

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ISPRING SUITE* MATERI
RUKHSAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI SISWA**

Ferri Ardianzah^{1*}, Desida Bella Chaterina², Fida Rahmantika Hadi³

^{1,2}STAI Ma'arif Magetan

³Universitas PGRI Madiun

Ferriardianzah5@gmail.com

ABSTRACT

Innovation in the field of education and learning increasingly involves the use of electronic technology, both in the form of media and methods. To make learning more engaging and improve students' learning outcomes, it is necessary to develop innovative learning media, specifically the development of Islamic Education (PAI) learning media using iSpring Suite. This study aims to examine the development process, feasibility, and effectiveness of using iSpring Suite-based learning media on the topic of rukhsah in improving students' PAI learning outcomes. This research employed a Research and Development (R&D) design using the Borg and Gall development model. The sample consisted of 26 students from class VII A. Data collection techniques included questionnaires, tests, and interviews, while data analysis was conducted using descriptive analysis and t-test analysis to determine differences in learning outcomes before and after the implementation of iSpring Suite-based PAI learning media on the topic of rukhsah. The results of the development process showed that the validation scores were 92.5% from media experts, 95% from material experts, and 90% from learning experts, all of which fall into the "very feasible" category. Student responses yielded a score of 82%, indicating a "very good" category. The normality test indicated that the data were not normally distributed; therefore, non-parametric statistical analysis using the Wilcoxon test was applied. The Wilcoxon test results showed a significance value of <0.05, indicating that the hypothesis was accepted and that the iSpring Suite-based learning media on rukhsah is effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: *Learning Media Development, iSpring Suite, Rukhsah, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Inovasi di bidang pendidikan dan pembelajaran saat ini banyak melibatkan teknologi elektronik, baik dalam bentuk media ataupun metode. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka perlu dilakukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran PAI menggunakan *iSpring Suite*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat kelayakan, dan efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* pada materi *rukhsah* dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Borg and Gall*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 26 siswa. Teknik

pengumpulan data menggunakan angket, soal tes, dan wawancara, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskripsi dan analisis uji-t untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran PAI menggunakan *iSpring Suite* pada materi *rukhsah*. Hasil penelitian pada pengembangan ini diantaranya adalah nilai validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 92,5% termasuk pada kategori sangat layak, dari ahli materi sebesar 95% termasuk juga dalam kategori sangat layak, serta dari ahli pembelajaran sebesar 90% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil respon siswa sebesar 82% termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji normalitas diperoleh data berdistribusi tidak normal. Karena data berdistribusi tidak normal, maka dilakukan uji statistik non parametrik dengan uji Wilcoxon. Hasil uji Wilcoxon dengan nilai signifikansi $<0,05$, maka hipotesis diterima yang artinya media pembelajaran *iSpring Suite* pada materi *rukhsah* dikatakan efektif dikarenakan adanya perubahan hasil yang diperoleh dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *iSpring Suite*, *Rukhsah*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan dunia pada abad ke-21 ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam proses belajar mengajar (Daryanto & Karim, 2017: 1). Dahulu pemanfaatan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran masih sedikit atau hanya beberapa pendidik yang menggunakannya. Namun di era ini, pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai kemajuan yang ada, terutama kemajuan dalam hal teknologi, komunikasi dan informasi. Pendidik memiliki tanggung jawab untuk mampu berinovasi dalam memaksimalkan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memudahkan

dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, dikarenakan peserta didik saat ini tumbuh pada era dimana teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Menurut Wahyuningsih dan Makmur (2017: 1-2) inovasi di bidang pendidikan dan pembelajaran saat ini banyak melibatkan teknologi elektronik, baik dalam bentuk media ataupun metode. Perkembangan media yang semakin pesat mendorong pendidik dan tenaga kependidikan untuk mengikuti perkembangan media, baik berupa buku, televisi, *website*, *e-learning*, dan berbagai media lainnya (Suryani dkk., 2018: 7).

