PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *ISPRING SUITE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Liana Asmarita Kesogihin

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
E-mail : lianaasmaritaksg@mail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the condition of student's learning interest in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan, which was not yet optimal. This study aimed to determine the effect of using Ispring Suite as instuctional media on student's learning interest in the Islamic Cultural Hisroty subject. This research a quantitative approach with an experimental method using a One Group Pretest-Posttest Desaign. The populaton and saple consisted os all 18 ninth grade students of MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan, selected using a saturated sampling technique. The research instrument was a student's learning interest questionnaire. Data were collected through questionnaires administered before and after the treatment. Data analysis was conducted using normality, homogenetiy, and Paired Sample t-Test analyses. The results showed that the average student's learing interest score increased from 60,78 in the pretest to 71,56 in the posttest. The Paired Sample t-Test yielded a significance value of < 0,001, which was lower than 0,05. Therefore, there was a significant difference in student's learning interest before and after the use of Ispring Suite. The findings indicate that use of Ispring Suite significantly affected student's learning interest in the Islamic Cultural History subject.

Keywords : *Ispring Suite, learning interest, Islamic Cultural History.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajran *Ispring Suite* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Desaign*. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IX MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan yang berjumlah 18 siswa dengan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa. Data dikumpulkan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 60,78 pada pretest menjadi 71,56 pada posttest. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi < 0,001, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikansi antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Ispring Suite*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Ispring Suite* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata Kunci : *Ispring Suite, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.*

PENDAHULUAN

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan madrasah, termasuk Madrasah Tsanawiyah (MTs). Pembelajaran SKI tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan mengenai peristiwa sejarah, tokoh, dan perkembangan kebudayaan Islam, tetapi juga diarahkan agar peserta didik mampu mengambil nilai, ibrah, dan keteladanan dari sejarah Islam. Dengan demikian, pembelajaran SKI memiliki peranan dalam membentuk pemahaman sekaligus sikap peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, minat belajar merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan. Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang melakukannya. Minat belajar dapat terlihat dari rasa suka terhadap pembelajaran, ketertarikan terhadap materi, perhatian selama proses pembelajaran, semangat dalam mengerjakan tugas, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, indikator minat belajar meliputi rasa suka, ketertarikan, perhatian, rajin dan semangat mengerjakan tugas, serta keterlibatan siswa. Minat belajar yang baik dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa kurang memberikan perhatian dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi perhatian khusus dalam pembelajaran SKI karena materi yang disampaikan dapat memuat berbagai fakta sejarah, tokoh, dan informasi yang membutuhkan perhatian serta pemahaman siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang dapat digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Ispring Suite*. Media ispring suite adalah software pembelajaran yang terintegrasi dengan perangkat lunak microsoft power point. Software ini merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi yang kompatibel dengan power point untuk menjadikan dalam bentuk flash. Dengan media ispring suite bahan ajar daat disajikan secara interaktif dan menarik. Selain itu, evaluasi pembelajaran dapat disajikan dala enka bentuk. Misalnya, *true/false, multiple choice, multiple response, type in, matching, numerik, fil in the blank, multiple choice text dan word bank*. Dalam penelitian ini, *Ispring Suite* digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan penyajian materi dengan unsur visual dan latihan atau kuis.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian empiris, telah terbukti bahwa media *Ispring Suite*, yang merupakan bagian dari multimedia atau media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Alvina Kurniawati, dkk, menyimpulkan bahwa media *Ispring Suite* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sutirman, dkk, menyimpulkan bahwa penggunaan media *Ispring Suite* dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Penelitian Adiba dan Naila Farah membahas pengembangan media berbasis *Ispring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Penelitian lain membahas penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Penelitian ini memiliki perbedaan karena secara khusus menguji pengaruh penggunaan *Ispring Suite* terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan kondisi pembelajaran di MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan, penggunaan media pembelajaran interaktif dipandang diperlukan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI. Penelitian ini secara khusus menggunakan *Ispring Suite* pada materi Nilai-Nilai Islam dan Kearifan Lokal di Berbagai Daerah di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Ispring Suite* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IX di MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Ispring Suite*.

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IX MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 18 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh anggota populasi dapat dijangkau, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh (sensus), sehingga seluruh 18 siswa dijadikan sampel penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa yang terdiri atas 25 butir pernyataan yang disusun berdasarkan lima indikator, yaitu rasa suka, ketertarikan, perhatian, rajin dan semangat mengerjakan tugas, serta keterlibatan siswa. Angket menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban. Setelah dilakukan uji validitas, diperoleh 16 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan selanjutnya digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media *Ispring Suite*. Instrumen penelitian telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah memenuhi prasyarat analisis, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Ispring Suite*.

Hipotesis penelitian yang diuji adalah H_0: tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Ispring Suite* terhadap minat belajar siswa kelas IX di MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan; dan H_a: terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Ispring Suite* terhadap minat belajar siswa kelas IX di MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan. Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis adalah apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 tidak ditolak. Kriteria tersebut digunakan untuk menentukan apakah perubahan minat belajar yang diperoleh menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Tahapan analisis data dilakukan secara berurutan. Data terlebih dahulu diperiksa melalui uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Setelah data memenuhi prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan dengan *Paired Sample t-Test* karena data berasal dari kelompok siswa yang sama dan diukur pada dua kondisi, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan.

