



Pengaruh Media Ispringsuite9 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1

Nuraeni¹, Nadrah², Muh. Erwinto Imran³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
Universitas Muhammadiyah Makassar

¹ nuraeniii5678@gmail.com, ² muh.erwintoimran@yahoo.com, ³ nadrah@unismuh.ac.id

Alamat: Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar,
Sulawesi Selatan 90221

Korespondensi penulis : nuraeniii5678@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *ispringsuite9* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif atau *experiment (pre-experimental design)* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel dan populasi adalah siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 yang berjumlah 24 siswa. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah *pretest, posttest* dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes (*pretest dan posttest*). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa data analisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif diketahui nilai rata-rata (mean) *pretest* adalah 59,58 dan berada pada kategori rendah yaitu 75% sedangkan rata-rata (mean) *posttest* adalah 79,79 berada pada kategori tinggi yaitu 87,5%, nilai rata-rata pada *posttest* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest* dan analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 2,0686 dengan frekuensi $df=24-1=23$, pada taraf signifikansi=0,05 diperoleh t_{Tabel} adalah 6,067. Jadi $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau H_0 ditolak H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *ispringsuite9* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Labunag Baji 1.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPA, Media *Ispringsuite9*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of *ispringsuite9* media on science learning outcomes for fifth grade students of UPT SPF SD Negeri Laburan Baji 1. This type of research is quantitative or experimental (*pre-experimental design*) with a *one-group pretest-posttest design*. The sample and population were class V UPT SPF students at SD Negeri Labuang Baji 1, totaling 24 students. The instruments used to collect data are *pretest, posttest* and documentation. Data collection techniques in this study were observation and tests (*pretest and posttest*). The results showed that the data were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Data were analyzed using descriptive statistical analysis. It was known that the mean *pretest* was 59.58 and was in the low category, namely 75%, while the *posttest* mean was 79.79, which was in the high category, namely 87.5%. the average value of the *posttest* is higher than the average value of the *pretest* and inferential statistical analysis using the t test formula, it is known that the t count value obtained is 2.0686 with a frequency of $df = 24 - 1 = 23$, at a significance level = 0.05 obtained t Table is 6.067. So $t_{(Count)} > t_{Table}$ or H_0 is rejected H_1 is accepted. Based on the results of this study, it can be concluded that there is an influence of *ispringsuite9* media on the science learning outcomes of class V UPT SPF SD Negeri Labunag Baji 1.

Keywords: Science Learning Outcomes, *Ispringsuite Media9*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi juga

Pengaruh Media Ispringsuite9 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1

memungkinkan secara otodidak. Menurut veithzal dan sylviana (2012) Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk membangun dan meningkatkan mutu sumber daya manusia menuju era globalisasi yang penuh dengan tantangan sehingga disadari bahwa Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat fundamental bagi setiap individu. Oleh karena itu, kegiatan Pendidikan tidak dapat diabaikan begitu saja, terutama dalam memasuki era persaingan yang semakin ketat, tajam, berat pada abad millenium ini.

Media pembelajaran memiliki komponen penting dalam Pendidikan. Media pembelajaran adalah salah satu media yang digunakan dalam mewujudkan pembelajaran yang didalamnya terdapat bantuan pendidik dengan pengajaran dengan cara penyampaian pesan dari sumber pembelajaran kepada penerima pesan pembelajaran (Cahyono, 2019). Untuk iklim belajar yang menarik dan intuitif, pengajar dapat memanfaatkan berbagai Teknik dan media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran cerdas. Media pembelajaran dapat menciptakan latihan pembelajaran yang lebih menarik sehingga bisa mendorong motivasi siswa serta hasil belajar. Kemudian itu media pembelajaran dapat berisi data serta informasi yang Sebagian besar dipakai guna menciptakan struktur pembelajaran lebih layak dan terampil (Pribadi, 2018).

Media pembelajaran sangat berharga untuk bekerja dengan siklus belajar peserta didik pada wali kelas (Ahmadi, 2016). Pemanfaatan media pembelajaran bisa menolong pengajar membawa dunia luar ke dalam ruang belajar sehingga pemikiran teoritis dan asing menjadi konkret dan lugas oleh siswa. Jika perangkat pembelajaran bisa digarap dengan baik dan benar, maka sistem pembelajaran akan benar-benar ingin berjalan dengan baik (Wibawanto, 2017). Di dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti media pembelajaran interaktif berbasis ispringsuite 9. Latihan mendidik dan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran *ispringsuite 9* dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan intuitif. Pada penggunaan media *ispringsuite 9* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terkhusus pada mata pelajaran IPA.

