

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ISPRING SUITE*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI
DI UPTD SDN 19 PAREPARE**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd.)
pada Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

PAREPARE

Oleh:

ETI IRAHAYU

NIM: 2120203886108001

PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

TAHUN 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eti Irahayu
NIM : 2120203886108001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara etika akademik dikutip dalam naskah ini dengan menyertakannya sebagai sumber referensi yang dibenarkan. Bukti hasil cek keaslian naskah tesis ini terlampir.

Apabila dalam naskah tesis ini terbukti memenuhi unsur plagiarisme, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 19 Juli 2024



Peneliti

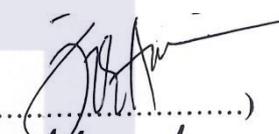
Eti Irahayu

PAREPARE

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudari Eti Irahayu, NIM: 2120203886108001, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Ketua : Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag.

(.....)


Sekretaris : Dr. Usman, M.Ag.

(.....)


Penguji I : Dr. Ahdar, M.Pd.I.

(.....)


Penguji II : Dr. Firman, M.Pd.

(.....)


Parepare, 19 Juli 2024

Diketahui oleh


Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare


Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A.P
NIP. 198403122015031004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah Swt., atas nikmat hidayah dan inayah-Nya kepada peneliti, sehingga dapat tersusun Tesis ini sebagaimana yang ada di hadapan pembaca. Salam dan salawat atas Rasulullah Saw., sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna dan menjadi referensi spritualitas dalam mengemban misi *khalifah* di muka bumi.

Peneliti ucapkan terima kasih yang tak terhingga dan setulus-tulusnya kepada suami tercinta Suardi, S.H.I. serta Ibunda tercinta Syamsiah, dimana mereka merupakan orang yang sangat berjasa bagi peneliti, memberi semangat, dukungan, nasihat-nasihat, serta berkah do'a tulusnya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan tugas akademik dengan baik. Teruntuk ayahanda alm. Salman, semoga ilmu dan gelar yang diperoleh ini, berkah dan manfaat untuk beliau di akhirat. Untuk kedua anak saya, Nur Muaffan dan Dhiya Fakhirah yang selalu menjadi penyemangat dan penyejuk hati. Begitu pula ucapan terima kasih kepada saudara saya Subair beserta istri Nur Fadilah Eka Dinar dan Riswandi beserta istri Reski Indah Wahyuni, serta seluruh keluarga dan sahabat yang turut memberikan do'a, dukungan dan semangat. Selanjutnya, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti menghaturkan rasa terimah kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepuddin, S.Pd., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd., Dr. M. Ali Rusdi, S.Th.I., M.H.I, masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A., dan Dr. Agus Muchsin, M.Ag., masing-masing sebagai Direktur Pascasarjana IAIN Parepare dan Wakil Direktur Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik kepada Peneliti dalam proses dan penyelesaian Program Studi.

3. Dr. Usman, M.Ag., selaku Ketua Prodi PAI Pascasarjana IAIN Parepare dan segenap staf Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan pelayanan yang sangat baik dan tanggap terhadap keperluan peneliti.
4. Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag. dan Dr. Usman, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing yang sangat berjasa dan begitu hebat dalam memberikan bimbingan akademik dan moril kepada peneliti.
5. Dr. Ahdar, M.Pd.I. dan Dr. Firman, M.Pd., selaku dewan penguji yang telah memberikan sumbangsih saran dan kritik yang membangun bagi peneliti.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan ilmu dan tuntunan kepada peneliti.
7. Pimpinan dan pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan kepada peneliti dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis.
8. Seluruh guru dan teman seperjuangan peneliti yang tidak sempat disebut namanya satu per satu yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi peneliti.

Semoga Allah swt., senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu peneliti dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga naskah Tesis ini bermanfaat.

Parepare, 19 Juli 2024



Peneliti

Eti Irahayu

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Penelitian Relevan	6
B. Tinjauan Teori.....	9
1. Teori Behavioristik.....	9
2. Teori Belajar Sosial (<i>Social Learning Teory</i>)	14
C. Tinjauan Konseptual	21
1. Media Pembelajaran	21
2. Media <i>iSpring Suite</i>	33
3. Motivasi Belajar.....	40
4. Pendidikan Agama Islam.....	44
D. Kerangka Pikir.....	51

BAB III METODE PENELITIAN.....	53
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	53
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	54
C. Populasi dan Sampel.....	54
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	56
E. Defenisi Operasional Variabel	58
F. Instrumen Penelitian.....	58
G. Teknik Analisis Data.....	59
H. Prosedur Eksperimen.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Deskripsi Hasil Penelitian	65
B. Pengujian Hipotesis	104
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	105
1. Penggunaan Media Pembelajaran <i>iSpring Suite</i> pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare	105
2. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran <i>iSpring Suite</i> pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.....	112
BAB V PENUTUP.....	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Implikasi	122
C. Rekomendasi.....	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 : Sampel Peserta didik.....	55
Tabel 4.1 : Data Kelas Eksperimen.....	66
Tabel 4.2 : Data Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4.3 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	69
Tabel 4.4 : Hasil Uji Validitas Soal.....	70
Tabel 4.5 : Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	71
Tabel 4.6 : Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4.7: Persentase Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 4.8 : Lembar Observasi Motivasi Belajar Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran <i>iSpring Suite</i>	76
Tabel 4.9 : Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 4.10 : Persentase Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 4.11 : Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	80
Tabel 4.12 : Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	83
Tabel 4.13 : Persentase Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.14: Lembar Observasi Motivasi Belajar Peserta didik Terhadap Pembelajaran Konvensional.....	85
Tabel 4.15 : Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4.16 : Persentase Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	88
Tabel 4.17 : Deskripsi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	89
Tabel 4.18 : Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	91
Tabel 4.19 : Nilai Persentase Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	92
Tabel 4.20 : Nilai Persentase Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	93
Tabel 4.21 : Hasil Uji Deskriptif.....	94
Tabel 4.22 : Hasil Uji Normalitas Data.....	96

Tabel 4.23 : Hasil Uji <i>Paired t Test</i>	98
Tabel 4.24 : Uji Homogenitas Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	99
Tabel 4.25 : Uji <i>Mann Whitney T Test</i>	100
Tabel 4.26 : Hasil <i>Mean Rank</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	101
Tabel 4.27 : Deskriptif <i>N Gain Score</i>	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Konsep Bandura tentang <i>Reciprocal Determinism</i>	17
Gambar 2.2: Bagan Kerangka Pikir	52
Gambar 2.3: Alur Prosedur Penelitian	64



PEDOMAN TRANSLITERASI

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	s\	s\	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	h}a	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	z\al	z\	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	s}ad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	d}ad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	t}a	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	z}a	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
هـ	ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fat}ah dan ya'</i>	ai	a dan i
اَوَّ	<i>fath}ah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كيف : *kaiifa*

هول : *hauula*

3. Maddah

Madda atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ.....اِ.....اِ	<i>Fath}ah dan alif atau ya'</i>	a	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah dan ya'</i>	i	i dan garis di atas
وُ	<i>dammah dan wau</i>	u	U dan garis di atas

Contoh:

قيل : *qiila*

يموت : *yamutu*

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu: *ta' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*
 الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fad}ilah*
 الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid (ˆ)*, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*
 نَجَّيْنَا : *najjaina*
 الْحَقُّ : *al-haqq*
 نَعِمٌ : *nu'ima*
 عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah (ِ)*, maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *i*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
 عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalah</i> (<i>az-zalzalah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-biladu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Bila hamzah terletak di awalkata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'muruna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

8. Penelitian Kata Arab Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia

akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'an), *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi Zilal al-Qur'an
Al-Sunnah qabl al-tadwin

9. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

الله دِينُ *dinullah* بالله *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fi rahmatillah*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf

kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa ma Muhammadun illarasul

Inna awwal baitin wudi 'alinnasi lallazi bi Bakkatamubarakan

Syahrul Ramadan al-lazi unzila fih al-Qur'an

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

swt.	=	<i>subhanahu wa ta'ala</i>
saw.	=	<i>sallallahu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-salam</i>
H	=	Hijrah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
w.	=	Wafat tahun
QS.../...: 4	=	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	=	Hadis Riwayat

ABSTRAK

Nama : Eti Irahayu
NIM : 2120203886108001
Judul Tesis : Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare

Proses pembelajaran yang berlangsung belum terjadi dengan efektif dan maksimal. Media pembelajaran yang digunakan seperti papan tulis dan buku paket, serta pemberian tugas dalam bentuk lembar kerja yang monoton, menimbulkan kejenuhan dan membuat motivasi belajar peserta didik rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian dilakukan di UPTD SDN 19 Parepare. Jumlah populasi peserta didik di sekolah tersebut sebanyak 194 orang dan sampel yang ditarik sebanyak 45 orang yang terbagi dalam dua kelas yaitu 25 peserta didik pada kelas eksperimen dan 20 peserta didik pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan dan pengolahan data menggunakan observasi, *pre-test* dan *post-test* serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif analisis.

Hasil penelitian menemukan bahwa: (1) Penggunaan *iSpring Suite* dalam pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengalaman belajar peserta didik serta guru, meskipun membutuhkan upaya tambahan dalam mendukung implementasi yang sukses dan berkelanjutan. (2) Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil Uji *Mann-Whitney Test*, tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 5% dengan tingkat kepercayaan 95% dan derajat kebebasan sebesar 8. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.000, yang berarti $0.000 < \alpha = 0.05$, artinya terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*. Demikian karena *iSpring Suite* dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga berdampak terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran; *iSpring Suite*; Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Name : Eti Irahayu
NIM : 2120203886108001
Tittle : Utilizing iSpring Suite Learning Media to Enhance Student
Motivation in Islamic Education at UPTD SDN 19 Parepare

The learning process has not been effective and optimal. Traditional teaching methods, including the use of blackboards, textbooks, and monotonous worksheets, have led to student boredom and low motivation. This study aims to explore how iSpring Suite learning media can enhance students' motivation in Islamic Religious Education (PAI) at UPTD SDN 19 Parepare.

This research employs an experimental design conducted at UPTD SDN 19 Parepare. The total student population at the school is 194, with a sample of 45 students divided into two classes: 25 students in the experimental class and 20 in the control class. Data collection and processing techniques include observation, pre-tests, post-tests, and documentation. Data analysis techniques use descriptive analysis.

The findings of the study reveal that: (1) The use of iSpring Suite in PAI learning at UPTD SDN 19 Parepare shows significant potential for enhancing the effectiveness of the learning process and improving the learning experience for both students and teachers, although it requires additional effort to ensure successful and sustainable implementation. (2) There is a notable increase in student learning motivation after using iSpring Suite learning media in PAI classes at UPTD SDN 19 Parepare. This is evidenced by the results of the Mann-Whitney Test, where the significance level obtained is 5% with a confidence level of 95% and a degree of freedom of 8. The significance value obtained is 0.000, which means $0.000 < \alpha = 0.05$, indicating a significant increase in student learning motivation after using iSpring Suite learning media. This improvement is attributed to iSpring Suite's ability to facilitate a more interactive and engaging learning process, thus boosting students' motivation to learn.

Keywords: Learning Media; iSpring Suite; Learning Motivation.

تجريد البحث

الإسم : إتي إيرا حابو
رقم التسجيل : 2120203886108001
موضوع الرسالة : استخدام وسائل التعليم *iSpring Suite* لزيادة دافعية الطلاب
في تعلم التربية الإسلامية في وحدة تنفيذية فنية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 19 باريباري.

لم تتم العملية التعليمية بفعالية وكفاءة. وسائل التعليم المستخدمة مثل اللوحة والكتب المدرسية، وكذلك الواجبات المنزلية في شكل أوراق العمل الروتينية، تسبب الملل وتجعل دافعية الطلاب منخفضة. لذلك، فإن هدف هذه الدراسة هو معرفة كيفية استخدام وسائل التعليم *iSpring Suite* لزيادة دافعية الطلاب في تعلم التربية الإسلامية في وحدة تنفيذية فنية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 19 باريباري.

نوع الدراسة المستخدمة في هذا البحث هو التجريبي. أجريت الدراسة في وحدة تنفيذية فنية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 19 باريباري. بلغ عدد الطلاب في المدرسة 194 طالبًا واختيرت عينة مكونة من 45 طالبًا موزعين على فصلين، حيث كان هناك 25 طالبًا في الفصل التجريبي و20 طالبًا في الفصل الضابط. طرق جمع البيانات التي استخدمتها في هذا البحث هي طريقة الملاحظة، والاختبارات القبليّة والبعديّة، بالإضافة إلى التوثيق. طريقة تحليل البيانات تستخدم التحليل الوصفي.

وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي: (1) استخدام *iSpring Suite* في تعلم التربية الإسلامية في وحدة تنفيذية فنية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 19 باريباري. يظهر إمكانيات كبيرة لزيادة فعالية التعليم وتجربة التعلم للطلاب والمعلمين، رغم أنه يتطلب جهدًا إضافيًا لدعم التنفيذ الناجح والمستدام. (2) هناك زيادة في دافعية الطلاب بعد استخدام وسائل التعليم *iSpring Suite* في تعلم التربية الإسلامية في وحدة تنفيذية فنية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 19 باريباري. وقد تم إثبات ذلك من خلال اختبار *Mann-Whitney*: مان-ويتني حيث بلغت نسبة الدلالة 5% مع مستوى ثقة 95% ودرجة حرية 8. وكانت قيمة الدلالة 0.000، مما يعني $0.000 < \alpha = 0.05$ ، مما يشير إلى زيادة دافعية الطلاب بعد استخدام وسائل التعليم *iSpring Suite*. وذلك لأن *iSpring Suite* يمكن أن يسهل عملية التعلم التفاعلي والجذاب، مما يؤدي إلى زيادة دافعية تعلم الطلاب.

الكلمات الرئيسية: وسائل التعليم؛ *iSpring Suite*؛ دافعية التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam berperan penting dalam pembentukan karakter dan moralitas individu, utamanya dalam konteks pendidikan di sekolah. Dengan peran penting tersebut, maka seyogyanya proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung dengan efektif dan maksimal. Namun, dalam proses pembelajaran ada tantangan yang kerap dihadapi, salah satunya adalah bagaimana menciptakan situasi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik agar termotivasi belajar secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana yang diharapkan.

Kurikulum yang berubah dari waktu ke waktu, memberikan pemahaman bahwa pendidikan sudah seharusnya dilaksanakan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan yang lebih kompleks. Perbaikan dan perubahan dalam proses pembelajaran pun terus dilakukan pendidik guna memberikan pengalaman belajar terbaik terhadap peserta didiknya. Para pendidik dituntut untuk terus berinovasi dalam menerapkan metode dan media pembelajaran yang mampu mendukung peserta didik belajar secara maksimal, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga menunjang terwujudnya media pembelajaran yang efektif dan mampu memfasilitasi penyampaian informasi, pemahaman konsep dan pengembangan keterampilan peserta didik secara optimal. Media pembelajaran yang efektif mampu mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menarik, bermakna, dan membangun, baik bagi peserta

didik maupun pendidik. Dalam konteks pembelajaran modern, dimana peserta didik memiliki akses luas terhadap teknologi dan informasi, media pembelajaran menjadi lebih penting daripada sebelumnya.

Pentingnya media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya di lingkungan pendidikan sekolah dasar, tidak dapat disangkal. Melalui media pembelajaran, konsep-konsep agama, nilai-nilai moral, kisah-kisah inspiratif, dan ibadah-ibadah dapat tersampaikan dengan cara visualisasi dan interaktif. Anak-anak di tingkat sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap gambar, audio, dan video daripada teks atau ceramah panjang.

Media pembelajaran dalam bentuk visual, audiovisual, dan multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan memikat perhatian peserta didik. Media pembelajaran juga memungkinkan peserta didik agar terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengasah keterampilan, kolaborasi, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang efektif tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga dapat memotivasi peserta didik untuk dapat belajar lebih maksimal, sehingga mampu memperkuat pemahaman mereka dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Motivasi belajar peserta didik sekolah dasar perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini menjadi sangat penting karena timbulnya motivasi belajar peserta didik menjadi kunci sukses berlangsungnya proses pembelajaran yang maksimal. Peserta didik sekolah dasar adalah kelompok usia yang penuh dengan rasa ingin tahu dan energi untuk belajar. Namun, untuk mempertahankan minat belajar mereka dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, penting bagi pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan relevan dengan kehidupan mereka.

Materi pelajaran yang dikemas dengan media pembelajaran yang interaktif, seperti adanya teks dan gambar animasi, tayangan video pendek, dan simulasi yang menarik, serta dilengkapi dengan kuis interaktif mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan memikat perhatian peserta didik. Peserta didik akan merasa lebih antusias dan terlibat dalam proses belajarnya. Mereka memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi konsep-konsep baru, menguji pemahaman mereka, dan melibatkan keterampilan mereka dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SDN 19 Parepare, ditemukannya *gap* antara proses pembelajaran yang semestinya diimplementasikan dengan kenyataan di lapangan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum terjadi dengan efektif dan maksimal. Media pembelajaran yang digunakan seperti papan tulis dan buku paket, serta pemberian tugas dalam bentuk lembar kerja yang monoton, menimbulkan kejenuhan dan membuat motivasi belajar peserta didik rendah. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu mendukung kebutuhan dan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda. Peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti gaya belajar visual, auditori dan kinestetik, belum mampu diakomodir secara keseluruhan dengan media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik tidak menemukan cara belajarnya yang efektif.

Problematika yang diidentifikasi pada proses pembelajaran di UPTD SDN 19 Parepare, merujuk pada kebutuhan adanya perubahan dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*, diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan aplikasi *iSpring Suite* yang telah terintegrasi dengan *PowerPoint* dapat menghasilkan sebuah media

pembelajaran interaktif yang mudah dan praktis untuk digunakan oleh peserta didik kapan pun dan dimana pun tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Hal ini bisa menjadi langkah yang tepat dan efektif dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di UPTD SDN 19 Parepare. Dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif diharapkan mampu mengatasi *gap* yang terjadi dalam proses pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran yang berdiferensiasi atau sesuai dengan kebutuhan belajar setiap peserta didik, sehingga membawa perubahan positif yaitu meningkatnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan tujuan menggunakan aplikasi *iSpring Suite* untuk menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan merumuskan judul penelitian yaitu “Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare?
2. Apakah media pembelajaran *iSpring Suite* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.
2. Untuk mengetahui media pembelajaran *iSpring Suite* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penggunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif yang signifikan bagi pengembangan bidang akademis, khususnya dalam memperluas dan memperkaya pengetahuan umum dan khususnya dalam ilmu keislaman, terutama yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan menerapkan teknologi ini, diharapkan dapat tercipta suatu metode pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan serta tantangan dalam pendidikan saat ini, memberikan kontribusi yang berarti dalam pemahaman dan pengembangan materi pelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai keagamaan dan keislaman..

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti sebagai panduan dalam mengatasi tantangan terkait rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memperkuat komitmen terhadap pembelajaran nilai-nilai keagamaan dan keislaman.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Penelitian relevan menunjukkan beberapa kajian terdahulu yang memiliki kesamaan maupun perbedaan dengan fokus kajian terkini. Beberapa penelitian relevan digunakan peneliti dengan penelitian media pembelajaran PAI adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama dilakukan oleh Siti Rhomadhoni dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar*”. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android dalam mengajarkan akidah dan akhlak, dengan fokus pada teladan Nabi Ibrahim, mendapat penilaian yang sangat baik dari berbagai ahli. Validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat kesesuaian sebesar 84,83%, dengan kategori yang sangat layak. Sementara itu, ahli media memberikan penilaian layak dengan persentase 73%, dan ahli bahasa memberikan penilaian sangat layak sebesar 94%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *iSpring Suite* berbasis android efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran akidah dan akhlak. Implementasi media ini diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan bagi pengajaran di madrasah, memperkuat proses pembelajaran nilai-nilai keagamaan dengan lebih baik.¹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu dari aspek tujuan peningkatan minat belajar pada pembelajaran PAI sedangkan perbedaannya yaitu

¹Siti Rhomadhoni, “*Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar*”. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah Vol. 7, No. 1, Januari - Juni 2022

dari aspek yang ingin dikembangkan, dalam penelitian ini peneliti akan fokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik sedangkan penelitian terdahulu fokus pada aspek pengembangan media.

Penelitian kedua dilakukan oleh Rofidatul 'Aisyah dengan judul "*Validitas Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Pemahaman Shalat Jama' dan Qashar*". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dengan menggunakan *iSpring Suite* memberikan manfaat signifikan bagi guru dan peserta didik. Aplikasi *iSpring Suite* memungkinkan penyajian materi multimedia dengan persentase yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan, karena menyertakan audio, video, dan soal-soal kuis yang terintegrasi secara komprehensif. Selain itu, materi tersebut dapat diakses secara offline, memungkinkan fleksibilitas dalam penggunaannya di lingkungan pembelajaran.²

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini dari aspek penggunaan *iSpring* dalam proses pembelajaran sedangkan perbedaannya yaitu dari aspek yang ingin dikembangkan, dalam penelitian terdahulu aspek yang akan dikembangkan ialah pemahaman shalat jama' dan qashar sedangkan pada penelitian ini yaitu peningkatan motivasi belajar PAI.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Amrini Shofiyani dengan judul "*Implementasi Media Pembelajaran Interaktif iSpring Suite pada Mata Pelajaran Aswaja untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SMP Islam Mbah Bolong Kelas VII*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *iSpring Suite* dalam pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*, dengan menggunakan desain penelitian eksperimen *One Group Pretest-Posttest*, telah membawa dampak

²Rofidatul 'Aisyah, "*Validitas Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Pemahaman Shalat Jama' dan Qashar*" TARLIM Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 4 No. 2 September 2021

positif. Media pembelajaran yang sebelumnya terbatas pada buku modul belajar telah diubah menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui ponsel Android. Analisis kebutuhan dilakukan pada tahap awal untuk merancang desain media pembelajaran *iSpring Suite* dalam mata pelajaran Aswaja. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Islam Mbah Bolong yang mengimplementasikan media pembelajaran *iSpring Suite* terbukti signifikan, dengan nilai rata-rata pretest yang meningkat dari 34 menjadi 78,67 pada posttest. Respons peserta didik terhadap media ini mencapai 74%, menunjukkan penerimaan yang positif. Uji t menunjukkan bahwa nilai Asymp Sig. (2-tailed) adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dalam mata pelajaran Aswaja di SMP Islam Mbah Bolong.³

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penggunaan *iSpring Suite* yang diintegrasikan dengan *Microsoft PowerPoint* untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif, sedangkan aspek perbedaan penelitian ini yaitu dalam hal fokus penelitian, dimana penelitian terdahulu fokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian ini fokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan *iSpring* menurut Daryanto ialah Program ini merupakan integrasi yang dapat dipakai dalam pengajaran dengan *Microsoft PowerPoint*. Produk ini memperbarui dokumen slide menjadi format yang lebih interaktif. Memanfaatkan *iSpring* berbasis *PowerPoint* menghasilkan media yang intuitif dengan berbagai elemen seperti gambar, teks, audio, video, dan kuis, dengan

³Amrini Shofiyani, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif *iSpring Suite* pada Mata Pelajaran Aswaja untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SMP Islam Mbah Bolong Kelas VII" *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kajian Linguistik* Vol. 6, No. 2, Juli 2023

beragam format. Hasilnya bisa disebarakan dalam format *flash* untuk diakses secara *online* maupun *offline*.⁴

Menurut Wardana, penggunaan *Microsoft PowerPoint* dalam pembelajaran memungkinkan gagasan-gagasan untuk disajikan dengan lebih menarik dan jelas. *Microsoft PowerPoint* membantu dalam membuat slide, merancang outline presentasi, dan menyajikan materi secara elektronik. Ini juga memungkinkan tampilan slide yang dinamis serta menyertakan elemen-elemen seperti clipart yang menarik, semua dapat dengan mudah ditampilkan di layar monitor komputer.⁵ Menurut Arsyad, *PowerPoint* adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Microsoft* dan digunakan secara luas oleh berbagai kalangan untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. *PowerPoint* terkenal karena kemampuannya dalam mengolah teks, gambar, dan animasi yang menjadikannya sangat menarik. Salah satu keunggulannya adalah beragam fitur desain yang memudahkan pengguna untuk mengubah tampilan presentasi sesuai kebutuhan.⁶

Berdasarkan pendapat para ahli terkait dengan manfaat media pembelajaran PPT dan *iSpring Suite*, maka pemanfaatan kedua aplikasi tersebut secara maksimal diharapkan mampu membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta dapat lebih menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik.

B. Tinjauan Teori

1. Teori Behavioristik

Teori Behavioristik mengkaji perilaku manusia. Pendekatan behavioral ini menekankan pentingnya belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia, di mana

⁴ Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2021)

⁵ Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen. Guru dan Calon Pendidik*. (Pustaka Abadi, 2020).

⁶ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), h. 89.

perilaku tersebut timbul sebagai respons terhadap rangsangan atau stimulus, mengikuti prinsip-prinsip mekanistik yang teratur.⁷ Teori behavioristik merupakan pendekatan dalam psikologi yang menekankan pentingnya belajar dalam menjelaskan perilaku manusia. Teori ini berfokus pada hubungan antara stimulus (rangsangan) dan respons (reaksi) yang muncul sebagai akibat dari interaksi tersebut.

Behaviorisme adalah pendekatan psikologi yang menekankan pengamatan perilaku individu sebagai metode utama untuk mempelajari manusia, daripada mengamati proses internal tubuh atau refleksi intelektual seseorang. Pendekatan ini menganggap bahwa psikologi harus menjadi ilmu pengetahuan yang dapat diamati secara objektif. Data yang diperoleh dari pengamatan langsung perilaku dianggap lebih obyektif daripada pengamatan diri dan refleksi internal. Dalam konteks memahami jiwa manusia, behaviorisme menekankan pentingnya mengamati perilaku yang tampak sebagai sumber data yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sebagai hasilnya, behaviorisme terdiri dari berbagai teori yang serupa yang tersebar di berbagai negara termasuk Amerika Serikat, Inggris, Perancis, dan Rusia. Tokoh-tokoh terkenal dalam teori ini mencakup E.L. Thorndike, I.P. Pavlov, B.F. Skinner, J.B. Watson, dan lainnya. Mereka semua berkontribusi signifikan dalam mengembangkan pemahaman tentang perilaku manusia dan prinsip-prinsip belajar yang mendasarinya.⁸

Menurut Thorndike, salah satu pendiri aliran perilaku, teori behavioristik mengaitkan belajar sebagai interaksi antara stimulus (seperti pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (juga berupa pikiran, perasaan, dan gerakan). Menurut

⁷ Eni Fariyatul Fahyuni, *Istikomah. Psikologi Belajar & Mengajar*. (Sidoarjo. Nizamia Learning Center. 2021).

⁸ Haryanto, *Psikologi Pendidikan dan pengenalan Teori-teori Belajar*, (Sidoarjo. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2021)

pandangannya, perubahan dalam perilaku bisa bersifat konkret (yang dapat diamati) atau non-konkret (yang tidak dapat diamati).⁹ Menurut teori ini, perilaku manusia dapat dipelajari dan diubah melalui pengalaman belajar. Proses belajar ini terjadi ketika individu menerima stimulus dari lingkungannya dan memberikan respons sebagai tanggapan terhadap stimulus tersebut. Stimulus dapat berupa apa saja yang dipersepsikan oleh indra manusia, baik itu dari lingkungan fisik maupun sosial.

Teori ini berasumsi bahwa perilaku manusia sepenuhnya dipengaruhi oleh aturan-aturan yang dapat diprediksi dan diperhitungkan. Menurut teori ini, individu terlibat dalam perilaku tertentu karena mereka telah mempelajarinya melalui pengalaman masa lalu, di mana perilaku tersebut terhubung dengan hadiah. Jika suatu perilaku tidak mendapatkan hadiah atau mengalami hukuman, individu cenderung untuk menghentikan perilaku tersebut.¹⁰

Teori behavioristik meyakini bahwa perilaku manusia sepenuhnya tergantung pada aturan-aturan yang dapat diprediksi dan diperhitungkan. Menurut teori ini, perilaku individu dapat dijelaskan dan dipahami melalui proses belajar yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.

Pendekatan ini menekankan bahwa perilaku manusia dapat dipelajari dan diubah melalui pengalaman belajar. Proses belajar ini terjadi ketika individu menerima stimulus dari lingkungannya dan memberikan respons sebagai tanggapan terhadap stimulus tersebut. Stimulus ini dapat berupa apa pun yang dapat dipersepsikan oleh indra manusia, baik itu dari lingkungan fisik maupun sosial. Dengannya, teori behavioristik menegaskan bahwa perilaku manusia dapat dipahami dan diprediksi dengan memperhatikan bagaimana individu belajar dan beradaptasi dengan lingkungan mereka melalui pengalaman belajar yang mereka

⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta didik*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020).

¹⁰ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Kencana Prenamadia Group, 2022).

alami. Teori ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman kita tentang pengaruh belajar dalam membentuk perilaku manusia dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.

Secara umum, teori behavioristik menyoroti bahwa perilaku manusia dapat dijelaskan dan diprediksi dengan memahami bagaimana stimulus eksternal dan respons individu berinteraksi dalam konteks pembelajaran dan pengalaman. Teori ini telah memberikan kontribusi besar terhadap pemahaman kita tentang bagaimana belajar mempengaruhi perilaku manusia dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.

Penjelasan di atas memberikan pemahaman bahwa untuk meneliti bagaimana kejiwaan seorang manusia, maka yang diamati ialah perilaku yang muncul, sehingga akan diperoleh data yang obyektif dan tentunya dapat dipertanggungjawabkan keilmiahannya. Motivasi peserta didik yang diamati akan diukur dari perilaku yang muncul seperti bagaimana peserta didik dalam pembelajaran tersebut dapat berpartisipasi aktif, konsentrasi dan fokus, terlibat aktif dalam mengerjakan tugas dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

a. Prinsip Teori Behavioristik (Perilaku Manusia)

Teori behavioristik merupakan konsep dalam psikologi yang menekankan bahwa perilaku manusia dapat dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan eksternal. Teori ini berpendapat bahwa individu lahir sebagai tabula rasa (lembaran kosong), dan perilaku mereka terbentuk dan dikontrol oleh rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Prinsip utama dalam teori behavioristik:

1) Asosiasi

Teori ini menekankan bahwa perilaku dipelajari melalui asosiasi antara rangsangan (stimulus) dan respons. Proses belajar ini terjadi melalui

pengalaman langsung yang memungkinkan individu untuk menghubungkan stimulus dengan respons yang sesuai.

2) Penguatan (*Reinforcement*)

Penguatan adalah proses yang menguatkan atau meningkatkan kemungkinan terjadinya suatu perilaku. Dalam konteks behavioristik, penguatan positif adalah memberikan hadiah atau stimulus positif setelah perilaku yang diinginkan muncul, sedangkan penguatan negatif adalah menghilangkan stimulus negatif setelah perilaku yang diinginkan muncul.

3) *Punishment* (Hukuman)

Hukuman adalah konsekuensi yang menyebabkan penurunan kemungkinan terjadinya perilaku tertentu. Dalam teori behavioristik, hukuman bisa berupa pemberian stimulus negatif atau penghilangan stimulus positif setelah perilaku yang tidak diinginkan muncul.

4) Generalisasi dan Diskriminasi

Generalisasi terjadi ketika individu menunjukkan perilaku yang sama dalam berbagai situasi yang mirip. Diskriminasi, di sisi lain, adalah kemampuan untuk membedakan antara situasi yang berbeda dan menunjukkan perilaku yang sesuai dengan setiap situasi.

5) Penghapusan (*Extinction*)

Penghapusan terjadi ketika respons yang telah diperkuat secara konsisten tidak lagi diperkuat, sehingga respons tersebut akan hilang atau menurun frekuensinya.¹¹

Teori behavioristik banyak digunakan dalam pendidikan, psikoterapi, dan pemahaman perilaku manusia dalam berbagai konteks. Penerapan teori

¹¹ Irwan Nahar. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran" (*Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial Vol.1*).

behavioristik ini dalam konteks pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan selanjutnya merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, serta menggunakan media pembelajaran sebagai stimulus dan memberikan penguatan atau umpan balik.

2. Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*)

Teori Belajar Sosial atau yang dikenal juga sebagai teori pembelajaran sosial, dikembangkan oleh ahli psikologi Albert Bandura. Teori ini menekankan pentingnya pengaruh lingkungan sosial dalam proses belajar seseorang. Menurut teori ini, individu belajar melalui pengamatan, imitasi, dan interaksi dengan orang lain dalam lingkungan sosialnya.¹²

Albert Bandura adalah seorang pionir yang lahir di Kanada pada tahun 1925, terkenal dengan teorinya yang dikenal sebagai "teori pembelajaran sosial." Bandura mengejar pendidikan tingginya dan meraih gelar Ph.D. di Universitas Iowa dalam bidang psikologi klinis pada tahun 1952. Setelah menyelesaikan pelatihan post-doktoral di bidang klinis selama satu tahun, pada tahun 1953, Bandura bergabung dengan Universitas Stanford di mana ia saat ini menjabat sebagai Profesor David Starr di bidang ilmu pengetahuan sosial. Dia juga pernah menjadi ketua Departemen Psikologi di Stanford dan terpilih sebagai ketua American Psychological Association pada tahun 1974.¹³

Tarsono dalam Boiliu mengulas karya-karya Albert Bandura, seperti *Adolescent Aggression* (1959), *Social Learning and Personality Development* (1963), *Principles of Behavior Modification* (1969), *Aggression: A Social Learning Analysis* (1973), dan *Social Learning Theory* (1977), serta penghargaan-

¹² Bandura, A., *Social Foudation of Thought and Action*. (Englewood Cliffs,NJ: Prentice-Hall. 1986) h, 3069

¹³Boiliu, Esti Regina. "Aplikasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Terhadap PAK Masa Kini." *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, Vol. 3, No, 2, 2022, h. 133-143.

penghargaan yang telah diterimanya. Bandura mengembangkan pendekatan Social Learning untuk mengeksplorasi dan memahami perkembangan kepribadian manusia melalui riset-risetnya.¹⁴

Menurut sudut pandang Albert Bandura dalam teori belajar sosialnya, pendekatan belajar mengajar seharusnya mencakup keaktifan berpikir tentang materi yang dipelajari serta kemampuan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata sebagai bentuk akomodasi kognitif terhadap informasi baru. Bagi Bandura, perilaku belajar merupakan hasil dari kemampuan individu untuk memberi makna pada pengetahuan atau informasi, meniru model yang diamati, dan mengolahnya secara kognitif untuk menentukan tindakan yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam proses belajar, setiap individu menyadari bahwa perilaku yang mereka pilih memiliki tujuan dan konsekuensi yang terkait.¹⁵

Konsep utama dalam teori Bandura adalah bahwa individu belajar melalui pemodelan, yaitu dengan mengamati dan meniru perilaku orang lain yang dianggap sebagai model. Pemahaman dan interpretasi terhadap model-model ini menjadi penting dalam proses belajar. Bandura menekankan bahwa setelah individu mengamati dan meniru model, mereka mengolah informasi tersebut secara kognitif. Ini mencakup pemahaman mendalam, analisis, dan integrasi informasi ke dalam pemikiran mereka sendiri.

Bentuk belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura adalah bahwa individu tidak hanya sekadar mengamati perilaku orang lain, tetapi juga aktif dalam mengolah dan memproses pengetahuan atau informasi yang mereka peroleh dari pengamatan terhadap model-model di sekitar lingkungan mereka.

¹⁴Boiliu, Esti Regina. "Aplikasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Terhadap PAK Masa Kini." *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, Vol. 3, No, 2, 2022, h. 133-143.

¹⁵Lesilolo, Herly Jeanette. "Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* Vol. 4, No .2, 2018, h. 186-202.