Pelaksanaan perlakuan dilakukan dengan menggunakan media *Ispring Suite* dalam pembelajaran SKI pada materi yang telah ditentukan. Sebelum perlakuan, siswa diberikan pretest untuk memperoleh gambaran awal minat belajar. Setelah pembelajaran menggunakan media *Ispring Suite*, siswa diberikan posttest dengan instrumen yang telah disiapkan. Perbandingan kedua hasil tersebut menjadi dasar untuk melihat perubahan minat belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pengukuran minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Ispring Suite* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa

Jenis Tes	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Kategori
Pretest	18	68	53	60,78	Sedang
Posttest	18	79	60	71,56	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 60,78 dengan kategori sedang. Setelah penggunaan media *Ispring Suite*, rata-rata skor meningkat menjadi 71,56 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata skor sebesar 10,78 poin setelah penggunaan media *Ispring Suite*.

Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest	0,924	Normal
Posttest	0,431	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,924 dan posttest sebesar 0,431. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest dan Posttest	0,250	Homogen

Hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,250. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Paired Sample t-Test

Pengujian	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest – Posttest	< 0,001	Signifikan

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi < 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Ispring Suite*.

Pembahasan

Berdasarkan penemuan penelitian data yang diperoleh, ditemukan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *Ispring Suite* terhadap minat belajar siswa. Secara eksplisit, belum banyak pakar pendidikan yang menyebutkan *Ispring Suite* dalam buku-buku teori pendidikan, karena *Ispring Suite* merupakan perangkat lunak yang relatif baru dan bersifat spesifik. Oleh karena itu, secara teoritis maupun berdasarkan pandangan para ahli, belum ditemukan pembahasan yang secara langsung menyatakan bahwa penggunaan media *Ispring Suite* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Untuk mengetahui hasil minat belajar siswa, peneliti menggunakan angket yang berisi 25 butir pernyataan dengan skala likert 5-1. Dari 25 butir pernyataan yang direncanakan, setelah diuji coba dan dianalisis ada 16 butir pernyataan yang dapat digunakan. Setelah dilakukan penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Ispring Suite* dapat meningkatkan minat belajar siswa di MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini, peneliti membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Ispring Suite* terhadap minat belajar siswa, dengan data yang menunjukkan varians yang homogen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest pada kelas eksperimen adalah 60,78, yaitu ketika pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media *Ispring Suite*. Sementara itu, rata-rata skor posttest pada kelas eksperimen meningkat menjadi 71,5 setelah pembelajaran menggunakan media *Ispring Suite*.

Perbedaan antara hasil pretest dan posttest tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media *Ispring Suite*. Pada saat pretest, proses pembelajaran tidak menggunakan media interaktif dan hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga suasana belajar cenderung monoton dan kurang menarik. Sebaliknya, pada tahap posttest pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media *Ispring Suite* yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar (*student-cantere*d). Penggunaan media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif bervariasi, dan menarik. Selain itu, adanya kuis interaktif dalam media *Ispring Suite* juga turut meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh bahwa data hasil penelitian pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,924 untuk pretest dan 0,431 untuk posttest. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,250, yang juga lebih besar dari 0,05 (Sig. 0,250>0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen, artinya tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Ispring Suite* pada kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) < 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada hasil pretest

dan posttest di kelas eksperimen.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Ispring Suite* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IX di MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Ispring Suite* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IX di MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan.

Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa dari 60,78 pada pretest menjadi 71,56 pada posttest. Selain itu, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi < 0,001, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penggunaan media *Ispring Suite* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran SKI karena dapat memberikan variasi dalam penyajian materi serta menyediakan unsur interaktif seperti latihan dan kuis yang dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adiba, dan Naila Farah. 2024. Pengembangan Media Berbasis iSpring Suite dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Ribatul Muta'allimin Pekalongan. Pekalongan: E-Thesis UIN Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Fachrudin, Yudhi. 2023. "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam 6(1): 51–61. https://doi.org/10.51476/dirasah.v6i1.458.

Kementerian Agama Republik Indonesia. 2022. Capaian Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab Jenjang MTs Kurikulum Merdeka.

Nurhasanah, dan M. Yemmardhotillah. 2022. "Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bawan Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam." El-Rusyd: Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi 5(1): 267–275. https://doi.org/10.58485/elrusyd.v5i1.51.

Putri, Yulia Pratami, dan Alpha Galih Adirakasiwi. 2021. "Pengaruh Minat Belajar terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas X pada Materi SPLTV." Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 5(3): 2934–2940.

Riskiyah, Rodiah, dan Romadlon Khusnu Kirom. 2025. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI (Studi Kasus di Kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar)." Jurnal Pendidikan Dirgantara 2(1): 86–95.

Setiawan, Angga, Wahyu Nugroho, dan Dessy Widyaningtyas. 2022. "Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping." TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar 2(2): 92–109. https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373.

Shofiyani, Amrini, dan Ma'ruf Saifullah. 2023. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif iSpring Suite pada Mata Pelajaran Aswaja untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa 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.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suyanto, S. P. 2025. Metode Bermain Tingkatkan Minat Belajar Lari Sprint. CV. Beta Aksara.

Syardiansah. 2019. "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengaturan Manajemen." Manajemen dan Keuangan 5(1): 243.