Ispringsuite 9 merupakan program yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang tergabung dengan program Microsoft force point. Produk ini merupakan salah satu perangkat yang mengubah dokumen over show menjadi struktur coretan. Pemanfaatan *ispring suite 9* akan membuat media intuitif yang berisi media gambar, teks, suara, video, tes, dan keaktifan yang dapat menumbuhkan inspirasi peserta didik dalam pembelajaran IPA yang secara umum akan bersifat dinamis tepatnya pada tema 2 pokok bahasan organ pernapasan manusia dan hewan sehingga bisa mempengaruhi pengembangan hasil berlatih peserta didik. Mengingat efek samping dari peneliti sebelumnya yang meneliti tentang penerapan media ispringsuite 9

dikaji beberapa jenis ada yang meneliti tentang penerapan media *ispringsuite 9* dan pengembangan *ispringsuite 9*. Pada peneliti Dasmon dan Dkk (2020). Meneliti tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *ispringsuite 9* menemukan hasil bahwa terdapat pengaruh penting dalam pemanfaatan media pembelajaran cerdas berbasis *ispringsuite 9* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji yang diperoleh sangat besar. Pemanfaatan teknologi dalam dalam penataan alat pembelajaran sangat kuat dalam sistem pembelajaran, khususnya pada media pembelajaran interaktif dan pemanfaatan media *ispring suite 9* dapat menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan sehingga ide-ide yang disampaikan dapat diterima secara umum sedangkan Rahman (2017). Mengkaji tentang kemajuan media intuitif berbasis *ispringsuite 9* untuk lebih mengembangkan hasil belajar peserta didik “menemukan beberapa hal. Pertama skor validasi master pokok bahasan pada peningkatan media interaktif pengajaran IPA berbasis *I-spring* mendapat kemampuan besar tergantung pada evaluasi media pembelajaran IPA berbasis *I-spring* amat substansi serta tidak diperbarui. Kedua terdapat perbedaan nilai pembelajaran peserta penggunaan perangkat tayangan sains berbasis *I-spring* serta bisa lebih mengembangkan kesepakatan peserta didik yang diperkirakan menggunakan *pre teks* dan *post teks*. Pengaruh dari perangkat pembelajaran serta legitimasi mencapai 94% yang dimana sarana pembelajaran IPA berbasis *i-spring* sangat sah serta tidak perbarui. Kedua nilai belajar dengan memakai media pengajaran IPA berbasis *i-spring* ini terdapat perbedaan serta bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dan diukur dengan menggunakan tes sebelum dan tes sesudah. Berdasarkan dari analisis hasil pre tes menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dari *pre tes*. Kemudian Nury dab Dkk (2018). Meneliti tentang “pengembangan media interaktif berbasis dengan pokok bahasan organ pencernaan manusia” mengemukakan hasil bahwa media interaktif dapat membantu peserta didik belajar dengan konkret. Media ini berisi materi dengan didukung gambar, video, animasi, quiz, dan kunci jawaban untuk membantu peserta didik belajar mandiri. Selain itu, berdasarkan penelitian ahli materi mengenai kelayakan dan kepraktisan media interaktif berbasis *i-spring* layak untuk diimplementasikan dan sangat baik serta praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan pemeriksaan yang akan digunakan oleh peneliti ingin mencari tau dampak media *ispring suite 9* pada hasil berlatih peserta didik.

Berlandasan konsekuensi persepsi atau pertemuan yang dipimpin atau pertemuan yang dipimpin oleh analisis di ruang V UPT SPF SDN Labuang Baji ,kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPA adalah beberapa peserta didik masih menganggap pembelajaran IPA merupakan suatu mata pelajaran dengan materi yang cukup banyak serta sulit memahami gambar yang tersaji di buku teks sehingga peserta didik malas belajar. Harapan peneliti dengan

Pengaruh Media Ispringsuite9 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1

menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan sehingga peserta didik menjadi aktif dan tingkat penguasaan materi meningkat serta dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu itu media pembelajaran ispring suite 9 diakuisesuai kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan maka, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “pengaruh penggunaan media ispringsulte9 terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA siswa kelas V UPT SPF SDN Labuang Baji 1”

KAJIAN TEORI

1. Pengertian media pembelajaran

Menurut terminologi, kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab berasal dari kata “wasaaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sumiharsono dan Hasbiatul Hasanah, 2017). Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memperoleh dan menyusung kembali informasi visual atau verbal. Gerlech dan Ely (1971) dalam (Azhar, 2017). Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa berarti suati perantara dalam bentuk sarana dan prasarana yang digunakan oleh pendidik untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik guru dan bahan ajar. pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya bantuan saran dan prasarana penyampaian pesan dan media.