Teori belajar sosial Albert Bandura melibatkan individu dalam mengolah pengetahuan atau informasi yang mereka peroleh dari mengamati model di sekitar mereka. Individu mengatur dan mengorganisir informasi ini dalam format tertentu. Proses ini melibatkan repetisi dalam menyusun setiap kode sehingga individu dapat merespons dengan tepat pada waktu yang sesuai. Pendekatan belajar seperti ini dianggap sangat efektif untuk mempromosikan pertumbuhan dan perkembangan individu karena mencakup semua aktivitas manusia yang mempengaruhi interaksi antara organisme dan lingkungannya, baik sosial maupun fisik.¹⁶

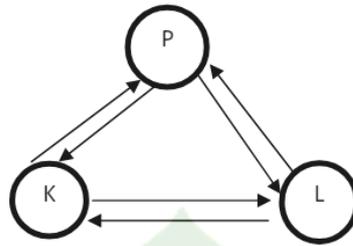
Asumsi dasar dari teori pembelajaran sosial Bandura adalah bahwa manusia memiliki kemampuan yang cukup fleksibel untuk mempelajari perilaku atau sikap tertentu. Poin kunci dalam teori ini adalah bahwa pengalaman-pengalaman tak langsung (*vicarious experiences*) menjadi titik awal pembelajaran. Meskipun manusia mampu dan seringkali belajar dari pengalaman langsung, mereka lebih cenderung memperoleh pengetahuan melalui aktivitas mengamati perilaku orang lain.¹⁷

Salah satu asumsi penting lain yang penting untuk dipertimbangkan dalam teori belajar sosial Albert Bandura adalah determinisme timbal balik (*reciprocal determinism*). Menurut perspektif ini, pada tingkat yang paling dasar, input sensoris tidak secara otomatis menghasilkan perilaku tanpa pengaruh kontribusi manusia yang disadari. Teori ini mengemukakan bahwa tindakan manusia dipengaruhi oleh interaksi tiga variabel utama: lingkungan, perilaku, dan kepribadian.¹⁸

¹⁶Lesilolo, Herly Jeanette. "Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* Vol. 4, No .2, 2018, h. 186-202.

¹⁷Jess Feist, Gregory J. Feist. *Theories of Personality. Edisi keenam*. (New York: McGraw Hill Companies, Inc, 2009), h.409.

¹⁸Lesilolo, Herly Jeanette. "Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* Vol. 4, No .2, 2018, h. 186-202.



Gambar 2.1 Konsep Bandura tentang *Reciprocal Determinism*.

Gambar tersebut menjelaskan bahwa fungsi psikologis manusia terbentuk melalui interaksi antara P (perilaku), K (kepribadian), dan L (lingkungan). Konsep reciprocal determinism menekankan bahwa manusia memproses informasi dari model dan mengembangkan representasi simbolis perilaku melalui proses pembelajaran yang melibatkan eksperimen dan penyesuaian.

Inti dari *reciprocal determinism* adalah bahwa manusia mengolah informasi dari model dan mengembangkan representasi simbolis perilaku melalui proses pembelajaran *eksperimental* yang kemudian disesuaikan dengan individu. Ketiga faktor yang saling mempengaruhi ini tidak perlu memiliki kekuatan atau kontribusi yang seimbang. Potensi relatif dari ketiga faktor tersebut bervariasi tergantung pada kepribadian dan situasi individu. Pada suatu waktu, perilaku mungkin memiliki pengaruh dominan, sementara pada waktu lain, lingkungan dapat memiliki pengaruh yang lebih besar. Meskipun perilaku dan lingkungan terkadang dapat menjadi kontributor utama dalam penentuan perilaku, kognisi (kepribadian) dianggap sebagai kontributor yang paling kuat. Kognisi mempengaruhi perilaku dan perilaku mempengaruhi kognisi. Lingkungan mempengaruhi perilaku, dan perilaku juga dapat mempengaruhi lingkungan. Kognisi juga dapat mempengaruhi lingkungan, sementara lingkungan juga dapat mempengaruhi kognisi.¹⁹

¹⁹Lesilolo, Herly Jeanette. "Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* Vol. 4, No .2, 2018, h. 186-202.

Prinsip-prinsip dalam teori sosial Albert Bandura meliputi beberapa aspek utama, yakni sebagai berikut:

- a. Pertama, adalah determinisme timbal balik, yang menjadi fondasi Bandura dalam memahami perilaku. Teori belajar sosial menggunakan prinsip determinisme timbal balik untuk menganalisis fenomena psiko-sosial di berbagai tingkat kompleksitas, dari interaksi antarpribadi hingga perilaku dalam interaksi sosial dan fungsi organisasi serta sistem sosial.
- b. Kedua, Bandura menekankan pentingnya *reinforcement* dalam menentukan perilaku. Menurutnya, reinforcement adalah faktor krusial dalam proses pembelajaran di mana individu dapat mempelajari perilaku dengan mengamati dan meniru apa yang mereka lihat.
- c. Ketiga, konsep kognisi dan regulasi diri juga merupakan bagian integral dari teori Bandura. Pengaturan diri sendiri adalah konsep penting dalam pembelajaran observasional.²⁰

Bandura mengajukan bahwa manusia mengamati perilaku mereka sendiri, menilainya berdasarkan standar yang mereka tetapkan sendiri, dan mempengaruhi perilaku mereka dengan mengatur lingkungan, menciptakan dukungan kognitif, dan menetapkan konsekuensi bagi perilaku mereka sendiri.²¹

Teori Albert Bandura menyoroti dua konsep penting yang dianggapnya berpengaruh besar terhadap perilaku manusia, yaitu pembelajaran observasional, yang juga dikenal sebagai teori pembelajaran sosial, dan regulasi diri. Proses

²⁰Boiliu, Esti Regina. "Aplikasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Terhadap PAK Masa Kini." *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, Vol. 3, No, 2, 2022, h. 133-143.

²¹Boiliu, Esti Regina. "Aplikasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Terhadap PAK Masa Kini." *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, Vol. 3, No, 2, 2022, h. 133-143.

pembelajaran observasional melibatkan beberapa tahap, yaitu perhatian, ingatan, reproduksi, dan motivasi.²²

Albert Bandura menjelaskan ada 4 komponen penting dalam teori belajar sosial ini diantaranya:

- a. Memperhatikan (*attention*): memperhatikan suatu perilaku/objek.
- b. Menyimpan (*retention*): proses menyimpan apa yang telah diamati untuk diingat.
- c. Memproduksi gerakan motorik (*motor reproduction*): menerjemahkan hasil pengamatan menjadi tingkah laku sesuai dengan model yang telah diamati.
- d. Penguatan dan motivasi (*vicarious-reinforcement and motivational*) : dorongan motivasi untuk mengulang-ulang perbuatan yang ada supaya tidak hilang.²³

Menurut Bandura ada lima bentuk kemungkinan hasil dari *modeling*, yaitu:

- a. Mengarahkan perhatian. Dengan melalui modeling, kita tidak hanya mempelajari berbagai tindakan, tetapi juga mengamati berbagai objek yang terlibat dalam tindakan tersebut.
- b. Menyempurnakan perilaku yang sudah dipelajari. Modeling menunjukkan bagaimana perilaku yang sudah dipelajari dapat diterapkan dalam praktek.
- c. Memperkuat atau memperlemah hambatan. Perilaku yang dimodelkan dapat diperkuat atau dilemahkan tergantung pada konsekuensi yang dialami.
- d. Mengajarkan perilaku baru. Jika dalam modeling kita mengamati cara-cara baru untuk bertindak, ini dapat menghasilkan efek pemodelan.

²² Bandura, A, *Social Learning Theory*. (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall. 1977) h, 3072

²³Nurul Wahyuni dan Wahidah Fitriani. "Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam." *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan* 11.2 (2022): 60-66.

- e. Membangkitkan Emosi. Melalui *modeling*, orang dapat mengembangkan reaksi emosional terhadap situasi yang pernah dialami secara pribadi.²⁴

Neil J. Salkind dalam Ansani dan H. Muhammad Nasir (2022), lebih lanjut mengasumsikan bahwa inti dari pembelajaran modeling adalah sebagai berikut:

- a. Melibatkan pengamatan dan peningkatan perilaku yang diamati, dengan kemampuan untuk menggeneralisasikan dari satu pengamatan ke pengamatan lain.
- b. Modeling melibatkan proses kognitif di mana individu tidak hanya meniru, tetapi juga menyesuaikan tindakan orang lain dengan menggunakan representasi informasi secara simbolis yang disimpan untuk digunakan di masa depan.
- c. Karakteristik dari model sangat penting dalam proses modeling. Individu cenderung lebih condong untuk meniru model yang memiliki status lebih tinggi, kompeten, atau kuat daripada yang tidak. Konsekuensi dari perilaku yang dimodelkan dapat berpengaruh pada pengamatnya.
- d. Manusia bertindak berdasarkan kesadaran mereka terhadap apa yang dapat mereka tiru dan apa yang tidak. Individu juga mengantisipasi hasil dari modeling yang dapat memberikan manfaat potensial.²⁵

Teori pembelajaran sosial (*modeling*) dalam penerapannya dapat dilakukan dalam berbagai tahapan. Dimulai dari peserta didik memperhatikan model atau sesuatu yang akan diamati dalam hal ini bahan ajar melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui pengamatan tersebut peserta didik diharapkan mampu belajar untuk mencapai tujuan. Hasil yang diperoleh selanjutnya diberikan

²⁴ Ansani dan H. Muhammad Samsir. "Teori Pemodelan Bandura." *Jurnal Multidisiplin Madani*, Vol. 2, No. 7, 2022, h. 3067-3080.

²⁵ Ansani dan H. Muhammad Samsir. "Teori Pemodelan Bandura." *Jurnal Multidisiplin Madani*, Vol. 2, No. 7, 2022, h. 3067-3080.

umpan balik yang nantinya bisa mengarahkan peserta didik pada perilaku yang diinginkan. Pada tahapan terakhir peserta didik akan meniru hal-hal yang berkesan dalam pengamatan yang mereka lakukan sehingga muncul penguatan dalam diri masing-masing yang akan menumbuhkan sebuah motivasi.

C. Tinjauan Konseptual

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran melibatkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, di mana guru memiliki peran sebagai pengirim informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Keberhasilan proses ini tergantung pada kelancaran interaksi antara keduanya, di mana guru dapat menyampaikan informasi dengan jelas kepada peserta didik, dan peserta didik mampu menerima informasi tersebut dengan baik. Untuk meningkatkan komunikasi antara pengirim dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif, diperlukan adanya alat komunikasi atau media.²⁶

Media pembelajaran juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dengan menyajikan informasi secara menarik dan interaktif. Hal tersebut dapat membantu menjaga perhatian peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Selain itu, media pembelajaran dapat menyediakan variasi dalam metode pengajaran, memungkinkan guru untuk mengadaptasi strategi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mempertimbangkan kebutuhan individu dalam memahami materi.

²⁶Fatma Sukmawati, dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h. 98.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "*medius*", yang secara literal berarti pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.²⁷ Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.²⁸ Media juga dikenal dengan sebutan yakni segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim informasi ke penerima informasi. Sehingga dapat mempermudah seorang guru menyajikan materi pembelajaran dan peserta didik mudah mengerti.

Association of Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.²⁹ Dengan demikian, media merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan efektif. Media juga berfungsi sebagai perantara antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik ini merupakan inti dari konsep pembelajaran.

Berdasarkan konsepnya, media berfungsi sebagai pengantar pesan dari pengirim ke penerima, menjadikannya sebagai sarana untuk menyampaikan informasi pembelajaran atau pesan.³⁰ Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), media memiliki definisi yang lebih luas. Media mencakup berbagai bentuk komunikasi, baik dalam bentuk cetak

²⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018). h, 86

²⁸Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2019), h.45.

²⁹*Association of Education and Communication Technology (AECT)*, (Bandung: Remaja RosdaKarya. 2019), h.78

³⁰Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2022). h, 87

maupun audiovisual, serta peralatannya. Media diharapkan dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.³¹

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yakni bagaimana seorang guru mampu memanfaatkan dan menerapkan media pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana belajar yang efektif dalam pencapaian suatu tujuan pembelajaran.

Media sebagai perantara apabila diterjemahkan dalam bahasa Arab akan bermakna wasilah, yakni sesuatu yang menyambungkan sesuatu dengan sesuatu yang lainnya. Agar pesan atau informasi dapat tersampaikan maka diperlukan sebuah perantara yang menjadi narahubung. Apabila dikaitkan dengan kata wasilah dalam konteks Islam, maka terdapat di dalam Q.S al-Maidah/5:35:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ

لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah, carilah wasilah (jalan untuk mendekati diri) kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya agar kamu beruntung.³²

Muhammad Quraish Shihab menjelaskan bahwa kata "*washilah*" memiliki makna yang sama dengan "*washilah*", yaitu sesuatu yang menghubungkan atau menyambungkan satu hal dengan hal lainnya. *Washilah* adalah sarana untuk menghubungkan dan mendekati diri kepada yang lain, didasarkan pada keinginan yang kuat untuk mendekati diri tersebut. Tentu saja, terdapat banyak cara untuk mendekati diri kepada keridhaan Allah,

³¹Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), h.87

³²Kementerian Agama R.I, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).

tetapi semua cara tersebut harus sesuai dengan kehendak-Nya. Semua ini dimulai dari rasa kebutuhan yang mendalam kepada-Nya.³³

Relevansi ayat tersebut dengan media pembelajaran yaitu pentingnya peran Rasulullah Saw. dalam menjelaskan al-Qur'an kepada umat manusia, sehingga mereka dapat memahami dan merenungkan petunjuk yang diberikan oleh Allah Swt. Rasulullah Saw. berfungsi sebagai perantara (*wasilah*) yang menghubungkan wahyu Ilahi dengan umat manusia yang juga selaras dengan fungsi media sebagai perantara yang menghubungkan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*). Dalam konteks al-Qur'an, Rasulullah Saw adalah *washilah* yang menjelaskan dan menyampaikan pesan-pesan Ilahi kepada manusia. Demikian pula, media modern berperan dalam menyampaikan informasi dan pesan kepada khalayak luas.

Belajar menurut Arsyad adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri seseorang sepanjang hidupnya.³⁴ Pembelajaran adalah usaha untuk mengajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai strategi, metode, dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ini juga dapat dianggap sebagai kegiatan terprogram dari pendidik yang didesain secara instruksional untuk mendorong peserta didik belajar aktif, dengan fokus pada tersedianya sumber belajar.

Istilah "pembelajaran" berasal dari kata "*instruction*" dimana dalam bahasa Yunani dikenal sebagai *instructus* atau "*intruere*", yang berarti menyampaikan ide atau pikiran yang diolah secara bermakna melalui proses pembelajaran. Pembelajaran mencerminkan konsep yang lebih pro-aktif dalam pelaksanaan kegiatan belajar, di mana tidak hanya pendidik atau instruktur yang

³³M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2015), h.87.

³⁴Arsyad, A. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2021), h.89.

aktif, tetapi juga peserta didik yang menjadi subjek aktif dalam proses belajar tersebut.³⁵

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mengartikan pembelajaran sebagai suatu proses, cara, atau perbuatan untuk mengajarkan manusia atau makhluk hidup agar belajar. Proses kegiatan belajar mengajar ini memiliki peran yang penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Pembelajaran hakikatnya ialah kegiatan yang terencana dan dirancang untuk menciptakan situasi belajar yang efektif untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kegiatan utama: Pertama, bagaimana individu mengalami perubahan perilaku melalui kegiatan belajar. Kedua, bagaimana individu menyampaikan pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Dengan demikian, pembelajaran merupakan kondisi eksternal dari kegiatan belajar, yang seringkali dilakukan oleh guru untuk mengkondisikan peserta didik agar dapat belajar dengan baik.³⁶ Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kegiatan utama: pertama, adalah bagaimana seseorang mengalami perubahan perilaku melalui proses belajar, dan kedua, adalah bagaimana seseorang menyampaikan pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 mendefinisikan pembelajaran sebagai interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar. Corey, seperti yang dijelaskan dalam Syaiful Sagala, mengartikan konsep pembelajaran sebagai proses di mana lingkungan seseorang disengaja dikelola

³⁵Arrohman, M. L., *Media Gambar, Kontekstual dan Menalar*. (Jakarta: Guepedia, 2021), h.90

³⁶Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Guruan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022), h. 143.

untuk memungkinkannya terlibat dalam perilaku tertentu dalam kondisi khusus atau merespons situasi tertentu. Pembelajaran dianggap sebagai substansi khusus dari pendidikan.³⁷

Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan pendidik yang secara terprogram dan didesain secara instruksional, untuk membuat proses belajar yang aktif dan berfokus pada tersedianya sumber belajar.³⁸ Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Hal tersebut adalah proses di mana pendidik memberikan bantuan untuk memfasilitasi pemerolehan tiga ranah kompetensi yaitu pembentukan sikap, ilmu pengetahuan dan penguasaan keterampilan bagi pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran ialah upaya untuk memfasilitasi peserta didik belajar secara efektif. Seseorang mengalami proses pembelajaran sepanjang hayatnya dan pembelajaran dapat terjadi di mana pun dan kapan pun. Meskipun sering kali disamakan dengan pengajaran, pembelajaran memiliki makna kias yang berbeda. Pembelajaran lebih menekankan pada pemberdayaan potensi seorang peserta didik untuk mencapai suatu kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dari individu lain.

Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang memperoleh keterampilan dan nilai baru. Proses pembelajaran dimulai dengan guru memahami kemampuan dasar peserta didik, termasuk keterampilan, motivasi, latar belakang akademis, latar belakang ekonomi, dan aspek lainnya. Kesiapan guru dalam memahami karakteristik peserta didik

³⁷Undang-Undang, *Republik Indonesia. "no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Guruan Nasional."* Bandung: Citra Umbara (2003).

³⁸Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2022), h. 106.

menjadi kunci dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menjadi penanda keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya sadar dari guru untuk memfasilitasi peserta didik belajar, yang mengarah pada perubahan perilaku yang bertahan dalam jangka waktu yang panjang, sebagai hasil dari usaha yang dilakukan.

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang ditempuh oleh guru dan peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran dan juga memperjelas untuk mempermudah bagi para guru memberikan pelajaran belajar dan juga mempermudah peserta didik untuk memahami suatu materi dengan memelihara suasana yang menyenangkan serta dapat membuat minat belajar peserta didik meningkat.

Pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan informasi atau pengetahuan, tetapi juga mengkondisikan pembelajar untuk aktif belajar, karena tujuan utamanya adalah pembelajar itu sendiri.³⁹ Dengan demikian, pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar beserta media yang digunakan, dengan tujuan menciptakan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan motorik peserta didik. Oleh karena itu, agar kegiatan pembelajaran memiliki makna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Media pembelajaran adalah berbagai alat komunikasi yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana peserta didik dapat belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran merupakan teknologi pengantar pesan yang digunakan untuk tujuan pendidikan, berupa sarana fisik

³⁹Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2021), h. 80.

yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi dalam bentuk cetak, visual, dan audio, termasuk perangkat keras teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat atau media yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut bertujuan untuk merangsang perhatian, fokus, motivasi, emosional dan minat peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu pendidik dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran di kelas agar lebih menarik bagi peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sangat penting dalam konteks pendidikan modern. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif bagi para peserta didik:

1) Meningkatkan Keterlibatan Peserta didik

Media pembelajaran membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman visual, auditori, atau interaktif yang menarik perhatian mereka.

2) Memperjelas Konsep

Media pembelajaran membantu memperjelas konsep yang kompleks dengan menyajikan informasi dalam format yang mudah dipahami, baik melalui gambar, diagram, atau video.

3) Menghidupkan Pembelajaran

Dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran dapat dihidupkan dan dibuat lebih menarik, sehingga meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.

4) Memfasilitasi Pemahaman

Media pembelajaran memfasilitasi pemahaman peserta didik dengan memberikan contoh konkret, ilustrasi, atau simulasi yang membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan.

5) Meningkatkan Retensi Informasi

Melalui penggunaan gambar, video, atau animasi, media pembelajaran dapat membantu meningkatkan retensi informasi peserta didik dengan membuat materi lebih mudah diingat.

6) Mendorong Pembelajaran Kolaboratif

Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi berbasis Power Point atau platform pembelajaran online, dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran kolaboratif antara peserta didik dan guru.

7) Memberikan Pengalaman Praktis

Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman praktis kepada peserta didik, terutama melalui simulasi atau permainan pembelajaran, yang membantu mereka menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks kehidupan nyata.⁴⁰

Fungsi media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang secara signifikan mempengaruhi proses belajar mengajar. Pertama, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang membantu menyampaikan informasi secara visual dan audiovisual. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti audiovisual, video, atau gambar, guru dapat

⁴⁰Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h.68

mengilustrasikan konsep-konsep yang sulit atau abstrak dengan lebih jelas dan menarik perhatian peserta didik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton dalam Wina Sanjaya (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memberikan beberapa manfaat, seperti kemampuan untuk konsisten dalam menyampaikan konsep pembelajaran dan meningkatkan kesenangan dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan media, pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan, memungkinkan peningkatan pengetahuan dan penerapan teori psikologis. Waktu belajar dapat lebih efisien, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, serta pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel, baik di tempat maupun waktu yang sesuai. Media juga dapat meningkatkan sikap peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran secara keseluruhan, dan dapat memperluas peran peserta didik melalui prinsip-prinsip seperti partisipasi, umpan balik, dan penguatan.⁴¹

Manfaat media pembelajaran berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa dapat memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan efektivitas dalam kegiatan pembelajaran, memberikan variasi dalam menyiapkan media pembelajaran dengan baik.

Hamalik menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menghasilkan kebutuhan dan minat baru, menginspirasi, dan merangsang aktivitas belajar, serta memiliki dampak psikologis pada peserta didik. Menurutnya, penggunaan sumber daya pembelajaran secara tepat saat orientasi pembelajaran dapat secara signifikan

⁴¹Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2021), h.80

meningkatkan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran dan isinya. Materi pembelajaran yang disajikan dengan cara menarik dan dapat dipercaya dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, memfasilitasi penyimpanan informasi, serta memotivasi dan menarik minat mereka dalam pembelajaran.⁴²

Merujuk pembahasan di atas dapat dipahami bahwa keuntungan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat perhatian peserta didik sehingga mereka dapat lebih fokus, aktif, terlibat, serta termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1) Memperjelas Konsep

Media pembelajaran membantu dalam mengilustrasikan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak dengan lebih jelas dan konkret. Melalui gambar, diagram, animasi, atau video, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang sulit dipahami hanya dengan pengajaran verbal.

2) Meningkatkan Keterlibatan

Penggunaan media yang menarik dan interaktif seperti video, simulasi, atau permainan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Mereka menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran karena media tersebut menarik perhatian mereka.

3) Memfasilitasi Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, seperti menyimulasikan eksperimen di

⁴²Oemar Hamalik, *Media Guruan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2020), h.90

laboratorium atau berpartisipasi dalam permainan peran. Hal ini membantu peserta didik memahami konsep-konsep secara lebih menyeluruh dan mendalam.

4) Meningkatkan Daya Ingat

Materi yang disajikan melalui media visual atau audiovisual cenderung lebih mudah diingat oleh peserta didik dibandingkan dengan materi yang diajarkan hanya melalui metode verbal. Visualisasi konsep-konsep melalui gambar, diagram, atau video dapat membantu meningkatkan daya ingat peserta didik.

5) Mendukung Pembelajaran Berbasis Keterampilan

Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan tertentu, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan keterampilan pemecahan masalah. Melalui media interaktif, peserta didik dapat berlatih dan mengembangkan keterampilan ini dengan lebih efektif.

6) Menyesuaikan Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan individu peserta didik. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik.

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa manfaat media pembelajaran sangat luas dan efektif dalam meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran. Dengan media pembelajaran, pesan atau informasi materi pelajaran dapat tersampaikan dengan mudah kepada peserta didik.

d. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien ketika didukung oleh media yang mendukungnya. Ketersediaan media serta pendekatan pendidikan yang dinamis, kondusif, dan dialogis sangat penting untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Hal ini karena potensi peserta didik akan lebih terstimulasi ketika didukung oleh berbagai media dan fasilitas yang memfasilitasi interaksi dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan peserta didik dalam memperluas pemahaman terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Hal ini memberikan pengalaman beragam kepada peserta didik yang sangat bermanfaat dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab di berbagai konteks, baik dalam lingkungan pendidikan, keluarga, maupun masyarakat.⁴³

Pemanfaatan media pembelajaran berdasarkan pendapat di atas diketahui dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran seperti taraf berpikir peserta didik. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks.

2. Media *iSpring Suite*

a. Pengertian Media *iSpring Suite*

iSpring Suite adalah perangkat lunak yang dapat mengubah presentasi *PowerPoint* menjadi format Flash dengan mudah, dan dapat dengan praktis diintegrasikan ke dalam *Microsoft PowerPoint* tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks.⁴⁴ *iSpring Suite* adalah kombinasi dari beberapa fitur

⁴³Hafied Cangara *Buku pengantar ilmu komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2021), h.18

⁴⁴Nova Putri, G. *The Development of PowerPoint-. iSpring Multimedia Integrated.* (Jurnal of Holistic Education. Vol.3 No.2. h, 146-163)

interaktif yang terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint*, termasuk *iSpring Quiz Maker* untuk membuat tes dan *polling*, *iSpring Visuals* untuk membuat konten interaktif, *iSpring Cam* untuk tangkapan layar, *iSpring Talk Master* untuk membuat simulator dialog, dan *iSpring Narration Editor* untuk menulis dan mengedit audio dan video.

Pemanfaatan *iSpring Suite* dengan media interaktif diyakini dapat membantu guru membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. *Software* ini menyediakan berbagai alat yang menarik dan dapat dipilih untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Hasil media yang dibuat dapat dikonversi ke *format flash* (swf) dan HTML 5, serta dapat dipublikasikan dalam berbagai bentuk seperti *web*, *iSpring Cloud*, *CD*, *iSpring Learn*, *LMS*, dan video. Hal ini memungkinkan media yang dibuat dapat diakses secara *online* maupun *offline* pada perangkat seperti *laptop*, *smartphone*, dan sejenisnya.⁴⁵

iSpring Suite menawarkan banyak keunggulan, termasuk kemampuan untuk menyisipkan berbagai jenis media seperti rekaman suara, video pembelajaran, video *YouTube*, serta membuat materi dalam format buku 3D dengan navigasi dan desain yang menarik. *Software* ini memungkinkan eksportasi mudah ke format flash tanpa perlu menggunakan *Adobe Flash Player*, dan dapat dipublikasikan secara *offline* di halaman web. Selain itu, *iSpring Suite* memungkinkan pembuatan kuis dengan berbagai jenis pertanyaan.⁴⁶

⁴⁵Nova Putri, G. *The Development of PowerPoint-. iSpring Multimedia Integrated*. (Jurnal of Holistic Education. Vol.3 No.2. h,146-163)

⁴⁶Nova Putri, G. *The Development of PowerPoint-. iSpring Multimedia Integrated*. (Jurnal of Holistic Education. Vol.3 No.2. h,146-163)

Penjelasan diatas mendeskripsikan media yang dihasilkan dari aplikasi *iSpring Suite* idak memerlukan kapasitas besar sehingga tidak memberatkan perangkat, media interaktif yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran mandiri karena memiliki fitur *Lock* yang mengunci alur media. Hal ini memastikan bahwa peserta didik dapat belajar dengan teratur dan mengikuti urutan materi yang telah ditentukan.

iSpring Suite adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mempermudah pembuatan materi pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Ini mencakup berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan elemen multimedia, membuat kuis, simulasi, serta mengunci alur pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri. *iSpring Suite* juga memungkinkan pengguna untuk menghasilkan materi pembelajaran dalam format yang dapat diakses secara *online* maupun *offline*, membuatnya menjadi alat yang fleksibel untuk pengajaran modern.

b. Fitur fitur Media *iSpring*

iSpring merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran digital, seperti presentasi, kursus *e-learning*, dan modul interaktif. Berikut ini adalah beberapa fitur-fitur utama dari media *iSpring*:

1) Pembuatan Presentasi Interaktif

iSpring memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi interaktif dengan menggunakan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan video. Ini membantu meningkatkan keterlibatan pengguna dan membuat materi pembelajaran lebih menarik.

2) Integrasi dengan *PowerPoint*

Salah satu fitur unggulan dari *iSpring* adalah kemampuannya untuk berintegrasi langsung dengan *Microsoft PowerPoint*. Pengguna dapat dengan mudah mengubah presentasi *PowerPoint* menjadi materi pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring* tanpa perlu belajar platform baru.

3) Ketersediaan Template

iSpring menyediakan berbagai *template* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk membuat materi pembelajaran dengan cepat dan mudah. *Template-template* ini membantu dalam menciptakan tata letak yang konsisten dan profesional.

4) Kustomisasi Konten

Pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan konten presentasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Mereka dapat menambahkan animasi, efek transisi, dan interaksi yang berbeda untuk membuat materi pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik.

5) Kompatibilitas *Cross-Platform*

Materi pembelajaran yang dibuat dengan *iSpring* dapat diakses dan diputar di berbagai perangkat, termasuk komputer desktop, laptop, tablet, dan ponsel pintar. Ini memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

6) Pelacakan Kemajuan Pembelajaran

iSpring menyediakan fitur untuk melacak kemajuan pembelajaran pengguna. Hal ini memungkinkan pengajar atau administrator untuk

memantau aktivitas pengguna dan mengevaluasi efektivitas materi pembelajaran.⁴⁷

Fitur-fitur tersebut membuat *iSpring* menjadi salah satu pilihan untuk pembuatan materi pembelajaran digital. Dengan kemudahan penggunaan, integrasi yang baik dengan *PowerPoint*, *iSpring* membantu pengguna untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Meskipun dengan keunggulan *iSpring* tersebut juga sekaligus menjadi kelemahan karena *iSpring* masih sangat bergantung dengan *PowerPoint*, sehingga fungsi *iSpring* akan lebih maksimal jika diintegrasikan dengan *PowerPoint*.

c. Kelebihan Media *iSpring*

iSpring memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya menjadi pilihan yang populer dalam pembuatan materi pembelajaran digital. Berikut adalah beberapa kelebihan utama dari *iSpring*:

1) Integrasi Mudah dengan *PowerPoint*

Salah satu kelebihan utama *iSpring* adalah kemampuannya untuk terintegrasi langsung dengan *Microsoft PowerPoint*. Pengguna dapat dengan mudah mengkonversi presentasi *PowerPoint* menjadi materi pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring* tanpa memerlukan pembelajaran tambahan pada platform baru.

iSpring dirancang dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Pengguna dapat dengan cepat mempelajari alat-alat yang disediakan dan mulai membuat materi pembelajaran tanpa memerlukan pelatihan khusus.

⁴⁷Nova Putri, G. *The Development of PowerPoint-. iSpring Multimedia Integrated*. (Jurnal of Holistic Education. Vol.3 No.2. h, 146-163)

2) *Template* yang disediakan

iSpring menyediakan berbagai *template* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk membuat materi pembelajaran dengan cepat dan mudah. *Template-template* ini membantu dalam menciptakan tata letak yang konsisten dan profesional.

3) Fleksibilitas Konten

Pengguna *iSpring* dapat menambahkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, dan video, ke dalam materi pembelajaran mereka. Ini membantu dalam membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.⁴⁸

Berbagai kelebihan tersebut, menjadikan *iSpring* sebagai salah satu pilihan yang populer baik di lingkungan pendidikan atau bisnis. Kelebihan-kelebihan ini membantu pengguna untuk menciptakan materi pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah diakses oleh para peserta pembelajaran.

d. Pembelajaran menggunakan media *iSpring*

Pembelajaran menggunakan media *iSpring* dapat menjadi pengalaman yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Berikut adalah beberapa langkah dan prinsip yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menggunakan media *iSpring*:

1) Perencanaan Materi Pembelajaran

Langkah pertama adalah merencanakan materi pembelajaran secara menyeluruh. Identifikasi tujuan pembelajaran, konten yang akan disampaikan, dan cara-cara untuk menyajikannya menggunakan media *iSpring*.

⁴⁸Nova Putri, G. *The Development of PowerPoint-. iSpring Multimedia Integrated.* (Jurnal of Holistic Education. Vol.3 No.2. h,146-163.

2) Membuat Konten Interaktif

Manfaatkan fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh *iSpring* untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Tambahkan elemen-elemen seperti kuis, pertanyaan interaktif, simulasi, atau animasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

3) Penggunaan Multimedia

Sisipkan multimedia seperti gambar, audio, dan video untuk membantu menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan menarik. Multimedia dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami secara verbal.

4) Integrasi dengan Materi Lain

Penggunaan *iSpring* sebagai bagian dari kurikulum yang lebih luas. Integrasikan materi pembelajaran *iSpring* dengan materi lain dalam pembelajaran, seperti buku teks, diskusi kelas, atau proyek-proyek pembelajaran.

5) Interaksi dan Keterlibatan Peserta didik

Aktifkan fitur-fitur interaktif dalam *iSpring* untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Buatlah pertanyaan-pertanyaan diskusi, tugas-tugas, atau simulasi yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

6) Evaluasi dan Umpan Balik

Gunakan fitur pelacakan kemajuan pembelajaran dalam *iSpring* untuk memantau kemajuan peserta didik dan mengidentifikasi area-area yang perlu perbaikan. Berikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik untuk membantu mereka memperbaiki pemahaman mereka tentang materi pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media *iSpring* dapat menjadi pengalaman yang efektif, menarik, dan berdampak bagi peserta didik. Pemanfaatan fitur-fitur interaktif dan multimedia dalam *iSpring* membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dalam kehidupan manusia dipengaruhi oleh harapan dan keinginan untuk belajar, yang dapat mendorong seseorang mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi ini dapat tumbuh secara internal dalam diri seseorang, namun juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal dari lingkungan sekitarnya. Motivasi belajar bukanlah sesuatu yang melekat secara langsung, tetapi merupakan hasil dari pengalaman dan pengaruh lingkungan.

Nana Syaodih Sukmadinata dalam Rismawati mengungkapkan bahwa motivasi adalah kekuatan yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas, yaitu kondisi internal yang menggerakkan individu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.⁴⁹ Peserta didik akan melakukan berbagai upaya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan apabila mempunyai motivasi yang tinggi. Hal ini sependapat dengan Sumadi Suryabrata yang menjelaskan motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong untuk orang untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan.

Motivasi belajar adalah faktor yang membentuk dan mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang, dan maju dalam mencapai tujuan-tujuan mereka. Motivasi belajar merupakan kekuatan yang menggerakkan peserta

⁴⁹Risnawati, R. *Teori-teori Psikologi*. (Yogyakarta: ArRuzz Media.2021), h.55

didik dalam proses pembelajaran dan memastikan kelangsungan serta keberhasilan belajar mereka. Ngalm Purwanto mengungkapkan bahwa motivasi adalah usaha yang disadari untuk mempengaruhi perilaku seseorang agar terdorong untuk bertindak demi mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan.⁵⁰

Motivasi belajar muncul ketika seseorang merasa dorongan untuk melakukan aktivitas belajar demi mencapai hasil terbaik. Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan atau motif-motif yang aktif dalam diri individu tanpa perlu rangsangan dari luar. Dalam kata lain, motivasi ini berasal dari dalam diri individu itu sendiri dan menjadi dorongan yang mendorong individu untuk aktif dalam proses belajar, terkait secara langsung dengan aktivitas belajarnya.

