



Efektivitas iSpring Suite dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 MA. Annida Al-Islamy Jakarta pada Materi Teks Negosiasi

Annisa Rahmah¹✉, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
Didah Nurhamidah², Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

✉ annisarchs77@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini mengevaluasi efektivitas iSpring Suite dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 10 MA. Annida Al-Islamy Jakarta pada materi teks negosiasi. Metode penelitian yang digunakan adalah partisipatori dengan kuesioner dan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan iSpring Suite memberikan dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Mayoritas responden merasa nyaman dan terbantu dalam memahami materi teks negosiasi dengan aplikasi ini.

Kata kunci: iSpring Suite, motivasi belajar, teks negosiasi, media pembelajaran interaktif.

***Abstract:** This study evaluates the effectiveness of iSpring Suite in enhancing the learning motivation of 10th-grade students at MA. Annida Al-Islamy Jakarta on negotiation text material. The research method used is participatory with questionnaires and classroom action research (CAR). The results show that the use of iSpring Suite has a positive impact on students' motivation and interest in learning. The majority of respondents felt comfortable and helped in understanding the negotiation text material with this application.*

***Keywords:** iSpring Suite, learning motivation, negotiation text, interactive learning media.*

Citation: Pertama, Rahmah., Kedua, Didah. (2024). Efektivitas iSpring Suite dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 MA. Annida Al-Islamy Jakarta pada Materi Teks Negosiasi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4 (2), 209-220.



Copyright ©tahunEUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin canggih, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi hal yang krusial. iSpring Suite merupakan media pembelajaran inovatif yang memfasilitasi pengembangan materi pendidikan yang interaktif. Pemanfaatan media pendidikan ini diharapkan dapat meningkatkan dorongan siswa untuk belajar, terutama untuk mata pelajaran yang rumit seperti teks negosiasi.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat penting sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran tidak akan efektif tanpa dukungan fasilitas yang memadai. Media pembelajaran adalah instrumen penting yang membantu siswa dalam memahami beragam topik yang dipelajari. Media pembelajaran, menurut Tafonao (2018: 105), secara signifikan berkontribusi pada pengajaran dan pencapaian siswa yang lebih baik. Menggunakan media pembelajaran membantu menarik minat siswa, yang pada gilirannya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Untuk mencapai kesuksesan dalam belajar, banyak faktor yang harus diperhatikan, salah satunya adalah motivasi. Motivasi merupakan penentu keberhasilan belajar, tanpa adanya motivasi maka proses belajar akan tersendat. Surharni dan Purwanti (2018: 132) menegaskan bahwa motivasi merupakan hal yang esensial bagi pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, para pendidik memiliki tanggung jawab untuk mendorong siswa mereka untuk belajar guna menjamin pengalaman pendidikan yang bermanfaat.

Dimiyati & Mudjiono (dalam Uruk Huta, 2021: 228) menegaskan bahwa motivasi merupakan hal yang esensial dalam pembelajaran. Motivasi siswa selama proses pembelajaran dapat menumbuhkan disposisi yang baik dan dorongan intrinsik untuk terlibat dalam pembelajaran dengan sukarela dan tanpa paksaan. Jika siswa tidak memiliki motivasi, mereka akan menunjukkan ketidaktertarikan untuk belajar, sehingga tugas-tugas yang diberikan jarang atau tidak lengkap, apatis terhadap nilai, mengabaikan peraturan sekolah, dan keengganan untuk hadir di sekolah.

Teks negosiasi adalah salah satu materi penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas 10. Materi ini tidak hanya mengajarkan keterampilan berbahasa, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan bernegosiasi yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari setiap negosiasi adalah untuk mencapai kesepakatan yang memuaskan semua pihak yang terlibat. Dalam konteks pendidikan, pemahaman dan keterampilan bernegosiasi membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi yang efektif, argumentasi yang kuat, dan kemampuan menyelesaikan konflik.

Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip yang disajikan. Tantangan ini muncul dari beberapa aspek, seperti pendekatan pedagogis yang tidak menarik dan sumber daya pembelajaran interaktif yang tidak memadai. Pendekatan pedagogis yang berulang-ulang dan seragam dapat menimbulkan kebosanan pada siswa dan

mengurangi motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, tidak adanya media pembelajaran interaktif menjadi penghalang dalam proses pembelajaran teks negosiasi. Media yang menarik dan dinamis dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang topik dan memungkinkan penerapan prinsip-prinsip dalam skenario praktis.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran dan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif. Memanfaatkan teknologi dan media digital dapat meningkatkan keterlibatan dan keefektifan dalam mempelajari teks negosiasi. Hasilnya, siswa dapat lebih mudah memahami dan menggunakan teknik tawar-menawar dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilakukan di Kelas 10 IPS 5 MAS. Annida Al-Islamy, karena sekolah tersebut belum pernah menggunakan iSpring Suite sebagai media pembelajarannya. Oleh karena itu, saya tertarik melakukan penelitian di sekolah tersebut. iSpring Suite menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti kuis, video, dan simulasi. Dengan menggunakan iSpring Suite, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi teks negosiasi dan lebih termotivasi untuk belajar.

Lebih lanjut, Penggunaan iSpring Suite diharapkan dapat mengatasi beberapa kendala yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran teks negosiasi. Misalnya, siswa seringkali merasa bosan dengan metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton. iSpring Suite memungkinkan penyajian konten dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran mereka sendiri. Siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keinginan mereka untuk belajar dengan bantuan fitur-fitur interaktif iSpring Suite, yang memungkinkan mereka untuk berlatih dan menguji pengetahuan mereka sendiri.

Guru dapat menggunakan media berbantuan komputer untuk menciptakan berbagai jenis media pembelajaran. Media berfungsi sebagai media komunikasi, sedangkan media pendidikan berfungsi secara khusus untuk menyebarkan isi pembelajaran. Munadi (2013) mendefinisikan Segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumbernya dengan cara yang memfasilitasi pembelajaran dan memungkinkan audiens yang dituju untuk menyerapnya secara lebih penuh dianggap sebagai media pembelajaran. Tiga pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran-siswa, guru, dan materi pembelajaran-semuanya adalah komunikator. Tanpa sarana transmisi, dialog ini tidak mungkin terjadi. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pendidikan sangatlah penting.

Menurut Arsyad (2007) Jika digunakan dengan benar, materi pembelajaran dapat meningkatkan pengajaran di kelas. Pertama, media pembelajaran memiliki potensi untuk menarik minat siswa, yang dapat meningkatkan keinginan mereka

untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran meningkatkan kejelasan dan aksesibilitas materi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih berhasil memahami dan menyelesaikan tujuan pembelajaran. Ketiga, penggunaan media pembelajaran memungkinkan variasi dalam metode mengajar, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal, sehingga mengurangi kebosanan siswa. Terakhir, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, membuat mereka lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa para pendidik enggan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer karena kerumitan perangkat lunak yang tersedia. iSpring Suite merupakan salah satu program yang dapat digunakan. Program ini mudah digunakan dan dapat dikuasai secara mandiri dalam waktu singkat. iSpring Suite memungkinkan para pendidik untuk mengintegrasikan foto, video, teks, animasi, simulasi, audio, dan kuis ke dalam satu media pembelajaran. Kemampuan ini sangat bermanfaat untuk menyampaikan konten, terutama dalam pengajaran bahasa Indonesia. Sistem pencernaan pada manusia adalah subjek yang layak untuk dikembangkan menggunakan iSpring Suite. Namun demikian, para pengajar belum banyak menggunakan iSpring Suite untuk penyampaian konten. iSpring Suite memungkinkan integrasi sumber daya pendidikan, termasuk animasi Macromedia Flash, video, presentasi PowerPoint, teks, dan kuis ke dalam satu kesatuan. Sebuah penelitian berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran iSpring Suite pada Materi Teks Negosiasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 MAS" dilakukan untuk menilai dampak dari bahan ajar ini. Annida Al-Islamy, Jakarta.

Penelitian yang dilakukan oleh Sinta Rosanti, Nizar Alamhamdani, dan Maskur (2020) mengenai penerapan multimedia interaktif iSpring Suite 8 untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis bahasa Inggris di sekolah menengah atas memiliki kemiripan dengan penelitian saya yaitu dalam penggunaan aplikasi iSpring Suite sebagai media pembelajaran interaktif. Namun, penelitian mereka berfokus pada keterampilan bahasa Inggris di tingkat SMA, sedangkan penelitian saya berfokus pada materi teks negosiasi di tingkat SMA.