Sementara itu, Gegne (1970) dalam Arif, dkk (2012) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Asosiasi pendidikan nasional memiliki pengertian yang berbeda. Media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik bercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dimanipulasi dapat dilihat, didengar dan dibaca. Menurut (Kustandi, 2020) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi, 2020).

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu media juga

harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah di peelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik dengan benar.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan dan alat ataupun perantara yang dapat digunakan oleh pendidik di dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam menyampaikan isi materi pelajaran dengan maksud agar proses interaksi antara guru dan peserta didik dapat berjalan lancar sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Ispringsuite9

Menurut Hernawati (2010) *ispring* merupakan salah satu *tools* yang mengubah file presentase menjadi bentuk flash, secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft power point* sehinggamenggunakan tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Penggunaan aplikasi ini dapat membuat berbagai bentuk quiz, memasukan audio, video maupun youtube.

Aplikasi *ispringsuite9* adalah sebuah authoring *e-learning* serba guna yang memungkinkan dapat membuat beragam tipe konten *e-learning*. Dengan aplikasi *ispringsuite9* dapat membuat kuis, survey, interaksi, simulasi dialog atau perekam layar langsung ke aplikasi power point (Anikina, 2020). *Ispring suite 9* juga merupakan salah satu *tools* yang berintegrasi dengan *Microsoft power point* yang dapat di publish dalam bentuk HTML dan dapat dijadikan pada perangkat android dengan perangkat lunak XDK (Charmonman, et al., 2015).

Adapun kelebihan dari software *ispringsuite9* pada laman *ispringsuiteindonesia.com*, antara lain sebagai berikut:

a. *Quick star*

Pada jendela *quit star*, kita bisa memilih jenis materi yang ingin dibuat seperti kursus baru, atau servey, interaksi, simulasi dialog atau screencast, atau membuat materi yang sudah kita buat sebelumnya.

b. Menambahkan elemen baru ke dalam power point

Dengan *ispringsuite*, kita dapat mengubah presentase power point menjadi sistem pelatihan yang lebih interaktif dengan menambahkan beberapa elemen pendukung seperti file media, objek web narasi, audio dan video dan banyak lagi sebagainya.

c. Publikasi presentase format html 5

File yang sudah dapat di konfersi kedalam berbagai brntuk file seperti html atau dalamm bentuk kedalam bentuk video format mp4, Index hasil konfersi html file dapat

diakses secara offline dan online pada peramban manapun seperti chrom,opera mini,firefox dan lainnya.

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Sumartono,(2012) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu nilai yang menunjukkan hasil yang tertinggi dalam belajar yang di capai menurut kemampuan anak dalam mengerjakan sesuatu pada saat tertentu.

Adapun pengertian hasil belajar dikutip dari pengertian para ahli dalam buku Syahputra (2020), adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar merupakan bagian terpenting berubahnya tingkah laku seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2009) bahwa hasilbelajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif,afektif dan psikomotorik.
- 2) Hasil belajar juga merupakan hasil dari sebuah intreaksi seperti yang dikemukakan oleh Damiyanti dan mudjono (2006) bahwa hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncakproses belajar.
- 3) Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan lebih baik dibandingkan sebelumnya misalnya dari tidak tahu menjadi tahu,sikap kurang sopan menjadi sopan,dan sebagainya (Hamalik,2007).
- 4) Pada akhirnya hasil belajar adalah proses.seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2001) bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah di capai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang di lakukan.