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan atau stimulasi yang berasal dari luar individu. Dorongan ini bisa berupa objek atau dukungan dari keluarga dan masyarakat sekitar. Dalam konteks belajar, misalnya, ketika seseorang menerima fasilitas atau perhatian dari orang tua dan lingkungan sekitarnya, itu dapat memicu motivasi untuk belajar. Dari berbagai teori tentang motivasi yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keadaan dalam diri individu yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar tertentu guna mencapai hasil belajar dan tujuan secara optimal.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempengaruhi seberapa keras peserta didik berusaha dalam belajar. Tingkat motivasi yang tinggi atau rendah akan tercermin dalam hasil belajar mereka. Peserta didik cenderung mencapai hasil belajar yang optimal ketika motivasi mereka dalam belajar tinggi. Semakin sesuai motivasi yang

⁵⁰Dahwadin dan farhan Sifa Nugraha. *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Wonosobo: Mangku Bumi Media. 2019), h.54

dimiliki, semakin berhasil pula peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Sependapat dengan Nana Syaodih Arianti mengatakan bahwa belajar perlu didukung oleh motivasi yang kuat dan konstan.⁵¹ Motivasi yang lemah serta tidak konstan akan menyebabkan kurangnya usaha belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Ngalm Purwanto mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong peserta didik untuk berbuat
- 2) Menentukan arah perbuatan
- 3) Menyeleksi perbuatan.⁵²

Para peserta didik memiliki tingkat energi belajar yang tinggi untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran. Mereka mampu mengidentifikasi tindakan-tindakan yang perlu dilakukan agar sesuai dengan tujuan, serta menghindari tindakan-tindakan yang tidak mendukung pencapaian tujuan tersebut. Fungsi motivasi belajar bisa dijelaskan sebagai kekuatan atau dorongan dalam diri peserta didik yang mendorong atau menghasilkan aktivitas belajar, memastikan kelancaran proses belajar, dan mengarahkan kegiatan ke arah pencapaian tujuan yang diinginkan.

c. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar merupakan kriteria atau tanda yang mencerminkan sejauh mana peserta didik termotivasi dalam konteks pembelajaran. Dengan memahami indikator ini, guru dan pengajar dapat menilai tingkat motivasi peserta didik dan mengidentifikasi faktor-faktor yang

⁵¹Arianti. "Urgensi Lingkungan Belajar yang Kondusif dalam mendorong peserta didik belajar aktif". (Jurnal kependidikan. Vol.11 No.1. 2019)

⁵² Dahwadin dan Farhan Sifa Nugraha. *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Wonosobo: Mangku Bumi Media. 2019), h.67

memengaruhinya. Berikut adalah penjelasan lebih panjang tentang beberapa indikator motivasi belajar:

1) Partisipasi Aktif

Peserta didik yang termotivasi cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dengan mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan berkontribusi dalam kegiatan kelas.

2) Keterlibatan dalam Tugas

Tingkat keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran dapat menjadi indikator motivasi. Peserta didik yang termotivasi akan menunjukkan ketertarikan dan komitmen yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan baik.

3) Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Peserta didik yang termotivasi memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Mereka menetapkan target yang jelas dan berusaha keras untuk mencapainya, baik dalam hal prestasi akademis maupun perkembangan pribadi.

4) Konsentrasi dan Fokus

Tingkat konsentrasi dan fokus peserta didik selama pembelajaran juga merupakan indikator motivasi. Peserta didik yang termotivasi cenderung dapat mempertahankan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran tanpa terlalu mudah terganggu oleh faktor-faktor eksternal.⁵³ Perhatian terkait indikator-indikator motivasi belajar ini dapat membantu guru merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan

⁵³Dahwadin dan farhan Sifa Nugraha. *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Wonosobo: Mangku Bumi Media. 2019), h.78

minat peserta didik, serta memberikan dukungan yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

4. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam perlu diselaraskan dengan pendidikan universal dan harus diintegrasikan dalam paradigma nilai dalam proses pendidikan. Fokus utama pendidikan agama adalah untuk mempersiapkan individu yang sempurna, yang ditandai oleh karakter positif dan menjauhi karakter negatif. Karakter positif ini akan menjadi dorongan utama untuk perilaku yang positif, seperti memiliki akhlak yang baik, disiplin, tanggung jawab, kemandirian, kreativitas, dan inovasi.

Mastuhu menyatakan bahwa pendidikan perlu fokus pada implementasi metodologi pembelajaran dan pengajaran yang mengadopsi paradigma holistik, yang melihat kehidupan sebagai sebuah kesatuan yang dimulai dari yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.⁵⁴

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar yang terstruktur dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengetahui, menguasai, menghayati, serta meyakini al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pedagogi, pelatihan, serta pengalaman.

Peran guru Pendidikan Agama Islam dalam membentuk kesehatan mental peserta didik sangat penting, karena guru merupakan pewaris nilai-nilai yang akan memegang masa depan bangsa. Generasi yang memiliki kualitas intelektual yang tinggi dan kesehatan mental yang baik sangat dibutuhkan. Guru perlu selalu mempertimbangkan moralitas, perilaku, dan sikap yang perlu

⁵⁴Suparta, *Pengantar Teori dan Aplikasi Pengembangan Kurikulum PAI*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), h.67

dikembangkan dan dibina pada peserta didik. Oleh karena itu, setiap pendidikan pengetahuan harus disertai dengan pendidikan moral dan pembinaan kepribadian yang sehat.⁵⁵

Guru Pendidikan Agama Islam harus dapat mengembangkan pemahaman peserta didik tentang Agama Islam, termasuk nilai-nilai dan ajarannya. Hal ini penting karena pemahaman yang mendalam tentang Agama Islam akan membantu peserta didik untuk memiliki pandangan hidup yang positif dan seimbang.

b. Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Pendidikan adalah aktivitas terutama bagi kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan hewan. Hewan pula “belajar”, namun lebih banyak dipengaruhi oleh naluri. Sebaliknya untuk manusia, itu berarti rangkaian aktivitas mengarah “kedewasaan” untuk menjalani hidup yang lebih bermakna.⁵⁶

Dasar Pendidikan Agama Islam di SD merupakan bagian dari pendidikan Islam. Pendidikan Agama Islam memiliki posisi penting dalam sistem pendidikan nasional di setiap jenjang pendidikan karena merupakan landasan yang mendasari aktivitas manusia untuk menjaga kelangsungan hidupnya baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat. Perawatan diri di sini mencakup warisan berbagai pengetahuan, nilai, dan keterampilan dari satu individu ke individu lainnya serta dari satu generasi ke generasi berikutnya untuk menjaga identitasnya dalam kehidupan mendatang.⁵⁷

⁵⁵Indah dkk, *Pendekatan Guru dalam Pembinaan Mental Beragama Peserta didik di MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang* (Parepare: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2022), h.45

⁵⁶Teguh Triwiyanto, *Pengantar Guruan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 33

⁵⁷FIP UPI Tim, *Ilmu dan Aplikasi Guruan: Bagian 1 Ilmu Guruan Teoritis* (Bandung: Grasindo, 2017), h.49

Guru perlu mengetahui, bahwa karakteristik peserta didik dapat dilihat dari perkembangan fisik, motorik, kognitif, emosi, sosial dan religiusitasnya. Untuk memperhalus keterampilan-keterampilan motoriknya, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik yang bersifat informal dalam bentuk permainan.

Pendidikan, menurut buku Pengantar Filsafat Pendidikan karya Ahmad D. Marimba, adalah proses pengajaran yang disengaja oleh guru untuk mempengaruhi pertumbuhan fisik dan mental peserta didik, dengan tujuan membentuk karakter utama. Secara lebih umum, pendidikan bisa dipahami sebagai pengalaman belajar yang terjadi dalam lingkungan individu, segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai proses pertumbuhan dan perkembangan sepanjang hayat. Pendidikan seperti halnya memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui berbagai pengalaman, pengajaran, atau pelatihan, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dan masyarakat.⁵⁸

Pendidikan untuk bangsa Indonesia berarti pendidikan adalah kebutuhan yang wajib dipenuhi. UU Sisdiknas menegaskan kalau pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, warga, serta pemerintah di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter peserta didik, oleh karena itu pendidikan sebagai upaya guru untuk mempengaruhi peserta didik untuk melakukan apa yang diharapkan dalam dunia pendidikan.⁵⁹

Belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada individu karena interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Mengajar, di sisi lain, adalah aktivitas

⁵⁸Afifuddin Harisah, *Filsafat Guruan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan* (Deepublish, 2018), h.55

⁵⁹Jogloabang, *UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Guruan Nasional*

yang melibatkan guru dan peserta didik dalam menyelenggarakan proses belajar-mengajar, pelatihan, serta pengembangan layanan pendidikan. Sebagai guru, penting untuk memiliki dedikasi profesional dalam proses pembelajaran.⁶⁰ Sebagai seseorang yang bergerak dalam dunia pendidikan (khususnya guru) perlu belajar dari hakikat belajar, agar kelak dapat memahami proses belajar/gaya belajar setiap peserta didik yang bermacam-macam dan kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam setidaknya memiliki tiga dimensi dalam upaya meningkatkan kehidupan manusia, yaitu:

- 1) Dimensi kehidupan duniawi yang mendesak manusia selaku hamba Allah memiliki ilmu dan keterampilan untuk mengembangkan diri yang mendasari kehidupan.
- 2) Dimensi kehidupan surgawi dimana manusia didorong untuk menyeimbangkan kehidupan dunia dan akhirat.
- 3) Dimensi hubungan antara kehidupan *duniawi* serta kehidupan *ukhrawi* yang mendesak manusia untuk berupaya menjadikan dirinya sebagai hamba Allah yang lengkap dibidang ilmu serta keahlian, dan sebagai pendukung pelaksana ajaran Islam.⁶¹

Pendidikan Agama Islam adalah upaya yang disengaja dan terstruktur untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki keyakinan, pemahaman, dan praktik ajaran Islam melalui bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang ditujukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan utamanya

⁶⁰Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 78

⁶¹Azyumardi Azra, *Guruan Islam: Tradisi dan Modernisasi diTengah Tantangan Milenium II* (Prenada Media, 2019), h.90

adalah agar peserta didik menjadikan ajaran Islam sebagai pandangan hidupnya, yang membawa keselamatan baik di dunia maupun di akhirat.

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki dampak yang luas dalam konteks pendidikan. Selain menyampaikan pengetahuan agama kepada peserta didik, pendidikan ini juga berfungsi mengasuh mereka agar bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan agama. Akhlak mulia menjadi fokus utama untuk membentuk pribadi yang lebih baik. Waktu yang tersedia untuk pendidikan agama terbatas dan intensif, sehingga menciptakan karakter peserta didik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya.⁶²

Pendidikan Agama Islam di tingkat satuan pendidikan memiliki peran sebagai pengajaran, sosialisasi, dan internalisasi nilai-nilai agama Islam. Hal ini berkontribusi besar terhadap pembentukan karakter peserta didik. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran agama Islam diajarkan mulai dari kelas satu hingga kelas enam. Kurikulum Pendidikan Agama Islam bersifat komprehensif dan integral, mencakup *fiqh*, *akidah*, *aqhlak*, sejarah kebudayaan islam, serta studi al-Qur'an dan Hadits sebagai bagian yang tak terpisahkan dari pembelajaran.⁶³

Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran memiliki peran yang unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Setiap lembaga pendidikan memiliki fungsi khusus dalam mencapai tujuan tertentu. Secara umum, menurut Abdul Majid, kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk sekolah maupun madrasah memiliki peran sebagai berikut:

⁶²Shofiah, "Studi Analisis Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Guruan (KTSP) di SD 3 Gondosari Pada Mata Pelajaran PAI Tahun 2011/2012" (STAIN KUDUS, 2018)

⁶³Anifah, "Pelaksanaan Model Pembelajaran Pengembangan Diri (Baca Tulis Al-Qur'an) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI peserta didik SD 2 Panjunan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012" (STAIN KUDUS, 2020)

- 1) Perkembangan dimaksudkan untuk menanamkan keimanan dan ketaqwaan, yang dilakukan oleh orang tua di lingkungan keluarga. Sekolah juga berperan dalam mendukung perkembangan anak-anak melalui bimbingan yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.
- 2) Penanaman nilai-nilai sebagai panduan hidup untuk mencari kebahagiaan di dunia dan akhirat.
- 3) Penyesuaian mental, yaitu kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan fisik dan sosial serta menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam mengubah lingkungan tersebut.
- 4) Perbaikan, merupakan upaya meningkatkan kepercayaan diri, pengetahuan, dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.
- 5) Penghindaran, bertujuan untuk mencegah dampak negatif dari lingkungan atau budaya yang dapat mengganggu dan membatasi perkembangan seluruh umat manusia.
- 6) Pengajaran, termasuk dalam hal pengajaran ilmu agama secara umum dan pemahaman terhadap sistem serta fungsinya.
- 7) Penyaluran, bertujuan untuk mengarahkan dan mengembangkan bakat-bakat jasmani dalam bidang keislaman pada anak-anak, sehingga bakat tersebut dapat tumbuh dan digunakan secara optimal untuk kepentingan pribadi maupun masyarakat.⁶⁴

Tujuan pendidikan agama Islam dapat dipahami sebagai usaha untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk berperilaku dan bertindak sesuai dengan ajaran agama,

⁶⁴Nino Indrianto, *Guruan Agama Islam Interdisipliner Untuk Perguruan Tinggi* (Deepublish, 2020), h. 108

menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah Swt., berakhlak mulia, dan mengamalkan nilai-nilai agama dengan penuh kesadaran.

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam terdiri dari:

- 1) Masing-masing proses mengalami pergantian mengarah pada peningkatan serta perkembangan ajaran Islam.
- 2) Kombinasi pendidikan fisik, kecerdasan, psikis, emosional, serta kerohanian.
- 3) Keseimbangan yang harus dibuat manusia antara tubuh-spiritual, iman-ketaatan, dzikir-pikiran, alam-ilmiah, material-spiritual, dan dunia-akhirat.
- 4) Terwujudnya dwi fungsi manusia yaitu fungsi hamba Allah dan fungsi khalifah Allah yang memiliki tugas menjaga, mengendalikan, membina, menggunakan, memelihara serta mensejahterakan dunia.⁶⁵

Pendidikan Islam dan cakupannya menunjukkan bahwa tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan individu yang memiliki karakter yang kuat dan mulia berdasarkan ajaran Islam. Oleh karena itu, pendidikan Islam sangat penting karena melalui pendidikan ini, guru dapat membimbing anak-anak untuk mengembangkan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Islam.

Guru agama Islam dalam menjalankan tugas dan fungsinya berdasarkan penjelasan di atas diharapkan mampu menginternalisasikan nilai-nilai ajaran Islam, membimbing peserta didik untuk berkelakuan dan berkarakter sesuai dengan tuntunan Islam, dan tentu juga diharapkan menjadi teladan bagi peserta didik.

⁶⁵Ahmad, J. and Manusia, A.P.K., *Paradigma guruan Islam: Upaya Mengefektifkan Guruan Agama Islam di Sekolah*. Pasca Sarjana UIN Syarif Hidayatullah), h.2

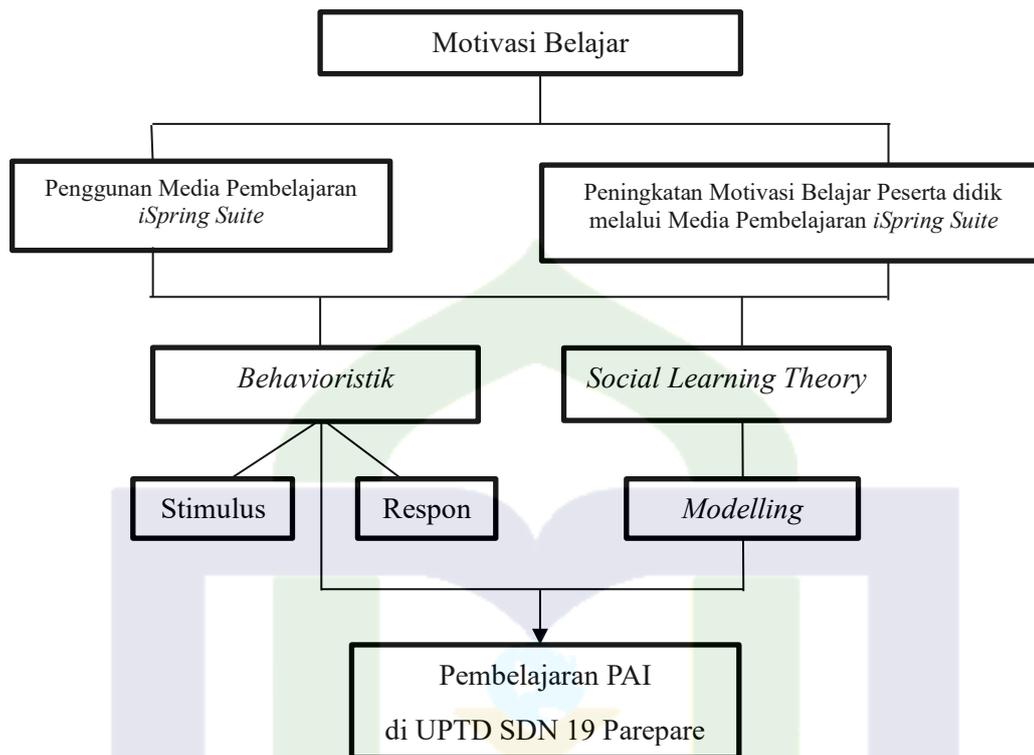
D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alur pikir yang menjadi patokan atau acuan dalam memahami masalah-masalah yang diteliti. Berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan, selanjutnya diidentifikasi secara terstruktur sehingga menghasilkan sintesa antara variable-variabel yang diteliti.

Gambaran mengenai penelitian ini dimuat dalam kerangka pikir, dimana fokus utamanya adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite*. Penggunaan *iSpring Suite* dalam penelitian ini didasarkan pada teori behavioristik yang menekankan adanya stimulus dan respon. Dalam konteks ini, *iSpring Suite* berperan sebagai stimulus yang memberikan pengalaman belajar interaktif kepada peserta didik, sedangkan meningkatnya motivasi belajar peserta didik diharapkan menjadi sebuah respon positif.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran *iSpring Suite* juga didasarkan pada teori pembelajaran sosial (*modelling*) yang menekankan bahwa peserta didik belajar melalui pengamatan atau observasional. Teori pembelajaran observasional (*modeling*) ini sejalan dengan tujuan penelitian dimana dengan penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* diharapkan terjadinya beberapa tahapan dalam proses belajar peserta didik yaitu atensi (perhatian), retensi (ingatan), reproduksi dan akan melahirkan motivasi.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* yang telah dipaparkan sebelumnya, akan diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SDN 19 Parepare. Dengan demikian, untuk mengetahui gambaran yang jelas terkait arah penelitian ini, maka dijabarkan dalam bagan kerangka pikir berikut ini:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

E. Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban sementara dalam suatu penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini ialah diduga adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare, setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*. Dengan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

H_a = Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

H_0 = Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ini menggunakan pendekatan kuantitatif.⁶⁶ Penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka dan statistik dalam menjelaskan fenomena atau menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian.⁶⁷ Penelitian kuantitatif dalam penelitian ini digunakan karena peneliti ingin mengidentifikasi bagaimana motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite*.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen quasi, yang memungkinkan peneliti untuk mengetahui variabel-variabel luar yang dapat memengaruhi hasil eksperimen. Desain penelitian ini, menekankan validitas internal dimana terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group*, di mana kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tidak dengan cara acak akan tetapi melalui pertimbangan. Sebelum memberikan perlakuan, kedua kelompok diberi *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal mereka. Selanjutnya kelompok eksperimen diberi *treatment*, yaitu dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *iSpring Suite*, sementara

⁶⁶Sugiono, Statistik Untuk Penelitian (Bandung: Alfabeta, 2021).h.7.

⁶⁷Sugiono, Statistik Untuk Penelitian.h.7.

kelompok kontrol tetap diberikan pembelajaran dengan media konvensional. Namun dalam hal ini, kedua kelompok diperlakukan secara sama.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun tempat penelitian ini bertempat di UPTD SDN 19 Parepare yang berlokasi di Jl. Abubakar Lambogo No.7, Kel. Ujung Lare, Kec. Soreang, Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91131. Adapun alasan calon peneliti memilih lokasi penelitian tersebut dikarenakan di sekolah tersebut calon peneliti melihat adanya potensi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik pada sekolah ini namun masih minim dalam pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Maka dari itu peneliti merasa tertarik menjadikan lokasi tersebut sebagai lokasi penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan yaitu dari bulan Mei s.d bulan Juli tahun 2024, dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga tahap pelaporan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Arikunto, memberikan pengertian bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian,⁶⁸ maka penelitiannya adalah penelitian populasi. Berkaitan dengan hal tersebut populasi merupakan keseluruhan individu yang merupakan

⁶⁸Suharsimi Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (Bumi Aksara, 2019), h. 90.

sumber data informasi mengenai sesuatu yang ada hubungannya dengan penelitian tentang data yang diperlukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah total keseluruhan peserta didik di UPTD SDN 19 Parepare yaitu sebanyak 194 peserta didik dari kelas I (satu) sampai kelas VI (enam).

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁶⁹ Jumlah peserta didik yang ditentukan sebagai sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Sampel Peserta didik

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	IV	25	Kelas Eksperimen
2	V	20	Kelas Kontrol

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan jenis *Non probability sampling* dengan teknik *Purposive sampling*. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel.⁷⁰ Sedangkan teknik yang digunakan ialah *Purposive sampling* yaitu cara pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu berdasarkan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti.⁷¹ Sampel kelas yang dipilih yaitu kelas IV dan kelas V dengan berdasarkan hasil observasi yang telah

⁶⁹Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*.h.118.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*.h.136

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*.h.138

dilakukan sebelumnya dan dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut sudah paham dengan penggunaan teknologi dan materi pembelajaran yang akan diberikan pada kedua kelas tersebut sama yaitu materi Sejarah Peradaban Islam.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data lapangan yaitu tes, lembar observasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data ini memiliki peran penting dalam pengumpulan data yang telah diperoleh peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite*.

1. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data atau informasi dengan cara mengamati secara langsung fenomena yang sedang diteliti atau diamati. Dalam konteks penelitian atau studi ilmiah, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang perilaku, interaksi sosial, situasi, atau fenomena tertentu tanpa mengubah atau mempengaruhi kondisi yang sedang diamati.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data langsung dari situasi yang diamati tanpa bergantung pada kuesioner atau wawancara, sehingga dapat memberikan informasi yang lebih mendalam dan mendetail. Observasi yang dilakukan peneliti yang dimaksud ialah mengamati langsung penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* terhadap peserta didik di dalam kelas, yang dimaksudkan untuk mengetahui objektivitas fakta yang sebenarnya dan selanjutnya mencatat hal-hal yang ditemukan sebagai pendukung dalam penelitian ini.

2. Tes

Tes dalam penelitian digunakan sebagai salah satu metode pengumpulan data. Tes terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* adalah tes yang diberikan

kepada peserta didik sebelum mereka menerima perlakuan atau pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*. *Pre-test* bertujuan untuk menilai pengetahuan awal peserta didik tentang Pendidikan agama Islam pada lingkup materi Sejarah Peradaban Islam sebelum mereka mengikuti pembelajaran.

Kegiatan akhir setelah perlakuan diberikan, peserta didik kemudian diberi *post-test*. *Post-test* bertujuan untuk menilai sejauh mana pembelajaran memengaruhi pengetahuan tentang Pendidikan agama Islam pada lingkup materi Sejarah Peradaban Islam. Dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas dari media pembelajaran yang digunakan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pencatatan berbagai kejadian, informasi, atau bukti dalam penelitian. Dokumentasi bisa berupa berbagai bentuk seperti tulisan, gambar, atau rekaman lainnya. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mencatat berbagai hal yang terkait dengan penelitian.

Dokumentasi dalam bentuk tulisan dapat mencakup catatan harian, cerita, sejarah kehidupan, biografi, kebijakan, atau catatan-catatan terkait pelaksanaan penelitian. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mencatat semua peristiwa yang relevan dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa RPP, Media pembelajaran, lembar observasi serta gambar, yang dirangkum baik pada hasil penelitian maupun pada lampiran penelitian.

E. Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah kerangka kerja yang menghubungkan konsep teoretis dengan pengukuran yang konkret dan dapat diobservasi. Definisi operasional menguraikan variabel-variabel penelitian menjadi konsep yang dapat diukur atau diamati. Dalam konteks penelitian ini, defenisi operasional variabelnya adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas:

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian mencakup penggunaan aplikasi, cara pengajaran, dan bagaimana mediana akan diimplementasikan.

2. Variabel Terikat:

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI. Ini adalah hasil yang ingin diukur dan diamati sebagai akibat dari penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI.

F. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Observasi

Instrumen observasi adalah sebuah alat ukur yang digunakan untuk mencatat dan mengorganisir data yang diperoleh dari proses observasi. Instrumen observasi berbentuk daftar atau checklist yang berisi item-item yang akan diamati atau dicatat selama proses observasi.

2. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan yaitu tes objektif yang dimaksud ialah tes pilihan ganda dengan memperhatikan persyaratan tes pada umumnya yaitu

validitas (kesahihan), *realibilitas* (dapat dipercaya), *objektifitas* (tidak dipengaruhi unsur pribadi) dan ekonomis (tidak membutuhkan biaya yang besar).⁷² Adapun jumlah test yang akan digunakan yaitu sebanyak 20 tes pilihan Ganda, dengan pedoman penskoran yaitu jika jawaban benar poinnya 5 dan jawaban salah poinnya 0.

G. Teknik Analisis Data

Peneliti dalam menganalisis data menggunakan aplikasi *Internasional Business Machines Corporation, Statistical Product and Service Solutions (IBM SPSS Statistics)* untuk mempermudah peneliti dalam pengolahan data yaitu uji Deskriptif dan uji Hipotesis. Berikut penjabaran analisis data:

1. Deskriptif Analisis

a) Penentuan Skor

Penentuan skor merujuk pada proses memberikan nilai atau skor kepada data yang dikumpulkan sesuai dengan variabel yang diukur. Berikut teknis penentuan skor:

$$S = R$$

Keterangan:

S= skor yang diperoleh

R= jawaban yang benar.⁷³

Untuk menentukan nilai skor yang diperoleh dari peserta didik maka dilakukan dengan cara skor perolehan dibagi skor maksimal dikali 100 seperti dibawah ini:

⁷²Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*.h.152.

⁷³Suharsimi Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (Bumi Aksara, 2009). h. 156.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b) Rata Rata hasil pencapaian

Rata-rata hasil pencapaian adalah nilai rata-rata dari seluruh data yang dikumpulkan. Ini merupakan salah satu ukuran pusat yang umum digunakan dalam analisis deskriptif. Rata-rata memberikan gambaran tentang nilai tengah dari data tersebut. Untuk menghitung rata-rata, jumlahkan semua nilai dalam kumpulan data dan bagi dengan jumlah total data:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

c) Klasifikasi Nilai

Klasifikasi nilai melibatkan pengelompokan data ke dalam kategori-kategori atau interval tertentu. Berikut klasifikasi interval skor:

Kriteria	Presentase
Sangat Kurang	<40%
Kurang	41 – 55%
Sedang	56 – 70%
Baik	71 – 85%
Sangat Baik	86 – 100%

Sumber Data: Yonny dkk (2019)

2. Uji Hipotesis

a. Hipotesis

Jika data yang dianalisis berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik uji-t. Jika data yang dianalisis berdistribusi normal akan tetapi tidak homogen maka, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dengan standar signifikan = 5%. Uji perbedaan rata-rata

untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kelas eksperimen secara signifikan dengan rata-rata kelas kontrol. Jenis uji persamaan dua rata-rata:

- a. Jika data berdistribusi normal dan homogen maka, pengujian hipotesis menggunakan uji t, yaitu:
 - 1) Buka program SPSS dan masukkan data yang ingin dianalisis. Pastikan data telah diinput dengan benar, dan data numerik telah diubah ke dalam format “Numeric”.
 - 2) Uji T Berpasangan (*Paired T-Test*): Pilih menu “Analyze” dari baris menu utama, kemudian pilih “Compare Means” dan klik “Paired-Samples T Test”, Pilih variabel yang ingin dianalisis dengan memindahkan variabel dari kotak “Variable(s)” ke kotak “Paired Variables” menggunakan tombol panah, Pada bagian “Paired Variable Differences”, pilih variabel yang mewakili selisih antara dua pengukuran yang berpasangan (misalnya, selisih antara nilai tes sebelum dan sesudah intervensi), Klik tombol “Options” untuk memilih opsi tambahan seperti confidence interval dan paired samples test charts, Klik “Continue” dan “OK” untuk menampilkan hasil analisis.⁷⁴
- b. Jika data berdistribusi normal namun tidak memiliki varians yang homogen maka pengujian hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney*, yaitu:
 - 1) Masuk ke menu Analyze, lalu klik secara berurutan *Non parametric Tests, Legacy Dialogs, 2 Independent Samples*.
 - 2) Isikan *Test Variable List* dan *Grouping Variable* pada kotak dialog *Two-Independent-Sample Test* dan beri tanda centang pada *Mann-Whitney U*.

⁷⁴CMHC Committee, ‘Uji T (T-Test) Dengan SPSS’, *Publikasi Jurnal Ilmiah News – HM Publisher* <<https://cattleyapublicationservices.com/?p=747>> [accessed 23 Februari 2024].

- 3) Kemudian klik *Define Groups* dan isikan kode masing-masing kelompok data, lalu klik *Continue*.
- 4) Jika sudah, klik *Options* dan beri tanda centang pada *Descriptive*. Kembali klik *Continue*.
- 5) Terakhir, klik OK.⁷⁵

Adapun kriteria penentuan pengujian hipotesis yaitu sebagai berikut:

Jika $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$, maka hipotesis nol ditolak.

Jika $T \text{ hitung} \leq T \text{ tabel}$, maka hipotesis Alternatif diterima.

b. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* bertujuan untuk mengetahui efektifitas pada penelitian Quasi eksperimen yang jika uji T tes terdapat perbedaan signifikan maka, dilakukan uji *N-Gain Score*. Adapun kategori penafsiran hasil *N-Gain Score* dapat dilihat pada tabel berikut:

Presentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 50	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber Data: Hake, R.R, 1999

H. Prosedur Eksperimen

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh selama penelitian. Dalam penelitian ini dibagi ke tiga tahap yaitu:

TAHAPAN PENELITIAN	LANGKAH PENELITIAN
Tahap Perencanaan	a. Mengobservasi sekolah yang akan ditempati sebagai penelitian.

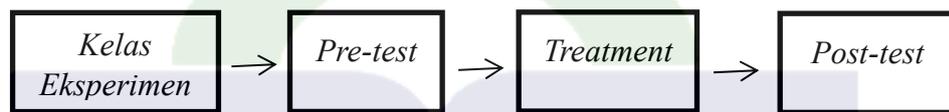
⁷⁵Konsultan Analisis Data, 'Mengenal Uji Mann Whitney Dan Ketentuan Penggunaannya', *Gama Statistika* <<https://gamastatistika.com/2021/01/21/mengenal-uji-mann-whitney-dan-ketentuan-penggunaannya/>> [accessed 24 Februari 2024].

	<ul style="list-style-type: none"> b. Studi literatur mengenai cara penyusunan media pembelajaran berbasis <i>iSpring Suite</i>. c. Merumuskan tujuan pembelajaran, serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian. d. Menyusun Modul Ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. e. Mempersiapkan dan membuat media pembelajaran berbasis <i>iSpring Suite</i> berdasarkan pada pokok bahasan dan sub pokok bahasan. f. Membuat kisi-kisi instrumen. g. Membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik h. Membuat kunci jawaban.
Tahap Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan sampel penelitian pada kelas yang dipilih. b. Melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran yang sudah ditentukan: <ul style="list-style-type: none"> 1) <i>Pertemuan Pertama</i>, pada kelas kontrol peneliti memberikan <i>pre-test</i> dan selanjutnya melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media konvensional seperti buku paket dan papan tulis. 2) <i>Pertemuan kedua</i>, pada kelas eksperimen peneliti memberikan <i>pre-test</i> dan selanjutnya melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>iSpring Suite</i>. 3) <i>Pertemuan Ketiga</i>, pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran masih menggunakan media buku paket dan papan tulis. Selanjutnya memberikan <i>post-tes</i>. 4) <i>Pertemuan keempat</i>, pada kelas eksperimen kegiatan pembelajaran

	kembali dilakukan dengan memberikan perlakuan menggunakan media <i>iSpring Suite</i> . Selanjutnya memberikan <i>post-tes</i> .
Tahap Pelaporan	a. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian b. Pelaporan hasil penelitian.

Adapun alur prosedur penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



Gambar 2.3. Alur Prosedur Penelitian

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* pada Pembelajaran PAI

iSpring Suite adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis digital, seperti presentasi interaktif, modul *e-learning*, dan simulasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *iSpring Suite* sebagai alat untuk menciptakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran interaktif dan meningkatkan meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

Jenis penelitian yang dipilih adalah metode *eksperimen* atau kuasi-*eksperimen*. Metode *eksperimen* adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis kausal tentang hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel tertentu. Metode ini sering digunakan dalam ilmu sosial, psikologi, dan pendidikan untuk mengevaluasi pengaruh dari suatu perlakuan atau intervensi terhadap variabel-variabel lainnya. Secara eksplisit penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil pembelajaran antara kelompok yang menggunakan *iSpring Suite* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian dilakukan pada UPTD SDN 19 Parepare. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut dikarenakan di sekolah tersebut peneliti melihat adanya potensi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi peserta didik pada sekolah ini namun masih minim dalam pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Dari jumlah populasi, peneliti mengambil sampel dari kelas IV yang terdiri atas 25 jumlah peserta didik yang merupakan kelas eksperimen dan kelas V

yang terdiri dari 20 jumlah peserta didik yang merupakan kelas kontrol, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Data Kelas Eksperimen

NO	KELAS EKSPERIMEN	
	NAMA	Kelas
1	Ahmadi	IV
2	Aqeela Ameera	IV
3	Chaca Aulia Risman	IV
4	Muh. Fatur. B	IV
5	Muhajir Rahman	IV
6	Muhammad Aditya	IV
7	Muhammad Al Fikri Sofyan	IV
8	Muhammad Fadhil Hasruddin	IV
9	Muhammad Fajar Naufal Halim	IV
10	Muhammad Fariz	IV
11	Muhammad Haikal Hermanto	IV
12	Muhammad Resky	IV
13	Nabila Zahirah Afani	IV
14	Naima Firzanah	IV
15	Naurah Rania Pramudita	IV
16	Nur Aszyfa Dwi Aryani	IV
17	Nur Safirah	IV
18	Nur Sri Fatwa Mansyur	IV
19	Raihan Al Qadri	IV
20	Siti Aisyah Aras	IV
21	Siti Luqyana Wasilah	IV
22	Syafira Ramadani Sudirman	IV
23	Syakiratul Jannah Awaluddin	IV
24	Zahra Khumaerah	IV
25	Zalsabila Herman	IV

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Tabel tersebut menunjukkan nama-nama peserta didik yang merupakan bagian dari Kelas Eksperimen. Ini menandakan bahwa peserta didik tersebut adalah subjek dari penelitian atau perlakuan khusus yang dilakukan dalam pembelajaran atau eksperimen. Hal ini mencakup penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI.

Pengetahuan tentang siapa saja yang termasuk dalam kelas eksperimen tersebut, membuat peneliti dapat melacak partisipasi dan respons dari setiap peserta didik terhadap perlakuan atau program pembelajaran yang diterapkan. Data ini kemudian dapat dianalisis untuk mengetahui efektivitas dari media atau teknologi pembelajaran yang digunakan, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penting untuk dicatat bahwa informasi lebih lanjut mungkin diperlukan untuk memberikan interpretasi yang lebih detail tentang bagaimana tabel ini digunakan dalam konteks penelitian atau kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut.

