

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *iSpring* Mata Kuliah Pragmatik Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Inayah Hanum*¹, Azhar Umar², Trisnawati Hutagalung³

E-mail: inayahhanum860@gmail.com*¹, Azhar_umar60@yahoo.com²,

trisnawati.hutagalung@yahoo.co.id³

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Kata Kunci: *Media pembelajaran, iSpring, Pragmatik*

Dalam penelitian ini akan membahas tentang keefektifan pembelajaran mata kuliah pragmatik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* pada mahasiswa di prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *iSpring* pada mahasiswa dalam mata kuliah pragmatik di prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Regular B semester V tahun ajaran 2022/2023 prodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (artikel ini merupakan bagian kedua dari penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis iSpring di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dalam Proses Pembelajaran Mata Kuliah Pragmatik*”). Hasil dari penelitian ini, yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* dalam pembelajaran pragmatik mendapatkan nilai rata-rata 67,3 dengan standar. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* siswa mendapatkan nilai rata-rata 85,2.

Key word:

Learning Media, iSpring, Pragmatics

ABSTRACT

In this study, we will discuss the effectiveness of learning pragmatic courses using iSpring-based learning media for students in the Indonesian Language and Literature Education study program. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the use of iSpring-based learning media in students in pragmatic courses in the Indonesian Language and Literature Education study program. The population in this study is all students in the fourth semester of the 2022/2023 academic year of the Indonesian language and literature education study program. In this study, we will discuss the effectiveness of learning pragmatic courses using iSpring-based learning media for students in the Indonesian Language and Literature Education study program. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the use of iSpring-based learning media in students in pragmatic courses in the Indonesian Language and Literature Education study program. The population in this study is all Regular B students in semester V of the 2022/2023 academic year of the Indonesian language and literature education study program. This research uses the Research and Development method (this article is the second part of the research entitled "Development of iSpring-Based Learning Media in the Indonesian Language and Literature Education Study Program in the Learning Process of Pragmatic Courses"). The results of this study, namely before using iSpring-based learning media in pragmatic learning, got an average score of 67.3 with standards. After using iSpring-based learning media, students get an average score of 85.2.

PENDAHULUAN

Permasalahan yang terjadi saat ini, yaitu masih terdapat banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dalam proses pembelajaran. Guru yang hanya menggunakan media pembelajaran berbahan cetak akan membuat siswa mudah merasa bosan dalam belajar. Selain itu, penggunaan media yang kurang inovatif dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa mengalami kesulitan dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Hal itu tentu saja nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima agar dapat terkomunikasikan dengan baik. Media pembelajaran dapat berupa audio, visual, audiovisual atau media yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Proses pembelajaran juga membutuhkan media pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung di dalam sistem.

Dalam sebuah pembelajaran, dibutuhkan adanya multimedia yang interaktif dan menarik. Daryanto (dalam Jannah., dkk. 2021) mengatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi oleh sebuah alat yang dapat dioperasikan oleh pengguna berfungsi sebagai alat pengontrol, sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki oleh pengguna pada proses selanjutnya. Kemajuan teknologi dalam pembelajaran menghasilkan banyak produk bermanfaat yang dapat menunjang keberhasilan serta ketercapaian tujuan dalam sebuah pembelajaran (Irwanto dan Nurmalatika dalam Janah., dkk. 2021).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Salah satu penelitian yang dilakukan Daud dan Rahmawati (2013) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *iSpring Suite* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *iSpring* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran mata kuliah pragmatic bagi mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Unimed.

KAJIAN TEORI

Menurut Stevie Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bersifat fisik dan teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru

untuk memperlancar pemindahan materi pelajaran kepada siswa guna memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. tercapai diformulasikan. Joni Purwono, dkk (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media visual. Selain itu, Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2012:162) berpendapat bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, antara lain buku, *tape recorder*, kaset, kamera video, VCR, film, slide, gambar, foto, televisi dan komputer”. Dari pengertian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, kemampuan atau keterampilan siswa untuk memajukan proses belajar. Beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (dalam bentuk tulisan atau lisan) dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya panca indera. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *iSpring*.