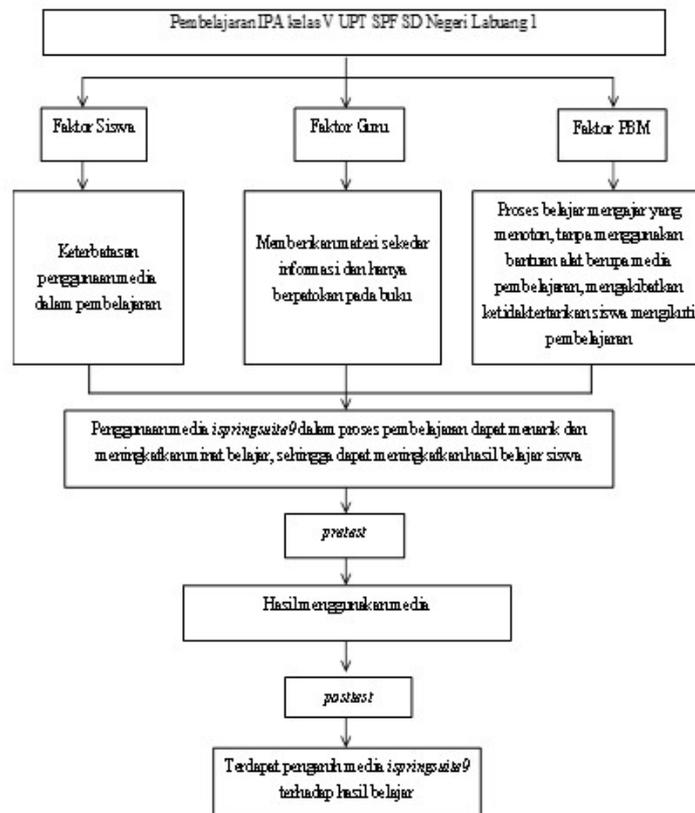
4. Pengertian IPA

IPA (ilmu pengetahuan alam) atau sering disebut sains, berasal darikata Natural Science artinya alamiah dan berhubungan dengan alam, sedangkan science artinya ilmu pengetahuan yaitu segala sesuatu yang di ketahui oleh manusia. Ahmad Susanto (2013) menyebutkan bahwa IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatanyang tepat pada sasaran serta menggunakan prosedur, dan di jelaskandengan

penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Wisudawati dan Sulistyowati (2017) mengemukakan bahwa IPA merupakan rumpun ilmu pengetahuan, memiliki karakteristik khusus yang mempelajari fenomena alam yang faktual (factual) baik berupa kenyataan (reality) atau kejadian (events) dan hubungan sebab akibat. Subiyanto (Wisudawati & Sulistyowati:2014) mengemukakan beberapa definisi yaitu: 1) suatu cabang pengetahuan yang menyangkut fakta-fakta yang tersusun secara sistematis dan menunjukkan berlakunya hukum-hukum umum, 2) pengetahuan yang didapatkan dengan jalan studi dan praktik, 3) suatu cabang ilmu terkait terutama dengan disusunnya hukum umum dengan induksi dan hipotesis.

5. Kerangka berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran IPA terdapat sebuah kasus yaitu keterbatasan penggunaan media pembelajaran penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran yang terlalu monoton dan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran sehingga

Pengaruh Media Ispringsuite9 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1

didapatkan sebuah solusi yaitu penggunaan media *ispringsuite9* dari penggunaan media *ispringsuite9* dapat ditentukan hasil belajar peserta didik dan didapatkan sebuah temuan yaitu terdapat pengaruh media *ispringsuite9* terhadap hasil belajar.

B. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu “Ada pengaruh media *ispringsuite* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di UPT SPF SD Negeri Labuang Baji1”.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2, H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak ada pengaruh media *ispringsuite9* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA siswa kelas V UPT SPF SDN Labuang Baji 1.

H_1 : Ada pengaruh media *ispringsuite9* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA siswa kelas V UPT SPF SDN Labuang Baji 1.

μ_1 : Rata-rata hasil belajar setelah menggunakan media *ispringsuite9*

μ_2 : Rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media *ispringsuite9*

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis dan teliti untuk melakukan kontrol kondisi, yang bertujuan mengungkapkan pengaruh penggunaan media pembelajaran. Jenis eksplorasi kuantitatif dengan *Pre Eksperimental Desing* yaitu jenis eksplorasi yang hanya memasukkan kelas sebagai uji coba yang dilakukan tanpa ditentukan korelasinya untuk mengetahui dampak pemanfaatan media pembelajaran *ispringsuite9* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA siswa kelas V UPT SPF SDN Labuang Baji 1 dengan melibatkan satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan khusus menggunakan media pembelajaran *ispringsuite9*, sedangkan kelas kontrol di lakukan seperti biasa tanpa menggunakan media pembelajaran *ispringsuite9*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1. Sampel yang digunakan adalah kelas V dengan jumlah 24 orang. Sebelum sistem pembelajaran dimulai, terlebih dahulu diberikan *pre-test* yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan dasar peserta didik terhadap bahan ajar IPA pokok bahasan sistem pernapasan manusia dan hewan. Kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan media *ispringsuite 9*. Setelah itu diberikan *posttest* untuk menentukan tingkat kemampuan peserta didik setelah melalui sistem pembelajaran dengan menggunakan media *ispringsuite 9*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1, kemudian informasi yang diperoleh melalui tes inkuiri hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dengan jumlah pertanyaan ke atas 25 angka, untuk menentukan hasil belajar peserta didik di kelas V SD. Adapun hasil dari pemeriksaan informasi ilustratif dan analisis penyelidikan informasi inferensial digambarkan sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Skor Pretest pada peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1