Guru-guru sekolah dasar sering menggunakan iSpring Suite sebagai alat pembelajaran interaktif, berdasarkan penelitian Imam Nuraini, Sutarna, dan Sabar Narimo (2019) tentang pembuatan materi pembelajaran berbasis PowerPoint iSpring Suite 8. Perbedaannya terletak pada tingkat pendidikan dan tema yang diteliti, dengan studi mereka yang berkonsentrasi pada pendidikan dasar dan topik yang luas, sementara penelitian saya berkaitan dengan teks negosiasi di tingkat pendidikan menengah.

Nury Yuniasih, Ririn Nur Aini, dan Retno Widowati (2018) membuat media interaktif berbasis iSpring untuk kurikulum sistem pencernaan manusia di kelas V SDN Ciptomulyo 3, Kota Malang. Penelitian ini menggunakan iSpring Suite sebagai media pembelajaran interaktif, dengan tujuan yang sama yaitu untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaannya terletak pada kurikulum dan jenjang pendidikan.

Dengan demikian, penelitian saya memiliki keunikan tersendiri dalam fokus pada materi teks negosiasi di tingkat SMA dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa, yang belum banyak diteliti dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan iSpring Suite pada materi teks negosiasi terhadap motivasi belajar siswa kelas 10 di MAS. Annida Al-Islamy. Cara yang lebih baik dan lebih menarik bagi anak-anak untuk belajar adalah tujuan akhir dari penelitian ini. Para guru dapat mengantisipasi ide-ide segar untuk meningkatkan pembelajaran siswa melalui penggunaan teknologi dari penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode partisipatif dengan menggabungkan kuesioner dan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai alat pengumpulan data. Pendekatan deskriptif kualitatif diterapkan untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi iSpring Suite dalam proses pembelajaran. Populasi penelitian terdiri dari siswa yang menggunakan aplikasi iSpring Suite, dan sampel diambil secara purposive untuk mendapatkan data yang mendalam dan representatif.

Instrumen penelitian meliputi kuesioner yang berisi pertanyaan tentang penggunaan teknologi dalam belajar, kenyamanan menggunakan aplikasi online, pemahaman materi teks negosiasi, motivasi belajar, dan pengaruh terhadap minat belajar. Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden dan melakukan tindakan kelas di mana peneliti berperan aktif dalam proses pembelajaran menggunakan iSpring Suite.

Responden mengisi kuesioner berdasarkan pengalaman mereka, sementara peneliti mengamati dan mencatat perilaku serta interaksi responden dengan aplikasi tersebut selama tindakan kelas berlangsung. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis tematik untuk mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan utama dari kuesioner dan tindakan kelas. Hasil analisis disajikan dalam bentuk deskripsi naratif untuk setiap pertanyaan yang ditemukan. Interpretasi hasil digunakan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi iSpring Suite mempengaruhi kenyamanan, pemahaman materi, motivasi, dan minat belajar responden. Kesimpulan dan rekomendasi dibuat berdasarkan temuan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. PROSES PEMBUATAN MEDIA

Langkah-langkah membuat media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang efektif dengan iSpring Suite 11:

1. Perencanaan dan Desain
 - a. Identifikasi Tujuan dan Audiens: Tentukan apa yang ingin dicapai dari pembelajaran dan siapa yang akan menjadi peserta. Ini penting untuk memastikan konten relevan dan menarik.
 - b. Desain Modul: Gunakan fitur iSpring Suite 11 untuk membuat modul yang menarik, seperti menggunakan PowerPoint, simulasi, dan kuis. Desain yang baik akan membantu peserta lebih mudah memahami materi.
2. Pengembangan Konten
 - a. Pemanfaatan Fitur iSpring: Gunakan berbagai alat yang tersedia di iSpring Suite 11, seperti add-in, editor kuis, simulator percakapan, alat perekam layar, dan editor interaksi. Ini memungkinkan pembuatan konten yang beragam dan interaktif.
 - b. Kustomisasi Desain: Gunakan template dan fitur kustomisasi untuk membuat tampilan kursus yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pembelajaran.
3. Pengaturan Kecepatan Pembelajaran

Sesuaikan kecepatan pemutaran kursus agar sesuai dengan kebutuhan peserta. Ini penting untuk memastikan semua peserta dapat mengikuti materi dengan baik.

4. Interaktivitas dan Keterlibatan

Tambahkan elemen seperti permainan peran dan ilustrasi karakter untuk meningkatkan keterlibatan peserta. Interaktivitas membantu peserta lebih aktif dalam proses pembelajaran.

5. Pengujian dan Evaluasi
 - a. Uji Modul: Pastikan semua fitur berfungsi dengan baik sebelum diluncurkan. Pengujian ini penting untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah teknis.
 - b. Feedback Peserta: Gunakan umpan balik dari peserta untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian. Evaluasi berkelanjutan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini dan mempertimbangkan kelebihan serta kekurangannya, Anda dapat menciptakan konten eLearning yang efektif dan menarik menggunakan iSpring Suite 11.

B. EFEKTIVITAS PENGGUNAAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi iSpring Suite dalam proses pembelajaran. Responden diminta untuk memberikan pendapat mereka tentang berbagai aspek aplikasi ini, termasuk kenyamanan, kemudahan pemahaman materi, dan pengaruhnya terhadap motivasi dan minat belajar. Berikut hasil dari pengisian kuesioner dengan total 30 responden yang menjawab.

Gambar 1



Sebanyak 26,7% responden menjawab bahwa mereka sangat sering menggunakan teknologi dalam proses belajar. Ini menunjukkan bahwa sekitar seperempat dari responden sangat bergantung pada teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka. Kelompok ini mungkin memiliki akses yang mudah ke teknologi atau memiliki preferensi pribadi untuk menggunakan teknologi dalam belajar.

Sebanyak 33,3% responden menjawab bahwa mereka cukup sering menggunakan teknologi dalam proses belajar. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan teknologi secara teratur, tetapi tidak dominan dalam proses belajar mereka. Teknologi dapat berfungsi sebagai instrumen tambahan dan bukan sebagai elemen fundamental dalam pendidikan mereka.

Sebanyak 40% responden menjawab bahwa mereka jarang menggunakan teknologi dalam proses belajar. Ini menunjukkan bahwa persentase terbesar dari responden jarang menggunakan teknologi. Ada beberapa penjelasan yang mungkin untuk hal ini, termasuk preferensi untuk bentuk pendidikan yang lebih konvensional, kurangnya kemahiran dengan alat digital, atau keduanya.

Hasil ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penggunaan teknologi di antara responden. Kelompok yang jarang menggunakan teknologi mungkin menghadapi tantangan dalam mengakses sumber daya digital atau kurangnya dukungan dalam mengembangkan keterampilan teknologi. Penggunaan teknologi yang jarang juga bisa berdampak pada efektivitas pembelajaran, terutama jika materi pembelajaran semakin bergantung pada platform digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan akses teknologi dan memberikan pelatihan serta dukungan untuk meningkatkan keterampilan digital di kalangan responden.

Gambar 2



Sebanyak 36,7% responden menjawab bahwa mereka sangat nyaman belajar menggunakan aplikasi online. Ini menunjukkan bahwa lebih dari sepertiga responden merasa sangat puas dengan penggunaan aplikasi online dalam proses belajar mereka. Kelompok ini mungkin merasa bahwa aplikasi online memberikan pengalaman belajar yang efektif dan efisien.

Sebanyak 43,3% responden menjawab bahwa mereka cukup nyaman belajar menggunakan aplikasi online. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa cukup puas dengan penggunaan aplikasi online, meskipun mungkin masih ada beberapa aspek yang bisa ditingkatkan untuk meningkatkan kenyamanan mereka.

Sebanyak 20% responden menjawab bahwa mereka kurang nyaman belajar menggunakan aplikasi online. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian kecil responden menyatakan ketidakpuasannya terhadap penggunaan aplikasi online dalam pengalaman belajar mereka. Hal ini mungkin disebabkan oleh banyak hal, termasuk kesulitan teknologi, keterlibatan langsung yang tidak memadai, atau preferensi terhadap pendekatan pembelajaran konvensional.

Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar responden merasa nyaman menggunakan aplikasi online, masih ada tantangan yang perlu diatasi

untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan semua responden dalam proses belajar mereka. Upaya untuk meningkatkan kualitas aplikasi online dan memberikan dukungan tambahan kepada responden yang kurang nyaman dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Gambar 3



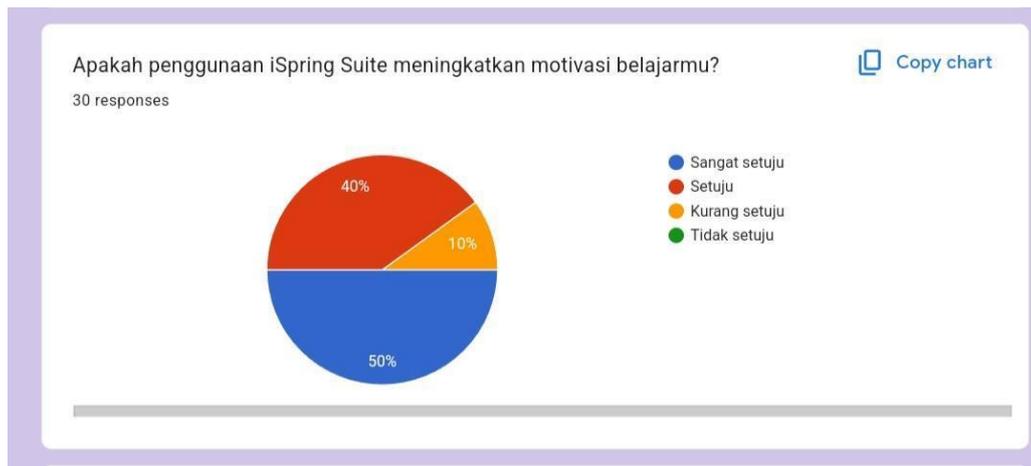
Sebanyak 46,7% responden menjawab bahwa mereka merasa mudah memahami materi teks negosiasi menggunakan iSpring Suite. Ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden merasa bahwa aplikasi ini membantu mereka dalam memahami materi dengan baik.

Sebanyak 50% responden menjawab bahwa mereka merasa sangat mudah memahami materi teks negosiasi menggunakan iSpring Suite. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa sangat terbantu oleh aplikasi ini dalam memahami materi yang disajikan.

Sangat sedikit responden yang menjawab bahwa mereka merasa sulit memahami materi teks negosiasi menggunakan iSpring Suite. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam membantu pemahaman materi bagi para pengguna.

Hasil ini menunjukkan bahwa iSpring Suite memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam membantu responden memahami materi teks negosiasi. Mayoritas responden merasa bahwa aplikasi ini memudahkan mereka dalam memahami materi, yang menunjukkan bahwa iSpring Suite dapat menjadi alat bantu yang sangat berguna dalam proses pembelajaran.

Gambar 4



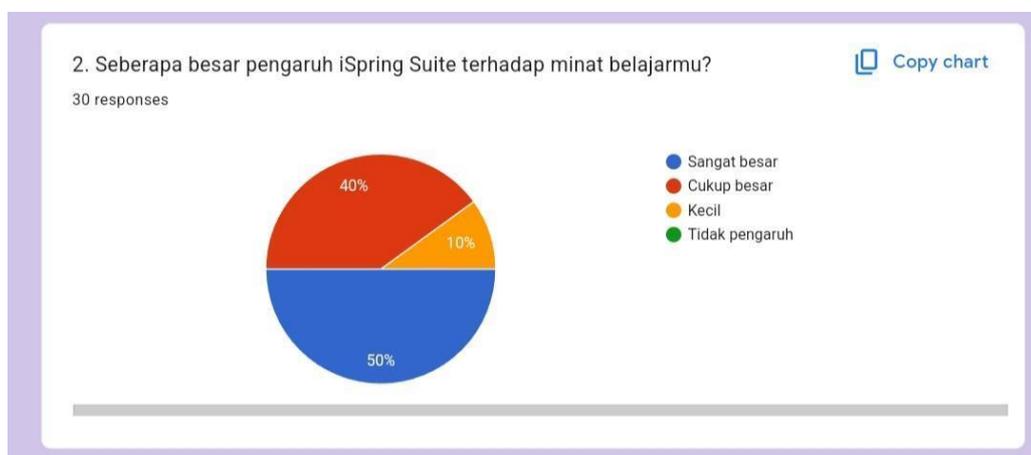
Sebanyak 10% responden menjawab bahwa mereka sangat setuju bahwa penggunaan iSpring Suite meningkatkan motivasi belajar mereka. Ini menunjukkan bahwa sebagian kecil responden merasa sangat terbantu oleh aplikasi ini dalam meningkatkan motivasi belajar mereka.

