

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Kemajuan teknologi tentunya mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan, terkhusus pendidikan. Sebagaimana kita tahu bahwa di tahun 2020, dunia sempat digemparkan oleh adanya pandemi Covid-19 yang membuat adanya *shifting* pembelajaran menjadi *online* yang membuat guru berusaha untuk mencari media pembelajaran yang cocok untuk siswa. Walaupun di tahun 2023 ini pandemi sudah selesai, namun nyatanya pembelajaran secara *online* dapat dipertimbangkan sebab sejalan dengan kemajuan teknologi informasi modern yang ada di abad 21 ini.

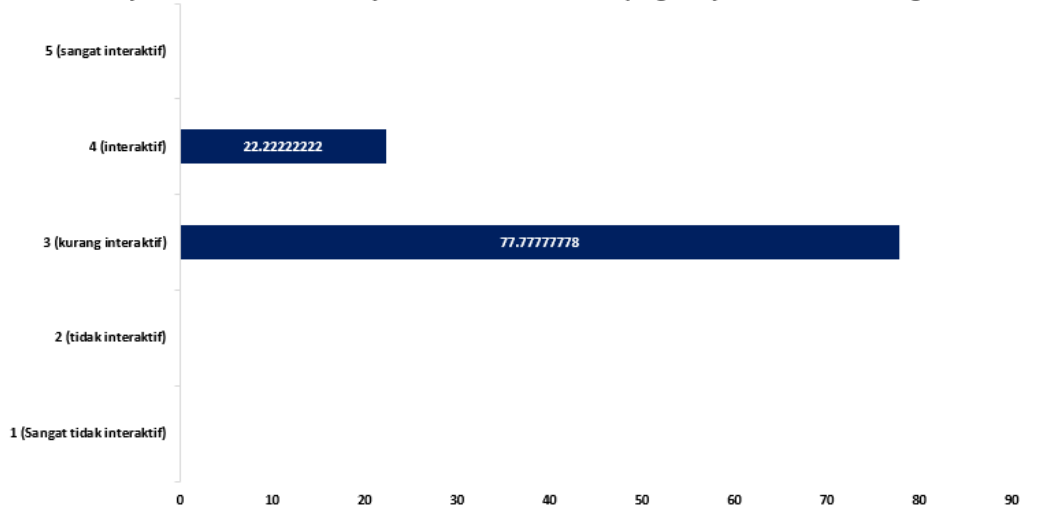
Salah satu alat pembelajaran yang bisa dipakai untuk mendukung proses belajar adalah Ispring Suite yang merupakan alat berbasis PowerPoint dari Ispring Solutions. Alat ini memungkinkan pengguna untuk menerbitkan konten pembelajaran dalam format HTML dan terintegrasi dengan Microsoft PowerPoint. (Madriansyah, Zen, Bentri, & Supendra, 2023).

Berlanjut kepada permasalahan yang dihadapi oleh peneliti di SMK Negeri 48 Jakarta saat praktek mengajar, bahwa media pembelajaran yang dilakukan masih kurang interaktif, sebab belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi pada media pembelajaran mereka. Berdasarkan hasil pemberian angket kepada 18 siswa kelas X SMK Negeri 48 Jakarta dengan pertanyaan, “Seberapa interaktifkah media pembelajaran yang digunakan di kelas?”. Pertanyaan dalam angket tersebut dinilai menggunakan *skala likert*: 1 (sangat tidak interaktif), 2 (tidak interaktif), 3 (kurang interaktif), 4 (interaktif), dan 5 (sangat interaktif). Dalam pemberian angket ini didapatkan data bahwa 4 dari 18 siswa atau 22,22% memilih nilai 4 (interaktif) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas adalah sudah interaktif. Di sisi lain, terdapat 14 dari 18 siswa atau 77,78% memilih nilai 3 (kurang interaktif)

yang menyatakan bahwa media di kelas kurang interaktif. Data penelitian angket disajikan dalam *chart* berikut.

Seberapa interaktif kah media pembelajaran yang digunakan di kelas?

Chart menunjukkan data berdasarkan % jawaban siswa. Total siswa yang menjawab adalah 18 orang



Gambar 1. 1 Seberapa interaktif media pembelajaran (Data Peneliti (2023))

Siswa	Alasan siswa memilih jawaban “Kurang Interaktif”
Siswa 1	Media pembelajaran yang digunakan kurang inovasi. Di sisi lain, materi pelajaran yang disampaikan sudah cukup.
Siswa 2	Pergantian kurikulum yang lumayan mendadak.
	Kurangnya media untuk belajar. Buku-buku cetak yang sesuai kurikulum itu masih belum ada, sehingga kurang efektif dalam proses belajar di kelas.
	<i>E-book</i> yang dikeluarkan oleh Kemendikbud untuk membantu pembelajaran di kelas, nyatanya terdapat kendala dalam hal perangkat <i>handphone</i> siswa. Maka siswa lebih memilih untuk buku hardcopy sehingga lebih leluasa untuk belajar.