Tabel 4.2 Data Kelas Kontrol

NO	KELAS KONTROL	
	NAMA	Kelas
1	Ahsyani Taqwi	V
2	Albi Abdillah	V
3	Asyifa Putri Ayu	V
4	Chaerunnisa	V
5	Handry Maulani Jasmin	V
6	Irwan Saputra Sair	V
7	Ledies Pricilla Zeke	V
8	Mikhaylah Salsabilah	V
9	Muhammad Al-Fahrezi Ishak	V
10	Muhammad Alvi Jevani	V
11	Muhammad Habiburrahman	V
12	Muhammad Izzat Ziqri	V
13	Muhammad Nizam	V
14	Muhammad Syauqi Mutawalli	V
15	Najwa Az'zahra	V
16	Nur Afika Nurhimayanti	V
17	Nurhikmah	V
18	Raeesah Azzahra	V
19	Reza Mahadika	V
20	Rezky Aditya	V

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Tabel tersebut mengidentifikasi peserta didik-peserta didik yang merupakan bagian dari Kelas Kontrol dari kelas V. Kelas Kontrol dalam konteks penelitian atau pengajaran sering kali digunakan sebagai kelompok perbandingan untuk mengukur efektivitas dari suatu intervensi atau perlakuan tertentu yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Pengetahuan tentang siapa saja yang termasuk dalam kelas kontrol, membuat peneliti dapat melacak partisipasi dan respon dari setiap peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan secara konvensional, tanpa adanya perlakuan khusus sebagaimana yang diterapkan pada kelas eksperimen. Hal ini memungkinkan untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut untuk mengetahui efektivitas dari media atau teknologi pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen.

Data ini juga dapat digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah perlakuan atau intervensi dilakukan. Analisis lebih lanjut dapat dilakukan untuk memahami dampak dari perbedaan pendekatan pembelajaran yang diterapkan pada kedua kelompok ini terhadap pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Lebih lanjut data yang digunakan sebagai pengumpul data adalah berupa tes yang diolah secara kuantitatif menggunakan uji statistik. Pengambilan data dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Observasi juga dilakukan sebagai metode pengumpulan data tentang hasil penggunaan media pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik, serta sebagai pengumpul data respons peserta didik terhadap pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh sebuah fakta empiris bahwa media pembelajaran *iSpring Suite* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta

didik pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare. Hal tersebut didasarkan pada hasil penelitian yang diuraikan di bawah ini.

Gambaran yang lebih jelas dalam penelitian yang dilakukan ialah membagi kelompok kelas yaitu kelas eksperimen yang mendapat perlakuan khusus dan kelas kontrol tanpa perlakuan. Berikut jadwal pelaksanaan penelitian di lapangan.

Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/ Tanggal	Jam	Kegiatan	Kelas
1	Selasa/ 28 Mei 2024	10:05 - 12:05	<i>Pre-test</i> dilanjutkan dengan pembelajaran dengan media konvensional	Kelas Kontrol
2	Kamis/ 30 Mei 2024	10:05 - 12:05	<i>Pre-test</i> dilanjutkan dengan <i>Treatment</i> media pembelajaran <i>iSpring Suite</i>	Kelas Eksperimen
3	Selasa/ 4 Juni 2024	10:05 - 12:05	Pembelajaran dengan media konvensional dilanjutkan dengan <i>Post-test</i>	Kelas Kontrol
4	Kamis/ 6 Juni 2024	10:05 - 12:05	<i>Treatment</i> media pembelajaran <i>iSpring Suite</i> dilanjutkan dengan <i>Post-test</i>	Kelas Eksperimen

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Sebelum melakukan penelitian, langkah yang penting adalah melakukan uji coba terhadap instrumen yang akan digunakan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai. Berikut ini adalah penjelasan tentang hasil uji instrumen penelitian:

Validitas instrumen mengacu pada sejauh mana instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur dengan akurat dan tepat. Proses uji validitas melibatkan penilaian oleh peneliti untuk memastikan bahwa instrumen dapat mencakup aspek-aspek yang relevan dan penting dari variabel yang diteliti. Hasil dari uji validitas ini memastikan bahwa instrumen benar-benar mengukur apa yang diinginkan dalam penelitian ini.

Reliabilitas instrumen mengacu pada konsistensi atau keandalan hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut. Dalam konteks penelitian, reliabilitas dapat diuji dengan berbagai metode, seperti uji konsistensi internal (*internal consistency*) menggunakan *Cronbach's alpha* atau uji retest untuk mengukur kestabilan hasil dari waktu ke waktu. Hasil dari uji reliabilitas ini menunjukkan seberapa konsisten instrumen dalam menghasilkan data yang dapat diandalkan.

Hasil uji validitas yang dilakukan yaitu jika menunjukkan bahwa instrumen memiliki validitas yang cukup, artinya instrumen mampu mengukur variabel yang diteliti dengan baik. Sedangkan hasil uji reliabilitas yang baik menunjukkan bahwa instrumen memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan.

Proses uji coba instrumen ini penting dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan karena akan memastikan bahwa data yang dikumpulkan selama penelitian memiliki kualitas yang tinggi dan dapat mendukung validitas dan reliabilitas keseluruhan dari temuan dan kesimpulan yang dihasilkan. Dengan demikian, keputusan yang dibuat berdasarkan data yang diperoleh akan lebih dapat dipercaya dan diandalkan. Berikut hasil uji instrument penelitian:

a. Hasil Uji Validitas Soal

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Soal

Correlations			
		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	.423*

	Sig. (2-tailed)		.035
	N	20	20
Posttest	Pearson Correlation	.423*	1
	Sig. (2-tailed)	.035	
	N	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Hasil uji validitas menggunakan *Pearson Product Moment* dari item soal pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa *corrected item total correlation* (r hitung) adalah 1 untuk *pretest* dan 0,423 post test. Di sisi lain, nilai r tabel berdasarkan lampiran dalam penelitian ini adalah 0,288 pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$.

Berdasarkan rumus untuk menentukan validitas data, yaitu jika r hitung $>$ r tabel, maka data tersebut dinyatakan valid. Dalam kasus ini, nilai r hitung (1) dan (0,423) lebih besar daripada nilai r tabel (0,288). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa item pernyataan dalam soal pretest tersebut dinyatakan valid berdasarkan uji validitas yang dilakukan.

Hasil uji validitas tersebut menunjukkan bahwa item-item yang termasuk dalam soal pretest memiliki hubungan yang kuat dengan total skor dari keseluruhan item soal tersebut, dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini.

b. Hasil Uji Reliabilitas Soal

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.554	2

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Hasil dari uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua item soal dalam penelitian ini memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,554. Dasar penentuan

keputusan reliabilitas mengacu pada rumus yang apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka dinyatakan reliabel, sehingga $0,554 > 0,60$ maka dinyatakan seluruh item pernyataan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

Proses selanjutnya setelah valid dan reliabel dilakukan pre-test untuk mengukur kemampuan awal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, pemberian perlakuan kepada masing-masing kelas dilakukan. Kelas kontrol menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode konvensional, sementara kelas eksperimen menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite*. Setelah kedua kelas menerima perlakuan, selanjutnya dilakukan *post-test* kepada kedua kelas tersebut, yang bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar di kelas PAI yang telah menerima perlakuan tersebut.

Hasil pengamatan yang ditemukan selama proses kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran *iSpring Suite* dan kelas kontrol tanpa melakukan *treatment* media pembelajaran *iSpring Suite* adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Belajar Kelas Eksperimen dengan media pembelajaran *iSpring Suite*

Sebelum melakukan perlakuan pada kelas eksperimen, kegiatan awal penelitian adalah melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan ialah 70. Data nilai peserta didik kelas IV dari hasil pre-test pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen

NO	KELAS EKSPERIMEN		
	NAMA	KELAS	PRE TES
1	Ahmadi	IV	20
2	Aqeela Ameera	IV	45
3	Chaca Aulia Risman	IV	50
4	Muh. Fatur. B	IV	20

5	Muhajir Rahman	IV	25
6	Muhammad Aditya	IV	30
7	Muhammad Al Fikri Sofyan	IV	45
8	Muhammad Fadhil Hasruddin	IV	35
9	Muhammad Fajar Naufal Halim	IV	45
10	Muhammad Fariz	IV	35
11	Muhammad Haikal Hermanto	IV	35
12	Muhammad Resky	IV	20
13	Nabila Zahirah Afani	IV	50
14	Naima Firzanah	IV	40
15	Naurah Rania Pramudita	IV	30
16	Nur Aszyfa Dwi Aryani	IV	30
17	Nur Safirah	IV	50
18	Nur Sri Fatwa Mansyur	IV	60
19	Raihan Al Qadri	IV	15
20	Siti Aisyah Aras	IV	15
21	Siti Luqyana Wasilah	IV	45
22	Syafira Ramadan Sudirman	IV	45
23	Syakiratul Jannah Awaluddin	IV	25
24	Zahra Khumaerah	IV	45
25	Zalsabila Herman	IV	30

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa hasil *pre-test* pada kelas eksperimen sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* menunjukkan variasi nilai. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 60, sedangkan nilai terendahnya adalah 15, dengan nilai rata-rata sebesar 35,40. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh tersebut masuk dalam kategori ‘Kurang Baik’.

Pengkategorian persentase hasil belajar *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Persentase Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen

No	Kategori	Range	Frekuensi	Persentase (%)
1	Amat Baik	90-100	-	-
2	Baik	80-89	-	-

3	Cukup Baik	70-79	-	-
4	Kurang Baik	<70	25 Orang	100%
Jumlah			25 Orang	100%

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Tabel tersebut memberikan distribusi nilai peserta didik dalam berbagai kategori berdasarkan range nilai yang diperoleh. Adapun interpretasi dari tabel tersebut adalah, dalam kategori Sangat Baik, dengan rentang nilai 90-100, tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori ini berdasarkan tabel. Kategori Baik, rentang nilai 80-89, tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori ini berdasarkan tabel. Cukup Baik, dengan rentang nilai 70-79, tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori ini berdasarkan tabel. Kurang Baik, dengan rentang nilai <70, terdapat 25 orang peserta didik (100%) yang termasuk dalam kategori ini. Sehingga keseluruhan peserta didik sebanyak 25 orang yang menjadi sampel dalam penelitian ini, semuanya termasuk dalam kategori “Kurang Baik”.

Interpretasi tabel ini menunjukkan bahwa keseluruhan peserta didik (100%) dalam kelas eksperimen, berdasarkan hasil *pre-test* sebelum penerapan media pembelajaran *iSpring Suite*, memperoleh nilai dalam rentang <70, yang dikategorikan sebagai "Kurang Baik". Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi dengan media pembelajaran *iSpring Suite*, sebagian besar peserta didik membutuhkan perbaikan terhadap peningkatan hasil belajar pada pembelajaran PAI yang tentunya ini berkaitan erat dengan peningkatan motivasi belajarnya. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi tentunya akan menentukan target capaian pembelajaran dan berusaha keras untuk mencapainya.

Setelah melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, langkah selanjutnya adalah memberikan *treatment* pembelajaran menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Peneliti melakukan dua kali pertemuan pembelajaran pada kelas eksperimen. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan dalam kelas eksperimen:

- 1) Pertemuan Pertama
 - a) Setelah memberikan *pre-test* dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*.
 - b) Menyajikan materi pembelajaran tentang “Kisah Nabi Muhammad Saw. membangun kota Madinah” menggunakan fitur-fitur interaktif dan multimedia yang tersedia dalam media pembelajaran *iSpring Suite*.
 - c) Menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pemahaman konsep yang diajarkan dengan menyajikan pertanyaan-pertanyaan pemantik pada tayangan slide untuk membuka wawasan dan daya pikir peserta didik.
 - d) Melakukan observasi terkait indikator motivasi belajar peserta didik.
 - e) Membuka sesi diskusi dan memberikan penguatan dengan menyajikan tayangan dengan media pembelajaran *iSpring Suite*.
- 2) Pertemuan Kedua
 - a) Memberikan *treatment* dengan penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* dalam kegiatan pembelajaran
 - b) Menyampaikan materi pembelajaran lanjutan tentang “Kisah Nabi Muhammad Saw. membangun kota Madinah” menggunakan fitur-fitur interaktif dan multimedia yang tersedia dalam media pembelajaran *iSpring Suite*.

- c) Evaluasi respon dan hasil pembelajaran peserta didik setelah dua kali pertemuan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*.
- d) Membuka sesi diskusi dan memberikan penguatan dengan menyajikan tayangan dengan media pembelajaran *iSpring Suite*.
- e) Memberikan *post-tes*.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama dua kali pertemuan tatap muka dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati dampak dari penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam kelas eksperimen. Langkah ini penting untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *iSpring Suite* dalam meningkatkan pengalaman dan pencapaian belajar peserta didik.

Proses pembelajaran dengan bantuan media *iSpring Suite* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, terstruktur, dan mendalam bagi peserta didik. Hal tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, tetapi juga membangun keterampilan teknologi yang esensial di era digital saat ini. Hal tersebut ditunjukkan melalui data tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Deskripsi Indikator Motivasi Belajar Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran *iSpring Suite*

Indikator Motivasi Belajar	Indikator Motivasi Peserta didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran <i>iSpring Suite</i>	Hasil Pengamatan			
		1	2	3	4
Partisipasi Aktif	1. Peserta didik cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran. 2. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif 3. Peserta didik mengajukan pertanyaan 4. Peserta didik aktif berdiskusi			√	√

Keterlibatan dalam Tugas	5. Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam menyelesaikan tugas-tugas				√
	6. Peserta didik menjadi tekun dan memiliki komitmen tinggi dalam mengerjakan tugas				√
Pencapaian Tujuan Pembelajaran	7. Peserta didik memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran.				√
	8. Peserta didik mampu mencapai target atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan				√
Konsentrasi dan Fokus	9. Peserta didik cenderung dapat mempertahankan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran				√
	10. Peserta didik tidak mudah terganggu oleh faktor-faktor eksternal				√
Total Skor					39

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Keterangan:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

Pedoman Penskoran:

$$\text{Nilai Motivasi Peserta didik} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}} = \frac{39 \times 100}{40} = 9,75$$

Tabel tersebut menunjukkan deskripsi indikator motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *iSpring suite*, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat dalam hal ini yaitu guru kelas IV sebagaimana data terlampir. Data yang ditunjukkan dalam tabel tersebut diperoleh interpretasi bahwa skor maksimal yang ditetapkan adalah 40, sementara skor yang diperoleh adalah 39. Berdasarkan data skor yang diperoleh dari pedoman penskoran, maka diperoleh respon peserta didik terhadap penggunaan

media pembelajaran *iSpring Suite* dengan nilai 9,75 dari nilai maksimal 10. Nilai tersebut menunjukkan tingginya motivasi belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI.

Kegiatan selanjutnya setelah memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dalam pelajaran PAI kepada peserta didik, adalah melakukan pengujian melalui *post-test*. Hasil dari *post-test* peserta didik dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Post-test Kelas Eksperimen

NO	KELAS EKSPERIMEN		POST TES
	NAMA	Kelas	
1	Ahmadi	IV	70
2	Aqeela Ameera	IV	85
3	Chaca Aulia Risman	IV	90
4	Muh. Fatur. B	IV	70
5	Muhajir Rahman	IV	75
6	Muhammad Aditya	IV	70
7	Muhammad Al Fikri Sofyan	IV	85
8	Muhammad Fadhil Hasruddin	IV	85
9	Muhammad Fajar Naufal Halim	IV	90
10	Muhammad Fariz	IV	95
11	Muhammad Haikal Hermanto	IV	80
12	Muhammad Resky	IV	75
13	Nabila Zahirah Afani	IV	85
14	Naima Firzanah	IV	90
15	Naurah Rania Pramudita	IV	85
16	Nur Aszyfa Dwi Aryani	IV	85
17	Nur Safirah	IV	75
18	Nur Sri Fatwa Mansyur	IV	90
19	Raihan Al Qadri	IV	70
20	Siti Aisyah Aras	IV	90
21	Siti Luqyana Wasilah	IV	75
22	Syafira Ramadani Sudirman	IV	90
23	Syakiratul Jannah Awaluddin	IV	90
24	Zahra Khumaerah	IV	85
25	Zalsabila Herman	IV	90

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil *post-test* pada kelas eksperimen setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* menunjukkan variasi nilai. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 95, sedangkan nilai terendahnya adalah 70, dengan nilai rata-rata sebesar 82,50. Nilai rata-rata ini masuk dalam kategori baik.

Berdasarkan kategori hasil belajar *post-test* pada kelas eksperimen tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.10 Persentase Hasil Post-Test Kelas Eksperimen

No	Kategori	Range	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Baik	90-100	9 Orang	36%
2	Baik	80-89	8 Orang	32%
3	Cukup Baik	70-79	8 Orang	32%
4	Kurang Baik	<70	-	-
Jumlah			25 Orang	100%

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Tabel tersebut memberikan distribusi hasil belajar *post-test* peserta didik dalam berbagai kategori berdasarkan range nilai yang diperoleh. Berikut adalah interpretasi dari data tabel tersebut. Sangat Baik: Rentang nilai 90-100. Terdapat 9 orang peserta didik (36%) yang mencapai kategori ini, menunjukkan bahwa mereka telah mencapai pencapaian tertinggi dalam hasil belajar mereka. Baik: Rentang nilai 80-89, terdapat 8 orang peserta didik (32%) yang masuk dalam kategori ini, menunjukkan pencapaian yang baik dalam hasil belajar mereka. Cukup Baik: Rentang nilai 70-79, sebanyak 8 orang peserta didik (32%) masuk dalam kategori ini, menunjukkan pencapaian yang cukup baik dalam hasil belajar mereka. Kurang Baik: Rentang nilai <70 (kurang dari 70) tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori ini, yang menunjukkan bahwa tidak

ada peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah ambang batas atau KKTP "Cukup Baik" yang telah ditetapkan.

Terdapat 25 orang peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini dan distribusi mereka dalam kategori hasil belajar post-test menunjukkan mayoritas peserta didik mencapai tingkat pencapaian yang memuaskan hingga sangat baik, dengan tidak ada yang menunjukkan hasil belajar di bawah ambang batas atau kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu nilai 70 yang ditetapkan.

Interpretasi data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik dalam kelas eksperimen mencapai hasil belajar yang baik hingga sangat baik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran tersebut dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam konteks pelajaran PAI.

Penelitian lebih lanjut dilakukan untuk memperoleh gambaran perbandingan motivasi belajar PAI peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* media pembelajaran *iSpring Suite*, maka diuraikan data tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

<i>One-Sample Statistics</i>				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	25	35.40	12.410	2.482
Posttest	25	82.80	7.916	1.583

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Tabel *One-Sample Statistics* tersebut menyajikan statistik deskriptif untuk *pre-test* dan *post-test* dari sampel yang terdiri dari 25 peserta didik. Berikut adalah interpretasi dari statistik yang disajikan:

1) *Pre-test*

Mean (Rata-rata): Nilai rata-rata dari hasil *pre-test* adalah 35.40. *Std. Deviation* (Deviasi Standar): Deviasi standar dari hasil *pre-test* adalah 12.410. Ini mengindikasikan variasi atau sebaran data di sekitar rata-rata. *Std. Error Mean (Standar Error Mean)*: *Standar error mean* dari *pre-test* adalah 2.482. Ini adalah perkiraan kesalahan standar dari rata-rata sampel, menunjukkan seberapa akurat rata-rata sampel merepresentasikan rata-rata populasi.

2) *Post-test*

Mean (Rata-rata): Nilai rata-rata dari hasil *post-test* adalah 82.80. *Std. Deviation* (Deviasi Standar): Deviasi standar dari hasil *post-test* adalah 7.916. Ini menunjukkan bahwa data *post-test* memiliki variasi yang lebih kecil dibandingkan dengan *pre-test*. *Std. Error Mean (Standar Error Mean)*: *Standar error mean* dari *post-test* adalah 1.583. Ini mengindikasikan perkiraan kesalahan standar dari rata-rata sampel *post-test*.

Rata-rata hasil *post-test* (82.80) jauh lebih tinggi daripada rata-rata hasil *pre-test* (35.40), menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam peningkatan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik setelah guru menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*. Deviasi standar yang lebih rendah pada *post-test* (7.916) menunjukkan bahwa data *post-test* cenderung lebih terkonsentrasi di sekitar rata-rata, mungkin menunjukkan bahwa intervensi dengan *iSpring Suite* menghasilkan hasil yang lebih konsisten. *Standar error mean* yang lebih rendah pada *post-test* (1.583)

dibandingkan dengan *pre-test* (2.482) menunjukkan bahwa rata-rata *post-test* lebih dekat dengan rata-rata populasi, menambah kepercayaan bahwa hasil *post-test* mencerminkan peningkatan yang sebenarnya dalam motivasi belajar PAI pada peserta didik kelas IV.

Statistik dari tabel tersebut secara keseluruhan, mendukung interpretasi bahwa penggunaan *iSpring Suite* telah berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran PAI sehingga berdampak signifikan pula terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Interpretasi tersebut membuktikan adanya keterkaitan yang erat antara motivasi belajar peserta didik dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Mereka menetapkan target yang jelas dan berusaha keras untuk mencapainya.

Deskripsi hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen memberikan gambaran tentang perkembangan atau perubahan yang terjadi dalam pemahaman dan kemampuan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*. Deskripsi hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen memberikan informasi penting tentang efektivitas intervensi pembelajaran yang diberikan. Perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dapat membantu dalam mengetahui keberhasilan media pembelajaran *iSpring Suite* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran PAI.

b. Kegiatan Belajar Kelas Kontrol dengan Pembelajaran Konvensional

Sebelum melakukan penelitian pada kelompok kontrol, kegiatan awal peneliti adalah melakukan pretes untuk mengetahui kemampuan awal

yang dimiliki peserta didik. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan ialah 70. Data hasil *pretest* peserta didik pada kelompok kontrol dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Pre-Test Kelas Kontrol

NO	KELAS KONTROL		
	NAMA	Kelas	PRE TEST
1	Ahsyani Taqwi	V	25
2	Albi Abdillah	V	30
3	Asyifa Putri Ayu	V	25
4	Chaerunnisa	V	40
5	Handry Maulani Jasmin	V	40
6	Irwan Saputra Sair	V	20
7	Ladies Pricilla Zeke	V	25
8	Mikhaylah Salsabilah	V	40
9	Muhammad Al-Fahrezi Ishak	V	10
10	Muhammad Alvi Jevani	V	15
11	Muhammad Habiburrahman	V	40
12	Muhammad Izzat Ziqri	V	25
13	Muhammad Nizam	V	5
14	Muhammad Syauqi Mutawalli	V	30
15	Najwa Az'zahra	V	20
16	Nur Afika Nurhimayanti	V	20
17	Nurhikmah	V	35
18	Raeesah Azzahra	V	20
19	Reza Mahadika	V	35
20	Rezky Aditya	V	25

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan informasi yang tersaji pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* pada kelompok kontrol sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional menunjukkan variasi nilai antara 5 hingga 40. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 26,25, yang mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, nilai-nilai berada dalam kategori kurang baik.

Klasifikasi hasil belajar pre-tes pada kelompok kontrol dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.13 Persentase Hasil Pretest Kelas Kontrol

No	Kategori	Range	Frekuensi	Presentase %
1	Sangat Baik	90-100	-	-
2	Baik	80-89	-	-
3	Cukup Baik	70-79	-	-
4	Kurang Baik	< 70	20 Orang	100%
Jumlah			20 Orang	100%

Rentang skor antara 26 hingga 44, menunjukkan semua peserta didik sebanyak (20 orang) berada dalam kategori ini, karena skor mereka berada dalam rentang 5 hingga 40. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam kelas kontrol menunjukkan bahwa semua peserta didik berada di kategori "Kurang Baik". Ini menunjukkan adanya tantangan dalam pencapaian hasil belajar yang diinginkan, dan perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor yang menyebabkan hasil ini serta upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pencapaian belajar di masa yang akan datang. Dalam kelas kontrol, dilakukan dua kali pertemuan pembelajaran sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Berikut adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelas kontrol:

- 1) Pertemuan Pertama
 - a) Setelah memberikan pre-tes dilanjutkan dengan pembelajaran dengan media pembelajaran konvensional, seperti buku paket dan papan tulis.
 - b) Menyampaikan materi tentang "Keteladanan Khulafaurrasyidin" yang disajikan dengan media papan tulis disertai metode ceramah.

- c) Memberikan tugas berdasarkan aktivitas yang ada pada buku paket.
 - d) Memeriksa tugas peserta didik yang dilanjutkan dengan memberikan penguatan dengan metode ceramah dengan menggunakan media papan tulis.
- 2) Pertemuan Kedua
- a) Kegiatan pembelajaran masih dengan menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku paket dan papan tulis.
 - b) Menyampaikan materi pembelajaran lanjutan tentang “Keteladanan Khulafaurrasyidin” yang masih disajikan dengan media papan tulis disertai metode ceramah.
 - c) Memberikan tugas berdasarkan aktivitas yang ada pada buku paket.
 - d) Memberikan penguatan dengan metode ceramah dengan menggunakan media papan tulis.
 - e) Memberikan *post -tes*.

Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan sebagaimana pembelajaran konvensional pada umumnya, atau dalam hal ini tidak dilalui dengan metode *treatment* sebagaimana pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pengamatan, motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol diperoleh data berikut:

Tabel 4.14 Deskripsi Indikator Motivasi Belajar Peserta didik Terhadap Pembelajaran Konvensional

Indikator Motivasi Belajar	Indikator Motivasi Peserta didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional	Hasil Pengamatan			
		1	2	3	4
Partisipasi Aktif	1. Peserta didik cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran. 2. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif 3. Peserta didik mengajukan pertanyaan 4. Peserta didik aktif berdiskusi		√		
			√		
				√	
			√		

Keterlibatan dalam Tugas	5. Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam menyelesaikan tugas-tugas 6. Peserta didik menjadi tekun dan memiliki komitmen tinggi dalam mengerjakan tugas	√	√		
Pencapaian Tujuan Pembelajaran	7. Peserta didik memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran. 8. Peserta didik mampu mencapai target atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan	√	√		
Konsentrasi dan Fokus	9. Peserta didik cenderung dapat mempertahankan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran 10. Peserta didik tidak mudah terganggu oleh faktor-faktor eksternal	√	√		
Total Skor		18			

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Keterangan:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

Pedoman Penskoran:

$$\text{Nilai Motivasi Peserta didik} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}} = \frac{18 \times 100}{40} = 4,50$$

Tabel tersebut menunjukkan deskripsi indikator motivasi belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran konvensional, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat dalam hal ini yaitu guru kelas V sebagaimana data terlampir. Data yang ditunjukkan dalam tabel tersebut diperoleh interpretasi bahwa skor maksimal yang ditetapkan adalah 40, sementara skor yang diperoleh adalah 18. Berdasarkan data skor yang diperoleh dari

pedoman penskoran, maka diperoleh respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran konvensional dengan nilai 4,50 dari nilai maksimal 10. Nilai tersebut menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada pembelajaran PAI.

Kegiatan akhir pada kelas kontrol juga diberikan post-test untuk mengevaluasi pemahaman dan kemampuan mereka. Hasil dari post-test peserta didik dapat ditemukan dalam tabel yang disajikan di bawah ini:

Tabel 4.15 Hasil Post-Test Kelas Kontrol

NO	KELAS KONTROL		
	NAMA	Kelas	POST TEST
1	Ahsyani Taqwi	V	20
2	Albi Abdillah	V	30
3	Asyifa Putri Ayu	V	35
4	Chaerunnisa	V	35
5	Handry Maulani Jasmin	V	35
6	Irwan Saputra Sair	V	35
7	Ladies Pricilla Zeke	V	35
8	Mikhaylah Salsabilah	V	50
9	Muhammad Al-Fahrezi Ishak	V	45
10	Muhammad Alvi Jevani	V	40
11	Muhammad Habiburrahman	V	35
12	Muhammad Izzat Ziqri	V	60
13	Muhammad Nizam	V	30
14	Muhammad Syauqi Mutawalli	V	40
15	Najwa Az'zahra	V	35
16	Nur Afika Nurhimayanti	V	30
17	Nurhikmah	V	25
18	Raeesah Azzahra	V	30
19	Reza Mahadika	V	25
20	Rezky Aditya	V	40

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Interpretasi ini menunjukkan variasi dalam pencapaian hasil post-test antara peserta didik, dengan sebagian besar memperoleh skor 30 atau lebih, sementara beberapa mencapai skor yang lebih rendah atau lebih tinggi. Hal ini

dapat menjadi indikasi tentang pemahaman dan penyerapan materi yang berbeda-beda di antara peserta didik tersebut setelah menjalani pembelajaran konvensional.

Tabel tersebut menampilkan hasil evaluasi pembelajaran berdasarkan skor post-test dari peserta didik dalam kelas V. Data ini memberikan gambaran tentang capaian individu setelah menjalani proses pembelajaran konvensional. Dari tabel tersebut, terlihat variasi skor antara peserta didik, yang mencerminkan beragamnya tingkat pemahaman dan penerimaan materi yang diajarkan.

Beberapa peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor yang lebih tinggi, seperti Muhammad Izzat Ziqri yang mencapai skor 60, serta Mikhaylah Salsabilah dengan skor 50. Sementara itu, sebagian besar peserta didik lainnya memiliki skor sekitar 30 hingga 45, menunjukkan rentang penyerapan materi yang cukup stabil di antara kelompok tersebut.

Adapun analisis kategori hasil belajar dari *post-test* pada kelas kontrol yang terlampir dalam tabel:

Tabel 4.16 Presentase Hasil Post-test Kelas Kontrol

No	Kategori	Range	Frekuensi	Presentase %
1	Sangat Baik	90-100	-	-
2	Baik	80-89	-	-
3	Cukup Baik	70-79	-	-
4	Kurang Baik	<70	20 Orang	100%
Jumlah			20 Orang	100%

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Hal tersebut menunjukkan adanya tantangan yang begitu besar yang dihadapi peserta didik tersebut dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan

setelah mengikuti pembelajaran. Evaluasi lebih lanjut juga diperlukan guru untuk memahami faktor-faktor yang menyebabkan hasil ini, serta perencanaan strategi untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka pada lingkup materi Sejarah peradaban Islam dalam pelajaran PAI di masa yang akan datang.

Hasil analisa data terkait nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol tersebut, maka untuk lebih jelasnya dideskripsikan tabel berikut ini:

Tabel 4.17 Deskripsi Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest Kon	20	26.25	10.114	2.262
Posttest Kon	20	35.50	9.018	2.016

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Rata-rata skor *Pre-test* (*Pretest_Kon*): Rata-rata skor awal peserta didik sebelum mendapatkan pembelajaran konvensional adalah 26.25. Ini menunjukkan tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum mereka menerima materi pembelajaran yang ditetapkan. Rata-rata skor *Post-test* (*Posttest_Kon*): Setelah menjalani pembelajaran konvensional, rata-rata skor peserta didik meningkat menjadi 35.50. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman dan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Perbedaan Rata-rata: Terdapat peningkatan rata-rata skor dari *pre-test* ke *post-test* sebesar 9.25 poin (35.50 - 26.25), yang menunjukkan dampak positif dari pembelajaran konvensional terhadap peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta didik. Standar Deviasi: Standar deviasi mengukur sebaran data. Standar deviasi skor *post-test* (9.018) lebih rendah dibandingkan dengan *pre-test* (10.114), menunjukkan bahwa data skor *post-test* lebih terkonsentrasi di sekitar rata-rata dibandingkan dengan *pre-*

test. Standar Error Mean (SEM): SEM menunjukkan seberapa akurat rata-rata sampel merepresentasikan populasi. SEM yang rendah menunjukkan bahwa rata-rata sampel skor *pre-test* dan *post-test* relatif stabil dan mewakili dengan baik populasi peserta didik.

Keseluruhan data tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional memberikan dampak positif yang tidak signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam kelas kontrol, seperti yang tercermin dari perbedaan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test*.

2. Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare

Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare adalah topik yang membahas penerapan teknologi dalam konteks pendidikan agama Islam di sebuah unit pelaksana teknis daerah (UPTD) sekolah dasar negeri di Parepare. *iSpring Suite* digunakan sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran berdiferensiasi dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penerapan media pembelajaran *iSpring Suite*, dalam hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dari beberapa data yang ditemukan, diantaranya partisipasi aktif dan keterlibatan peserta didik dalam tugas, tingkat konsentrasi dan fokus peserta didik yang tampak dalam kegiatan observasi, serta pencapaian tujuan pembelajaran berdasarkan hasil uji *posttes* pada kelas IV yang menjadi kelas eksperimen. Teknologi ini bertujuan untuk menyuguhkan materi yang lebih menarik dan

interaktif, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara efektif. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	KELAS EKSPERIMEN			KELAS KONTROL		
	NAMA	PRE TES	POS TES	NAMA	PRE TES	POS TES
1	Ahmadi	20	70	Ahsyani Taqwi	25	20
2	Aqeela Ameera	45	85	Albi Abdillah	30	30
3	Chaca Aulia Risman	50	90	Asyifa Putri Ayu	25	35
4	Muh. Fatur. B	20	70	Chaerunnisa	40	35
5	Muhajir Rahman	25	75	Handry Maulani Jasmin	40	35
6	Muhammad Aditya	30	70	Irwan Saputra Sair	20	35
7	Muhammad Al Fikri Sofyan	45	85	Ledies Pricilla Zeke	25	35
8	Muhammad Fadhil Hasruddin	35	85	Mikhaylah Salsabilah	40	50
9	Muhammad Fajar Naufal Halim	45	90	Muhammad Al-Fahrezi Ishak	10	45
10	Muhammad Fariz	35	95	Muhammad Alvi Jevani	15	40
11	Muhammad Haikal Hermanto	35	80	Muhammad Habiburrahman	40	35
12	Muhammad Resky	20	75	Muhammad Izzat Ziqri	25	60
13	Nabila Zahirah Afani	50	85	Muhammad Nizam	5	30
14	Naima Firzanah	40	90	Muhammad Syauqi Mutawalli	30	40
15	Naurah Rania Pramudita	30	85	Najwa Az'zahra	20	35
16	Nur Aszyfa Dwi Aryani	30	85	Nur Afika Nurhimayanti	20	30
17	Nur Safirah	50	75	Nurhikmah	35	25
18	Nur Sri Fatwa Mansyur	60	90	Raeesah Azzahra	20	30
19	RAIHAN AL QADRI	15	70	Reza Mahadika	35	25
20	SITI AISYA ARAS	15	90	Rezky Aditya	25	40
21	Siti Luqyana Wasilah	45	75			
22	Syafira Ramadani Sudirman	45	90			
23	Syakiratul Jannah Awaluddin	25	90			
24	Zahra Khumaerah	45	85			
25	Zalsabila Herman	30	90			

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel tersebut, maka diperoleh total nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 855 dengan rata-rata nilai 35,40, sedangkan total nilai *post test* mengalami kenaikan yang sangat signifikan menjadi 1.980 dengan rata-rata nilai 82,8.

Perbandingan data pada kelas kontrol yakni kelas V diperoleh nilai pretest pada kelas tersebut sebesar 525 dengan rata-rata nilai 26,25 sedangkan total nilai post test mengalami kenaikan meskipun tidak signifikan menjadi 710 dengan rata-rata nilai 35,50.

Kategorisasi persentase dari perolehan nilai pada kelas eksperimen digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.19 Nilai Persentase Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Kategori	Range	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Sangat Baik	90 – 100	-	0%	9 orang	36%
2	Baik	80 – 89	-	0%	8 orang	32%
3	Cukup Baik	70 – 79	-	0%	8 orang	32%
4	Kurang Baik	<70	25 orang	100%	-	-
Jumlah			25	100%	25	100%

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat peningkatan signifikan dalam distribusi skor antara *pretest* dan *posttest*. Secara khusus, terlihat bahwa jumlah peserta yang mencapai kategori "Sangat Baik" meningkat dari 0% pada *pretest* menjadi 36% pada *posttest*. Begitu pula dengan kategori "Baik" yang meningkat dari 0% menjadi 32%, dan kategori "Cukup Baik" yang meningkat dari 4% menjadi 32%. Meskipun tidak ada data yang tersedia untuk kategori "Kurang Baik" pada *posttest*, dapat

diasumsikan bahwa fokus dari intervensi atau pembelajaran yang diberikan telah berhasil meningkatkan capaian belajar peserta didik menjadi lebih tinggi.