Untuk memberikan gambaran awal yang mendasari hasil belajar IPA peserta didik kelas V yang dipilih sebagai objek penelitian. Adapun disajikan nilai hasil belajar IPA peserta didik kelas V, sebelum diberikan penerapan (*pretest*):

Tabel 1 Statistik Skor Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri 1 Labuang Baji 1 Sebelum diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Statistik	Nilai Statistik
Bentuk Jumlah	24
Nilai Bagus	100
Nilai Teratas	80
Nilai Terbawah	35
Jangkauan Nilai (Range)	45
Nilai Rata-rata (Mean)	59,58
Standar deviasi	12,329

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar IPA peserta didik sebelum diberikan perlakuan kepada 24 peserta didik sebesar 59,58 dengan standar deviasi 12,329 dan nilai ideal 100 berada pada kelas rendah tergantung pada kalsifikasi hasil belajar peserta didik. Selanjutnya didapatkan hasil distribusi dan frekuensi hasil belajar peserta didik jika dikelompokkan lima kategori berikut ini:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 Sebelum diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah	9	37,5%
$60 \leq x < 70$	Kecil	9	37,5%
$70 \leq x < 80$	Cukup	4	16,6%
$80 \leq x < 90$	Banyak	2	8,3%
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui mengenai data dari hasil *pretest* peserta didik sebelum digunakan media *ispringsuite9* dalam pembelajaran. Ada banyak peserta didik yang masih berada pada kategori sangat rendah yaitu 9 peserta didik atau 37,5 %, 9 peserta didik atau 37,5 % berada dalam klasifikasi kategori rendah, 4 peserta didik atau 16,6 % termasuk dalam klasifikasi sedang, 2 peserta didik atau 8,3 % termasuk dalam klasifikasi tinggi, dan 0 peserta didik atau 0 % berada dalam klasifikasi sangat tinggi, serta tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi pada *pretest* ini.

Kemudian nilai hasil belajar sebelum menerapkan media *ispringsuite9* pada pembelajaran IPA terhadap peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 jika dikategorikan dalam KKM bias diketahui dalam tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 Sebelum diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	18	75%
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	6	25%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa peserta didik dikatakan tuntas apabila mendapat nilai paling kurang 70. Dari tabel 4.3 tersebut diketahui bahwa peserta didik yang mendapat nilai kurang dari 70 yaitu 18 peserta didik (75%) dan peserta didik yang mendapatkan nilai diatas 70 yaitu 6 peserta didik (25%). Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji1 yang tidak memenuhi KKM individu yaitu 18 peserta didik (75%) dari 24 peserta didik keseluruhan masuk pada level kurang.

a. Hasil belajar sesudah perlakuan (*posttest*)

Selanjutnya adalah gambaran hasil belajar peserta didik pada kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada pembelajaran IPA ditampilkan dalam tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Statistik Skor Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 Sesudah diberikan Perlakuan (*Posttest*)

Statistik	Nilai Statistik
Bentuk Jumlah	24
Nilai Bagus	100
Nilai Teratas	100
Nilai Terbawah	60
Jangkauan Nilai (Range)	40
Nilai Rata-rata (Mean)	79,79
Standar deviasi	10,782

Berdasarkan tabel 4 cenderung bahwa nilai normal setelah mendapat perlakuan 24 peserta didik adalah 79,79 dengan standar deviasi 10,782 dan nilai ideal 100 yang berada kelas tinggi tergantung pada klasifikasi peserta didik. Kemudian diperoleh distribusi frekuensi dan presentase yang memuat dalam lima kategori sebagai berikut:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 Sesudah diberikan Perlakuan (*Posttest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah	0	0%
$60 \leq x < 70$	Kecil	3	12,5%
$70 \leq x < 80$	Cukup	6	25%
$80 \leq x < 90$	Banyak	10	41,7%
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	5	20,9%
Jumlah		24	100

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa data dari hasil posttest peserta didik setelah digunakan media *ispringsuite* 9 dalam pembelajaran. Disini dapat dilihat mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik rata-rata nilai yang didapat siswa sudah mencapai KKM, terdapat 0 peserta didik atau 0 % yang ada dilevel sangat rendah, 3 peserta didik atau 12,5 % yang ada dilevel rendah, 6 peserta didik atau 25 % yang ada dilevel sedang, 10 peserta didik atau 41,7 % yang ada dilevel tinggi, dan 5 peserta didik atau 20,9 % yang ada dilevel sangat tinggi.