	<p>Terlalu lama di depan laptop atau komputer ketika mengakses <i>e-book</i> turut berdampak pada kesehatan fisik siswa, seperti merasa pusing.</p>
Siswa 3	<p>Masih ada siswa yang belum memiliki laptop, sehingga siswa menjadi terkendala pada saat perlu mengulang materi kembali di rumah.</p>
	<p>Diperlukan adanya media pembelajaran dalam bentuk video dan juga semacam rekaman suara atau podcast guna menjadi alternatif untuk mengulas materi yang ada.</p>
Siswa 4	<p>Siswa merasa bosan sebab suasana belajar di kelas yang cenderung kurang inovatif. Di sisi lain, di kelas pun juga hanya membahas materi saja.</p>
	<p>Siswa menginginkan adanya pelajaran untuk terjun langsung ke lapangan agar dapat lebih memahami</p>
Siswa 5	<p>Media pembelajaran kurang interaktif dan membosankan, sebab kurang adanya inovasi.</p>
Siswa 6	<p>Terkait pembelajaran secara umum, media di kelas kurang interaktif, sebab ada guru yang hanya mengandalkan buku saja di kelas. Jadi, guru meminta murid untuk mencatat/mencari kesimpulan/poin penting materi yang ada di buku itu.</p>
	<p>Penggunaan <i>Microsoft PowerPoint</i>, <i>Microsoft Word</i>, dan <i>Microsoft Excel</i> sudah cukup interaktif sebetulnya. Namun, apabila digunakan terlalu sering, seperti presentasi antar kelompok yang senantiasa menggunakan media tersebut, serta materinya yang cenderung sama antar kelompok, maka itu berdampak pada siswa yang merasa jenuh. Ini pun berdampak pada tingkat diskusi dan tanya jawab yang menurun.</p>

Siswa 7	Diperlukan adanya variasi media pembelajaran, seperti adanya <i>game</i> pendukung pembelajaran supaya lebih <i>enjoy</i> dalam proses pembelajaran di kelas.
Siswa 8	Media di sekolah kurang efektif sebab medianya itu urang memadai juga. Lalu, belum adanya pembaharuan terkait media yang lebih menarik lagi, sehingga pembelajarannya menjadi kurang seru.

Tabel 1. 1 Alasan jawaban kurang interaktif (Data peneliti (2023))

Siswa	Alasan siswa memilih jawaban “Interaktif”
Siswa 1	Media pembelajaran yang digunakan sudah mampu memperjelas materi pelajaran, sebab dilengkapi dengan gambar dan animasi yang menarik.
	Media pembelajaran yang digunakan sudah dapat melatih kemampuan siswa dengan berbagai kegiatan mencoba setelah mempelajari materi.
	Media pembelajaran yang ada juga telah memotivasi siswa untuk belajar, di tambah lagi dengan guru yang juga memberikan penghargaan kepada siswa atas proses pembelajaran yang ada.
Siswa 2	Siswa merasa bahwa media pembelajaran sudah interaktif di kelas. Di sisi lain, dengan adanya pembelajaran yang <i>face to face</i> antara guru dan siswa, serta diskusi bersama untuk memecahkan suatu soal, itu dapat menambah tingkat pemahaman siswa dalam materi pelajaran.
Siswa 3	Siswa merasa bahwa media pembelajaran di kelas sudah interaktif. Siswa juga tidak merasa malu atau enggan dalam bertanya ketika terdapat materi yang belum atau kurang dipahami. Hal ini membuat siswa merasa <i>enjoy</i> dalam proses pembelajaran

	Diperlukan adanya guru yang bersikap welas asih kepada murid-muridnya. Dengan begitu, maka murid akan merasa <i>enjoy</i> dalam pembelajaran. Murid tidak akan ada keraguan atau takut untuk bertanya ataupun memberi pendapat mengenai materi yang sedang dipelajari, ataupun hal-hal yang bersangkutan dengan pembelajaran di sekolah.
--	--

Tabel 1. 2 Alasan jawaban interaktif (Data peneliti (2023))

Hasil pengamatan peneliti terkait media di kelas	Solusi
Media di kelas, masih seputar menggunakan <i>Microsoft PowerPoint</i> untuk penyampaian materi presentasi, <i>Microsoft Excel</i> untuk pembahasan terkait soal data, <i>Quiziz</i> dan <i>Google Form</i> untuk pelaksanaan soal ujian di kelas.	Diperlukan inovasi kembali dalam media pembelajaran yang digunakan di kelas, agar siswa menjadi lebih antusias pada saat belajar.
Siswa juga terkendala apabila pembelajaran perlu menggunakan laptop, sebab tidak semua siswa memiliki perangkat tersebut.	Diperlukan adanya media pembelajaran yang juga bisa diakses melalui <i>handphone</i> , sehingga siswa bisa lebih fleksibel dalam belajar.