Keseluruhan data tersebut menunjukkan efektivitas penerapan atau intervensi pembelajaran dalam meningkatkan pencapaian yang diperoleh peserta didik dari *pretest* ke *posttest*. Tentu hal tersebut didasari oleh meningkatnya motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran PAI tercapai sesuai yang diharapkan.

Kategorisasi persentase dari perolehan nilai pada kelas kontrol digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.20 Nilai Persentase Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Kategori	Range	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Sangat Baik	86 – 100	-	-	-	-
2	Baik	71 – 85	-	-	-	-
3	Cukup Baik	65 – 70	-	-	-	-
4	Kurang Baik	<70	20 Orang	100%	20 Orang	10%
Jumlah			20	100%	20 Orang	100%

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Data tersebut menunjukkan tidak ada peserta yang mencapai kategori "Sangat Baik", "Baik", atau "Cukup Baik" baik pada *pretest* maupun *posttest*, menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki tingkat pencapaian yang rendah. Hasil perolehan nilai peserta didik dari perbandingan nilai *pretest* dengan *posttes* sama sekali tidak ada peningkatan, karena keseluruhan dari total peserta didik sebanyak 20 orang yang menjadi sampel, semuanya tetap dalam kategori "Kurang Baik". Meski dari beberapa peserta didik juga terdapat peningkatan nilai namun kategorinya masih tergolong kurang baik.

Data ini menunjukkan bahwa ada perbaikan atau peningkatan yang kecil dalam hasil *posttest* dibandingkan dengan *pretest*, meskipun mayoritas masih berada pada kategori "Kurang Baik". Hal ini menunjukkan adanya kemajuan dalam pembelajaran, tetapi masih diperlukan upaya yang lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih baik utamanya dalam elemen materi sejarah peradaban Islam.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mengolah data yang telah diperoleh, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 4.21 Hasil Uji Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eks	25	15	60	35.40	12.410
Posttest Eks	25	70	95	82.80	7.916
Pretest Kon	20	5	40	26.25	10.114
Posttest Kon	20	20	60	35.50	9.018
Valid N (listwise)	20				

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan data tersebut, diketahui nilai berikut:

a. Kelompok Eksperimen:

1) *Pretest*_Eksperimen

- a) Jumlah sampel (N): 25 orang.
- b) Skor minimum: 15.
- c) Skor maksimum: 60.
- d) Rata-rata skor (Mean): 35.40.
- e) Standar deviasi skor (*Std. Deviation*): 12.410.

2) *Posttest*_Eksperimen

- a) Jumlah sampel (N): 25 orang.
- b) Skor minimum: 70.

- c) Skor maksimum: 95.
- d) Rata-rata skor (Mean): 82.80.
- e) Standar deviasi skor (*Std. Deviation*): 7.916.

b. Kelompok Kontrol:

1) *Pretest*_Kontrol

- a) Jumlah sampel (N): 20 orang.
- b) Skor minimum: 5.
- c) Skor maksimum: 40.
- d) Rata-rata skor (Mean): 26.25.
- e) Standar deviasi skor (*Std. Deviation*): 10.114.

2) *Posttest*_Kontrol

- a) Jumlah sampel (N): 20 orang.
- b) Skor minimum: 20.
- c) Skor maksimum: 60.
- d) Rata-rata skor (*Mean*): 35.50.
- e) Standar deviasi skor (*Std. Deviation*): 9.018.

Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dari *pretest* ke *posttest*, dengan rata-rata skor naik dari 35.40 menjadi 82.80. Standar deviasi yang lebih rendah pada *posttest* (7.916) menunjukkan bahwa skor peserta didik cenderung lebih terkonsentrasi di sekitar rata-rata, menandakan adanya respons yang seragam terhadap intervensi atau perlakuan yang diberikan.

Kelompok kontrol menunjukkan perubahan yang lebih kecil dari *pretest* ke *posttest*, dengan rata-rata skor naik dari 26.25 menjadi 35.50. Standar deviasi yang relatif stabil (9.018) menunjukkan variasi yang moderat dalam respons peserta didik terhadap kondisi yang tidak menerima perlakuan khusus (kontrol).

Perbedaan antara rata-rata *posttest* dan *pretest* pada kedua kelompok menunjukkan efektivitas intervensi atau perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dalam meningkatkan pencapaian peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan uji normalitas data pada hasil belajar peserta didik. Hal ini penting untuk memastikan bahwa data yang dianalisis memiliki distribusi yang mendekati atau memenuhi asumsi normalitas. Untuk menentukan apakah data yang telah diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak, peneliti perlu melakukan uji normalitas.

Uji normalitas merupakan langkah penting yang harus dilakukan sebelum melangkah ke tahap analisis selanjutnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 dan melakukan uji *Shapiro-Wilk*. Data dianggap memiliki distribusi normal jika nilai signifikansi (*p-value*) dari uji tersebut lebih besar dari 0,05.

Proses ini, peneliti menggunakan metode uji normalitas model *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji normalitas ini akan memberikan gambaran apakah data yang digunakan untuk analisis selanjutnya memiliki distribusi yang normal atau tidak.

Tabel 4.22 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	PreTes Eks	.180	25	.035	.948	25	.227
	PosTes Eks	.249	25	.000	.863	25	.003
	PreTes Kon	.149	20	.200*	.937	20	.213
	PosTes Kon	.222	20	.011	.920	20	.100
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* pada tabel yang diberikan, berikut adalah interpretasinya:

Diketahui uji *Kolmogorov-Smirnov*: Statistik uji = 0.180, $df = 25$, Signifikansi = 0.035, sementara *Shapiro-Wilk*: Statistik uji = 0.948, $df = 25$, Signifikansi = 0.227. Data pretest pada kelompok eksperimen tidak memiliki distribusi normal berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* (Signifikansi = $0.035 < 0.05$), namun berdasarkan uji *Shapiro-Wilk* (Signifikansi = $0.227 > 0.05$), data cenderung mendekati distribusi normal.

Posttest Eks Kolmogorov-Smirnov: Statistik uji = 0.249, $df = 25$, Signifikansi = 0.000. *Shapiro-Wilk*: Statistik uji = 0.863, $df = 25$, Signifikansi = 0.003. Data *posttest* pada kelompok eksperimen tidak memiliki distribusi normal berdasarkan kedua uji (Signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* = 0.000, *Shapiro-Wilk* = $0.003 < 0.05$).

Pretest Kontrol (PreTes Kon) Kolmogorov-Smirnov: Statistik uji = 0.149, $df = 20$, Signifikansi = 0.200. *Shapiro-Wilk*: Statistik uji = 0.937, $df = 20$, Signifikansi = 0.213. Data pretest pada kelompok kontrol menunjukkan tidak ada bukti yang cukup untuk menolak asumsi bahwa data berdistribusi normal berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* (Signifikansi = $0.200 > 0.05$) dan uji *Shapiro-Wilk* (Signifikansi = $0.213 > 0.05$).

Posttest Kontrol (PosTes Kon) Kolmogorov-Smirnov: Statistik uji = 0.222, $df = 20$, Signifikansi = 0.011. *Shapiro-Wilk*: Statistik uji = 0.920, $df = 20$, Signifikansi = 0.100. Data *posttest* pada kelompok kontrol tidak memiliki distribusi normal berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* (Signifikansi = $0.011 < 0.05$), namun berdasarkan uji *Shapiro-Wilk* (Signifikansi = $0.100 > 0.05$), data cenderung mendekati distribusi normal. Dengan demikian, hasil uji normalitas menunjukkan

bahwa tidak semua data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) memiliki distribusi normal.

Langkah selanjutnya setelah dilakukan uji normalitas adalah melakukan uji *paired sample t-test*. Uji ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dari kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Hasil perhitungan uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.23 Hasil Uji *Paired t Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTes_Eks PosTes_Eks	-47.400	11.558	2.312	-52.171	-42.629	-20.506	24	.000
Pair 2	PreTes_Kon PosTes_Kon	-9.250	13.695	3.062	-15.660	-2.840	-3.021	19	.007

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor *pretest* (*PreTes_Eks*) dan *posttest* (*PosTes_Eks*) pada kelompok eksperimen ($t = -20.506$, $df = 24$, $p < 0.001$). Rata-rata skor *posttest* (*PosTes_Eks*) lebih tinggi daripada skor *pretest* (*PreTes_Eks*), dengan perbedaan rata-rata sebesar -47.400. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan ini adalah antara -52.171 hingga -42.629.

Perbedaan yang signifikan terlihat secara statistik antara skor *pretest* (*PreTes_Kon*) dan *posttest* (*PosTes_Kon*) pada kelompok kontrol ($t = -3.021$, $df =$

19, $p = 0.007$). Rata-rata skor *posttest* (*PosTes_Kon*) juga lebih tinggi daripada skor *pretest* (*PreTes_Kon*), dengan perbedaan rata-rata sebesar -9.250. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan ini adalah antara -15.660 hingga -2.840.

Dengan demikian hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam skor *posttest* dibandingkan dengan skor *pretest* di kedua kelompok (eksperimen dan kontrol).

Kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan yang lebih besar dan signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang mengindikasikan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Langkah selanjutnya setelah dilakukan uji normalitas dan uji *paired sample t-test* dan ditemukan bahwa data memiliki distribusi normal adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa varians atau penyebaran data antara kelompok-kelompok yang dibandingkan relatif sama. Proses pengolahan data ini menggunakan aplikasi IBM SPSS 25, dimana uji homogenitas akan dievaluasi untuk memastikan bahwa perbedaan yang diamati dalam hasil belajar antar kelompok tidak dipengaruhi oleh perbedaan signifikan dalam variabilitas mereka. Adapun hasil uji tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.24 Uji Homogenitas Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance ^{a,b}					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PreTes_Eks	Based on Mean	2.529	3	19	.088
	Based on Median	1.598	3	19	.223
	Based on Median and with adjusted df	1.598	3	14.452	.233
	Based on trimmed mean	2.502	3	19	.090
a. PreTes_Eks is constant when PosTes_Eks = 80. It has been omitted.					

b. PreTes_Eks is constant when PosTes_Eks = 95. It has been omitted.

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan hasil uji *Levene*, tidak terdapat cukup bukti untuk menolak asumsi homogenitas varians antara skor *pretest* (*PreTes_Eks*) dan *posttest* (*PosTes_Eks*) pada kelompok eksperimen. Ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (*Sig.*) yang lebih besar dari nilai alpha yang umumnya digunakan (0.05). Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan bahwa varians antara skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dianggap homogen.

Langkah berikutnya adalah melakukan Uji *Mann-Whitney* untuk menganalisis perbedaan antara kelompok-kelompok ini. Karena data yang diperoleh tidak homogen, maka Uji *Mann-Whitney* menjadi pilihan yang tepat.

Keputusan dalam Uji *Mann-Whitney* didasarkan pada nilai *Asymp. Signifikansi (2-tailed)*. Jika nilai *Asymp. Signifikansi (2-tailed)* < 0,05, maka Hipotesis Nol (*Ho*) ditolak dan Hipotesis Alternatif (*Ha*) diterima, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok tersebut. Namun, jika nilai *Asymp. Signifikansi (2-tailed)* > 0,05, maka *Ho* diterima dan *Ha* ditolak, menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok tersebut. Proses Uji *Mann-Whitney* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.25 Uji Mann Whitney T Test

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	325.000
Z	-6.096
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Grouping Variable: Kelas	

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Mann-Whitney U: Nilai U yang sangat kecil (0.000) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok yang dibandingkan dalam hal hasil belajar. *Wilcoxon W*: Nilai W menunjukkan hasil yang sebanding dengan U, yang digunakan dalam perhitungan uji *Mann-Whitney*. *Z-score*: Nilai Z yang negatif (-6.096) menunjukkan arah perbedaan antara dua kelompok yang dibandingkan. *Asymp. Sig. (2-tailed)*: Nilai signifikansi yang sangat rendah (0.000) menunjukkan bahwa perbedaan antara dua kelompok dalam hasil belajar adalah signifikan secara statistik.

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney*, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelompok-kelompok yang dibandingkan. Hasil ini mendukung penolakan Hipotesis Nol (H_0) dan penerimaan Hipotesis Alternatif (H_a), yang mengindikasikan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan pada kelompok-kelompok tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mereka.

Perbedaan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen (yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*) dan kelompok kontrol (yang tidak menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.26 Hasil Mean Rank Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	PreTes Eksperimen	25	13.00	325.00
	Pos Tes Eksperimen	25	38.00	950.00
	Total	50		

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Peserta dalam kelompok eksperimen memiliki rata-rata peringkat yang lebih tinggi pada *tes post (Post Tes Eksperimen)* dibandingkan dengan *tes pre*

(*PreTes Eksperimen*). Ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar setelah intervensi atau perlakuan yang dilakukan dalam kelompok eksperimen. Total peringkat keseluruhan dari kedua kelompok adalah 50, yang sesuai dengan jumlah peserta yang terlibat dalam penelitian.

Peringkat ini memberikan gambaran visual tentang bagaimana distribusi peringkat di antara peserta dalam masing-masing kelompok, yang memberikan informasi tambahan dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran eksperimen terhadap hasil belajar peserta didik.

Proses selanjutnya untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu dilakukan uji *N-Gain Score*. Uji ini bertujuan untuk menilai efektivitas masing-masing kelompok dalam meningkatkan hasil belajar. Deskripsi statistik uji *N-Gain Score* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.27 Deskriptif *N Gain Score*

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_score	Eksperimen	Mean	.7333	.02174	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.6884	
			Upper Bound	.7781	
		5% Trimmed Mean	.7356		
		Median	.7273		
		Variance	.012		
		Std. Deviation	.10869		
		Minimum	.50		
		Maximum	.92		
		Range	.42		
		Interquartile Range	.16		
		Skewness	-.351	.464	

		Kurtosis	-.410	.902
Kontrol		Mean	.1095	.03917
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.0275	
		Upper Bound	.1915	
		5% Trimmed Mean	.1043	
		Median	.1333	
		Variance	.031	
		Std. Deviation	.17516	
		Minimum	-.15	
		Maximum	.47	
		Range	.62	
		Interquartile Range	.28	
		Skewness	.157	.512
		Kurtosis	-.538	.992

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Kelompok eksperimen memiliki rata-rata *N-Gain Score* yang lebih tinggi (0.7333) dibandingkan dengan kelompok kontrol (0.1095), menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelompok eksperimen memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan.

Interval kepercayaan 95% untuk rata-rata kelompok eksperimen (0.6884 - 0.7781) menunjukkan bahwa kita bisa yakin dengan tingkat kepercayaan 95% bahwa rata-rata *N-Gain Score* berada dalam rentang tersebut.

Distribusi *N-Gain Score* pada kelompok eksperimen memiliki skewness negatif (-0.351), menunjukkan sedikit kemiringan ke kiri, sedangkan pada kelompok kontrol memiliki skewness positif (0.157), menunjukkan sedikit kemiringan ke kanan.

Kurtosis mendekati distribusi normal untuk kedua kelompok (-0.410 untuk eksperimen dan -0.538 untuk kontrol), menunjukkan bahwa distribusi data relatif simetris dan tidak terlalu banyak *outliers*.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* memiliki dampak yang lebih besar dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Hal ini didukung oleh perbedaan yang signifikan dalam rata-rata *N-Gain Score* antara kedua kelompok.

B. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam suatu penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah diduga adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare, setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*. Dengan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

H_a = Ada peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

H_0 = Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN19 Parepare.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hasil dari *Uji Mann Whitney Test* sebagai dasar dan kreteria sebagai berikut:

1. Apabila $\text{Sig.} <$ pada taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.
2. Apabila $\text{Sig.} >$ pada taraf signifikan 5% maka H_a ditolak dan H_0 diterima yang berarti tidak terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah

menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

Berdasarkan hasil Uji *Mann-Whitney Test*, tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 5% dengan tingkat kepercayaan 95% dan derajat kebebasan sebesar 8. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.000, yang berarti $0.000 < \alpha = 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare

Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare merujuk pada implementasi media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Dasar Negeri (SDN) 19 Parepare.

Pokok masalah pembelajaran pada UPTD SDN 19 Parepare dapat bervariasi, tergantung pada konteks dan tantangan yang dihadapi oleh sekolah. Masalah ini mencakup efektivitas pengajaran dan pembelajaran di kelas. Hal ini meliputi kurangnya variasi dalam metode pengajaran, penggunaan media pembelajaran yang tidak mendukung kebutuhan dan gaya belajar peserta didik yang beragam, kesenjangan dalam kualitas guru, serta kendala dalam menyampaikan materi yang relevan dan menarik bagi peserta didik.

Hal tersebut kemudian menjadi pemicu kurangnya motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar para peserta didik. Tantangan dalam memotivasi peserta

didik untuk belajar dengan cara yang efektif dan berkelanjutan menjadi tanggung jawab bersama. Berbagai faktor seperti strategi dan pendekatan pembelajaran, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang dapat mendukung kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda-beda perlu diperhatikan dengan seksama oleh para pendidik. Salah satu media pembelajaran yang telah membuktikan efektivitasnya yakni media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*.

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Tujuan ini meliputi upaya menerapkan pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan tujuan kurikulum yakni setiap peserta didik berhak mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*, kebutuhan dan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda seperti gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik dapat terpenuhi. Dengan demikian peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan mereka sehingga termotivasi untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

iSpring Suite memungkinkan para pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan fitur-fitur seperti slide multimedia, video pembelajaran, simulasi, dan kuis interaktif, tujuan ini bertujuan untuk menghadirkan konten pembelajaran yang lebih relevan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui *iSpring Suite*, guru dapat membuat pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Ini tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PAI dengan cara yang lebih efektif.

Penggunaan *iSpring Suite* juga bertujuan untuk mendorong kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dan menyajikan materi pembelajaran. Dengan berbagai pilihan alat dan template yang dapat disesuaikan, guru dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan gaya dan kebutuhan belajar peserta didik. *iSpring Suite* tidak hanya menawarkan pembuatan materi pembelajaran, tetapi juga menyediakan alat evaluasi yang beragam seperti kuis dan tes. Hal ini membantu guru untuk melakukan penilaian secara formatif dan sumatif terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.

Penerapan *iSpring Suite* di UPTD SDN 19 Parepare dilakukan sebagai upaya untuk memodernisasi metode pengajaran PAI. Melalui penggunaan teknologi ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Penggunaan *iSpring Suite* juga dapat mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran PAI yang asyik dan menyenangkan, sehingga dapat menepis stigma negatif tentang pembelajaran PAI yang membosankan.

Penggunaan *iSpring Suite* memberikan dampak positif dalam hal meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap nilai-nilai agama Islam, serta memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan berbagai konten multimedia yang mendukung pembelajaran interaktif. Media pembelajaran *iSpring Suite* tidak hanya menyajikan informasi secara statis, tetapi juga memfasilitasi pengalaman belajar yang mendalam. Dengan konten yang visual dan interaktif, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep PAI dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Evaluasi terhadap penggunaan *iSpring Suite* dilakukan untuk mengetahui efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ini termasuk pengukuran terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, pemahaman konsep, dan respons peserta didik terhadap media dan metode

pembelajaran yang baru. Selain sebagai alat untuk menyampaikan materi, *iSpring Suite* juga menyediakan fitur evaluasi seperti kuis dan tes. Ini membantu guru untuk secara sistematis mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi PAI dan memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk perbaikan lebih lanjut.

Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* di UPTD SDN 19 Parepare mencerminkan adaptasi terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu dan relevansi pembelajaran PAI sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Kegiatan belajar dengan bantuan media pembelajaran *iSpring Suite* yang dilakukan oleh peneliti sangat bermanfaat bagi peserta didik karena beberapa alasan utama:

a. Interaktif dan Menarik

iSpring Suite menawarkan berbagai fitur interaktif seperti simulasi, quiz interaktif, dan elemen multimedia lainnya yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

b. Visualisasi yang Jelas

Media pembelajaran *iSpring Suite* memungkinkan penyajian materi pembelajaran dengan visualisasi yang lebih jelas dan mendalam. Grafik, animasi, dan diagram yang digunakan membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik.

c. Pengalaman Pembelajaran Berbasis Teknologi

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan dunia digital saat ini. Mereka dapat terbiasa dengan penggunaan perangkat lunak dan aplikasi yang relevan untuk mendukung proses belajar mereka di masa depan.

d. Pemantauan dan Evaluasi yang Lebih Baik

iSpring Suite dilengkapi dengan fitur evaluasi yang memungkinkan peneliti untuk melacak dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik secara lebih sistematis. Ini membantu dalam mengidentifikasi area-area yang memerlukan bantuan tambahan atau perhatian khusus.

e. Personalisasi Pembelajaran

Dengan berbagai fitur dan modul yang tersedia, *iSpring Suite* memungkinkan penyesuaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar individu peserta didik. Ini dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan belajar dengan bantuan *iSpring Suite* memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, terstruktur, dan mendalam bagi peserta didik UPTD SDN 19 parepare. Hal tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, tetapi juga membangun keterampilan teknologi yang esensial di era digital saat ini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh John B. Watson. Prinsip dasar Teori Behavioristik adalah bahwa perilaku adalah hasil dari pembelajaran yang terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Stimulus (rangsangan) dari lingkungan mempengaruhi respon (tindakan atau perilaku) yang dihasilkan oleh individu. Dalam konteks Teori Behavioristik, pembelajaran terjadi melalui proses asosiasi antara stimulus dan respon.

Teori Behavioristik menekankan pentingnya lingkungan pembelajaran yang terstruktur dan kondusif untuk memfasilitasi pembentukan perilaku yang diinginkan. *iSpring Suite* dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan

keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI. Dengan menyediakan materi yang terstruktur dan diorganisir dengan baik, *iSpring Suite* membantu memperjelas proses belajar peserta didik dan memberikan arahan yang jelas tentang respons yang diharapkan dari mereka.

Fokus utama teori behavioristik yakni pada perilaku yang dapat diamati dan diukur secara objektif. Secara umum, Teori Behavioristik memberikan pemahaman yang kuat tentang bagaimana lingkungan eksternal dapat membentuk dan mempengaruhi perilaku individu melalui proses pembelajaran yang terstruktur dan dapat diamati secara jelas.

iSpring Suite sebagai media pembelajaran ini dapat dianggap sebagai stimulus yang menyajikan materi PAI secara visual dan interaktif kepada peserta didik, dimana *iSpring Suite* memungkinkan penggunaan animasi, audio, dan elemen interaktif lainnya yang dapat menarik perhatian peserta didik dan merangsang partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran.

Penelitian ini memberikan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* terbukti memberikan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif sehingga dapat memengaruhi respon dari peserta didik di kelas dan pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar para peserta didik khususnya dalam proses pembelajaran PAI.

Media pembelajaran *iSpring Suite* juga dapat digunakan untuk memberikan penguatan positif dalam bentuk umpan balik langsung atas respon yang benar dari peserta didik. Misalnya, setelah menyelesaikan sebuah aktivitas atau kuis di *iSpring Suite*, peserta didik dapat menerima umpan balik responsif yang memberi tahu mereka apakah jawaban mereka benar atau salah, yang bertujuan untuk memperkuat respon yang diinginkan.

Peserta didik juga dapat belajar dari hasil observasional (*modelling*) yang disajikan dalam bentuk visualisasi dan video, seperti keteladanan kisah para nabi dan sahabat dan praktik-praktik ibadah dalam lingkup materi PAI. Teori Behavioristik menyarankan bahwa pengamatan terhadap model dan pemberian contoh merupakan cara yang efektif untuk memperkuat perilaku yang diinginkan. Melalui *iSpring Suite*, peserta didik dapat mengamati dan memodelkan perilaku yang ditunjukkan dalam media pembelajaran tersebut.

Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* dalam Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare dapat dilihat sebagai aplikasi praktis dari prinsip-prinsip Teori Behavioristik. Melalui penggunaan teknologi ini, guru PAI dapat meningkatkan interaktivitas, efektivitas, dan efisiensi dalam penyampaian materi PAI, serta memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih terarah dan menyenangkan bagi peserta didik.

Penggunaan *iSpring* menurut Daryanto (2021) ialah program yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang tergabung dengan program *Microsoft PowerPoint*. Produk ini merupakan salah satu fitur yang mengganti dokumen *over show* menjadi struktur coretan. Pemanfaatan *iSpring* berbasis PPT akan membuat media intuitif yang berisi media foto, bacaan, suara, video, tes, dengan wujud yang bermacam-macam, format yang dihasilkan bisa di distribusikan dalam wujud flash yang nantinya bisa diakses baik secara *online* ataupun *offline*.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian kedua dilakukan oleh Rofidatul 'Aisyah (2021) bahwa aplikasi *iSpring Suite* memberikan manfaat bagi para guru dan peserta didik dalam menyajikan materi persentase multimedia yang kreatif, inovatif dan menyenangkan karena dilengkapi dengan

audio, video, dan soal-soal *quiz* yang terintegrasi menjadi satu kesatuan serta dapat disajikan secara *offline*.

Hal tersebut karena materi pelajaran yang dipresentasikan melalui media pembelajaran interaktif, seperti teks dan animasi grafis, video singkat, dan simulasi menarik, serta disertai dengan kuis interaktif, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Hal ini akan meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mereka. Mereka memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi konsep-konsep baru, menguji pemahaman mereka, dan menerapkan keterampilan kognitif mereka dalam menyelesaikan masalah.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *iSpring Suite* pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN19 Parepare

Penerapan *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran di UPTD SDN 19 Parepare sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik tetapi juga mengubah cara peserta didik berinteraksi dengan materi pelajaran PAI. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih baik dalam konteks nilai-nilai keagamaan Islam.

Berdasarkan hasil Uji *Mann-Whitney Test*, tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 5% dengan tingkat kepercayaan 95% dan derajat kebebasan sebesar 8. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.000, yang berarti $0.000 < \alpha = 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta

didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare dapat dijelaskan sebagai berikut:

Media pembelajaran *iSpring Suite* merupakan alat yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia dan fitur-fitur interaktif yang disediakan *iSpring Suite*, pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran PAI.

iSpring Suite memungkinkan penyajian materi pembelajaran PAI menjadi lebih interaktif. Peserta didik dapat terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran seperti kuis interaktif, simulasi, dan konten multimedia yang memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Dengan menyajikan informasi melalui berbagai format multimedia, *iSpring Suite* membantu memperjelas konsep-konsep yang sulit dan meningkatkan retensi informasi peserta didik. Ini dapat mengakibatkan pemahaman yang lebih mendalam dan penguasaan materi yang lebih baik.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat merangsang motivasi intrinsik peserta didik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri mereka sendiri untuk belajar. Peserta didik merasa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi materi, menguasai keterampilan baru, dan mencapai tujuan akademik mereka.

Hasil dari uji statistik, seperti yang diberikan oleh Uji *Mann-Whitney*, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan *iSpring Suite*. Hal ini tercermin dari hasil yang

menunjukkan nilai signifikansi yang rendah (0.000), mengindikasikan perbedaan yang nyata antara sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran ini.

Penggunaan *iSpring Suite* dalam konteks pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare, tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, seperti pemahaman nilai-nilai keagamaan, keterampilan praktis, dan pemahaman tentang kultur dan sejarah Islam. Dengan demikian, penggunaan *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di UPTD SDN 19 Parepare, memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan pencapaian akademik mereka dalam mata pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil penelitian ini, fakta empiris menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di UPTD SDN 19 Parepare. Fakta empiris ini didasarkan pada data yang terkumpul dari penelitian yang dilakukan. Penggunaan *iSpring Suite* dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik terbukti dengan tercapainya seluruh indikator motivasi belajar yaitu partisipasi aktif peserta didik, keterlibatan dalam tugas, pencapaian tujuan pembelajaran serta konsentrasi dan fokus peserta didik selama pembelajaran yang mendapatkan nilai yang sangat tinggi dari pengamat sebagaimana data terlampir pada lembar observasi.

Data pre-test dan post-test juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Analisis statistik yang dilakukan dalam penelitian ini mendukung temuan bahwa penggunaan *iSpring Suite* secara statistik signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran PAI. Dengan demikian, fakta empiris ini memberikan bukti yang kuat bahwa media pembelajaran *iSpring Suite* tidak hanya memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare. Hal ini mendorong untuk lebih banyak penerapan teknologi dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Deskripsi hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen memberikan gambaran tentang perkembangan atau perubahan yang terjadi dalam pemahaman dan kemampuan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*. Hal tersebut meliputi:

- a. Hasil *pre-test* menggambarkan tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum mereka diperkenalkan dengan media pembelajaran *iSpring Suite*.
- b. Nilai-nilai *pre-test* menunjukkan *baseline* atau titik awal kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran PAI sebelum intervensi media pembelajaran dilakukan.
- c. Hasil *post-test* mencerminkan dampak dari penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* terhadap hasil belajar peserta didik setelah mereka menjalani serangkaian pembelajaran.
- d. Data *post-test* menunjukkan peningkatan atau perubahan dalam pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi PAI setelah terlibat dalam pembelajaran menggunakan *iSpring Suite*.

- e. *Post-test* digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah menguasai materi pembelajaran setelah perlakuan dilakukan.

Hasil dari penelitian ini yang diperoleh dari lembar observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran. Mereka terlihat aktif terlibat dalam proses pembelajaran maupun tugas yang diberikan. Mereka juga terlihat begitu fokus dan konsentrasi dalam menerima materi pelajaran yang disajikan melalui media pembelajaran *iSpring Suite* berdasarkan hasil observasi.

Pertama, Peserta didik yang termotivasi cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dengan mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan berkontribusi dalam kegiatan kelas. Penggunaan *iSpring Suite* yang dapat membuat materi pembelajaran yang interaktif seperti kuis, simulasi, dan presentasi multimedia yang menarik. Interaktivitas ini membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran PAI, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Kombinasi antara teknologi modern dan pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik dalam memahami nilai-nilai dan konsep-konsep dalam pelajaran PAI.

Kedua, keterlibatan dalam tugas. Tingkat keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran juga menjadi salah satu indikator dari motivasi belajar. Peserta didik yang termotivasi akan menunjukkan ketertarikan dan komitmen yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan baik. Dengan menggunakan fitur kuis pada *iSpring Suite* dalam pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare, peserta didik dapat merasakan pengalaman

menyelesaikan tugas yang sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, sehingga mereka mampu menyelesaikan tugas dengan pemahaman dan hasil yang baik.

Ketiga, pencapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Mereka menetapkan target yang jelas dan berusaha keras untuk mencapainya, baik dalam hal prestasi akademis maupun perkembangan pribadi. Melalui *iSpring Suite*, guru dapat melacak kemajuan belajar peserta didik secara lebih terperinci. Kemampuan untuk memberikan umpan balik yang tepat waktu dan konstruktif dapat membantu peserta didik untuk fokus pada tujuan pembelajaran dan memperbaiki kelemahan-kelemahan mereka secara berkelanjutan.

Penggunaan *iSpring Suite* dalam pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare memfasilitasi penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami dan membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Keempat, konsentrasi dan fokus, tingkat konsentrasi dan fokus peserta didik selama pembelajaran juga merupakan indikator motivasi. Peserta didik yang termotivasi cenderung dapat mempertahankan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran tanpa terlalu mudah terganggu oleh faktor-faktor eksternal.

Materi pembelajaran yang variatif dan disajikan dalam format yang menyenangkan dengan *iSpring Suite* dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran PAI dengan lebih serius. Ketersediaan berbagai jenis konten juga membantu menjaga minat peserta didik terhadap topik yang diajarkan. Dengan memanfaatkan keunggulan *iSpring Suite* dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif, sehingga dalam pembelajaran PAI di UPTD

SDN 19 Parepare dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus peserta didik secara signifikan.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori pembelajaran sosial (*modeling*) oleh Albert Bandura. Teori pembelajaran sosial oleh Albert Bandura menekankan bahwa individu dapat belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku orang lain yang dianggap sebagai model. Dalam konteks *iSpring Suite*, media ini dapat menyediakan model-model yang dapat diamati oleh peserta didik, seperti karakter animasi yang menunjukkan perilaku yang diinginkan dalam konteks pembelajaran PAI.

Menurut teori Bandura, motivasi belajar dapat ditingkatkan ketika peserta didik mengamati model yang berhasil dalam situasi yang relevan bagi mereka. Dengan menggunakan *iSpring Suite*, peserta didik dapat melihat bagaimana model-model dalam media ini menunjukkan cara-cara yang efektif untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep PAI. Ini dapat menginspirasi peserta didik untuk meniru dan menerapkan perilaku yang serupa dalam kehidupan mereka sehari-hari, termasuk dalam praktik keagamaan dan moral.

Media pembelajaran *iSpring Suite* dapat memberikan penguatan positif melalui *modeling*. Ketika peserta didik melihat bahwa mereka dapat meniru dan berhasil menerapkan apa yang dipelajari dari model-model dalam *iSpring Suite*, ini dapat memberikan penguatan positif terhadap motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut. Misalnya, ketika peserta didik melihat bahwa mereka dapat menguasai materi PAI dengan menggunakan media interaktif, ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi mereka untuk terlibat lebih dalam dalam pembelajaran.

Salah satu tujuan utama pembelajaran PAI adalah menerapkan nilai-nilai moral dan agama dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengamatan dan pemodelan dalam *iSpring Suite*, peserta didik tidak hanya belajar tentang nilai-nilai ini tetapi

juga melihat bagaimana nilai-nilai tersebut diimplementasikan dalam situasi yang nyata. Hal ini dapat memberikan relevansi yang kuat dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai ini dalam kehidupan mereka.

Pendekatan *modeling* yang dianut oleh teori pembelajaran sosial Bandura dalam penggunaan *iSpring Suite* di UPTD SDN 19 Parepare, dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Ini tidak hanya sekedar memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dari pemodelan tokoh atau karakter dalam konteks agama, tetapi juga memperkuat koneksi antara pembelajaran teori dan penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian tersebut juga sejalan dalam penelitian Amrini Shofiyani (2023), yang menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Islam Mbah Bolong dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dibuktikan dengan naiknya nilai rata-rata *pretest* yang semula hanya 34 menjadi 78,67 di *posttest* setelah diterapkan media pembelajaran *iSpring Suite*. Respon peserta didik sebesar 74% masuk kategori layak. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Islam Mbah Bolong diperoleh melalui hasil Uji t, diketahui bahwa nilai nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti hipotesis diterima, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Islam Mbah Bolong setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada mata pelajaran Aswaja.

Senada pula dalam penelitian Siti Rhomadhoni (2022), hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *iSpring Suite* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Media *iSpring Suite* berbasis android dapat meningkatkan pembelajaran akidah akidah sehingga bermanfaat bagi para guru madrasah.

Deskripsi hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen memberikan hasil kajian penting tentang efektivitas intervensi pembelajaran yang diberikan oleh guru PAI khususnya dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*. Perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dapat membantu dalam mengevaluasi keberhasilan media pembelajaran *iSpring Suite* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran PAI.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *iSpring Suite* dalam pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik, meskipun membutuhkan upaya tambahan dalam mendukung implementasi yang sukses dan berkelanjutan. Berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam penggunaan *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran PAI, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang berdiferensiasi.
2. Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil Uji *Mann-Whitney Test*, dimana tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 5% dengan tingkat kepercayaan 95% dan derajat kebebasan sebesar 8. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.000, yang berarti $0.000 < \alpha = 0.05$, artinya terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterlibatan Peserta didik

Penggunaan *iSpring Suite* mampu membuat peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui berbagai fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan multimedia. Hal tersebut dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran PAI karena materi yang disajikan menjadi lebih menarik dan relevan.