Kemudian jika hasil belajar dimasukkan kedalam pengkategorian berdasarkan KKM, maka nilai hasil belajar peserta didik setelah digunakan media *ispringsuite*9 bisa dilihat dalam tabel 6 berikut ini:

Tabel 6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 Sesudah diberikan Perlakuan (*Posttest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	3	12,5%
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	21	87,5%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel 6 tersebut total peserta didik yang tidak memenuhi standar ketuntasan minimum yaitu 3 peserta didik (12,5%) dan yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 21 peserta didik (87,5%). Dilihat dari gambaran deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 tergolong lebih lengkap dibandingkan sebelum perlakuan.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Pengujian ini memiliki tujuan dalam mengetahui rata-rata sebelum dan sesudah berdistribusi normal atau tidak. Dengan ketentuan pada pengujian berikut ini:

Apabila signifikansi $\geq 0,05$, berarti berdistribusi normal.

Apabila signifikansi $< 0,05$, berarti berdistribusi tidak normal.

Dalam penelitian ini hasil skor rata-rata yang diperoleh pada *pretest* dengan bantuan sistem SPSS versi 22 dengan Uji One Sample Kolmogorov- Simigrov ialah nilai signifikasinya $> 0,05$ yakni yakni $0,200 > 0,05$. Begitu pula dengan hasil nilai setelah digunakan media *ispringsuite9* (*posttest*) yang nilai signifikasinya $>$ dari $0,05$ yakni $0.200 > 0,05$. Sehingga dapat diketahui bahwa ada perbedaan antara hasil *pretest* dan hasil pada *posttest* yang berdistribusi normal

b. Uji Gain

Hasil dari sebelum dan setelah digunakan media *ispringsuite9* pada pembelajaran IPA kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 maka hasil yang didapatkan peserta didik akan dihitung dengan uji gain atau uji normalitas gain, ini dilakukan untuk melihat seberapa peningkatan hasil yang didapat peserta didik. Dari hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa nilai hasil rata-rata gain setelah diterapkan penggunaan media *ispringsuite9* pada pembelajaran IPA yaitu dalam tabel 7 berikut ini:

Tabel 7 Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1

Normalized Gain	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
$g < 0,3$	Rendah	5	20,9%
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	13	54,1%
$g \leq 0,7$	Tinggi	6	25%
Rata-Rata Gain	0,430	24	100

Berdasarkan tabel 7 tersebut dapat dilihat bahwa setelah digunakan media *ispringsuite9* pada pembelajaran IPA nilai rata-rata gain yang diperoleh ialah 0,430 yang artinya gain ternormalisasi ada pada level sedang.

c. Uji Hipotesis

Hasil dari hipotesis penelitian menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *ispringsuite9* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 8 Analisis Skor Pretest dan Posttest

No	Pre Test (X1)	Post Test (X2)	$d = X2 - X1$	d^2
1	55	70	15	225
2	60	85	25	625
3	45	75	30	900
4	45	70	25	625
5	60	80	20	400
6	65	95	30	900
7	70	85	15	225
8	60	80	20	400
9	50	75	25	625
10	60	95	35	1225
11	75	80	5	25
12	65	70	5	25
13	50	90	40	1600
14	75	100	25	625
15	80	60	-20	400
16	60	80	20	400
17	35	75	40	1600
18	55	65	10	100
19	65	85	20	400
20	40	80	40	1600
21	65	95	30	900
22	70	80	10	100
23	45	85	40	1600
24	80	60	-20	400
Jumlah	1430	1915	485	15925

Pengaruh Media Ispringsuite9 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai “Md” dengan rumus

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{485}{24} \\ &= 20,208 \end{aligned}$$

- b. Mencari nilai “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus

$$\begin{aligned} \sum x^2 &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 15925 - \frac{485^2}{24} \\ &= 6123,958 \end{aligned}$$

- c. Menentukan t_{Hitung} menggunakan rumus

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{20,208}{\sqrt{\frac{6123,958}{24(24-1)}}} = 6,067$$

- d. Menentukan hasil belajar nilai t_{Tabel}

Dalam penentuan t_{Tabel} pada penelitian ini yang taraf signifikasinya yaitu 0,05 atau $df = N-1 = 24 - 1 = 23$, maka nilai $t_{\text{Tabel}} = 2,0686$ dimana penentuan t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t.