Menurut Rusman (Rusman, 2017: 90) media pembelajaran

sebagai alat bantu mengajar yang mampu menunjang penggunaan metode pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain sebagai alat bantu, media juga berperan sebagai *partner* bagi guru agar mampu mempercepat proses transfer materi pembelajaran (Priansa, 2017: 129).

Media pembelajaran mempunyai fungsi penting dan juga memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran dikarenakan merupakan salah satu komponen yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran (Abdurrochim dkk., 2022: 3973). Menurut Kumala (2016) dalam Abdurrochim (2022: 3973), media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik (*sender*) kepada peserta didik (*receiver*) agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif.

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar termasuk pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Di era digital yang terus mengalami perkembangan, penggunaan teknologi dalam pengembangan

media pembelajaran PAI menjadi semakin relevan (Zainab, 2021: 3).

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan maksimal mampu membuka pembatas informasi oleh inisiatif yang kuat yang muncul dari setiap individu yang memiliki kemauan untuk mengeksplorasi secara lebih mendalam terkait segala sesuatu (Khasanah & Rusman, 2021: 1007)

Menurut Putranta dalam Khasanah dkk (2024: 124), adanya kegiatan pembelajaran menggunakan media aplikasi berbasis *android* mampu memberikan motivasi serta rangsangan bagi peserta didik dalam hal perkataan, pendengaran, pemahaman, serta imajinasi. Melalui media pembelajaran yang tepat dan sesuai mampu meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Penelitian terkait media pembelajaran menggunakan *iSpring Suite* sudah pernah dikembangkan oleh para peneliti sebelumnya, salah satunya adalah penggunaan *iSpring* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang menunjukkan hasil bahwa pemanfaatan *iSpring* dalam pembuatan media pembelajaran

interaktif juga meningkatkan motivasi serta respon dan hasil belajar peserta didik dikarenakan dilengkapi dengan gambar, audio, dan video (Firdha & Zulyusri, 2022: 101). Dalam penelitian lainnya yaitu pengembangan media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis *android* pada materi kisah teladan Nabi Ibrahim dalam meningkatkan minat belajar menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis *android* dalam pembelajaran akidah akhlak dengan materi teladan Nabi Ibrahim dalam penilaian validasi dari ahli menunjukkan kelayakan dan mampu meningkatkan pembelajaran akidah akhlak sehingga bermanfaat bagi guru (Rhomadhoni & Sulaikho, 2022: 1).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas VII SMPN 2 Karangrejo didapatkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berupa *mind mapping* dan video pembelajaran yang diambil dari *youtube*. Selain itu, guru juga menyebutkan bahwa materi *rukhsah* termasuk materi baru di kelas VII yang juga membutuhkan pemahaman tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media

pembelajaran PAI menggunakan *iSpring Suite* dapat dijadikan solusi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi *rukhsah*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Adapun definisi penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya (Hamzah, 2019: 1). Sejalan dengan pengertian tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan *iSpring Suite* pada materi *rukhsah* dan melakukan validasi sehingga layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas VII SMPN 2 Karangrejo.

Tahap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi *rukhsah* dimulai dengan pengumpulan informasi melalui wawancara dengan guru kelas VII SMPN 2 Karangrejo mengenai media yang digunakan, seperti *mind mapping* dan video YouTube dengan metode konvensional. Berdasarkan

analisis kebutuhan, peneliti merencanakan pembuatan media pembelajaran menggunakan iSpring Suite untuk meningkatkan daya tarik dan hasil belajar peserta didik serta memaksimalkan pemanfaatan smartphone. Tahap pengembangan produk meliputi penyusunan desain awal menggunakan Canva, integrasi dengan Microsoft PowerPoint dan iSpring Suite, dan konversi menjadi aplikasi berbasis smartphone melalui Website 2 Apk Builder. Selanjutnya, media pembelajaran divalidasi oleh ahli media, materi, dan pembelajaran, kemudian direvisi sesuai masukan hingga layak digunakan. Implementasi dilakukan di kelas VII SMPN 2 Karangrejo dengan pretest untuk mengukur kemampuan awal, penggunaan aplikasi media pembelajaran oleh siswa, posttest, dan pengumpulan respons siswa melalui angket untuk mengevaluasi efektivitas produk..

