbentuk file *Flash*), dapat menyisipkan Kuis dengan tipe kuis yang beraneka macam-macam (terintegrasi dengan *iSpring Quiz Maker*), dll. Sedangkan kelemahannya adalah tidak semua fungsi pada presentasi Power Point dapat tampil seperti pengaturan yang diterapkan user, setelah di convert menggunakan *software iSpring Pro 6.0.0*, dll²².

Penelitian ke empat adalah karya Faiqotul Himmah dan Martini dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan ISpring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Kelas VIII*, tahun 2017. Pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 8* pada sub materi zat aditif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas

²² Rr. Madinatul Munawwaroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan *iSpring Pro 6.0.0* dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Mi Sultan Agung", *tesis*, 2017, ix

VIII yang valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 8* pada sub materi zat aditif layak digunakan.

Hasil validasi dan uji coba diperoleh bahwa: (1) Multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 8* pada sub materi zat aditif valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi dengan persentase skor rata-rata sebesar 85,19% dengan kriteria sangat layak. (2) Multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 8* pada sub materi zat aditif praktis berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran dengan persentase skor rata-rata sebesar 93,9% dengan kriteria sangat layak dan respon positif siswa sebesar 98,33% dengan kriteria sangat layak. (3) Multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 8* pada sub materi zat aditif efektif berdasarkan aktivitas siswa yang dominan yaitu mempelajari materi pada media sebesar 31,59% dan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,66 dengan kriteria sedang.²³

Kelima adalah penelitian dari Rudy Alfiyansah dengan judul *Penggunaan Media Pembelajaran I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi*, tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis I-Spring guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada matakuliah Keperawatan Dasar Nutrisi. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan I-Spring dalam pembelajaran sangat direkomendasikan, terutama untuk

²³ Faiqoh Himmah dan Martini, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *iSpring Suite 8* Pada Sub Materi Zat Aditif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Kelas VIII", *E-Journal Unesa*, Volume 05 Nomor 02 Tahun 2017, 73

meningkatkan kualitas dari pembelajaran menggunakan *Power Point*, tidak hanya pada matakuliah ini namun juga matakuliah lainnya. Para mahasiswa sangat antusias bahkan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran banyak bentuk dan jenis, selain *Presenter i-spring*, untuk peneliti selanjutnya dapat memeriksa faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran komputer *Presenter i-spring* dan mempelajari perkembangan e-learning dengan *iSpring*.²⁴

Tabel 2.1 Persamaan, Perbedaan dan Originilitas Penelitian

N O	PENELITI, JUDUL, DAN TAHUN	PERSAMA AN	PERBEDAAN	ORIGINILITAS PENELITIAN
1	2	3	4	5
1	Sumargono, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan ISpring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta, 2019</i>	Tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui <i>Ispring</i>	Subjeknya adalah siswa SMA kelas X Matapelajaran yang dipilih adalah IPS Menggunakan tipe <i>ISpring Suite 6.2</i> Menggunakan teori pengembangan 4D Thigarajan.	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan <i>software</i> <i>iSpring Suite 9</i> dan subjeknya adalah siswa kelas 5 semester 1. Sedangkan matapelajaran yang diujikan adalah KD IPA. Penelitian ini menggunakan teori pengembangan Borg <i>and</i> Gall