Kemudian didapatkan t_{Hitung} 6,067 serta t_{Tabel} 2,0686 sehingga diketahui $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $6,067 > 2,0686$. Maka kesimpulannya yaitu dari t_{Hitung} dan t_{Tabel} dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh media *ispringsuite9* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penjelasan sebelumnya dapat diketahui bahwa penggunaan media *ispringsuite9* sebagai alat dalam pembelajaran IPA kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1 mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. Ini semua bias diketahui pada tabel mengenai analisis statistik deskriptif serta inferensial. Maka dapat dilihat pada tabel 9 yaitu yaitu pencapaian pengaruh media *ispringsuite9* sebagai berikut:

Tabel 9 Pencapaian pengaruh media *ispringsuite9* terhadap hasil belajar IPA

No	Indikator Pengaruh	Keterangan	Kesimpulan
1.	Hasil belajar peserta didik	Tuntas	Ada pengaruh
2.	Aktivitas peserta didik	Baik	Ada pengaruh

1. Pembahasan hasil analisis statistik deskriptif

Pada penggunaan media *ispringsuite9* pada pembelajaran IPA pembahasan tentang hasil analisis deskriptif mengenai nilai (1) hasil belajar dan (2) kegiatan peserta didik pada pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

a. Hasil belajar IPA peserta didik

Sebelum penggunaan media *ispringsuite9* pada pembelajaran bahwa ada 18 peserta didik atau 75% yang tidak mencapai ketuntasan belajar (skor yang didapat dibawah 70) dengan hal ini dapat diketahui bahwa sangat rendah atau memenuhi kriteria ketuntasan klasikal sebelum penggunaan media *ispringsuite9*.

b. Hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *ispringsuite9*

Setelah penggunaan media *ispringsuite9* pada mata pelajaran IPA hasil belajar yang peroleh peserta didik lebih baik karena langkah-langkah penggunaan media *ispringsuite9* pada pembelajaran IPA menuntut peserta didik belajar secara aktif, resportif, dan dapat menyelesaikan masalah.sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan media *ispringsuite9* pada pembelajaran IPA terdapat 21 peserta didik atau 87,5 % yang mencapai ketuntasan belajar (skor yang diperoleh sama > 70) hal ini bias diartikan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik telah sesuai dengan apa yang diharapkan.

Penggunaan media *ispringsuite9* dalam pembelajaran IPA diketahui dibawah KKM. Kemudian setelah penggunaan media (posttest) dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan media *ispringsuite9* hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta didik pada kegiatan pembelajaran dikelas dengan penggunaan media tersebut.

2. Pembahasan hasil analisis statistik inferensial

Hasil analisis statistik inferensial yang dimaksudkan adalah pembahasan terhadap hasil pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan hasil signifikan yang menampilkan bahwa nilai hasil belajar diatas 70 sesudah menggunakan media *ispringsuite9* pada pembelajaran IPA tampak bahwa nilai p (sig.(2-tailed) adalah 0.05. dengan demikan H_0 ditolak dan H_1 diterima karena rata-rata hasil belajar siswa lebih dari atau sama dengan KKM, sehingga setelah penggunaan media *ispringsuite9* ketuntasan hasil belajar peserta

Pengaruh Media Ispringsuite9 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1

didik secara klasikal diatas 70 %. Hasil dari analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang telah dilakukan pada bagian sebelumnya yakni bagian kajian pustaka telah mendukung teori-teori tersebut. Maka kesimpulan yang didapat ialah penggunaan media *ispringsuite9* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1.

Hal ini berarti bahwa penggunaan media *ispringsuite9* dalam pembelajaran IPA dapat mengakibatkan adanya perubahan pandangan peserta didik terhadap materi IPA yang sulit dan membosankan menuju IPA yang menyenangkan sehingga kemauan untuk belajar IPA semakin tinggi atau besar. Hal ini pembelajaran IPA menjadikan peserta didik aktif dan responsif dalam proses pembelajaran.

Tinjauan ini sesuai dengan penelitian yang dipimpin oleh Devi Yulia Rahma (2017) bahwa konsekuensi dan spekulasi menunjukkan bahwa H_a diakui dengan alasan bahwa t_{hitung} lebih penting dari pada t_{tabel} , sehingga cenderung dianggap ada perbedaan yang sangat besar dalam memahami gagasan siswa dikelas VC MIN Loloan Timur Jembrana Bali, memanfaatkan ilmu berbasis I-spring mengambil media dari kemajuan item. Dari hasil pretest normal cenderung terlihat bahwa $X_1 = 59,9$ dan posttest $X_2 = 90,75$, hal ini menunjukkan bahwa hasil posttest mengalami peningkatan sebesar 32,25. Antara siswa yang memanfaatkan hasil pengembangan media pembelajaran IPA bergantung pada I-spring dan tidak. Dengan demikian, hasil pembuatan media pembelajaran IPA berbasis mata air pada materi kerangka pernapasan manusia dan makhluk hidup mempengaruhi pemahaman ide siswa kelas V.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan hasil belajar yang didapat setelah menggunakan media *ispringsuite9* yaitu 79,79 dengan dimana standar deviasinya yaitu 10,782 pada pembelajaran IPA kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1. Olehnya itu bias dikatakan tentang nilai hasil rata-rata yang diharapkan telah tercapai. Karena nilai IPA tersebut sesudah penggunaan media *ispringsuite9* lebih tinggi dari rata-rata sebelum penggunaan media *ispringsuite9*, maka dapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *ispringsuite9* hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1.

B. Saran

Berlandaskan rangkuman diatas, beberapa saran dapat dikemukakan dari hasil yang didapatkan pada penelitian tersebut diantaranya:

1. Pengajar seharusnya senantiasa memberikan pengajaran dengan fasilitas yang ada disekolah khususnya media pembelajaran berbentuk audio visual yang dapat mempermudah proses pembelajaran untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa.
2. Mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *ispringsuite* ini dengan menerapkan pada mata pelajaran yang berbeda untuk melihat apakah bahan ajar yang berbeda layak untuk menggunakan media ini untuk mencapai target pembelajaran yang normal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam, 2016. *Pengantar Pendidikan Asas Dan Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Anikina, Zhana. 2020. Integrating Engineering Education and Humanities for Global Intercultural Perspective. *Lecture Notes in Networks and System*. ISSN: 2367-3370.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Cahyono, Guntur. 2019. *Media pembelajaran "Teori dan Praktik Pembelajaran*. Sukuharjo: Oase Pustaka.
- Veithzal dan Sylviana Murni. 2012. *Education Managemen*. Cet II. Jakarta:Rajawali Pers.
- Charmonman,T.S, dkk 2015. A survey of Apps for E-Learning 2015. *The twelfth international conference on e-learning for knoeledge-Based society (p.49.1-49.4)*.
- Dasmo, dkk. 2020. *Peningkatan hasil belajar fisika melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring suite 9*. Sinasis 1 (1) (2020). Prosiding Seminar Nasional Sains..
- Haeruddin dan Sudjiono, E. H. 2015. *Pembelajaran Sains (IPA) Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Makassar: Badan Penerbit Makassar
- Hernawati, kuswati. 2010. *Modul Pelatihan Ispring Presenter*.
- Hidayat, Dudung Rahmat, dkk. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PTImperial Bhakti Utama..
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Muchson, M. 2017. *Statistik Deskriptif*. Bogor: Guepedia.
- Pribadi, A. Benny. 2019. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: prenadanamedia
- Rahma, Yulia Devi. 2017. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MadrasahIbtidaiyah Negeri Laloan*

Pengaruh Media Ispringsuite9 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1

Timur Jembrana Bali. (Online).

- Ririn, Nury. 2018. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ciptomulyo. *Jurnal ilmu pendidikan. Vol (8), no (2).*
- Riyana, Cepy. 2012. Media pembelajaran. Jakarta pusat: Direktorat jendral pendidikan islam.
- Sudirman, Arif S. (dkk). 2012. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya.* Depok: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media pengajaran.* Bandung: sinar baru algesindo.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: CV Alvabeta.
- Sumartono. 2012. *Interaksi Belajar Mengajar.* Surabaya: Usaha Nasional
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbayatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran.* Jawa Timur : CV Pustaka abadi
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta:Kencana.
- Syahputra, Edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar.* Sukabumi: Haura Publishing.
- Trianto.2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Jakarta : Prestasi Pustaka
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.* Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.