Tabel 1. 3 Hasil pengamatan peneliti (Data peneliti (2023))

Dari analisis di atas, maka dapat kita temukan permasalahan yang dihadapi oleh peneliti, yaitu belum interaktifnya proses pembelajaran yang ada sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa. Maka dari itu, guna mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melihat perlunya dibuat sebuah teknologi untuk proses belajar, yang mana media tersebut bersifat interaktif, *up to date*, serta dapat dijadikan sumber belajar oleh para siswa.

Dalam hal ini, *Ispring Suite* 10 dinilai cocok oleh peneliti untuk dijadikan media pembelajaran interaktif, sebab *Ispring Suite* dapat terintegrasi langsung dengan *PowerPoint*. Penelitian terdahulu pun sudah dilakukan, yang berjudul “Pengembangan LKPD Kurikulum Merdeka Berbantuan Aplikasi *Ispring Suite* 10 pada Elemen 4 Kelas X MPLB di SMK PGRI 2 Sidoarjo.” Hasil penelitian menunjukkan, LKPD cocok untuk belajar mandiri siswa (Laurentia & Pahlvei, 2023).

Penelitian lain juga telah dilakukan dalam artikel jurnal yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis *Ispring Suite* 10 pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI-MIA di SMA Swasta Methodist 8 Medan.” Hasil penelitian menunjukkan cocok untuk belajar mandiri siswa (Silaban, Sipayung, & Purba, 2022).

Selain penelitian dari dalam negeri, juga terdapat artikel prosiding yang berjudul “*Using the Ispring Suite Computer Platform in Distance Learning*” dari Novosibirsk State Technical University, Russia; dinyatakan bahwa penggunaan *Ispring Suite* 9 dalam membuat test jarak jauh untuk latihan soal siswa dinilai sukses dan dapat digunakan di masa depan untuk membantu pembelajaran *online* siswa di Novosibirsk State Technical University (Kirillov, 2021).

Kemudian, dari artikel jurnal berjudul “*Features of iSpring Suite Learning Platform for Teaching Foreign Languages*” dari jurnal *Revista Espaciosa* asal Spain, yang menyatakan bahwa *iSpring Suite* terbukti dapat digunakan untuk proses pembelajaran ketika mengajarkan bahasa asing di sekolah menengah, serta dapat mengaktivasi motivasi eksternal dari siswa (Larissa, Irina, & Svetlana, 2018).

Nama Jurnal	Alasan iSpring Suite merupakan media yang tepat digunakan untuk pembelajaran
<p>Pengembangan LKPD Kurikulum Merdeka Berbantuan Aplikasi Ispring Suite 10 pada Elemen 4 Kelas X MPLB di SMK PGRI 2 Sidoarjo</p>	<p>Guru menggunakan PowerPoint dan infografis. Guru belum pernah menggunakan Ispring Suite 10</p> <p>Peneliti menganggap penting untuk mengembangkan materi pengajaran dalam bentuk LKPD, sebab siswa memerlukan media belajar tambahan.</p>
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Ispring Suite 10 pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI-MIA di SMA Swasta Methodist 8 Medan</p>	<p>Pembelajaran tatap muka di sekolah menggunakan media buku pegangan siswa dan LKS, sedangkan pembelajaran mandiri di rumah menggunakan media komunikasi WhatsApp dan Google Classroom.</p> <p>Keterbatasan waktu dalam pembelajaran tatap muka di sekolah membuat tidak cukupnya waktu belajar siswa di sekolah.</p> <p>Siswa bosan belajar di rumah sebab belajarnya terbilang monoton.</p> <p>Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran Ispring Suite 10 yang dilengkapi berbagai fitur.</p> <p>Tak hanya itu, platform ini juga dapat membuat <i>quiz</i> dengan berbagai jenis pertanyaan/soal, yaitu: <i>True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching</i>, dll. Platform ini juga mudah untuk dioperasikan sebab sistem operasinya tidak menggunakan bahasa pemrograman (<i>user friendly</i>).</p>
	<p>iSpring Suite 9 dapat membantu dalam membuat tampilan presentasi PowerPoint yang awalnya biasa saja</p>

<p><i>Using the iSpring Suite Computer Platform in Distance Learning</i></p>	<p>menjadi tampilan professional. <i>Ispring products</i> juga sudah dipercaya oleh berbagai organisasi pendidikan dan juga perusahaan bisnis sebagai bagian dari <i>e-learning</i> mereka. Banyak perusahaan yang telah menggunakan aplikasi ini, seperti Sony, P&G, Oracle, IBM, dan lainnya.</p>
	<p>Ispring Suite 9 dapat mendukung seluruh <i>PowerPoint effects</i>, seperti <i>transitions</i>, <i>triggers</i>, dan juga <i>complex animations</i>. Tak hanya itu, kita juga bisa mengonversi file presentasi menjadi format <i>Flash + HTML5</i>. Semua efek yang ada pada <i>slides</i> akan ada pada komputer dan perangkat lainnya tanpa adanya perubahan tampilan.</p>
	<p>iSpring Suite 9 dapat membantu kita membuat <i>cross-platform projects</i> untuk berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, iPad, iPhone, Android, dan lainnya.</p>
	<p>iSpring Suite 9 juga dapat membantu kamu dalam membuat <i>effective tests</i> ataupun survey tanpa perlu kita memiliki <i>skill</i> khusus. Program ini memiliki 11 tipe <i>assessments</i> dan juga 12 tipe kuesioner untuk membantu dalam melatih pemahaman siswa terkait pembelajaran.</p>
	<p>Terdapat pula <i>feedback elements</i> yang akan muncul apabila pengguna menjawab pertanyaan dengan benar, ataupun salah, sehingga dapat membantu dalam pembelajaran jarak jauh siswa.</p>
	<p>Kita juga dapat membuat <i>test</i> atau <i>quiz</i> menjadi lebih menarik bagi siswa dengan menambahkan audio ataupun video ke dalam pertanyaan. Tak hanya itu, kita juga</p>

	menambahkan gambar ataupun formula ke dalam pertanyaan dan juga pilihan jawaban.
	Kita juga dapat membuat limit terhadap berapa kali siswa dapat mengirimkan jawaban atas suatu pertanyaan.
	iSpring juga menyediakan 4 metode untuk menjaga <i>copyright</i> dari <i>course developers</i> . Kita dapat membatasi orang untuk mengakses materi kita dengan menggunakan <i>password</i> , menambahkan <i>watermark</i> , Selain itu, kita juga dapat membuat presentasi ita hanya <i>available</i> untuk suatu waktu, serta hanya memasukkan format <i>viewing only</i> .
	iSpring Suite 9 menyediakan berbagai cara untuk publikasi konten yang telah kita buat. Namun, inovasi utama dari publikasi iSpring Suite 9 ini adalah dapat membuat konten dalam format HTML5 sehingga dapat diakses melalu <i>browser</i> manapun, baik itu <i>desktop</i> ataupun <i>smartphone</i> .
<i>Features of iSpring Suite Learning Platform for Teaching Foreign Languages</i>	iSpring memiliki teknologi untuk mengonversi <i>Microsoft PowerPoint presentation</i> ke dalam bentuk <i>flash</i> atau <i>HTML 5</i> guna mendemonstrasikan <i>online course</i> .
	Dalam mengakses iSpring <i>products</i> tidak diperlukan <i>professional skills</i> .
	Materi yang dibuat menggunakan iSpring dapat diakses menggunakan komputer, laptops, tablets, iPad, iPhone, Andoid, dan juga Windows.
	iSpring Suite merupakan program yang dapat meningkatkan kemampuan dari PowerPoint, seperti: <ul style="list-style-type: none"> - dapat melakukan <i>screen recording</i> - audio/video editor,

	<ul style="list-style-type: none"> - memasukan video dari Youtube, <i>flash movies</i>, dan juga <i>web projects</i> - menambakan <i>web link</i> dan files (PDF, DOC, XLS, dan lainnya) - Membuat test ataupun survey - Mengonversi ke dalam mp4 format dan <i>uploading</i> ke YouTube
--	--

Tabel 1. 4 Jurnal terkait Ispring Suite (Data peneliti (2023))

Bedasarkan hasil analisis permasalahan mendorong peneliti penelitian bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 10 pada Materi Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 48 Jakarta (Penelitian *Research and Development*)”.

B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran di kelas yang kurang interaktif.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa sebagai dampak dari media pembelajaran yang kurang interaktif di kelas.

C. Pembatasan Masalah

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Ispring Suite 10*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup materi pelajaran Manajemen Perkantoran.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Ispring Suite 10* pada materi Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 48 Jakarta?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *Ispring Suite 10* layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 48 Jakarta?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Ispring Suite 10* dalam menyajikan mata pelajaran Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 48 Jakarta

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

1. Mendorong pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan motivasi dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran
2. Memberikan informasi terkait media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Ispring Suite 10* dalam materi Manajemen Perkantoran.

b. Bagi Kepala Sekolah

1. Mendorong Kepala Sekolah untuk memfasilitasi berbagai macam media interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah
2. Menginformasikan untuk pengintegrasian kemajuan teknologi terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melakukan penelitian lebih mendalam terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Ispring Suite 10* untuk mendukung dalam proses pembelajaran di kelas.