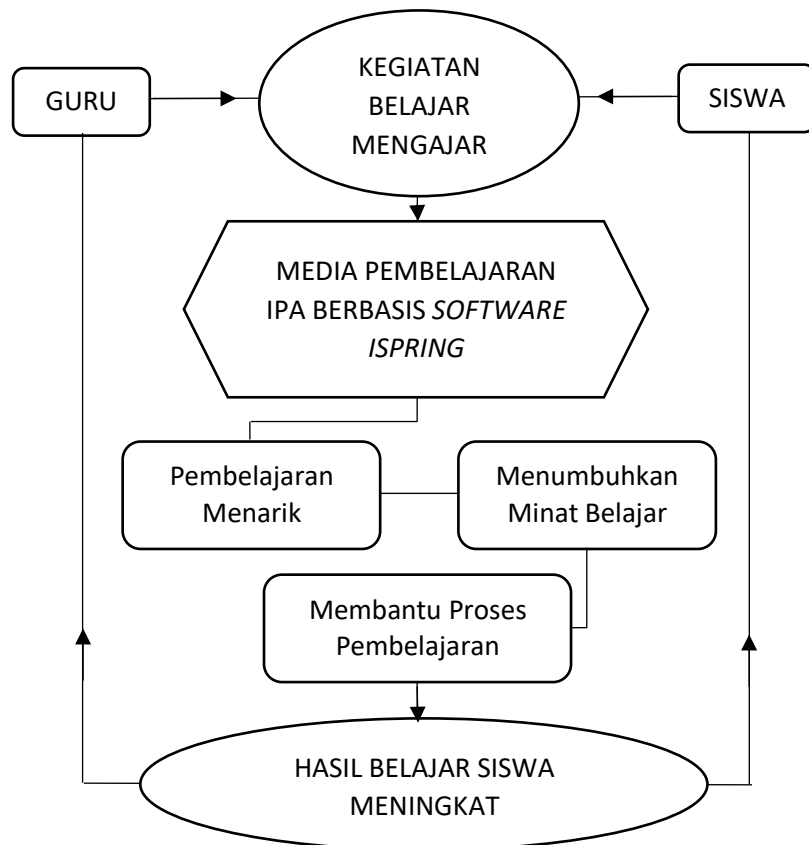
²⁴ Rudy Alfiyansah, "Penggunaan Media Pembelajaran I-Spring *Presenter* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi", *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 14, No. 2, 2016, 363

NO	PENELITI, JUDUL, DAN TAHUN	PERSAMAAN	PERBEDAAN	ORIGINILITAS PENELITIAN
2	Juanda Noer, Hery Kresnadi, dan Siti Halidjah dengan judul <i>Penggunaan Program ISpring 7.0 dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V</i>	Tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui <i>ISpring</i> Subjeknya adalah siswa kelas 5 SD	Mata pelajaran yang dipilih adalah matematika Menggunakan aplikasi <i>ISpring</i> tipe 7.0 Bentuk penelitiannya adalah PTK	Mata pelajaran yang dipilih adalah IPA sedangkan <i>software</i> yang digunakan adalah <i>iSpring</i> suite 9 dan bentuk penelitiannya adalah <i>Research and Development</i>
3	Rr. Madinatul Munawwaroh, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Dengan ISpring Pro 6.0.0 dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Mi Sultan Agung, tahun 2017</i>	Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>ISpring</i> Menggunakan teori pengembangan Borg dan Gall	Subjeknya adalah siswa kelas 4 SD Menggunakan <i>ISpring</i> Pro 6.0.0	Subjeknya adalah siswa kelas 5 semester 1 dengan mata pelajaran IPA. Sedangkan <i>software</i> yang digunakan adalah <i>iSpring</i> Suite 9
4	Faiqotul Himmah, <i>Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan ISpring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Kelas VIII, tahun 2017</i>	Pengembangan media berbasis <i>ISpring</i> untuk meningkatkan hasil belajar	Subjeknya adalah siswa SMP Kelas 8 dengan materi Zat Aditif Menggunakan <i>ISpring</i> Suite 8	Subjeknya adalah siswa kelas 5 semester 1 dengan mata pelajaran IPA. Sedangkan <i>software</i> yang digunakan adalah <i>iSpring</i> Suite 9
5	Rudy Alfiyansah, <i>Penggunaan Media Pembelajaran I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi, tahun 2016</i>	Penggunaan <i>ISpring</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Metode penelitiannya adalah <i>Quasi Experimental Design</i> Subjeknya adalah mahasiswa keperawatan dengan matakuliah keperawatan dasar gizi	Mata pelajaran yang dipilih adalah IPA sedangkan <i>software</i> yang digunakan adalah <i>iSpring</i> suite 9 dan bentuk penelitiannya adalah <i>Research and Development</i>

C. Paradigma Penelitian

Proses kegiatan belajar mengajar di kelas sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa. Kreatifitas guru menjadi hal penting dalam menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah memilih media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbasis *Software Ispring* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Software iSpring* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dari segi tampilan atau penyajian. Penggunaan media yang menarik akan menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar. Siswa yang tertarik untuk belajar akan memiliki minat belajar dari dalam diri mereka sendiri. Selain itu media pembelajaran berbasis *iSpring* juga diharapkan mampu membantu proses pembelajaran. Media yang dikembangkan ini disusun untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga nantinya menjadikan hasil belajar siswa meningkat.

Lebih jelasnya berikut merupakan kerangka pikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir