



## **STUDI LITERATUR: PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MENGUNAKAN PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* BERBASIS *ISPRING SUITE***

**Rian Saputra<sup>1)</sup>, Muhammad Alipia<sup>2)</sup>**

Email: rianhabib31@gmail.com<sup>1)</sup>, alipia.chairul321@gmail.com<sup>2)</sup>  
SMK Muhammadiyah 1 Rumbia<sup>1)</sup>, SMA Negeri 6 Bandar Lampung<sup>2)</sup>

### ***Abstract***

*Learning media plays a very important role in the learning process in the classroom. Learning media functions as an intermediary for educators to provide learning materials to students. By choosing the right media, learning can take place effectively and efficiently. In addition, rapid technological developments also affect the media used for learning. Along with these developments, learning media emerged. Android application is one of the results of technological developments in the world of education. One of the interactive media that can be accessed using Android is iSpring Suite which has many interesting features, one of which is interactive quizzes and can be created according to the educator's wishes.*

***Keywords: interest in learning and iSpring Suite***

### **Abstrak**

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara bagi pendidik untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan memilih media yang tepat, pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Selain itu, perkembangan teknologi yang pesat juga mempengaruhi media yang digunakan untuk pembelajaran. Seiring dengan perkembangan tersebut muncullah media pembelajaran. Aplikasi android merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Salah satu media interaktif yang dapat diakses menggunakan android yakni *iSpring Suite* yang memiliki banyak fitur menarik salah satunya yakni kuis interaktif dan dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan pendidik.

**Kata kunci: minat belajar dan *iSpring Suite***

### **I. PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan saat ini sulit dipisahkan dari pengetahuan mengenai teknologi. Teknologi dimanfaatkan sebagai fasilitas untuk menjangkau belajar serta mencetak peserta didik dengan kemampuan dan keterampilan yang mampu menguasai teknologi sebagai syarat pembelajaran abad 21. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi sangat diperlukan karena perkembangan era digital saat ini memaksa

para pendidik untuk menguasai keterampilan di bidang teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang berbeda (Budiman et al., 2021).

Semakin banyak siswa yang memiliki lalu gunakan perangkat seluler semakin besar kesempatan untuk menggunakan perangkat teknologi dalam pendidikan. mempelajari media menggunakan teknologi *mobile learning* merupakan salah satu kemungkinan



pengembangan lingkungan belajar yang inovatif. hari ini, Informasi dan teknologi mempengaruhi operasi sekolah massal informasi dan informasi baru menyebar dengan mudah dan tersedia untuk semua orang yang membutuhkannya. Di abad ini masa depan, peran dan kehadiran guru di ruangan kelas akan lebih menantang dan membutuhkan tingkat kreativitas yang sangat tinggi (Negara et al., 2019).

Proses pembelajaran di kelas harus interaktif, menantang, menantang dan memotivasi. Hal ini memberikan ruang lebih kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya sesuai dengan minat dan bakatnya.. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia seorang pendidik merupakan fasilitator bagi siswa. Selain itu pendidik juga harus mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang membuat siswa merasa senang sehingga memacu untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga mempengaruhi situasi pembelajaran. Dengan media yang sesuai maka pendidik dapat menhidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan materi dapat tersampaikan dengan baik.

Penggunaan media massa dalam proses pembelajaran tentunya memberikan efek

yang sangat positif bagi proses pembelajaran itu sendiri. Pernyataan ini didasarkan pada argumen tentang aktivitas media. Peran media adalah (1) melampaui batas ruang, waktu dan ukuran; (2) menghindari terjadinya susunan kata; (3) mengaktifkan siswa; (4) merangsang minat belajar siswa; (5) dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan adaptasi potensi indrawi siswa sehingga meningkatkan keberhasilan belajar (Purwanto et al., 2016).

Tujuan media massa tidak hanya untuk memudahkan penyampaian pesan, tetapi untuk merangsang minat belajar peserta didik. Dalam hal minat dan keterlibatan, *PowerPoint* menawarkan fitur seperti menambahkan grafik dan suara, menyesuaikan latar belakang dan warna yang meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Kelebihan *PowerPoint* yang dijelaskan di atas lebih bermanfaat bila digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan Media *PowerPoint* berbasis Multimedia *iSpring Suite* bertujuan untuk mendukung fasilitas yang ada, memudahkan pengelolaan pembelajaran siswa dan kemampuan mandiri dalam materi pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai



sumber alternatif yang memudahkan pemahaman materi abstrak untuk menyempurnakan dan mengaktifkan siswa saat mereka belajar (Zharfa & Saputro, 2022).

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian literatur atau studi literatur.

Studi pustaka adalah kegiatan yang melibatkan pencarian, penelaahan dan pembacaan literatur berupa jurnal dan buku serta sumber lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Materi yang diperoleh dilihat dan dipilah sesuai dengan kepentingan topik penelitian kemudian diolah kembali sedemikian rupa sehingga tersusun menjadi konsep penelitian. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan dari beberapa penelitian sebelumnya untuk menjawab bagaimana pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* terhadap minat belajar peserta didik (Rihani et al., 2022).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Atsani, 2020 menyatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima agar terjadi pembelajaran”. Media pembelajaran menurut Aqib, 2020 menyatakan bahwa “media pembelajaran

adalah segala macam benda yang dapat digunakan untuk memajukan pembelajaran”.

Definisi lingkungan belajar juga dijelaskan (Wulandari, 2020) yang menyatakan bahwa “lingkungan belajar pada umumnya merupakan alat bantu proses belajar mengajar.

Berkembangnya teknologi memberikan dampak signifikan terhadap lingkup pendidikan. Pendidik terus mencoba berbagai inovasi yang berkaitan dengan hal-hal seperti materi pembelajaran, serta kebutuhan penunjang sekolah. Hal ini kemudian menuntut kemampuan semua pihak baik guru maupun kepala sekolah untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi. Bentuk inovasi baru adalah lingkungan belajar berbasis teknologi informasi.

Secara konseptual, lingkungan belajar yang didukung TI yaitu proses belajar secara tatap muka dengan dukungan TI, ketika kepuasan berkurang, minat seseorang juga berkurang. Kepentingan yang dibahas di sini berbeda dengan kepentingan yang bersifat sementara, yang biasa disebut dengan keinginan sementara. Perbedaannya adalah bahwa minat yang tulus pada seseorang lebih cenderung menetap atau permanen. Keinginan sesaat ini mungkin awalnya



sebagai motivator, misalnya minat, keinginan tersebut dapat berangsur-angsur menurun sebab aktivitas yang ditimbulkannya hanya sementara (Nursyam, 2019).

Dimiyati & Mudjiono (dalam Uruk Huta, 2021) mengungkapkan “motivasi dalam belajar sangat diperlukan”. Ketika peserta didik mulai belajar akan memunculkan motifasi yang arahnya positif untuk belajar dengan gembira dan sukarela tanpa ada paksaan. Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki motivasi, ia tidak mempunyai minat untuk belajar, dan berdampak pada tugas yang tidak dikerjakan atau hilang, dan tidak peduli dengan nilai yang diterima, tidak ketat mengikuti aturan yang berlaku di sekolah. sekolah malas pergi ke sekolah (Budiman et al., 2021).

Minimnya daya imajinasi pendidik selama kegiatan belajar dan mengajar menjadikan peserta didik jenuh dan bosan. Dua perasaan yang muncul tersebut merupakan langkah pertama yang mempengaruhi motivasi belajar. Hal tersebut jika dibiarkan maka motivasi belajar akan menurun yang dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan lingkungan belajar yang digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan

perkembangan teknologi, karena pada akhirnya pemanfaatan lingkungan belajar menuntut perkembangan teknologi dan tinjauan sistem pembelajaran berjalan beriringan.

Motivasi belajar peserta didik sangatlah mempengaruhi minat belajar yang timbul. Dan penggunaan media interaktif *iSpring Suite* juga mampu memfalisistasi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Dengan hal tersebut, tentunya minat belajar peserta didik akan meningkat.

Media belajar *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* merupakan lingkungan belajar yang menggunakan teknologi digital. *Software* atau perangkat lunak *iSpring Suite* adalah alat yang memiliki berbagai fungsi pendukung untuk membuat materi pembelajaran seperti teks, animasi, video, efek, musik, dan kuis interaktif. (Nuraini et al., 2019:64) menyatakan bahwa “Perangkat lunak *iSpring* dapat digunakan sebagai berbagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas pendidik”. Perangkat lunak *iSpring Suite* terintegrasi dengan *Microsoft Powerpoint*, yang memiliki keunggulan membuat iklan *PowerPoint* lebih menarik dan mengubahnya menjadi format *Flash* (Budiman et al., 2021).



Penelitian yang dilakukan Irwanto menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *iSpring Suite* lebih baik dari *PowerPoint* dan positif dalam meningkatkan hasil belajar (Irwanto, 2020). Hal ini didukung oleh penelitian Imam Nurain, Utama dan Sabar Narimo bahwa penggunaan *iSpring Suite* dengan penyajian yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena materi atau konsep media disajikan secara komunikatif sebagai sumber pesan serta lebih mudah memahami materi pembelajaran. , media interaktif yang digunakan dalam *iSpring Suite* memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran (Nuraini et al., 2020). Keberhasilan siswa di dalam kelas menggunakan media interaktif *iSpring Suite* tentunya dipengaruhi oleh penciptaan media yang memenuhi dan mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rihani et al., 2022).

Kajian yang dilakukan oleh Dasmo menyatakan bahwa pemanfaatan lingkungan belajar interaktif berbasis *iSpring Suite* sebagai sarana pembelajaran sangat efektif dalam pembelajaran di kelas, yang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga ide yang disampaikan dapat diterima secara luas oleh siswa. perlu belajar, aktif dan tanggap serta tahu cara memecahkan masalah (Dasmo et al., 2020).

#### IV. KESIMPULAN

Media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* merupakan inovasi baru dalam pengembangan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital. Media tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif pada Era Teknologi merupakan respon terhadap upaya yang harus dilakukan untuk menghadapi era teknologi yang semakin cepat, untuk memberdayakan siswa dengan kemampuan menggunakan teknologi dan pengetahuan untuk memenuhi tuntutan abad ke-21 untuk memahami .Penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran menyebabkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik meningkat.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Budiman, I. A., Haryanti, Y. D., & Azzahrah, A. (2021). *Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 3, 144–150.
- Dasmo, D., Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9*. SINASIS (Seminar Nasional Sains), 1(1).
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui*



*Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2(2), 42–45.*

Nursyam, A. (2019). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan, 18(1), 811–819.*

Purwanto, W., RWW, E. T. D., & Hariyono, H. (2016). *Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat*

*Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 1(9), 1700–1705.*

Rihani, A. L., Maksun, A., & Nurhasanah, N. (2022). *Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar), 7(2), 123–131.*

Zharfa, M., & Saputro, B. (2022). *Pengembangan Media Power Point Berbasis Multimedia Ispring Suite 10 Materi Energi Listrik. Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar), 5(1), 26–39.*