Aplikasi *iSpring Suite* merupakan Add-in dari aplikasi presentasi Microsoft Powerpoint, aplikasi yang sudah biasa dikenal dan digunakan sehingga penggunaan dan pembuatan media pembelajaran cukup mudah dan tidak rumit. Selain itu kelebihan dari Microsoft Powerpoint, yaitu presentasi yang dibuat dapat berisi teks maupun grafis yang terbagi ke dalam beberapa slide. Setiap slide dapat berisi penjabaran topik yang divisualisasikan dalam bentuk tulisan, gambar maupun tabel. Dengan begitu maka penyajian presentasi akan lebih hidup, menarik dan efektif. Khotimah (2019), menyatakan bahwa perangkat *iSpring* sangat mudah digunakan, perangkat ini diintegrasikan dengan *Microsoft Powerpoint* sehingga sistem operasinya tidak rumit. Dengan pemanfaatan perangkat *iSpring* ini, kita bisa menambahkan berbagai bentuk elemen, seperti gambar, video, audio sehingga media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan menarik. Hal senada diungkapkan Daud dan Rahmawati (2013) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *iSpring Suite* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan metode *Research and Development* (artikel ini merupakan bagian kedua dari penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis iSpring di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dalam Proses Pembelajaran Mata Kuliah*”).

Pragmatik”). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Sugiyono (2015) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian yang dimaksud yaitu melakukan uji terhadap media pembelajaran berbasis *iSpring* yang dilakukan dalam proses pembelajaran Pragmatik di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed.

HASIL PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode tes yaitu *pre-test* sebelum menerapkan media pembelajaran berbasis *iSpring*, dan *post-test* setelah menerapkannya. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis *iSpring* pada mata kuliah pragmatik mahasiswa Reguler B semester V tahun ajaran 2022/2023 prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Setelah peneliti melihat hasil *pre-test* dan *post-test*, antara tes sebelum menerapkan media pembelajaran berbasis *iSpring* dan setelah menerapkannya ditemukan perbedaan diantara keduanya.

No	Nama Mahasiswa	Nilai		D=X-Y	D ²
		Pre-test (Y)	Post-test (X)		
1.	Feni Amanda Putri	67	85	-18	324
2.	Julailanajmi Hasiholanda Tanjung	65	80	-15	225
3.	Khairu Zahra Nasution	65	80	-15	225
4.	Diza Afrillia	60	78	-18	324
5.	Lastri Sintauli Siahaan	75	80	-5	25
6.	Teguh Karyadi Yamamoni Waruwu	65	80	-15	225
7.	Rahel Sitinjak	75	88	-13	169
8.	Khadijah	67	90	-23	529
9.	Hasri Yulianti	60	88	-28	784
10.	Yessi Tanjung	75	90	-15	225
11.	Rouli Simanullang	65	80	-15	225
12.	Angel Oktorina Manise Marbun	70	85	-15	225
13.	Loudwig Agustinus Purba	70	88	-18	324
14.	Kartika Bestari	67	80	-13	169
15.	Gita Widia br. Pardosi	60	85	-15	225
16.	Widya Octavianty	65	88	-23	529
17.	Nuraini	75	88	-13	169
18.	Elsa Sabrina br. Barus	70	90	-20	400
19.	Natasya Rumondang Sidabutar	67	95	-28	784
20.	Dinda Anggraini br. Ginting	67	90	-23	529
21.	Hodtua Lestari Rajagukguk	67	90	-23	529
22.	Willian T. Sitorus	65	85	-20	400
23.	Putri	65	85	-20	400
24.	Kerin Theresa Saragih	75	90	-15	225
25.	Sarah Humala Lubis	67	80	-13	169

26.	Joeyakin Christo Manik	70	85	-15	225
27.	Elsa Mayora	60	80	-20	400
28.	Intan Pritiya Dana	67	85	-18	324
		1886	2388	-492	9306
		67,3	85,2	-	-

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh mahasiswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* adalah 60 poin untuk skor terendah dan 95 poin untuk skor tertinggi. Skor rata-rata adalah 67,3 dengan standar deviasi 4,62 dan standar error sebesar 0,87. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa mahasiswa belum diberikan perlakuan dengan media pembelajaran berbasis *iSpring* sehingga nilainya rendah. Pragmatik tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* terbagi dalam empat kategori yaitu, sangat baik sebesar 0%, baik sebesar 0%, cukup baik sebesar 85,71%, dan kurang baik sebesar 14,29%. Berdasarkan temuan tersebut, hasil yang diperoleh bukanlah hasil yang diharapkan, hasil pembelajaran pragmatik masih di bawah standar kompetensi. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Identifikasi Kecenderungan Hasil Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *iSpring*

No	Jangkauan	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Relatif	Persentase
1	86-100	0	0%	Sangat Baik
2	76-85	0	0%	Baik
3	61-75	24	85,71%	Cukup Baik
4	0-60	4	14,29%	Kurang Baik
TOTAL			100%	

Rumus Frekuensi Relatif = Frekuensi Absolut : Jumlah Siswa x 100%

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* adalah 78 poin untuk skor terendah dan 95 poin untuk skor tertinggi. Skor rata-rata adalah 85,2 dengan standar deviasi 4,47 dan standar error sebesar 0,84. Dari data yang disajikan, pragmatik menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* lebih efektif daripada tidak menggunakannya. Pragmatik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* terbagi dalam empat kategori yaitu, sangat baik sebesar 42,85%, baik sebesar 57,15%, cukup baik sebesar 0%, dan kurang baik sebesar 0%. Berdasarkan temuan tersebut, hasil yang diperoleh adalah hasil yang diharapkan, hasil pembelajaran pragmatik sudah mencapai standar kompetensi. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Identifikasi Kecenderungan Hasil Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *iSpring*

No	Jangkauan	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Relatif	Persentase
1	86-100	12	42,85%	Sangat Baik
2	76-85	1	57,15%	Baik
3	61-75	0	0%	Cukup Baik
4	0-60	0	0%	Kurang Baik
TOTAL			100%	

Rumus Frekuensi Relatif = Frekuensi Absolut : Jumlah Siswa x 100%

PEMBAHASAN

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *iSpring* Mata Kuliah Pragmatik Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra

Berdasarkan dua hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata kuliah pragmatik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* lebih efektif daripada sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring*. Terbukti dari dua hasil di atas, yang menunjukkan perolehan nilai rata-rata mahasiswa pada mata kuliah pragmatik sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* adalah 67,3 dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* adalah 85,2. Dapat disimpulkan bahwa mata kuliah pragmatik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* lebih efektif daripada sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring*.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* didapatkan hasil keseluruhan adalah 85,2 dengan standar deviasi 4,47 dan standar error sebanyak 0,84 dari 28 siswa yang dijadikan sampel. Pada uji normalitas setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* dengan uji Liliefors diperoleh $L_{hitung} = 0,842092 > L_{tabel} = 0,180$. Ini menunjukkan bahwa identifikasi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* adalah normal karena nilai siswa secara umum termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* rata-rata sebesar 67,3 dengan standar deviasi 4,62 dan standar error sebesar 0,87 dengan jumlah 28 siswa yang dijadikan sampel. Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring*, uji yang digunakan dalam pengujian normalitas data sama dengan rumus yang digunakan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* dengan menggunakan uji Liliefors $L_{hitung} = 1,093805 > L_{tabel} = 0,180$ dan ini membuktikan bahwa data sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* berdistribusi

normal.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terkait Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Mata Kuliah Pragmatik Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mata kuliah pragmatik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring* termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari data sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring*.
- 2) Media pembelajaran berbasis *iSpring* dapat diterapkan oleh dosen dalam pembelajaran khususnya pada mata kuliah pragmatik.
- 3) Sebaiknya dosen menambah model pembelajaran yang variatif dan menarik perhatian mahasiswa agar proses belajar mengajar di kelas tidak monoton sehingga mahasiswa tidak merasa bosan dan dapat memahami pelajaran dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyansah, Rudy. Penggunaan Media Pembelajaran I-Spring Presenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi. *Pedagogia : Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Firdha, Nisa., Zulyusri. 2022. Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6 (1), 101-106.
- Jannah, Miftahul., dkk. 2020. Pembuatan Aplikasi Android Dengan Cepat Menggunakan Ispring Untuk Menunjang Pembelajaran Secara Daring. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, Volume 1, Nomor 2.
- Nurjanah., Erita Yeni. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, Vol 4, No 2.
- Ramadhani, Dochi., Liwayanti., Umi. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring pada Materi Sejarah Komputer. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 26, No. 1.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Zaki, Ahmad., Yusri, Diyan. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 7, No. 2.