Sebanyak 40% responden menjawab bahwa mereka setuju bahwa penggunaan iSpring Suite meningkatkan motivasi belajar mereka. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa bahwa aplikasi ini memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar mereka, meskipun tidak sekuat kelompok yang sangat setuju.

Sebanyak 10% responden menjawab bahwa mereka kurang setuju bahwa penggunaan iSpring Suite meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian kecil responden percaya bahwa aplikasi ini tidak secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar mereka.

Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar responden merasa bahwa iSpring Suite memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar mereka, masih ada beberapa responden yang merasa kurang terbantu oleh aplikasi ini. Upaya untuk meningkatkan fitur dan pengalaman pengguna pada iSpring Suite dapat membantu meningkatkan motivasi belajar bagi semua responden.

Gambar 5



Sebanyak 50% responden menjawab bahwa pengaruhnya sangat besar. Ini menunjukkan bahwa setengah dari responden merasa bahwa iSpring Suite memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap minat belajar mereka. Aplikasi ini dapat memberikan pengalaman pendidikan yang menarik dan menstimulasi, sehingga meningkatkan minat pengguna untuk belajar.

Sebanyak 40% responden menjawab bahwa pengaruhnya cukup besar. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa bahwa iSpring Suite memiliki dampak positif yang cukup signifikan terhadap minat belajar mereka, meskipun tidak sebesar kelompok yang merasa sangat besar.

Sebanyak 10% responden menjawab bahwa pengaruhnya kecil. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian kecil responden percaya bahwa iSpring Suite tidak secara signifikan mempengaruhi minat mereka dalam belajar. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa keadaan, termasuk pilihan pribadi atau tidak adanya sifat-sifat yang menarik.

Hasil ini menunjukkan bahwa iSpring Suite memiliki dampak yang cukup besar terhadap minat belajar para responden, dengan mayoritas responden merasa bahwa aplikasi ini meningkatkan minat belajar mereka. Namun, masih ada beberapa responden yang merasa kurang terbantu oleh aplikasi ini, sehingga perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan fitur dan pengalaman pengguna pada iSpring Suite agar dapat lebih menarik bagi semua pengguna.

Dengan demikian, hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa nyaman menggunakan aplikasi iSpring Suite dalam proses belajar mereka. Mayoritas responden menyatakan bahwa mereka merasa sangat mudah memahami materi teks negosiasi menggunakan iSpring Suite. Banyak responden yang setuju bahwa penggunaan iSpring Suite meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, sebagian besar responden merasa bahwa iSpring Suite memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar mereka.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi iSpring Suite dalam proses pembelajaran memberikan hasil yang positif. Sebagian besar responden menggunakan teknologi dalam belajar mereka, meskipun terdapat perbedaan dalam frekuensi penggunaannya. Sebagian besar responden merasa nyaman menggunakan aplikasi online, dan mayoritas merasa mudah memahami materi teks negosiasi dengan iSpring Suite. Penggunaan aplikasi ini juga meningkatkan motivasi belajar sebagian besar responden, meskipun ada beberapa yang merasa kurang terbantu. Selain itu, iSpring Suite memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap minat belajar responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dasmo, D., Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 1(1).
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Nuraini, I., Utama, & Narimo, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Power Point iSpring Suite 8 di sekolah dasar. *Jurnal Varidika*, 31(2). <https://doi.org/10.23917/varidika.v31vi2i.10220>.
- Rosanti, S., Alamhamdani, N., & Maskur. (2020). Penerapan multimedia interaktif iSpring Suite 8 untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis bahasa Inggris pada pokok bahasan offering help di sekolah menengah atas. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), Februari 2020.
- Surharni, & Purwanti. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131-145. Halaman 132.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. Halaman 105.
- Uruk Huta, F. (2021). Menguak Kondisi Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2227-2234. Halaman 228.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan media interaktif berbasis iSpring materi sistem pencernaan manusia kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85-94.