2. Motivasi Intrinsik

Peserta didik cenderung merasa lebih termotivasi secara intrinsik untuk belajar ketika mereka merasakan kontrol pribadi atas proses pembelajaran mereka. Dengan media pembelajaran *iSpring Suite*, peserta didik dapat belajar dalam tempo mereka sendiri dan memilih cara yang paling sesuai untuk mereka mengakses dan memahami materi PAI.

3. Peningkatan Pencapaian Akademik

Motivasi yang tinggi dikaitkan dengan peningkatan pencapaian akademik. Ketika peserta didik merasa termotivasi untuk belajar PAI melalui *iSpring Suite*, mereka cenderung lebih fokus, berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami serta menerapkan konsep-konsep PAI yang diajarkan.

4. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Motivasi yang meningkat juga berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Guru dapat mengamati peningkatan

partisipasi peserta didik, minat mereka terhadap topik pembelajaran, dan kemampuan mereka dalam mempertahankan informasi yang dipelajari.

5. Dampak Jangka Panjang

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung mempertahankan minat mereka dalam mempelajari PAI, bahkan setelah mereka menyelesaikan materi atau kuis yang diberikan. Ini dapat berdampak pada pemahaman yang lebih mendalam dan penerapan nilai-nilai PAI dalam kehidupan sehari-hari mereka.

C. Rekomendasi

Berikut adalah beberapa rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut mengenai peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare:

1. Studi Longitudinal

Diharapkan agar dilakukan penelitian yang melibatkan pengamatan terhadap motivasi belajar peserta didik dalam jangka waktu yang lebih panjang setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan *iSpring Suite*. Ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana motivasi belajar berkembang seiring waktu.

2. Analisis Perbandingan

Motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan *iSpring Suite* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional perlu dibandingkan. Dengan cara ini, dapat diidentifikasi secara lebih jelas apakah peningkatan motivasi disebabkan oleh penggunaan *iSpring Suite* atau faktor lain.

3. Penelitian Kualitatif

Diharapkan agar dilakukan penelitian kualitatif yang lebih mendalam untuk memahami persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* dalam pembelajaran PAI. Fokus pada pengalaman peserta didik, pandangan mereka tentang kegunaan, keterlibatan, dan motivasi yang dirasakan dapat memberikan wawasan yang lebih mendetail.

4. Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat

Identifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite*. Faktor pendukung seperti, adanya rekomendasi pelatihan teknis bagi guru dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* yang berkelanjutan. Faktor penghambat seperti, penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis *android* yang tidak dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran di sekolah, karena adanya larangan bagi siswa untuk membawa *handphone* ke sekolah.

5. Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan temuan dari penelitian, pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan *iSpring Suite* secara optimal untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

6. Evaluasi Dampak Jangka Panjang

Evaluasi lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari peningkatan motivasi belajar terhadap pembelajaran PAI, Ini akan membantu mengukur keberhasilan jangka panjang dari implementasi *iSpring Suite* dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an *al-Karim*.
- Afifuddin Harisah, *Filsafat Guruan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan* (Deepublish, 2018)
- Ahmad, J. dan Manusia, A.P.K., *Paradigma guruan Islam: Upaya Mengefektifkan Guruan Agama Islam di Sekolah*. Pasca Sarjana UIN Syarif Hidayatullah)
- Alti, R. M. *Media Pembelajaran*. (Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2022).
- Anifah, "Pelaksanaan Model Pembelajaran Pengembangan Diri (Baca Tulis Al-Qur'an) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI peserta didik SD 2 Panjunan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012" (STAIN KUDUS, 2020)
- Ansani dan H. Muhammad Samsir. "Teori Pemodelan Bandura." *Jurnal Multidisiplin Madani* 2.7 (2022).
- Arianti. "Urgensi Lingkungan Belajar yang Kondusif dalam mendorong peserta didik belajar aktif". (Jurnal kependidikan. Vol.11 No.1. 2019)
- Arikunto, S. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (Bumi Aksara, 2009).
- Arrohman, M. L., *Media Gambar, Kontekstual dan Menalar*. (Jakarta: Guepedia, 2021), h.90 Batubara, H.H. *Media Pembelajaran Efektif*. (Semarang: Fatawa Publishing, 2021)
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2021)
- Association of Education and Communication Technology (AECT)*, (Bandung: Remaja RosdaKarya. 2019)
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta. 2020)
- Azra, A. *Guruan Islam: Tradisi dan Modernisasi diTengah Tantangan Milenium II* (Prenada Media, 2019)
- Bandura, A, *Social Learning Theory*. (Prentice-Hall. Cusway. 2015)
- Boiliu, Esti Regina. "Aplikasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Terhadap PAK Masa Kini." *Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 3.2 (2022).
- Cangara, H. *Buku pengantar ilmu komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2021)
- Dahwadin dan farhan Sifa Nugraha. *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Wonosobo: Mangku Bumi Media. 2019)
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta.2016)

- Feist, J., Gregory J. Feist. *Theories of Personality. Edisi keenam.* (New York: McGraw Hill Companies, Inc, 2009).
- FIP UPI Tim, *Ilmu dan Aplikasi Guruan: Bagian 1 Ilmu Guruan Teoritis* (Bandung: Grasindo, 2017)
- Hamalik, O. *Media Guruan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2020)
- Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* (Jakarta: Bumi Aksara. 2017)
- Harefa, Noveri Amal Jaya dan Hayati. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi.* (Banten: Unpam Press, 2022)
- Indah dkk, *Pendekatan Guru dalam Pembinaan Mental Beragama Peserta didik di MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang* (Parepare: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2022)
- Indrianto, N. *Guruan Agama Islam Interdisipliner Untuh Perguruan Tinggi* (Deepublish, 2020)
- Jogloabang, *UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Guruan Nasional*
- Karli, H. Batubara, Hamdan Husein Penggunaan Goggle Form” *Jurnal Guruan Penabur* 5, No. 22 (2014)
- Kementerian Agama R.I, *Al-Qur’an dan Terjemahnya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2019)
- Konsultan Analisis Data, ‘Mengenal Uji Mann Whitney Dan Ketentuan Penggunaannya’, *Gama Statistika* <<https://gamastatistika.com/2021/01/21/mengenal-uji-mann-whitney-dan-ketentuan-penggunaannya/>> [accessed 24 Februari 2024].
- Lesilolo, Herly Jeanette. "Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* 4.2 (2018).
- Lismina, *Pengembangan Kurikulum* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017)
- Majid, A. *Belajar Dan Pembelajaran Guruan Agama Islam,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022)
- Marlina. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI.* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)
- Nugraha, Ali. *Pengelolaan Lingkungan Belajar.* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010)
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif.* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2022).
- Purba, R.A, *Teknologi Pendidikan.* (Medan. Yayasan Kita Menulis, 2021).

- Putri, N, G. The. Development of PowerPoint-. *iSpring* Multimedia Integrated. *Journal of Holistic Education*. Vol.3 No.2. h, 146-163.
- Ramli, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2019)
- _____. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2022)
- Rhomadhoni, S. “*Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar*”. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* Vol. 7, No. 1, Januari - Juni 2022
- Risnawati, R. *Teori-teori Psikologi*. (Yogyakarta: ArRuzz Media.2021)
- Rofidatul, Aisyah, “*Validitas Media Pembelajaran ISpring Suite Berbasis Android Pada Pemahaman Shalat Jama’ dan Qashar*” *TARLIM Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 4 No. 2 September 2021
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2022)
- Sadiman, Ali, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019)
- Sagala, S. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2022)
- Salamun, *Inovasi Perencanaan Pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis,
- Sanjaya, S. *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2021)
- Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Press. 2019)
- Shihab, M. Quraish, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2015)
- Shofiah, “*Studi Analisis Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Guruan (KTSP) di SD 3 Gondosari Pada Mata Pelajaran PAI Tahun 2011/2012*” (STAIN KUDUS,2018)
- Shofiyani, A. “*Implementasi Media Pembelajaran Interaktif ISpring Suite pada Mata Pelajaran Aswaja untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SMP Islam Mbah Bolong Kelas VII*” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kajian Linguistik* Vol. 6, No. 2, Juli 2023
- Suardi, M. *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018)
- Sukmawati, F. dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021)
- Suparta, *Pengantar Teori dan Aplikasi Pengembangan Kurikulum PAI*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)

Syarifuddin dan Utari, Eka Dewi. *Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital*. (Palembang: Bening Media Publising. 2022)

Triwiyanto, T. *Pengantar Guruan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021)

Undang-Undang, Republik Indonesia. "no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Guruan Nasional." Bandung: Citra Umbara (2003).

Wahyuni, Nurul, dan Wahidah Fitriani. "Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam." *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan* 11.2 (2022).





LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PASCASARJANA

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-719 /In.39/PP.00.09/PPS.05/05/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

22 Mei 2024

Yth. Bapak Walikota Parepare
Cq. Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu

Di

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Pascasarjana
IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : ETI IRAHAYU
NIM : 2120203886108001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Penggunaan Media Pembelajaran Ispring Suite untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran
PAI di UPTD SDN 19 Parepare.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian
tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian
ini direncanakan pada bulan Mei s/d Juli Tahun 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang
bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Dr. H. Islam Haq, Lc., M.A.
NIP. 19840312 201503 1 004

LAMPIRAN 2

SRN IP0000393


PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Modani No. 1 Telp (0421) 23594 Faksimile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 393/IP/DPM-PTSP/5/2024

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA
NAMA : **ETI IRAHAYU**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
Jurusan : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**
ALAMAT : **BALANGERASA, KEC. HERLANG, KAB. BULUKUMBA**
UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ISPRING SUITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI DI UPTD SDN 19 PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **1. DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD SD NEGERI 19 PAREPARE)**
2. KECAMATAN SOREANG KOTA PAREPARE (KELURAHAN UJUNG LARE)

LAMA PENELITIAN : **28 Mei 2024 s.d 28 Juni 2024**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **29 Mei 2024**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE


Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

■ UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1

■ Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah

■ Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**

■ Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan tercetak di database DPMPSTSP Kota Parepare (scan QRCode)



LAMPIRAN 3



PEMERINTAH DAERAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 19 PAREPARE
Terakreditasi A Nomor: 110/SK/BANP-SM/XII/2018
Alamat : Jl. Abu Bakar Lambogo No. 7 Parepare, Tlp. 0421-26719

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 421.2 /69/uptosdn19

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SDN 19 Parepare, menerangkan bahwa :

Nama : **ETI IRAHAYU**
NIM : 2120203886108001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Jl. Bukit Madani
Judul Penelitian : Penggunaan Media Pembelajaran iSpring Suite untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama mahasiswa tersebut diatas **BENAR** telah melaksanakan penelitian di UPTD SDN 19 Parepare sejak tanggal 28 Mei s.d 28 Juni 2024.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 1 Juli 2024

Kepala UPTD SDN 19 Parepare



LAMPIRAN 4



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA



Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-134/In.39/UPB.10/PP.00.9/07/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP : 19731116 199803 2 007
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Eti Irahayu
Nim : 2120203886108001
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 02 Juli 2024 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 03 Juli 2024
Kepala,



Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP 19731116 199803 2 007

LAMPIRAN 5

MODUL AJAR PAI KELAS 5 (KELAS KONTROL)

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Eti Irahayu
Sekolah	: UPTD SDN 19 Parepare
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 2 X 4 Jam Pertemuan
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
Pada akhir Fase C, Pada elemen Sejarah peradaban Islam, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah <i>al-khulafa al-rasyidin</i> .	
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Meyakini kisah perjuangan khulafaurasyidin dalam berdakwah2. Membiasakan perilaku terpuji gemar menolong sebagai bukti mengimani perjuangan khulafaurasyidin dalam berdakwah3. Menumbuhkan sifat sabar dan percaya diri sebagai wujud meyakini kebenaran khulafaurasyidin4. Menjelaskan kisah perjuangan khulafaurasyidin dalam berdakwah.5. Menceritakan kisah perjuangan khulafaurasyidin dalam berdakwah6. Menemukan keteladanan dari khulafaurasyidin dalam kehidupan sehari-hari.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none">• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia• Berkebhinekaan Global• Mandiri• Bernalar• Kritis• Kreatif
Kata kunci	Khulafaurasyidin, khalifah, Abu Bakar Ash Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, Ali bin Abu Thalib.

Assesmen :

- Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran
- Asesmen individu
 - Asesmen kelompok

Jenis Assesmen :
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Unjuk Kerja • Tertulis
Media Pembelajaran
Buku, papan tulis, lembar kerja
Materi Pembelajaran
<p>Bab 10 Perjuangan Khulafaurrasyidin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Khalifah Abu Bakar Ash Shiddiq r.a. • Khalifah Umar bin Khattab r.a. • Khalifah Usman bin Affan r.a. • Khalifah Ali bin Abu Thalib r.a.
Sumber Belajar :
<p>1. Sumber Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 5 Kemdikbud RI tahun 2021. • Al-Qur'an dan Terjemah Kementerian Agama RI • www.qurano.com <p>2. Sumber Alternatif</p> <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>
Persiapan Pembelajaran :
<ol style="list-style-type: none"> a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik <p>➤ Pertemuan Pertama:</p>
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :
1. Keteladanan Abu Bakar Ash Shiddiq dan Umar bin Khattab (waktu 1 x 4 JP)
Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menceritakan perjuangan dakwah Abu Bakar Ash Shiddiq, keteladanan Abu Bakar Ash Shiddiq, dan meneladani Abu Bakar Ash Shiddiq dalam kehidupan sehari-hari. ✓ Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menceritakan perjuangan dakwah Khalifah Umar bin Khattab r.a., keteladanan Umar bin Khattab r.a., dan meneladani Umar bin Khattab r.a. dalam kehidupan sehari-hari.

<p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan Al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik. • Guru memberikan pretes • Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
<p>Apersepsi</p> <p>Guru melakukan apersepsi dengan menjelaskan tentang makna sahabat nabi dan khulafaurrasyidin. Guru meminta peserta didik menyebutkan hal-hal yang mereka ketahui tentang sahabat Nabi dan khulafaurrasyidin.</p>
<p>Pemantik</p> <p>Maukah kalian menjadi pemimpin yang baik? Apakah kalian sudah tahu ciri-ciri pemimpin yang baik? Bagaimanakah cara kalian agar bisa menjadi pemimpin yang baik? Maukah kalian meneladani khulafaurrasyidin dalam memimpin? Pertanyaan pemantik dicontohkan dalam buku peserta didik guru dapat mengembangkannya.</p>
<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok, tiap kelompok 2 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, dll) • Peserta didik menerima materi pembelajaran • Peserta didik dalam kelompok diberikan tugas yang terdapat pada buku cetak PAI untuk dikerjakan. Anggota kelompok yang sudah mengerti dapat menjelaskan kepada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti. • Peserta didik yang berhasil menjawab mendapatkan reward. • Peserta didik menyampaikan kesimpulan. • Peserta didik menerima penguatan materi dan kesimpulan sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.
<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran. • Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran • Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik • Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa • Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah

Pertemuan Kedua:

<p>2. Keteladanan Usman bin Affan r.a. dan Ali bin Abu Thalib ra. (1x4 JP)</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menceritakan perjuangan dakwah Usman bin Affan r.a, serta keteladanan Usman bin Affan r.a, meneladani Usman bin Affan r.a. dalam kehidupan sehari-hari ✓ menceritakan perjuangan dakwah Ali bin Abu Thalib ra, keteladanan Ali bin Abu Thalib ra, meneladani Ali bin Abu Thalib ra dalam kehidupan sehari-hari.
<p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan Al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik. • Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
<p>Apersepsi</p> <p>Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik untuk menjelaskan tentang keteladanan Abu Bakar as-Shiddiq dan Umar bin Khattab r.a</p>
<p>Pemantik</p> <p>Apakah kalian sudah pernah mempelajari tentang Sahabat Nabi Usman bin Affan r.a. dan Ali bin Abu Thalib r.a.?</p> <p>Apakah kalian sudah pernah mendengar tentang kedermawanan Usman bin Affan r.a.?</p> <p>Apakah kalian sudah pernah mendengar cerita tentang kecerdasan Ali bin Abu Thalib r.a.?</p> <p>Apakah kalian ingin meneladani kedua sahabat Nabi tersebut?</p> <p>Pertanyaan pemantik dicontohkan di dalam buku peserta didik, guru dapat mengembangkannya.</p>
<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca materi “Usman bin Affan ra, dan Ali Bin Abu Thalib ra. pada buku peserta didik. Kegiatan membaca dapat dilakukan secara bergantian. Salah seorang peserta didik membaca satu paragraf, peserta didik lain mendengarkan. Paragraf selanjutnya dibaca oleh peserta didik yang berbeda. • Guru membagi kelompok, masing-masing beranggotakan 2-3 orang peserta didik setiap kelompoknya. Setiap kelompok berdiskusi dan menuliskan peristiwa-peristiwa yang terdapat pada teks pada buku tugas masing-masing • Guru memberikan bimbingan dengan mengunjungi masing-masing kelompok. • Kemudian, secara bergantian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya
<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.

- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran
- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah

Pelaksanaan Asesmen	
Sikap ✍ Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.	
Pengetahuan 📖 Memberikan tugas tertulis dan lisan	
Keterampilan 📄 Presentasi	
Mengetahui	Parepare, 23 Mei 2024 Peneliti
 H. MUTIATI, S. Pd, M. Pd 19701128 199003 2 004	 Eti Irahayu

PAREPARE

LAMPIRAN 6**MODUL AJAR PAI KELAS 4 (KELAS EKSPERIMEN)**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Eti Irahayu
Sekolah	: UPTD SD Negeri 19 Parepare
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Capaian Pembelajaran	: Fase B
Kelas / Semester	: 4 / 2 (Genap)
Bab 10	: Kisah Nabi Muhammad saw. Membangun Kota Madinah
Subbab A	: Membangun Masjid
Alokasi Waktu	: 3 Jam Pelajaran (Pertemuan Pertama)
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia, Berkebhinnekaan global, Gotong royong, Mandiri, Bernalar kritis dan kreatif	
C. SARANA PRASARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
a. Laptop, Layar Proyektor, LCD b. Media pembelajaran <i>iSpring Suite</i>	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
✓ Memahami kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah (Membangun Masjid)	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
✓ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam Memahami kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah (Membangun Masjid).	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
a. Guru meminta peserta didik mengamati gambar. b. Peserta didik mengamati gambar. c. Guru mengajukan pertanyaan pemantik, “Kapan kalian mengunjungi masjid? Apa saja kegiatan yang biasa dilakukan di masjid sekitar rumah tinggalmu?”	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pendahuluan	
Orientasi :	
1) Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama. 2) Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.	
Apersepsi :	
1) Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik mengamati gambar yang ada pada tayangan slide media pembelajaran <i>iSpring Suite</i> . 2) Peserta didik mengamati gambar.	

- 3) Guru bertanya, “Pernahkah kalian mengamati orang yang membangun rumah? Apa saja bahan yang dibutuhkan untuk membangun rumah? Bagaimana bahan-bahan itu bisa menjadi sebuah bangunan rumah?”
- 4) Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
- 5) Guru memberikan penguatan bahwa sesama orang yang beriman itu bersaudara. Perumpamaan persaudaraan sesama mukmin seperti sebuah bangunan yang saling menguatkan. Perumpamaan beraneka ragam bahan bangunan dengan fungsinya masing-masing dibutuhkan untuk membuat dan memperkokoh bangunan rumah. Sama halnya dengan beraneka ragam ras, suku, dan agama di Indonesia dengan berbagai peran dan keahliannya dibutuhkan untuk bersatu padu membangun dan memperkokoh bangsa Indonesia mewujudkan kemajuan bersama.

Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik mengamati tayangan materi pelajaran yang disajikan guru pada layar proyektor dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*.
- 2) Pada tayangan materi yang berlangsung, ada beberapa pertanyaan yang diselipkan guru pada slide, lalu peserta didik diminta untuk berdiskusi. Diantara pertanyaannya yaitu:
 - a) Apa saja kegiatan yang biasa dilakukan di masjid sekitar tempat tinggalmu?
 - b) Mengapa Rasulullah saw. membangun masjid ketika sampai ke Madinah?
- 3) Peserta didik menjawab pertanyaan secara bergiliran
- 4) Sebagai penguatan guru memberikan tayangan video pada slide media pembelajaran *iSpring Suite*.
- 5) Peserta didik mengerjakan tugas atau uji pemahaman
- 6) Guru bersama peserta didik melakukan klarifikasi dan menarik kesimpulan.

Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan informasi bahwa materi yang baru saja dipelajari dapat dipelajari kembali di rumah melalui Handpone/Android menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*
- 2) Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- 2) Guru menutup pembelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memimpin do'a Bersama setelah selesai pembelajaran.

E. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian untuk mengukur ketercapaian kompetensi/tujuan pembelajaran.

- a. Sikap : Observasi
- b. Pengetahuan: Tes obyektif, diskusi, tugas
- c. Keterampilan: Unjuk Kerja (Menceritakan kisah Nabi Muhammad Saw. Membangun kota Madinah.

Pertemuan Kedua

A. IDENTITAS MODUL	
Bab 10	: Kisah Nabi Muhammad saw. Membangun Kota Madinah
Subbab B	: Menjalin Ukhuwah dan Menggalang Kerukunan
Alokasi Waktu	: 3 Jam Pelajaran (Pertemuan Kedua)
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia, Berkebhinnekaan global, Gotong royong, Mandiri, Bernalar kritis dan kreatif	
C. SARANA PRASARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN	
a. Laptop, Layar Proyektor, LCD b. Media pembelajaran <i>iSpring Suite</i>	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Alur Tujuan Pembelajaran :	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memahami kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah (Menjalin Ukhuwah) ✓ Memahami kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah (Menggalang Kerukunan) 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam Memahami kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah (Menjalin Ukhuwah) ✓ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam Memahami kisah Nabi Muhammad saw. membangun Kota Madinah (Menggalang Kerukunan) 	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
a. Guru meminta peserta didik mengamati gambar. b. Peserta didik mengamati gambar. c. Guru mengajukan pertanyaan pemantik - Pernahkah kalian melihat orang yang pindah rumah? - Bagaimana sikapmu terhadap tetangga baru?	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pendahuluan	
Orientasi :	
a. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama. b. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.	
Apersepsi :	
1) Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik mengamati gambar yang ada pada tayangan slide media pembelajaran <i>iSpring Suite</i> 2) Peserta didik mengamati tayangan gambar.	

3) Guru bertanya, “pernahkah kalian pindah tempat tinggal? Bagaimana sikap kalian dengan tetangga baru?

4) Peserta didik menjawab pertanyaan guru.

Kegiatan Inti

1) Peserta didik mengamati tayangan materi pelajaran yang disajikan guru pada layar proyektor dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*.

2) Peserta didik mengamati tayangan slide media pembelajaran *iSpring Suite*

3) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan tanya-jawab

4) Guru memberikan pertanyaan seputar materi yang terdapat dalam tayangan slide media pembelajaran *iSpring Suite*, diantaranya:

- a. Mengapa persaudaraan kaum Muhajirin dan Ansur penting?
- b. Sikap apa sajakah yang patut diteladani dari Kaum Muhajirin? Berikan contohnya!
- c. Sikap apa sajakah yang patut diteladani dari Kaum Ansur? Berikan contohnya!
- d. Sebutkan keragaman Kota Madinah pada masa Rasulullah saw.!
- e. Apa yang dilakukan Rasulullah saw. untuk menggalang kerukunan?

5) Peserta didik menjawab pada buku tugas

6) Setelah tugas selesai dijawab, peserta didik melakukan koreksi bersama.

7) Peserta didik mengamati “Kisah Hijrah Suhaib bin Sinan al-Rumi dan Kisah Persaudaraan Abdurrahman bin Auf dengan Saad bin Rabi” pada tayangan media pembelajaran

7) Guru dapat memberikan penguatan.

8) Guru bersama peserta didik melakukan klarifikasi dan menarik kesimpulan.

Kegiatan Penutup

1) Guru memberikan post-tes.

2) Guru memberikan informasi bahwa materi dan kuis yang baru saja dikerjakan dapat dipelajari kembali di rumah melalui Handpone/Android menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*

3) Guru menutup pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memimpin do’a Bersama setelah selesai pembelajaran.

E. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian untuk mengukur ketercapaian kompetensi/tujuan pembelajaran.

- a. Sikap : Observasi
- b. Pengetahuan : Tes pilihan ganda, Penugasan

Keterampilan : Unjuk Kerja
Mengetahui

Parepare, 23 Mei 2024
Peneliti



Eti Irahayu
Eti Irahayu

LAMPIRAN 7

**Kisi-Kisi Instrumen Observasi Motivasi Belajar Peserta didik
dengan Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite***

Nama Peneliti : Eti Irahayu
 Materi : Kisah Nabi Muhammad Saw. Membangun Kota Madinah
 Sekolah : UPTD SDN 19 Parepare
 Kelas : IV (Empat)

Indikator Motivasi Belajar	Indikator motivasi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran <i>iSpring Suite</i>	Nomor Butir
Partisipasi Aktif	11. Peserta didik cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran. 12. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif 13. Peserta didik mengajukan pertanyaan 14. Peserta didik aktif berdiskusi	1, 2, 3, 4
Keterlibatan dalam Tugas	15. Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam menyelesaikan tugas-tugas 16. Peserta didik menjadi tekun dan memiliki komitmen tinggi dalam mengerjakan tugas	5, 6
Pencapaian Tujuan Pembelajaran	17. Peserta didik memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran. 18. Peserta didik mampu mencapai target atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan	7, 8
Konsentrasi dan Fokus	19. Peserta didik cenderung dapat mempertahankan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran 20. Peserta didik tidak mudah terganggu oleh faktor-faktor eksternal	9, 10

Instrumen Observasi Motivasi Belajar Siswa dengan Penggunaan Media Pembelajaran Ispring Suite

Nama Peneliti : Eti Imahyu
 Materi : Kisah Nabi Muhammad Saw. Membangun Kota Madinah
 Sekolah : UPTD SDN 19 Parepare
 Kelas : IV (Empat)

Indikator Motivasi Belajar	Indikator Motivasi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Ispring Suite	Respon Siswa			
		1	2	3	4
Partisipasi Aktif	1. Siswa cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran.				✓
	2. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif				✓
	3. Siswa mengajukan pertanyaan				✓
	4. Siswa aktif berdiskusi			✓	
Keterlibatan dalam Tugas	5. Siswa menunjukkan ketertarikan dalam menyelesaikan tugas-tugas				✓
	6. Siswa menjadi tekun dan memiliki komitmen tinggi dalam mengerjakan tugas				✓
Pencapaian Tujuan Pembelajaran	7. Siswa memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran.				✓
	8. Siswa mampu mencapai target atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan				✓
Konsentrasi dan Fokus	9. Siswa cenderung dapat mempertahankan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran				✓
	10. Siswa tidak mudah terganggu oleh faktor-faktor eksternal				✓

Keterangan:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Kurang Setuju
 1 = Tidak Setuju

Parepare, 30 Mei 2024

Observer (dari Kelas IV)

Munirah, S.Pd.
 NIP. 19711110 199308 2 002

LAMPIRAN 8**Kisi-Kisi Instrumen Observasi Motivasi Belajar Peserta didik dengan Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional**

Nama Peneliti : Eti Irahayu
Materi : Keteladanan Khulafaurrasyidin
Sekolah : UPTD SDN 19 Parepare
Kelas : V (Lima)

Indikator Motivasi Belajar	Indikator Motivasi Peserta didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional	Nomor Butir
Partisipasi Aktif	21. Peserta didik cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran. 22. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif 23. Peserta didik mengajukan pertanyaan 24. Peserta didik aktif berdiskusi	1, 2, 3, 4
Keterlibatan dalam Tugas	25. Peserta didik menunjukkan ketertarikan dalam menyelesaikan tugas-tugas 26. Peserta didik menjadi tekun dan memiliki komitmen tinggi dalam mengerjakan tugas	5, 6
Pencapaian Tujuan Pembelajaran	27. Peserta didik memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran. 28. Peserta didik mampu mencapai target atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan	7, 8
Konsentrasi dan Fokus	29. Peserta didik cenderung dapat mempertahankan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran 30. Peserta didik tidak mudah terganggu oleh faktor-faktor eksternal	9, 10

Instrumen Observasi Motivasi Belajar Siswa dengan Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional

Nama Peneliti : Eti Irahayu
 Materi : Keteladanan Khulafaurrasyidin
 Sekolah : UPTD SDN 19 Parepare
 Kelas : V (Lima)

Indikator Motivasi Belajar	Indikator Motivasi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Konvensional	Respon Siswa			
		1	2	3	4
Partisipasi Aktif	1. Siswa cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran.		✓		
	2. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif		✓		
	3. Siswa mengajukan pertanyaan			✓	
	4. Siswa aktif berdiskusi		✓		
Keterlibatan dalam Tugas	5. Siswa menunjukkan ketertarikan dalam menyelesaikan tugas-tugas		✓		
	6. Siswa menjadi tekun dan memiliki komitmen tinggi dalam mengerjakan tugas		✓		
Pencapaian Tujuan Pembelajaran	7. Siswa memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran.		✓		
	8. Siswa mampu mencapai target atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan		✓		
Konsentrasi dan Fokus	9. Siswa cenderung dapat mempertahankan perhatian mereka terhadap materi pembelajaran		✓		
	10. Siswa tidak mudah terganggu oleh faktor-faktor eksternal		✓		

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju
- 3 = Setuju
- 2 = Kurang Setuju
- 1 = Tidak Setuju

Parepare, 28 Mei 2024

Observer (Guru Kelas V)



Widya Astuti, S.Pd., M.Pd., Gr.
 NIP. 19900403 201903 2 002

LAMPIRAN 9**KISI-KISI SOAL PRETES DAN POST TES
KELAS EKSPERIMEN**

Sekolah : UPTD SDN 19 Parepare
Mata Pelajaran : PAI
Kelas/ Semester: IV/ II
Kurikulum : Merdeka

Tahun Pelajaran: 2023/2024
Jumlah Soal : 20 Butir
Bentuk Soal : Pilihan Ganda

NO	Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Nomor soal
1	Pada akhir Fase B, dalam pemahamannya tentang Sejarah Peradaban Islam, peserta didik mampu menceritakan kondisi Arab pra Islam, masa kanak-kanak dan remaja Nabi Muhammad saw. hingga diutus menjadi rasul, berdakwah, hijrah dan membangun Kota Madinah	Kisah Nabi Muhammad Saw. membangun Kota Madinah.	Peserta didik mampu memahami kisah nabi Muhammad Saw. membangun masjid di Madinah	1, 2, 5, 13
			Peserta didik mampu memahami kisah nabi Muhammad Saw. menjalin ukhuwah (persaudaraan) antara kaum Muhajirin dan kaum Ansar	3, 4, 7, 9, 10, 11, 14, 15, 20
			Peserta didik mampu memahami kisah nabi Muhammad Saw. menggalang kerukunan antar suku, bangsa dan agama di Madinah	6, 8, 12, 16, 17, 18, 19

**SOAL PRE TEST/ POST TEST
KELAS EKSPERIMEN**

Nama Sekolah :
Mata Pelajaran :

Nama :
Kelas :

Petunjuk: Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!

1. Masjid pertama yang dibangun oleh Rasulullah Saw. setelah tiba di Madinah adalah
 - a. Masjid Quba
 - b. Masjidil Haram
 - c. Masjid Nabawi
 - d. Masjid Al-Jum'ah
2. Rasulullah saw. memilih tempat unta beliau pertama kali berhenti ketika tiba di Madinah sebagai lokasi masjid. Tanah itu semula merupakan tempat mengeringkan kurma milik dua anak yatim, yaitu
 - a. Nabil dan Qabil
 - b. Suhail dan Sahel
 - c. Ahmad dan Saleh
 - d. Sahid dan Najid
3. Ketika Rasulullah saw. dan para sahabat hijrah dari Mekah ke Madinah, tak banyak yang dapat dibawa. Mereka harus rela meninggalkan harta kekayaannya karena dihalangi oleh kaum
 - a. Muslim
 - b. Musafir
 - c. Musyrik
 - d. Murtad
4. Pengorbanan para sahabat dalam melakukan hijrah mengikuti Rasulullah Saw. dengan mengorbankan diri untuk mencari keridaan Allah, menjadi sebab turunnya Al-Qur'an Surah
 - a. Al-Baqarah/2:207
 - b. Al-Baqarah/2:107
 - c. Ali Imran /3:105
 - d. Ali Imran/: 175
5. Rasulullah saw. membangun masjid bukan sekadar tempat salat. Rasulullah saw. membangun masjid sebagai berikut, kecuali
 - a. Pusat kegiatan Islam
 - b. Tempat musyawarah
 - c. Arena latihan bela negara
 - d. Pusat penyebaran Islam
6. Dakwah Rasulullah Saw. di Madinah berlangsung selama . . . tahun
 - a. 10
 - b. 13
 - c. 15

- d. 20
7. Persaudaraan di dalam Islam disebut dengan
 - a. Uswatun
 - b. Uluhiyah
 - c. Usbatun
 - d. Ukhuwah
 8. Rasulullah Saw. berdakwah di Madinah sampai wafatnya yaitu tanggal
 - a. 12 Rabiul Awwal tahun ke-11 H
 - b. 12 Rabiul Awwal tahun ke-10 H
 - c. 12 Rabiul Awwal tahun ke-9 H
 - d. 12 Rabiul Awwal tahun ke-8 H
 9. Orang-orang yang ikut hijrah bersama Rasulullah Saw. ke Madinah disebut kaum
 - a. Muhajirin
 - b. Mujahidin
 - c. Muwarrabin
 - e. Muttaqin
 10. Abdurrahman bin Auf dipersaudarakan dengan seorang Ansar bernama
 - a. Sa'ad bin Rabi' r.a
 - b. Muaz bin Jabal
 - c. Ka'ab bin Malik
 - d. Ubai bin Ka'ab
 11. Arti kata Ansar adalah
 - a. Mengasuh
 - b. Menolong
 - c. Menemani
 - d. mengambil
 12. Di dalam Piagam Madinah terdapat larangan untuk
 - a. menyekutukan Allah Swt
 - b. menolong sesama mukmin
 - c. melakukan perdagangan dengan orang kafir
 - d. mendamaikan pihak yang berselisih
 13. Di serambi Masjid Nabawi dijadikan penampungan ahl As-Suffah yaitu
 - a. fakir miskin yang tidak memiliki rumah
 - b. yatim piatu dan tidak ada yang merawat
 - c. orang miskin yang tidak berpenghasilan
 - d. orang fakir yang banyak utang
 14. Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara. Pernyataan itu terdapat pada surah Al- Hujurat (49) ayat
 - a. 9
 - b. 10
 - c. 11
 - d. 12
 15. Kaum di Madinah yang menyambut dan memberi pertolongan kepada kaum Muhajirin adalah kaum

- a. Ansar
 - b. Najran
 - c. Quraisy
 - d. Khazraj
16. Berikut ini yang tidak termasuk hal yang dilakukan Rasulullah Saw. di Madinah adalah
- a. mendamaikan orang yang berselisih
 - b. menjalin persahabatan dengan sesama
 - c. menolong orang yang membutuhkan
 - d. memilih teman dari yang satu bangsa
17. Pada saat Rasulullah saw., di kota Madinah juga bermukim penduduk beragam suku bangsa dan agama. Ada yang memeluk agama Islam dan ada juga yang beragama Yahudi. Suku yang memeluk agama Islam adalah
- a. Quraizah dan Nadir
 - b. Aus dan Khazraj
 - c. Qainuqa dan Yusufah
 - d. Nadem dan Uzaibah
18. Bangsa kita merupakan bangsa yang berketuhanan, walaupun terdiri atas beragam agama. Hal tersebut tercermin pada Pancasila
- a. Sila Pertama
 - b. Sila Kedua
 - c. Sila Ketiga
 - d. Sila Keempat
19. Rasulullah saw. melakukan perjanjian antara Kaum Muslim (Muhajirin dan Ansar) dengan Yahudi sebagai penduduk Madinah. Isi perjanjian ini kemudian dikenal
- a. Piagam Muhajirin
 - b. Piagam Ansar
 - c. Piagam Mekah
 - d. Piagam Madinah
20. Di dalam sebuah hadis Rasulullah Saw., perumpamaan persaudaraan sesama mukmin seperti sebuah
- a. Bangunan yang saling menguatkan
 - b. Tiang yang saling membentang
 - c. Atap yang saling melindungi
 - d. Bangunan yang saling menyambung

LAMPIRAN 10**KISI-KISI SOAL PRETES DAN POST TES
KELAS KONTROL**

Sekolah : UPTD SDN 19 Parepare
Mata Pelajaran : PAI
Kelas/ Semester: V/ II
Kurikulum : Merdeka

Tahun Pelajaran: 2023/2024
Jumlah Soal : 20 Butir
Bentuk Soal : Pilihan Ganda

NO	Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Nomor soal
1	Pada akhir Fase C, Pada elemen Sejarah Peradaban Islam, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah al-khulafā al-rāsyidūn.	Kisah Keteladanan Khulafaurasyidin	Peserta didik mampu memahami makna khulafaurasyidin dan nama-nama sahabat yang termasuk khulafaurasyidin	1, 8
			Peserta didik mampu menganalisis kisah keteladanan Abu Bakar as-Shiddiq	2, 9, 12, 16
			Peserta didik mampu menganalisis kisah keteladanan Umar bin Khattab	4, 6, 18
			Peserta didik mampu menganalisis kisah keteladanan Usman bin Affan	3, 5, 10, 17, 20
			Peserta didik mampu menganalisis kisah keteladanan Ali bin Abi Thalib	7, 11, 13, 14, 15, 19

SOAL PRE TES/ POST TEST
KELAS KONTROL

Nama Sekolah :
Mata Pelajaran :

Nama :
Kelas :

Petunjuk: Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!