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang difokuskan pada pengembangan media pembelajaran iSpring Suite untuk materi rukhsah pada siswa kelas VII SMPN 2 Karangrejo, menggunakan model Borg and Gall

yang disederhanakan menjadi lima tahapan, yaitu pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, validasi dan revisi, serta implementasi.

Pada tahap pengumpulan informasi, dilakukan wawancara dengan guru PAI mengenai media pembelajaran yang digunakan, seperti mind mapping di papan tulis dan video dari YouTube, serta metode penyampaian materi secara konvensional. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti merencanakan pengembangan media pembelajaran iSpring Suite dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menarik, memudahkan pemahaman siswa terhadap materi rukhsah, serta meningkatkan hasil belajar. Produk dikembangkan melalui tahap desain menggunakan Canva, integrasi dengan Microsoft PowerPoint dan iSpring Suite untuk menambahkan kuis, video, serta hyperlink antar-slide, dan dikonversi menjadi aplikasi berbasis smartphone melalui Website 2 APK Builder Pro. Media pembelajaran ini mencakup cover, menu utama, panduan penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi dengan enam subbab, video pembelajaran, profil pengembang,

dan kuis interaktif. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dengan skor kelayakan masing-masing 92,5%, 95%, dan 90%, dan dilakukan revisi berdasarkan saran para validator sehingga produk dinyatakan sangat layak digunakan.



Gambar 1 Aplikasi I-spring Suite

Implementasi dilakukan pada 26 siswa kelas VII A dengan pemberian pre-test, penggunaan media pembelajaran, post-test, serta angket respon siswa, yang menunjukkan skor respon sebesar 82% dengan kategori sangat baik, menandakan bahwa siswa menerima produk dengan antusias.

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dihitung melalui aplikasi SPSS versi 27. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan

data dinyatakan berdistribusi tidak normal jika nilai signifikansi $< 0,05$.

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.243	26	<.001	.803	26	<.001
Post Test	.269	26	<.001	.854	26	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Test Normality

Berdasarkan perhitungan nilai dengan SPSS versi 27, hasil uji normalitas sebagai berikut: Hasil Uji Normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk dikarenakan sampel yang digunakan kurang dari 100. Menggunakan Shapiro-Wilk dapat diketahui bahwa signifikansi dari nilai pre-test $< .001$ dan nilai signifikansi post-test sebesar 0,002. Maka jika mengacu pada pernyataan sebelumnya, hasil pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi $< 0,05$. Sehingga uji hipotesis selanjutnya menggunakan uji statistik non parametrik dengan uji Wilcoxon.

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-4.500 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Gambar 3. Uji Wilcoxon

Hasil uji belajar melalui perbandingan pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, dan uji Wilcoxon

menghasilkan nilai signifikansi $<0,05$, yang menegaskan bahwa media pembelajaran iSpring Suite efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi rukhsah. Meskipun demikian, penelitian memiliki keterbatasan, yaitu pengembangan media hanya pada satu materi PAI, subjek terbatas pada satu kelas, dan aplikasi belum diunggah ke Play Store sehingga membutuhkan bantuan peneliti dalam proses instalasi di smartphone siswa.

Secara keseluruhan, media pembelajaran iSpring Suite pada materi rukhsah terbukti valid, layak, efektif, dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, sekaligus menjadi alternatif pemanfaatan teknologi yang relevan dalam pembelajaran PAI di era digital.

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran iSpring Suite pada materi rukhsah adalah Media pembelajaran iSpring Suite yang dikembangkan hanya terbatas pada 1 materi pembelajaran, berupa materi PAI kelas VII di tingkat SMP yaitu materi rukhsah yang di dalamnya memuat 6 sub bab, yaitu materi makna rukhsah, materi rukhsah dalam sholat, materi rukhsah dalam puasa, materi rukhsah dalam zakat,

materi rukhsah dalam haji, dan materi hikmah rukhsah. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas VII A SMPN 2 Karangrejo yang berjumlah 26 siswa dari jumlah keseluruhan 32 siswa, karena 6 siswa lainnya non muslim. Media pembelajaran tidak diunggah ke *playstore* sehingga mengakibatkan aplikasi menjadi sumber yang tidak dikenal di *smartphone*, hal ini membutuhkan pengaturan izin aplikasi pada *smartphone* sebelum melakukan instalasi, untuk beberapa siswa tidak mengetahui cara membuka izin aplikasi sehingga membutuhkan bantuan peneliti saat instal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka diperoleh simpulan produk bahwa Media pembelajaran iSpring Suite dikembangkan dengan memanfaatkan software iSpring Suite 11 dan Website 2 APK Builder Pro dengan tambahan software untuk mendesain layout menggunakan aplikasi canva pendidikan. Dalam pengembangan produk ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dilakukan dengan lima tahapan

Hasil produk media pembelajaran *iSpring Suite* pada materi *rukhsah* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PAI berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak, hasil penilaian validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 95% dengan kategori sangat layak, serta hasil penilaian validasi ahli pembelajaran diperoleh skor 90% dengan kategori sangat layak. Hasil respon siswa setelah menggunakan produk media pembelajaran *iSpring Suite* diperoleh skor sebesar 82% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diketahui bahwa nilai signifikansi $<0,05$, maka hipotesis diterima yang artinya media pembelajaran *iSpring Suite* pada materi *rukhsah* dikatakan efektif dikarenakan adanya perubahan hasil yang diperoleh dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Budiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Daenuri, M. A., Achadah, A., Hajar, A., Firdaus, R., Bahtiar, I. R., Yanti, S. N., Dewi, N., Yanti, H., Azizah, N., Muhammadong, Habibah, I. L., Aziza, I. F., Rahmi, S., & Fikrurijal, Moh. (2024). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Sumatra Barat: Cv. Azka Pustaka.
- Dahwadin, & Nugraha, F. S. (2019). *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Wonosobo: Penerbit Mangku Bumi.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Batu: Literasi Nusantara.
- Jusmawati, Satriawati, R. I., Rahman, A., & Arsyad, N. (2020). *Model-Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Khasanah, F., Nabila, M. K., Mawadah, P. W., & Putranta, H. (2024). *Pengembangan Media Aplikasi "Belajar Sholat Anak Sholeh" Berbasis Android Menggunakan Smart Apps*

- Creator. *Al'Ulum Jurnal Pendidikan Islam*, 123–143. <https://doi.org/10.54090/alulum.537>
- Khasanah & Rusman. (2021). *Development of Learning Media Based on Smart Apps* Creator. <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/549>
- Nasution, H. N., Ermawita, Hidayat, T., Nasution, S. W. R., Zainy, A., Nasution, N. F., & Fauzi, R. (2023). *Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif dengan iSpring Suite 8*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), Article 1.
- Rhomadhoni, C. S., & Sulaikho, 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)
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Rusmin, M. (2017). *Konsep Dan Tujuan Pendidikan Islam*. *Inspiratif Pendidikan*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i1.4390>
- Selviana, S., Ibnudin, I., & Ruswa, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Web (Google Sites) di SMPN 1 Sindang Kelas VIII Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023*. *Journal Islamic Pedagogia*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.31943/pedagogia.v4i1.114>
- Wahyuningsih, D., & Makmur, R. (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika Bandung.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yusuf, M., Sestia, L. L., Hasanuddin, & Mawaddah. (2022). *Hakikat dan Tujuan Pendidikan Islam*. *Bacaka: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), Article 2.
- Zainab, N. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital*. Bantul: Lintas Nalar.
- Zulfahmi. (2021). *Konsep Rukhsah Sebagai Perwujudan Islam Akomodatif; Kajian Kaidah Hukum Islam*. *Hukum Islam*, 21(2), Article 2. <https://doi.org/10.24014/jhi.v21i2.14646>