1. Ada empat sahabat Rasulullah Saw. yang diberi julukan khulafaurrasyidin. Makna dari khulafaurrasyidin adalah
 - a. Pemimpin yang diberi kemuliaan
 - b. Pemimpin yang diberi kejayaan
 - c. Pemimpin yang diberi petunjuk
 - d. Pemimpin yang diberi amanah
2. Rasulullah Saw. memberi gelar As-Shiddiq kepada Abu Bakar. Alasan Abu Bakar diberi gelar As-Shiddiq adalah
 - a. Orang yang paling dekat dengan Rasulullah Saw.
 - b. Orang yang pertama beriman kepada Rasulullah Saw.
 - c. Orang yang selalu membenarkan perkataan Rasulullah Saw.
 - d. Orang yang paling dermawan dari sahabat lainnya
3. Simak pernyataan berikut!
Rasulullah Saw. pernah memerintahkan beliau untuk hijrah ke Habsyah (Ethiopia), yaitu ketika kaum Quraisy melakukan penyiksaan terhadap umat Islam. Siapakah sahabat Rasulullah Saw. yang dimaksud
 - a. Umar bin Abdul Aziz r.a.
 - b. Umar Bin Khattab
 - c. Usman Bin Affan
 - d. Ali Bin Abi Thalib
4. Sahabat Rasulullah Saw. yang dijuluki Singa Padang Pasir yaitu sayyidina
 - a. Abu Bakar As-Shiddiq
 - b. Umar Bin Khattab
 - c. Usman Bin Affan
 - e. Ali Bin Abi Thalib
5. Khulafaurrasyidin yang menikahi dua putri Rasulullah Saw. setelah yang satunya meninggal dunia yaitu
 - a. Abdurrahman bi Auf
 - b. Umar Bin Khattab
 - c. Usman Bin Affan
 - d. Ali Bin Abi Thalib
6. Sayyidina Umar bin Khattab r.a. awalnya sangat membenci Islam, kemudian setelah memeluk Islam jiwa raganya diabdikan untuk perjuangan Islam. Dialah yang sangat tegas menjadi pembeda yang benar dan salah sehingga dijuluki
 - a. As-Shiddiq
 - b. Al-Faruq
 - c. Al-Furqan
 - d. AL-Asad
7. Khulafaurrasyidin yang pertama masuk Islam dari golongan anak-anak yaitu
 - a. Abu Bakar As-Shiddiq
 - b. Umar Bin Khattab

- c. Usman Bin Affan
 - d. Ali Bin Abi Thalib
8. Amati nama-nama berikut!
- 1) Usman bin Affan r.a.
 - 2) Umar bin Khattab r.a.
 - 3) Umar bin Abdul Aziz r.a.
 - 4) Bilal bin Ribah r.a.
 - 5) Abu Bakar As-Siddiq r.a.
- Dari nama-nama tersebut, yang termasuk khulafaurrasyidin ditunjukkan oleh nomor
- a. 1, 2 dan 3
 - b. 2, 3 dan 4
 - c. 1, 2 dan 5
 - d. 3, 4 dan 5
9. Abdullah bin Abi Qofafah adalah nama asli dari khulafaurrasyidin
- a. Abu Bakar As-Shiddiq
 - b. Umar Bin Khattab
 - c. Usman Bin Affan
 - d. Ali Bin Abi Thalib
10. Dzun Nurain merupakan julukan untuk Sayyidina Usman bin Affan r.a. karena
- a. memiliki sikap yang dermawan
 - b. memiliki harta kekayaan yang melimpah
 - c. memiliki sifat yang sangat pemalu
 - d. menikahi dua putri Rasulullah saw.
11. Berikut ini adalah gelar yang diberikan kepada Ali bin Abi Thalib yaitu
- a. As-Sabiqunal akhir
 - b. Karamallahu wajah
 - c. At-Thalibul ilmu
 - d. Dzun Nurain
12. Salah satu keistimewaan khalifah Abu Bakar As-Siddiq r.a. adalah
- a. memiliki sikap berani dan tegas sehingga dijuluki saefullah
 - b. membebaskan Bilal bin Ribah dari kekejaman Umayyah
 - c. membenarkan apa yang dikatakan Rasulullah saw. tanpa ragu sedikit pun
 - d. mampu membedakan yang benar dan salah sehingga dijuluki Al-Faruq
13. Orang-orang yang pertama memeluk Islam disebut dengan
- a. Assabiqunal awwalun
 - b. Khataman nabiyyin
 - c. Khulafaur rasyidin
 - d. Uswatun hasanah
14. Periode masa kepemimpinan khalifah Ali bin Abi Thalib r.a. yaitu dari tahun
- a. 656-661 M
 - b. 632-634 M
 - c. 634-644 M
 - d. 644-656 M
15. Sayyidina Ali bin Abi Talib r.a. diumpamakan sebagai kunci ilmu Rasulullah Saw. Hal itu karena Sayyidina Ali
- a. memiliki hubungan ilmu dengan Rasulullah saw.
 - b. memiliki sebagian ilmu Rasulullah saw.

- c. selalu membela Rasulullah saw
d. memiliki pengetahuan yang luas
16. Perhatikan beberapa pernyataan tentang kisah para sahabat berikut!
- 1) Kaya raya dan sangat dermawan
 - 2) Sepupu dan menantu Rasulullah SAW.
 - 3) Berani dan tegas dalam membela Islam
 - 4) Sahabat yang paling dekat dengan Rasulullah SAW.
 - 5) Sahabat yang menemani Rasulullah Saw. ketika berhijrah
- Pernyataan yang merupakan kisah sahabat Abu Bakar As-Shiddiq r.a. adalah nomor
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. 4 dan 5
17. Simak pernyataan berikut!
- Dia tidak segan-segan untuk mendermakan hartanya di jalan Allah Swt. Semua harta yang diamanahkan kepadanya digunakan untuk perjuangan dan dakwah Islam. Jika ada umat Islam yang kekurangan maka hartanya dipakai untuk membantu mereka. Sahabat nabi yang dapat diteladani kedermawanannya itu adalah
- a. Abu Bakar As-Shiddiq
 - b. Umar Bin Khattab
 - c. Usman Bin Affan
 - d. Ali Bin Abi Thalib
18. Perhatikan pernyataan berikut ini!
- Berani karena benar, bukan berani di jalan yang salah. Kita harus berani membela kebenaran. Jika menemukan teman yang berbuat kesalahan maka kita harus berani mengingatkannya. Sahabat nabi yang dapat diteladani keberaniannya adalah
- a. Abu Bakar As-Shiddiq
 - b. Umar Bin Khattab
 - c. Usman Bin Affan
 - d. Ali Bin Abi Thalib
19. Keputusan Ali bin Abi Thalib r.a yang paling berani dalam peristiwa menjelang hijrahnya Nabi Muhammad Saw. adalah ...
- a. Pergi berhijrah dari Mekah ke Madinah sendirian
 - b. Masuk Islam pada usia masih anak-anak
 - c. Menggantikan Rasulullah Saw. di tempat tidurnya
 - d. Menikahi Fatimah sebagai putri Rasulullah Saw.
20. Usman bin Affan sangat cinta dengan Islam. Salah satu keteladanan Usman bin Affan yang membuktikan kecintaannya kepada Islam adalah
- a. Menjadi khalifah setelah Umar bin Khattab r.a. wafat
 - b. Sebagai pengusaha sukses dan sekaligus sahabat Rasulullah Saw.
 - c. Berhijrah dengan meninggalkan harta, usaha dan keluarganya
 - d. Selalu membenarkan apa yang dikatakan Rasulullah Saw.

LAMPIRAN 11

DAFTAR NILAI *PRETES - POST TES*

NO	KELAS EKSPERIMEN			PRE TES	POST TES
	NAMA	Kelas			
1	AHMADI	IV		20	70
2	AQEELA AMEERA	IV		45	85
3	CHACA AULIA RISMAN	IV		50	90
4	MUH. FATUR. B	IV		20	70
5	MUHAJIR RAHMAN	IV		25	75
6	MUHAMMAD ADITYA	IV		30	70
7	MUHAMMAD AL FIKRI SOFYAN	IV		45	85
8	MUHAMMAD FADHIL HASRUDDIN	IV		35	85
9	MUHAMMAD FAJAR NAUFAL HALIM	IV		45	90
10	MUHAMMAD FARIZ	IV		35	95
11	MUHAMMAD HAIKAL HERMANTO	IV		35	80
12	MUHAMMAD RESKY	IV		20	75
13	NABILA ZAHIRAH AFANI	IV		50	85
14	NAIMA FIRZANAH	IV		40	90
15	NAURAH RANIA PRAMUDITA	IV		30	85
16	NUR ASZYFA DWI ARYANI	IV		30	85
17	NUR SAFIRAH	IV		50	75
18	NUR SRI FATWA MANSYUR	IV		60	90
19	RAIHAN AL QADRI	IV		15	70
20	SITI AISYA ARAS	IV		15	90
21	SITI LUQYANA WASILAH	IV		45	75
22	SYAFIRA RAMADANI SUDIRMAN	IV		45	90
23	SYAKIRATUL JANNAH AWALUDDIN	IV		25	90
24	ZAHRA KHUMAERAH	IV		45	85
25	ZALSABILA HERMAN	IV		30	90

PAREPARE

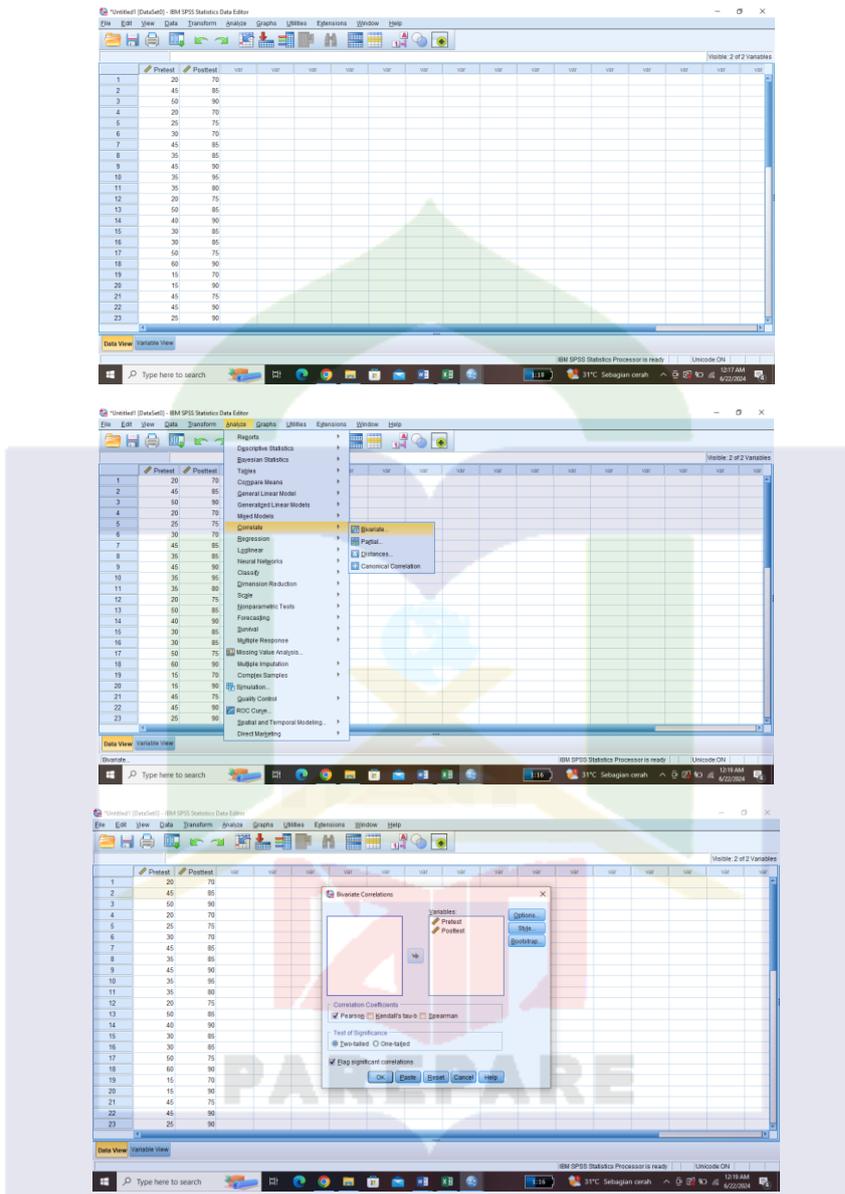
LAMPIRAN 12**DAFTAR NILAI *PRETES - POST TES***

NO	KELAS KONTROL			POST TES
	NAMA	Kelas	PRE TES	
1	AHSYANI TAQWI	V	25	20
2	ALBI ABDILLAH	V	30	30
3	ASYIFA PUTRI AYU	V	25	35
4	CHAERUNNISA	V	40	35
5	HANDRY MAULANI JASMIN	V	40	35
6	IRWAN SAPUTRA SAIR	V	20	35
7	LEDIES PRICILLA ZEKE	V	25	35
8	MIKHAYLAH SALSABILAH	V	40	50
9	MUHAMMAD AL-FAHREZI ISHAK	V	10	45
10	MUHAMMAD ALVI JEVANI	V	15	40
11	MUHAMMAD HABIBURRAHMAN	V	40	35
12	MUHAMMAD IZZAT ZIQRI	V	25	60
13	MUHAMMAD NIZAM	V	5	30
14	MUHAMMAD SYAUQI MUTAWALLI	V	30	40
15	NAJWA AZ'ZAHRA	V	20	35
16	NUR AFIKA NURHIMAYANTI	V	20	30
17	NURHIKMAH	V	35	25
18	RAEESAH AZZAHRA	V	20	30
19	REZA MAHADIKA	V	35	25
20	REZKY ADITYA	V	25	40



LAMPIRAN 13

HASIL OLAH DATA SPSS (Uji Validitas Soal)

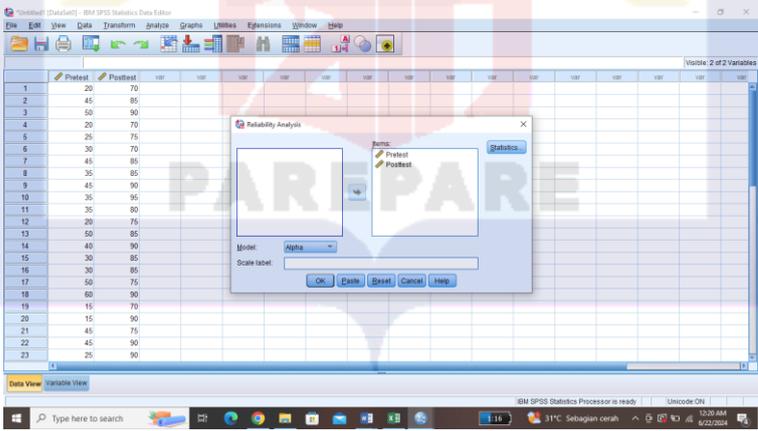
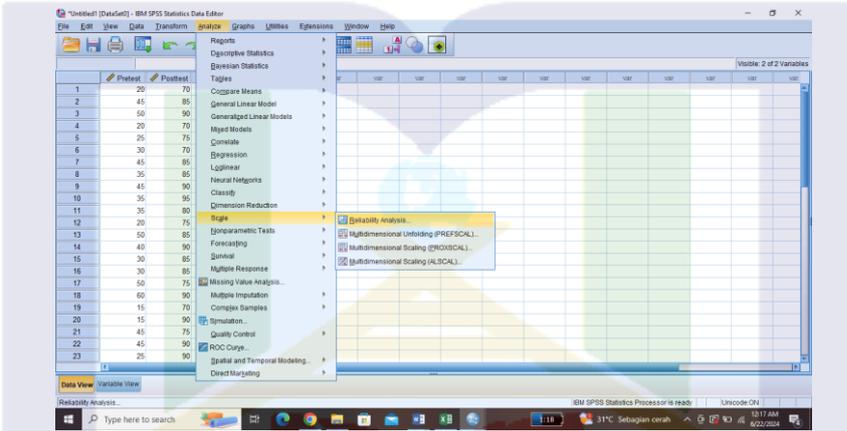
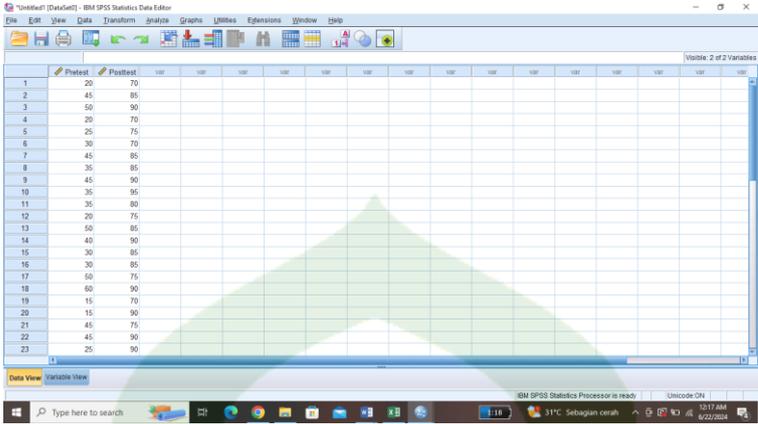


Correlations			
		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	.423*
	Sig. (2-tailed)		.035
	N	25	25
Posttest	Pearson Correlation	.423*	1
	Sig. (2-tailed)	.035	
	N	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LAMPIRAN 14

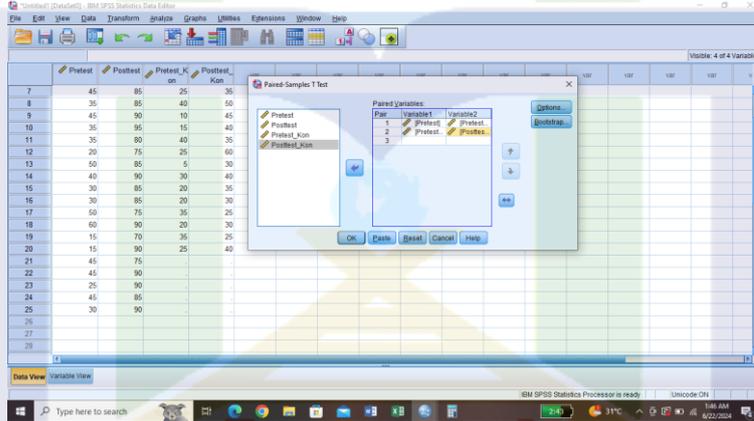
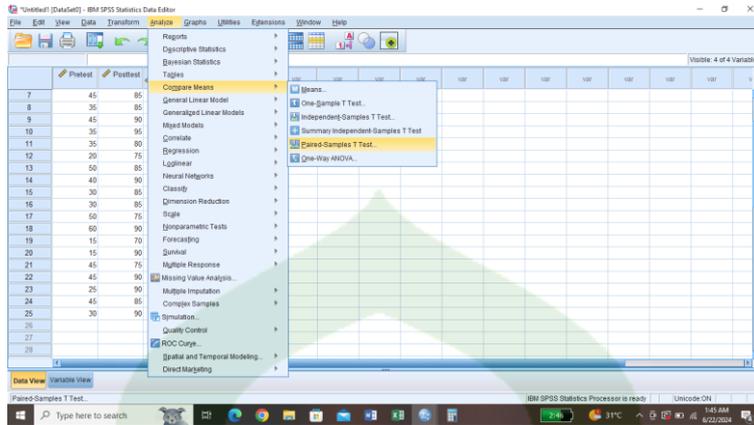
(Uji Reliabilitas Soal)



Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.554	2

LAMPIRAN 15

(UJI PIARED SAMPEL T TEST)

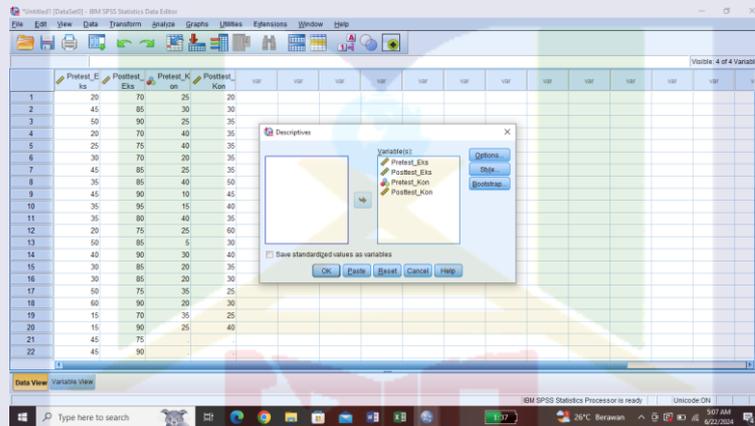
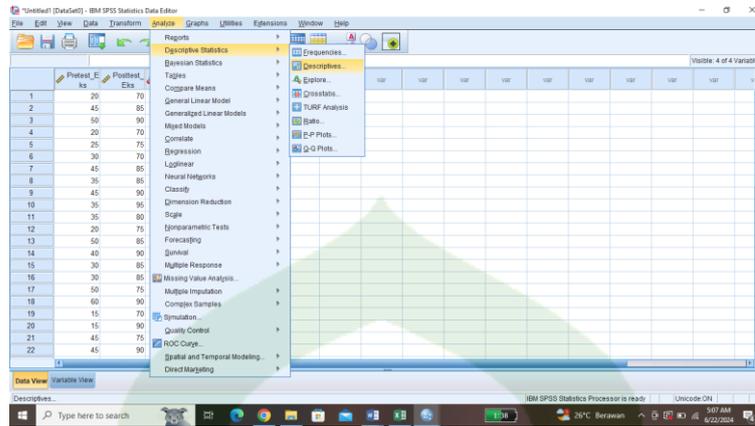


One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	25	35.40	12.410	2.482
Posttest	25	82.80	7.916	1.583

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest Kon	20	26.25	10.114	2.262
Posttest Kon	20	35.50	9.018	2.016

LAMPIRAN 16

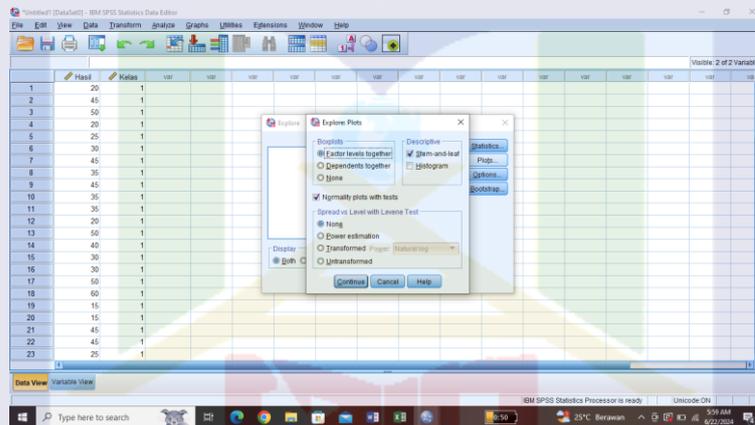
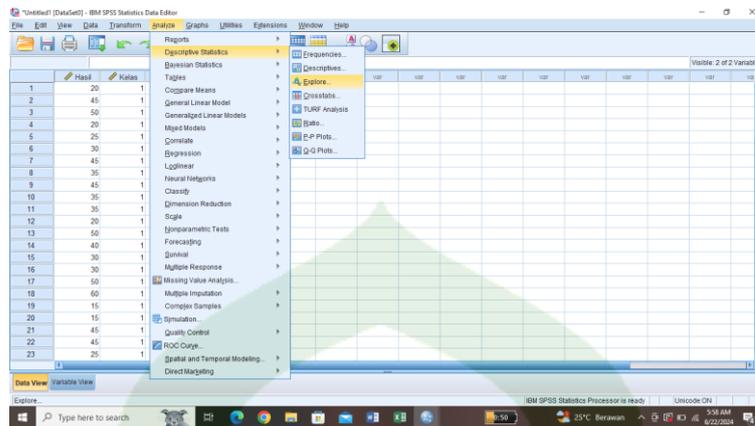
(ANALISIS DESKRIPTIF)



Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Eks	25	15	60	35.40	12.410
Posttest_Eks	25	70	95	82.80	7.916
Pretest_Kon	20	5	40	26.25	10.114
Posttest_Kon	20	20	60	35.50	9.018
Valid N (listwise)	20				

LAMPIRAN 17

(UJI NORMALITAS)



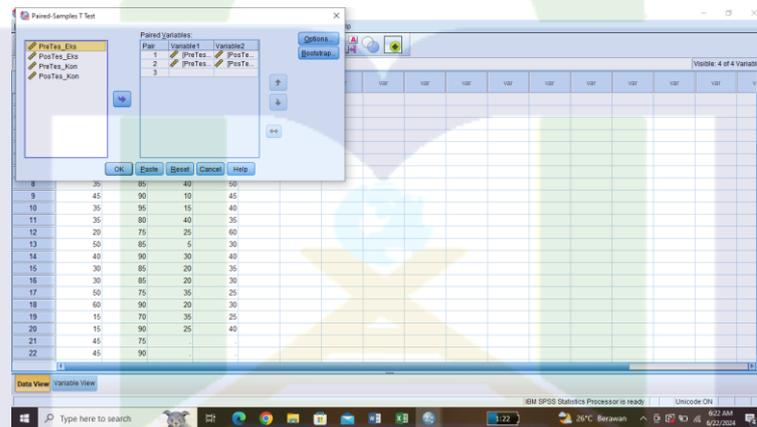
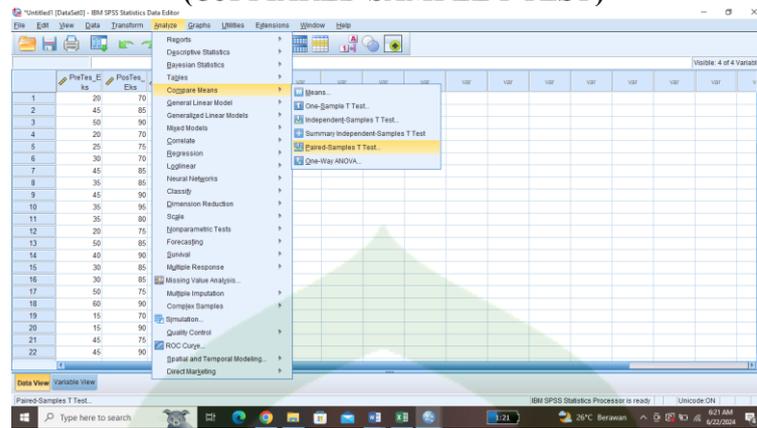
Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	1	.180	25	.035	.948	25	.227
	2	.249	25	.000	.863	25	.003
	3	.149	20	.200*	.937	20	.213
	4	.222	20	.011	.920	20	.100

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN 18

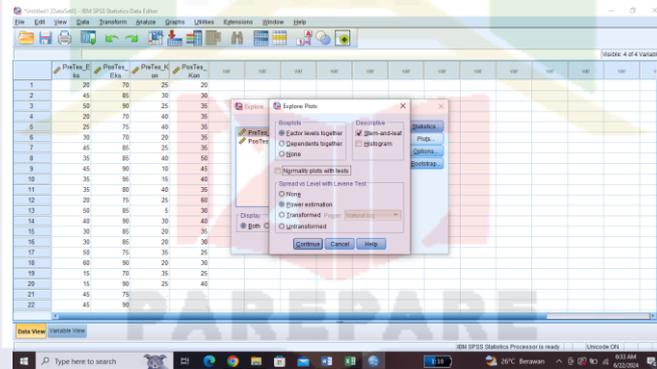
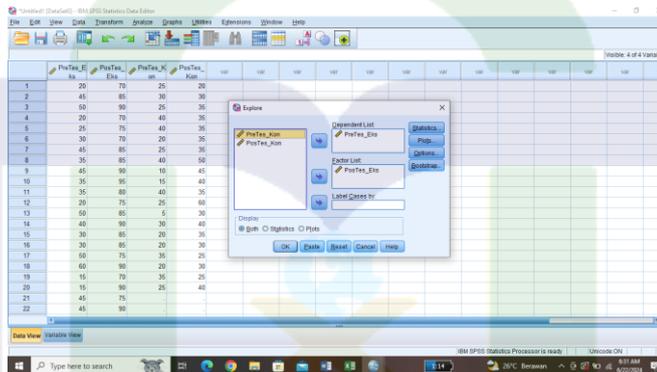
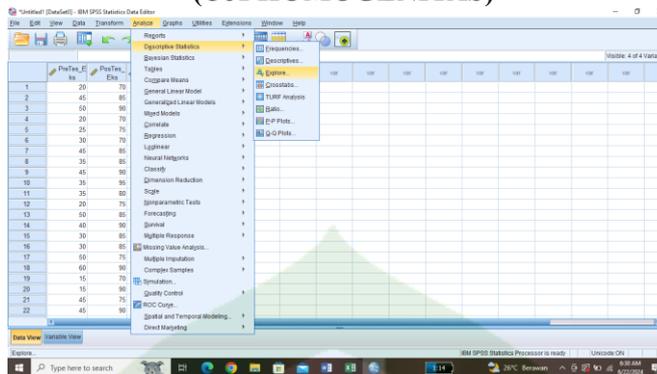
(UJI PIARED SAMPEL T TEST)



		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Variables	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	PreTes_Eks PosTes_Eks	-47.400	11.558	2.312	-52.171	-42.629	-20.506	24	.000
2	PreTes_Kon PosTes_Kon	-9.250	13.695	3.062	-15.660	-2.840	-3.021	19	.007

LAMPIRAN 19

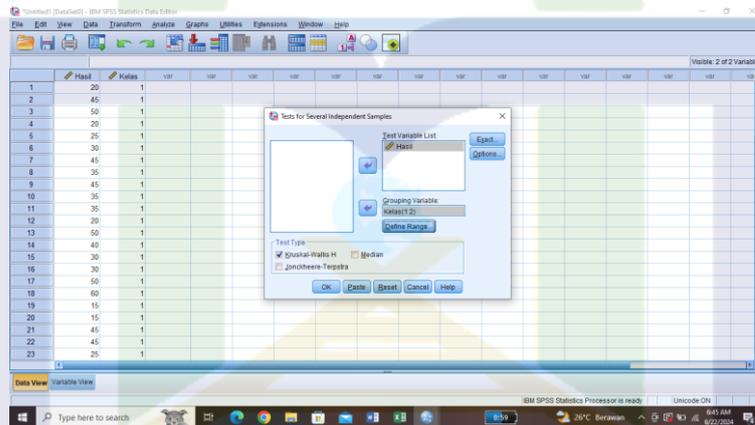
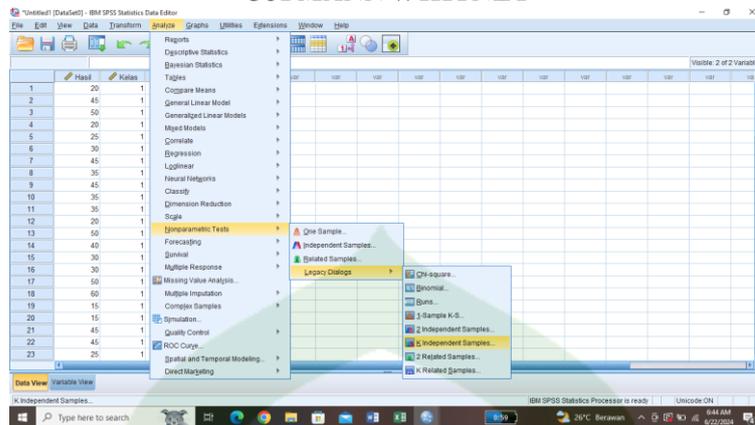
(UJI HOMOGENITAS)



Test of Homogeneity of Variance ^{a,b}					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PreTes_Eks	Based on Mean	2.529	3	19	.088
	Based on Median	1.598	3	19	.223
	Based on Median and with adjusted df	1.598	3	14.452	.233
	Based on trimmed mean	2.502	3	19	.090
a. PreTes_Eks is constant when PosTes_Eks = 80. It has been omitted.					
b. PreTes_Eks is constant when PosTes_Eks = 95. It has been omitted.					

LAMPIRAN 20

UJI MANN WHITNEY



Test Statistics^a	
	Hasil
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	325.000
Z	-6.096
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	1	25	13.00	325.00
	2	25	38.00	950.00
	Total	50		

LAMPIRAN 21

(UJI N GAIN SCORE)

IBM SPSS Statistics Data Editor window showing a data table with 3 variables: Kelompok, Pre, and Pos. The data is as follows:

Kelompok	Pre	Pos	
13	1	50	85
14	1	40	90
15	1	30	85
16	1	30	85
17	1	50	75
18	1	60	90
19	1	15	70
20	1	15	90
21	1	45	75
22	1	45	90
23	1	25	90
24	1	45	85
25	1	30	90
26	2	25	20
27	2	30	30
28	2	25	35
29	2	40	35
30	2	40	35
31	2	20	35
32	2	25	35
33	2	40	50
34	2	10	45
35	2	15	40

IBM SPSS Statistics Data Editor window with the 'Compute Variable' menu open. The menu options include: Programability Transformation..., Cjunt Values within Cases..., Shift Values..., Recode into Same Variables..., Recode into Different Variables..., Automatic Recode..., Create Dummy Variables, Visual Binning..., Optimal Binning..., Prepare Data for Modeling, Rang Cases..., Date and Time Wizard..., Create Time Series..., Replace Missing Values..., and Random Number Generators...

IBM SPSS Statistics Data Editor window with the 'Compute Variable' dialog box open. The dialog shows 'Target Variable' as 'Post_Kurang_Pre' and 'Numeric Expression' as 'Post-Pre'. The 'Type & Label' section is selected, showing 'Kelas (Kelompok)', 'Pretest (Pre)', and 'Posttest (Pos)'. The 'optional case selection condition' field is empty. The dialog includes a numeric keypad and function groups.

IBM SPSS Statistics Data Editor - Compute Variable dialog box

Target Variable: NGain_score

Numeric Expression: Pos_Kurang_Pre (Seratus_Kurang_Pre)

Function group: All

Functions and Special Variables: Arithmetic, CDF & Noncentral CDF, Conversion, Current Date/Time, Date Arithmetic, Date Creation

Kelompok	Pre	Pos
13	1	50
14	1	40
15	1	30
16	1	30
17	1	50
18	1	60
19	1	15
20	1	15
21	1	45
22	1	45
23	1	25
24	1	45
25	1	30
26	2	25
27	2	30
28	2	25
29	2	40
30	2	40
31	2	20
32	2	25
33	2	40
34	2	10
35	2	15

IBM SPSS Statistics Data Editor - Analyze menu

Explore

Dependent List: NGain_score

Factor List: Kelas (Kelompok)

Display: Both Statistics Plots

Kelompok	Pre	Pos
13	1	50
14	1	40
15	1	30
16	1	30
17	1	50
18	1	60
19	1	15
20	1	15
21	1	45
22	1	45
23	1	25
24	1	45
25	1	30
26	2	25
27	2	30
28	2	25
29	2	40
30	2	40
31	2	20
32	2	25
33	2	40
34	2	10
35	2	15

IBM SPSS Statistics Data Editor - Explore dialog box

Dependent List: NGain_score

Factor List: Kelas (Kelompok)

Display: Both Statistics Plots

Kelompok	Pre	Pos	Pos_Kurang_Pre	Seratus_Kurang_Pre	NGain_score
13	1	50	85	35.00	50.00
14	1	40	90	50.00	60.00
15	1	30	85	55.00	70.00
16	1	30	85	5	
17	1	50	75	2	
18	1	60	90	3	
19	1	15	70	5	
20	1	15	90	7	
21	1	45	75	3	
22	1	45	90	4	
23	1	25	90	6	
24	1	45	85	4	
25	1	30	90	6	
26	2	25	20	1	
27	2	30	30	1	
28	2	25	35	1	
29	2	40	35	1	
30	2	40	35	1	
31	2	20	35	15.00	80.00
32	2	25	35	10.00	75.00
33	2	40	50	10.00	60.00
34	2	10	45	35.00	90.00
35	2	15	40	25.00	85.00

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_score	Eksperimen	Mean	.7333	.02174	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.6884	
			Upper Bound	.7781	
		5% Trimmed Mean	.7356		
		Median	.7273		
		Variance	.012		
		Std. Deviation	.10869		
		Minimum	.50		
		Maximum	.92		
		Range	.42		
		Interquartile Range	.16		
		Skewness	-.351	.464	
		Kurtosis	-.410	.902	
		Kontrol	Mean	.1095	.03917
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	.0275	
			Upper Bound	.1915	
	5% Trimmed Mean		.1043		
	Median		.1333		
	Variance		.031		
	Std. Deviation		.17516		
	Minimum		-.15		
	Maximum		.47		
	Range		.62		
	Interquartile Range		.28		
	Skewness		.157	.512	
	Kurtosis	-.538	.992		

LAMPIRAN 22

Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Pretest Kelas Kontrol



PBM Kelas Kontrol Pertemuan ke-1



Pretest Kelas Eksperimen



PBM Kelas Eksperimen Pertemuan 1



PBM Kelas Kontrol Pertemuan ke-2



Post Tes Kelas Kontrol



PBM Kelas Eksperimen Pertemuan ke-2



Post Tes kelas Eksperimen



LAMPIRAN 23

Media Pembelajaran iSpring Suite

MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ISPRING SUITE



PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS 4 SD KURIKULUM MERDEKA

Oleh : Ti Irahayu

BAB 10
KISAH NABI
MUHAMMAD SAW.
MEMBANGUN KOTA
MADINAH



Assalamu alaikum

PETA KONSEP



Sesama orang yang beriman
itu bersaudara

Allah Swt. berfirman:
 إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ
 أَخَوَيْكُمْ وَأَقْبُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya:
 Sesungguhnya orang-orang mukmin
 itu bersaudara, karena itu damaikanlah
 kedua saudaramu (yang berselisih) dan
 bertakwalah kepada Allah agar kamu
 dirahmati.
 (Q.S. Al-Hujurat/49: 10)



B. MENJALIN UKHUWAH



MENU

Bacalah kisah berikut!

Abdurrahman bin Auf dipersaudarakan Rasulullah saw. dengan Sa'ad bin Rabi', salah seorang terkaya di Madinah. Sa'ad menawarkan membagi dua hartanya dengan Abdurrahman. Sa'ad berkata, "Saudaraku, aku adalah penduduk Madinah yang paling banyak harta. Silakan pilih separuh hartaku dan ambillah." Abdurrahman bin Auf menjawab, "Semoga Allah memberkahi dirimu dalam hartamu. Tunjukkanlah letak pasar kepadaku."

Abdurrahman pergi ke pasar. Ia berjual beli di sana dan mendapatkan keuntungan. Abdurrahman menjadi pedagang besar yang sukses di Madinah. Harta kekayaannya dibelanjakan untuk membantu perjuangan dakwah Rasulullah saw.



MENU

C. MENGGALANG KERUKUNAN



MENU

Gambar 10.9 Anak-anak bermain suka dan mereka sedang bermain

Quiz

Click the Quiz button to edit this object

Mari uji pemahamanmu
"Asesmen Sumatif BAB 10"
Click the "Start Quiz" button to proceed

LAMPIRAN 24



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91131 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: lp2m.iainpare.ac.id, email: lp2m@iainpare.ac.id

SURAT PERNYATAAN

No. B./In.39/LP2M.07/07/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP : 19880701 201903 1 007
Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN Parepare
Institusi : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : Penggunaan Media Pembelajaran iSpring Suite untuk meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare
Penulis : Eti Irahayu
Afiliasi : IAIN Parepare
Email : etiirahayu01@guru.sd.belajar.id

Benar telah diterima pada Jurnal Hikmah E-ISSN: 2450-5611 (Volume 14, Nomor 2, Desember 2024) yang telah terakreditasi SINTA 4.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih



An. Ketua LP2M
Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi

Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP: 19880701 201903 1 007

LAMPIRAN 25



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN
MASYARAKAT (LPPM)
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAI)
TUANKU TAMBUSAI
PASIR PENGARAIAN - KABUPATEN ROKAN HULU

Alamat : Jl. Riau no. 02 Telp/Fax. (0762) 91757 Pasir Pengaraian Kab. Rokan Hulu Prov. Riau Kode Pos. 28557

SURAT KETERANGAN

No : 006/LPPM/STAI-17/VI/2024

Lampiran : -
Hal : Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal

Kepada Yth,
Eti Irahayu, Sitti Jamilah Amin, Usman, Ahdar, Firman
Institut Agama Islam Negeri Parepare

Terimakasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk di publikasikan/diterbitkan pada **HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam STAI Tuanku Tambusai Pasir Pengaraian Terindeks Sinta 4** (E-ISSN: 2450-5611) dengan Judul :

Penggunaan Media Pembelajaran *Ispring Suite* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **Diterima** dan dipublikasikan di **HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam STAI Tuanku Tambusai** (E-ISSN: 2450-5611) untuk Volume 14, Nomor 2, Desember 2024.

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Pasir Pengaraian, 29 Juni 2024

Kepala Pimpinan Redaksi,



Khalilah Ramadhani, M.Pd

NIDN. 2122019801

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ISPRING SUITE* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN PAI DI UPTD SDN 19 PAREPARE**

Eti Irahayu¹, Sitti Jamilah Amin², Usman³, Ahdar⁴, Firman⁵

¹ etiirahayu01@guru.sd.belajar.id

² stjamilahamin@iainpare.ac.id

³ usman@iainpare.ac.id

⁴ ahdar@iainpare.ac.id

⁵ firman@iainpare.ac.id

Abstrak:

Proses pembelajaran belum terjadi dengan efektif dan maksimal. Media pembelajaran yang digunakan seperti papan tulis dan buku paket, serta pemberian tugas dalam bentuk lembar kerja yang monoton, menimbulkan kejenuhan dan membuat motivasi belajar peserta didik rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran iSpring Suite dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian dilakukan di UPTD SDN 19 Parepare. Jumlah populasi peserta didik di sekolah tersebut sebanyak 194 orang dan sampel yang ditarik sebanyak 45 orang yang terbagi dalam dua kelas yaitu 25 peserta didik pada kelas eksperimen dan 20 peserta didik pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan dan pengolahan data menggunakan observasi, pre-test dan post-test serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif analisis. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran iSpring Suite pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji yang diperoleh yakni 5% dengan tingkat kepercayaan 95% dan derajat kebebasan sebesar 8. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.000, yang berarti $0.000 < \alpha = 0.05$, artinya terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran iSpring Suite.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; iSpring Suite; Motivasi Belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memegang peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral individu, terutama dalam konteks pendidikan sekolah (Betwan, 2019). Dengan kepentingannya yang besar ini, penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berjalan dengan efektif dan optimal. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menciptakan situasi pembelajaran yang dapat menginspirasi peserta didik untuk belajar secara aktif demi mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu faktor yang krusial

dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Pentingnya media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya di sekolah dasar, tidak dapat disangkal. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, konsep-konsep agama, nilai-nilai moral, kisah-kisah inspiratif, dan ibadah dapat disampaikan secara visual dan interaktif (Kamila, 2023). Ini sejalan dengan pandangan Mashutu dalam (Suparta, 2016) dan (Musa et al., 2024). Mengingat bahwa anak-anak di sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap gambar, audio, dan video daripada teks atau ceramah yang panjang.

Penggunaan media pembelajaran visual, audiovisual, dan multimedia interaktif memiliki potensi untuk menyampaikan informasi secara menarik dan menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang efektif tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga dapat menginspirasi peserta didik untuk belajar lebih intens, yang pada akhirnya memperdalam pemahaman peserta didik dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Secara mendasar media media dapat membangun motivasi peserta didik (Silvia Auliya, Wahyudi, 2024)

Diperlukan peningkatan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Ini sangat penting karena tingkat motivasi belajar peserta didik memegang peranan kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran yang optimal. Peserta didik sekolah dasar merupakan kelompok usia yang penuh dengan rasa ingin tahu dan semangat untuk belajar. Namun, untuk mempertahankan minat peserta didik dalam belajar dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, pendidik harus menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Dalam Dahwadin dan farhan Sifa Nugraha, beberapa indikator motivasi peserta didik diantaranya adalah partisipasi, keterlibatan mengerjakan tugas, capaian tujuan pembelajaran, konsentrasi dan fokus (Nugraha, 2019)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SDN 19 Parepare, ditemukannya *gap* antara proses pembelajaran yang semestinya diimplementasikan dengan fakta di lapangan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum terjadi dengan efektif dan maksimal. Media pembelajaran yang digunakan seperti papan tulis dan buku paket,

serta pemberian tugas dalam bentuk lembar kerja yang monoton, menimbulkan kejenuhan dan membuat motivasi belajar peserta didik rendah. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu mendukung kebutuhan dan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda. Peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti gaya belajar visual, auditori dan kinestetik, belum mampu diakomodir secara keseluruhan dengan media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik tidak menemukan cara belajarnya yang efektif. Salah satu manfaat dari kemajuan teknologi dalam konteks pendidikan menurut (Firdha & Zulyusri, 2022) adalah kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih canggih dan efektif.

Problematika yang diidentifikasi pada proses pembelajaran di UPTD SDN 19 Parepare, merujuk pada kebutuhan adanya perubahan dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. *Ispring* merupakan salah satu tool yang dapat mengubah file presentasi yang kompatibel dengan *power point* untuk dijadikan dalam bentuk flash(Nuraini et al., 2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite*, diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan aplikasi *iSpring Suite* yang telah terintegrasi dengan *PowerPoint* dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mudah dan praktis untuk digunakan peserta didik kapan dan dimana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dalam (Dasmo et al., 2020) menyatakan bahwa *iSpring Suite* digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Hal ini dapat menjadi langkah yang tepat dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di UPTD SDN 19 Parepare. Dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif diharapkan mampu mengatasi *gap* yang terjadi dalam proses pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran yang berdiferensiasi atau sesuai dengan kebutuhan belajar setiap peserta didik, sehingga membawa perubahan positif yaitu meningkatnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan tujuan menggunakan aplikasi *iSpring Suite* untuk menghasilkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan merumuskan judul penelitian yaitu “Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka dan statistik untuk menjelaskan fenomena atau menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini mengadopsi desain *Pretest-Posttest Control Group*, di mana kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tidak secara acak akan tetapi melalui pertimbangan-pertimbangan. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok mengikuti *pretest* untuk mengukur kondisi awal peserta didik. Kelompok eksperimen kemudian menerima perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *iSpring Suite*, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan media pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di UPTD SDN 19 Parepare, yang berjumlah 194 peserta didik dari kelas I sampai kelas VI. Peneliti memilih sampel dari peserta didik kelas tinggi, yaitu kelas IV dan kelas V, dengan pertimbangan peserta didik pada tingkatan kelas tersebut telah memahami penggunaan teknologi dan materi pelajaran yang diberikan sama yaitu materi Sejarah Peradaban Islam. Jumlah sampel untuk kelompok eksperimen adalah 25 peserta didik, sementara untuk kelompok kontrol adalah 20 peserta didik.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data lapangan adalah melalui tes hasil belajar dan lembar observasi. Instrumen tes yang digunakan adalah tes objektif berupa soal pilihan ganda, dengan memperhatikan kriteria umum seperti validitas (kesahihan), reliabilitas (dapat dipercaya), objektivitas (tidak dipengaruhi oleh unsur pribadi), dan ekonomis (tidak membutuhkan biaya besar) (Arikunto, 2009). Adapun jumlah tes yang akan digunakan yaitu sebanyak 20 tes pilihan ganda, dengan pedoman penskoran yaitu jika jawaban benar poinnya 5 dan jawaban salah poinnya 0.

Peneliti dalam menganalisis data menggunakan aplikasi *Internasional Business Machines Corporation, Statistical Product and Service Solutions (IBM SPSS Statistics)* untuk mempermudah peneliti dalam pengolahan data yaitu uji deskriptif dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare adalah topik yang membahas penerapan teknologi dalam konteks pendidikan agama Islam di sebuah unit pelaksana teknis

daerah (UPTD) sekolah dasar negeri di Parepare. *iSpring Suite* digunakan sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran berdiferiansiasi dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penerapan media pembelajaran *iSpring Suite*, dalam hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dari beberapa data yang ditemukan, diantaranya partisipasi aktif dan keterlibatan peserta didik dalam tugas, tingkat konsentrasi dan fokus peserta didik yang tampak dalam kegiatan observasi, serta pencapaian tujuan pembelajaran berdasarkan hasil uji *posttes* pada kelas IV yang menjadi kelas eksperimen. Teknologi ini bertujuan untuk menyuguhkan materi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara efektif dan menyenangkan. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Nama	Pre Tes	Pos Tes	Nama	Pre Tes	Pos Tes
1	Ahmadi	20	70	Ahsyani Taqwi	25	20
2	Aqeela Ameera	45	85	Albi Abdillah	30	30
3	Chaca Aulia Risman	50	90	Asyifa Putri Ayu	25	35
4	Muh. Fatur. B	20	70	Chaerunnisa	40	35
5	Muhajir Rahman	25	75	Handry Maulani Jasmin	40	35
6	Muhammad Aditya	30	70	Irwan Saputra Sair	20	35
7	Muhammad Al Fikri Sofyan	45	85	Ladies Pricilla Zeke	25	35
8	Muhammad Fadhil Hasruddin	35	85	Mikhaylah Salsabilah	40	50
9	Muhammad Fajar Naufal Halim	45	90	Muhammad Al-Fahrezi Ishak	10	45
10	Muhammad Fariz	35	95	Muhammad Alvi Jevani	15	40

11	Muhammad Haikal Hermanto	35	80	Muhammad Habiburrahman	40	35
12	Muhammad Resky	20	75	Muhammad Izzat Ziqri	25	60
13	Nabila Zahirah Afani	50	85	Muhammad Nizam	5	30
14	Naima Firzanah	40	90	Muhammad Syauqi Mutawalli	30	40
15	Naurah Rania Pramudita	30	85	Najwa Az'zahra	20	35
16	Nur Aszyfa Dwi Aryani	30	85	Nur Afika Nurhimayanti	20	30
17	Nur Safirah	50	75	Nurhikmah	35	25
18	Nur Sri Fatwa Mansyur	60	90	Raesah Azzahra	20	30
19	Raihan Al Qadri	15	70	Reza Mahadika	35	25
20	Siti Aisyah Aras	15	90	Rezky Aditya	25	40
21	Siti Luqyana Wasilah	45	75			
22	Syafira Ramadani Sudirman	45	90			
23	Syakiratul Jannah Awaluddin	25	90			
24	Zahra Khumaerah	45	85			
25	Zalsabila Herman	30	90			

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel tersebut, maka diperoleh total nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 855 dengan rata-rata nilai 35,40, sedangkan total nilai *post test* mengalami kenaikan yang sangat signifikan menjadi 1.980 dengan rata-rata nilai 82,8.

Perbandingan data pada kelas kontrol yakni kelas V diperoleh nilai *pretest* pada kelas tersebut sebesar 525 dengan rata-rata nilai 26,25 sedangkan total nilai *post test* mengalami kenaikan meskipun tidak signifikan menjadi 710 dengan rata-rata nilai 35,50. Kategorisasi persentase dari perolehan nilai pada kelas eksperimen digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2

Nilai Persentase Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Kategori	Range	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Sangat Baik	90 – 100	-	0%	9 orang	36%
2	Baik	80 – 89	-	0%	8 orang	32%
3	Cukup Baik	70 – 79	-	0%	8 orang	32%
4	Kurang Baik	<70	25 orang	100%	-	-
Jumlah			25	100%	25 Orang	100%

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat peningkatan signifikan dalam distribusi skor antara hasil *pretest* dan *posttest*. Secara khusus, terlihat bahwa jumlah peserta yang mencapai kategori "Sangat Baik" meningkat dari 0% pada *pretest* menjadi 36% pada *posttest*. Begitu pula dengan kategori "Baik" yang meningkat dari 0% menjadi 32%, dan kategori "Cukup Baik" yang meningkat dari 0% menjadi 32%, sedangkan pada kategori "Kurang Baik" pada *posttest*, tidak ada data yang tersedia, sehingga dapat diasumsikan bahwa fokus dari intervensi atau pembelajaran yang diberikan telah berhasil meningkatkan capaian belajar peserta didik menjadi lebih tinggi.

Keseluruhan data tersebut menunjukkan efektivitas penerapan atau intervensi pembelajaran dalam meningkatkan pencapaian yang diperoleh peserta didik dari *pretest* ke *posttest*. Tentu hal tersebut didasari oleh meningkatnya motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran PAI tercapai sesuai yang diharapkan. Kategorisasi persentase dari perolehan nilai pada kelas kontrol digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3

Nilai Persentase Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Kategori	Range	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Sangat Baik	90 – 100	-	-	-	-
2	Baik	80 – 89	-	-	-	-
3	Cukup Baik	70 – 79	-	-	-	-

4	Kurang Baik	<70	20 Orang	100%	20 Orang	100%
Jumlah			20 Orang	100%	20 Orang	100%

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Data tersebut menunjukkan tidak ada peserta yang mencapai kategori "Sangat Baik", "Baik" atau pun "Cukup Baik", baik pada *pretest* maupun *posttest*, menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki tingkat pencapaian yang rendah. Tentu hal ini menjadi sebuah problematika yang harus diberikan solusi atau penanganan secara berkelanjutan.

Langkah berikutnya adalah melakukan Uji *Mann-Whitney*. untuk menganalisis perbedaan antara kelompok-kelompok ini. Karena data yang diperoleh tidak homogen, maka Uji *Mann-Whitney* menjadi pilihan yang tepat.

Keputusan dalam Uji *Mann-Whitney* didasarkan pada nilai *Asymp. Signifikansi (2-tailed)*. Jika nilai *Asymp. Signifikansi (2-tailed)* < 0,05, maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok tersebut. Namun, jika nilai *Asymp. Signifikansi (2-tailed)* > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok-kelompok tersebut. Proses Uji *Mann-Whitney* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4

Hasil Uji Mann Whitney T Test

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	325.000
Z	-6.096
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Grouping Variable: Kelas	

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Mann-Whitney U: Nilai U yang sangat kecil (0.000) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok yang dibandingkan dalam hal hasil belajar. *Wilcoxon W*: Nilai W menunjukkan hasil yang sebanding dengan U, yang digunakan dalam perhitungan uji

Mann-Whitney. Z-score: Nilai Z yang negatif (-6.096) menunjukkan arah perbedaan antara dua kelompok yang dibandingkan. *Asymp. Sig. (2-tailed)*: Nilai signifikansi yang sangat rendah (0.000) menunjukkan bahwa perbedaan antara dua kelompok dalam hasil belajar adalah signifikan secara statistik.

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney*, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelompok-kelompok yang dibandingkan. Hasil ini mendukung penolakan Hipotesis Nol (H_0) dan penerimaan Hipotesis Alternatif (H_a), yang mengindikasikan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan pada kelompok-kelompok tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Perbedaan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen (yang menggunakan media pembelajaran eksperimen) dan kelompok kontrol (yang tidak menggunakan model eksperimen) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5
Hasil *Mean Rank* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	Pre Tes Eksperimen	25	13.00	325.00
	Pos Tes Eksperimen	25	38.00	950.00
	Total	50		

Sumber Data: Diolah oleh Peneliti

Peserta dalam kelompok eksperimen memiliki rata-rata peringkat yang lebih tinggi pada *tes post (PostTes Eksperimen)* dibandingkan dengan *tes pre (PreTes Eksperimen)*. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar setelah intervensi atau perlakuan yang dilakukan dalam kelompok eksperimen. Total peringkat keseluruhan dari kedua kelompok adalah 50, yang sesuai dengan jumlah peserta yang terlibat dalam penelitian. Peringkat ini memberikan gambaran visual tentang bagaimana distribusi peringkat di antara peserta dalam masing-masing kelompok, yang memberikan informasi tambahan dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran eksperimen terhadap hasil belajar peserta didik.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah diduga adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare, setelah menggunakan media

pembelajaran berbasis *iSpring Suite*. Dengan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

H_a = Ada peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

H_0 = Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN19 Parepare.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hasil dari *Uji Mann Whitney Test* sebagai dasar dan kriteria sebagai berikut:

1. Apabila Sig. < pada taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.
2. Apabila Sig. > pada taraf signifikan 5% maka H_a ditolak dan H_0 diterima yang berarti tidak terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN19 Parepare.

Berdasarkan hasil *Uji Mann-Whitney Test*, tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 5% dengan tingkat kepercayaan 95% dan derajat kebebasan sebesar 8. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.000, yang berarti $0.000 < \alpha = 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

Penerapan *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran di UPTD SDN 19 Parepare sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik tetapi juga mengubah cara peserta didik berinteraksi dengan materi pelajaran PAI. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih baik dalam konteks nilai-nilai keagamaan Islam.

Berdasarkan hasil *Uji Mann-Whitney Test*, tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 5% dengan tingkat kepercayaan 95% dan derajat kebebasan sebesar 8. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.000, yang berarti $0.000 < \alpha = 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare.

Media pembelajaran *iSpring Suite* merupakan alat yang dirancang untuk meningkatkan

interaktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia dan fitur-fitur interaktif yang disediakan *iSpring Suite*, pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran PAI.

iSpring Suite memungkinkan penyajian materi pembelajaran PAI menjadi lebih interaktif. Peserta didik dapat terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran seperti kuis interaktif, simulasi, dan konten multimedia yang memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Dengan menyajikan informasi melalui berbagai format multimedia, *iSpring Suite* membantu memperjelas konsep-konsep yang sulit dan meningkatkan retensi informasi peserta didik. Ini dapat mengakibatkan pemahaman yang lebih mendalam dan penguasaan materi yang lebih baik.

Secara keseluruhan, kegiatan belajar dengan bantuan *iSpring Suite* memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, terstruktur, dan mendalam bagi peserta didik UPTD SDN 19 parepare. Hal tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, tetapi juga membangun keterampilan teknologi yang esensial di era digital saat ini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh John B. Watson. Prinsip dasar Teori Behavioristik adalah bahwa perilaku adalah hasil dari pembelajaran yang terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Stimulus (rangsangan) dari lingkungan mempengaruhi respon (tindakan atau perilaku) yang dihasilkan oleh individu. Dalam konteks Teori Behavioristik, pembelajaran terjadi melalui proses asosiasi antara stimulus dan respon.

Teori Behavioristik menekankan pentingnya lingkungan pembelajaran yang terstruktur dan kondusif untuk memfasilitasi pembentukan perilaku yang diinginkan. *iSpring Suite* dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI. Dengan menyediakan materi yang terstruktur dan diorganisir dengan baik, *iSpring Suite* membantu memperjelas proses belajar

peserta didik dan memberikan arahan yang jelas tentang respons yang diharapkan dari peserta didik.

Fokus utama teori behavioristik yakni pada perilaku yang dapat diamati dan diukur secara objektif. Secara umum, Teori Behavioristik memberikan pemahaman yang kuat tentang bagaimana lingkungan eksternal dapat membentuk dan mempengaruhi perilaku individu melalui proses pembelajaran yang terstruktur dan dapat diamati secara jelas.

iSpring Suite sebagai media pembelajaran ini dianggap sebagai stimulus yang menyajikan materi PAI secara visual dan interaktif kepada peserta didik, dimana *iSpring Suite* memungkinkan penggunaan animasi, audio, dan elemen interaktif lainnya yang dapat menarik perhatian peserta didik dan merangsang partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian ini memberikan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* terbukti memberikan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif sehingga dapat memengaruhi respon dari peserta didik dan pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar para peserta didik khususnya dalam proses pembelajaran PAI.

Media pembelajaran *iSpring Suite* juga dapat digunakan untuk memberikan penguatan positif dalam bentuk umpan balik langsung atas respon yang benar dari peserta didik. Misalnya, setelah menyelesaikan sebuah aktivitas atau kuis di *iSpring Suite*, peserta didik dapat menerima umpan balik responsif yang memberi tahu peserta didik apakah jawaban peserta didik benar atau salah, yang bertujuan untuk memperkuat respon yang diinginkan.

Hasil dari uji statistik, seperti yang diberikan oleh Uji *Mann-Whitney*, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan *iSpring Suite*. Hal ini tercermin dari hasil yang menunjukkan nilai signifikansi yang rendah (0.000), mengindikasikan perbedaan yang nyata antara sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, fakta empiris menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di UPTD SDN 19 Parepare. Fakta empiris ini didasarkan pada data yang terkumpul dari penelitian yang dilakukan. Penggunaan *iSpring Suite* dalam

pembelajaran PAI membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep PAI yang diajarkan. Elemen interaktif seperti kuis, simulasi, atau presentasi yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik setelah menggunakan *iSpring Suite*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Analisis statistik yang dilakukan dalam penelitian ini mendukung temuan bahwa penggunaan *iSpring Suite* secara statistik signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran PAI. Dengan demikian, fakta empiris ini memberikan bukti yang kuat bahwa *iSpring Suite* tidak hanya memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi PAI di UPTD SDN 19 Parepare. Hal ini mendorong untuk lebih banyak penerapan teknologi dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Deskripsi hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen memberikan gambaran tentang perkembangan atau perubahan yang terjadi dalam pemahaman dan kemampuan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*. Hal tersebut meliputi:

1. Hasil *pre-test* menggambarkan tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum peserta didik diperkenalkan dengan media pembelajaran *iSpring Suite*.
2. Nilai-nilai *pre-test* menunjukkan *baseline* atau titik awal kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran PAI sebelum intervensi media pembelajaran dilakukan.
3. Hasil *post-test* mencerminkan dampak dari penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* terhadap hasil belajar peserta didik setelah peserta didik menjalani serangkaian pembelajaran.
4. Data *post-test* menunjukkan peningkatan atau perubahan dalam pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi PAI setelah terlibat dalam pembelajaran menggunakan *iSpring Suite*.
5. *Post-test* digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah menguasai materi pembelajaran setelah perlakuan dilakukan.

Hasil dari penelitian ini yang diperoleh dari lembar observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran. Peserta didik terlihat aktif terlibat dalam proses pembelajaran maupun tugas yang diberikan. Peserta didik juga terlihat begitu fokus dan konsentrasi dalam menerima materi pelajaran yang disajikan melalui media pembelajaran *iSpring Suite* berdasarkan hasil observasi.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori pembelajaran sosial (*modeling*) oleh Albert Bandura. Teori pembelajaran sosial oleh Albert Bandura menekankan bahwa individu dapat belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku orang lain yang dianggap sebagai model. Dalam konteks *iSpring Suite*, media ini dapat menyediakan model-model yang dapat diamati oleh peserta didik, seperti karakter animasi yang menunjukkan perilaku yang diinginkan dalam konteks pembelajaran PAI.

Menurut teori Bandura, motivasi belajar dapat ditingkatkan ketika peserta didik mengamati model yang berhasil dalam situasi yang relevan bagi peserta didik. Dengan menggunakan *iSpring Suite*, peserta didik dapat melihat bagaimana model-model dalam media ini menunjukkan cara-cara yang efektif untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep PAI. Ini dapat menginspirasi peserta didik untuk meniru dan menerapkan perilaku yang serupa dalam kehidupan peserta didik sehari-hari, termasuk dalam praktik keagamaan dan moral.

Media pembelajaran *iSpring Suite* dapat memberikan penguatan positif melalui *modeling*. Ketika peserta didik melihat bahwa peserta didik dapat meniru dan berhasil menerapkan apa yang dipelajari dari model-model dalam *iSpring Suite*, ini dapat memberikan penguatan positif terhadap motivasi peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Misalnya, ketika peserta didik melihat bahwa peserta didik dapat menguasai materi PAI dengan menggunakan media interaktif, ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi peserta didik untuk terlibat lebih dalam dalam pembelajaran.

Salah satu tujuan utama pembelajaran PAI adalah menerapkan nilai-nilai moral dan agama dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengamatan dan pemodelan dalam *iSpring Suite*, peserta didik tidak hanya belajar tentang nilai-nilai ini tetapi juga melihat bagaimana nilai-nilai tersebut diimplementasikan dalam situasi yang nyata. Hal ini dapat memberikan relevansi yang kuat dan

meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai ini dalam kehidupan peserta didik.

Pendekatan *modeling* yang dianut oleh teori pembelajaran sosial Bandura dalam penggunaan *iSpring Suite* di UPTD SDN 19 Parepare, dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Ini tidak hanya sekedar memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dari pemodelan tokoh atau karakter dalam konteks agama, tetapi juga memperkuat koneksi antara pembelajaran teori dan penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian di atas juga sejalan dalam penelitian Amrini Shofiyani yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Islam Mbah Bolong setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada mata pelajaran Aswaja (Shofiyani & Saifullah, 2023). Senada pula dalam Siti Rhomadhoni. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *iSpring Suite* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Media *iSpring Suite* berbasis android dapat meningkatkan pembelajaran akidah akidah sehingga bermanfaat bagi para guru madrasah (Sulaikho, 2022).

Deskripsi hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen memberikan informasi penting tentang efektivitas intervensi pembelajaran yang diberikan. Perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dapat membantu dalam mengevaluasi keberhasilan media pembelajaran *iSpring Suite* dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran PAI.

KESIMPULAN

Penggunaan *iSpring Suite* dalam pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik, meskipun membutuhkan upaya tambahan dalam mendukung implementasi yang sukses dan berkelanjutan. Berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam penggunaan *iSpring Suite* sebagai media pembelajaran PAI, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang berdiferensiasi.

Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* pada pembelajaran PAI di UPTD SDN 19 Parepare. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil Uji Mann-Whitney Test, tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 5% dengan tingkat kepercayaan 95% dan derajat kebebasan sebesar 8. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.000, yang berarti $0.000 < \alpha = 0.05$, artinya terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Betwan, B. (2019). Pentingnya Evaluasi Afektif Pada Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(1), 45.
<https://doi.org/10.30659/jspi.v2i1.4015>
- Dasmo, Puji Lestari, A., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 99–102.
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Kamila, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(4), 321–338.
<https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2019.01.002><https://doi.org/10.1016/j.cstp.2023.100950><https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2021.04.007><https://doi.org/10.1016/j.trd.2021.102816><https://doi.org/10.1016/j.tra.2020.03.015><https://doi.org/10.1016/j.eastsj.20>
- Musa, M., Asyha, A. F., Rukhmana, T., Ikhlas, A., & ... (2024). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi. *Journal on ...*, 06(03), 16035–16039.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5484>
- Nugraha, D. dan F. S. (2019). *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Mangku Bumi Media.
- Nuraini, I., Utama, S., & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62–71.
<https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
- Shofiyani, A., & Saifullah, M. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Ispring Suite pada Mata Pelajaran Aswaja untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SMP Islam Mbah Bolong Kelas VII. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab*, 6(2), 23–28. <https://doi.org/10.32764/allahjah.v6i1.3262>
- Silvia Auliya, Wahyudi, M. B. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS I-SPRING SUITE MATERI IPA KELAS V DI SDN BENDOSARI 01 KAB. TULUNGAGUNG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2), 6449–6459.
- Sugiyono. (2021). *Statistik untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sulaikho, C. S. R. & S. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Kisah Nabi Ibrahim. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 1–17.
[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).7239](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).7239)
- Suparta. (2016). *Pengantar Teori dan Aplikasi Pengembangan Kurikulum PAI*. Raja Grafindo.

turnitin Similarity Report ID: oid:2961562701822

PAPER NAME
TESIS ETI IRAHAYU TUTUP.docx

WORD COUNT	CHARACTER COUNT
23842 Words	160652 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
124 Pages	296.3KB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Jul 11, 2024 9:43 PM GMT+7	Jul 11, 2024 9:46 PM GMT+7

● **23% Overall Similarity**
The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 19% Internet database
- 8% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 15% Submitted Works database

● **Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)

PAREPARE

Summary

RIWAYAT HIDUP



Nama : Eti Irahayu
Tempat & Tanggal Lahir : Turunganberu, 10-11-1988
NIM : 2120203886108001
Alamat : Jl. Bukit Madani
No. Hp : 085756650492
Alamat E-mail : etiirahayu01@guru.sd.belajar.id

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL:

1. SD Negeri 128 Turunganberu Tahun 2000
2. SLTP Negeri 2 Herlang Tahun 2003
3. Paket C Tahun 2008
4. Sarjana Pendidikan Agama Islam STAI Al-Gazali Bulukumba Tahun 2013
5. Pendidikan Profesi Guru (PPG) UIN Alauddin Makassar Tahun 2019

RIWAYAT PEKERJAAN:

1. Guru TKA/TPA Nurul Jannah Turunganberu Tahun 2005 s.d 2009
2. Guru MTs. Tanuntung, Bulukumba Tahun 2014 s.d 2019
3. Guru MA Biharul 'Ulum Ma'arif, Pinrang Tahun 2020
4. Guru MTs. DDI Lero, Pinrang Tahun 2020
5. Guru UPTD SD Negeri 19 Parepare Tahun 2021 s.d Sekarang
6. Pelatih Daerah PPKB GPAI Kementerian Agama Kota Parepare Tahun 2023 s.d Sekarang

RIWAYAT ORGANISASI:

1. HMI
2. PGRI
3. AGPAII

KARYA PENELITIAN ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN:

Tesis Pascasarjana Tahun 2024: "Penggunaan Media Pembelajaran *iSpring Suite* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran PAI di UPTD SDN19 Parepare".