

Pengaruh Media *Ispring Suite* terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang

Firmansyah*¹

¹Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, Indonesia
Email: ¹firman1307001@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penelitian tentang Pengaruh penggunaan media *Ispring Suite* 9 terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang. Dibimbing oleh Dr. Usman M, S.Pd., S.I.P., M.Pd dan Muhammad Takdir S.Pd., M.Pd. Jenis dari penelitian ini ialah kuantitatif atau experiment (pre-experimental design) dengan desain one - group post test design. Sampel dan populasi adalah siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang yang berjumlah 28 siswa terdiri dari Kelas X Animasi 13 siswa dan X TKJ dan Multimedia 15 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu posttest diperoleh dari instrument tes prestasi belajar siswa, kemudian diolah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial (Uji - t). Teknik dari pengumpulan data pada penelitian yang saya lakukan ini adalah observasi dan tes (posttest). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa data akan dianalisis menggunakan tehknik analisis statistik deskriptif untuk menunjukkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Ispring Suite* 9 terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang dengan hasil nilai rata-rata lebih tinggi daripada siswa yang belajar tanpa menggunakan *Ispring Suite* 9 yaitu $76 \geq 48$, nilai tersebut didapat dari penilaian terhadap kelompok eksperimen 15 orang dan 13 siswa kelompok control. Berdasarkan dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwasannya ada pengaruh media *Ispring Suite* 9 terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang. Dengan demikian, disarankan kepada tenaga pendidik Seni Rupa hendaknya memaksimalkan penggunaan media *Ispring Suite* dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: *Ispring Suite*, Media Pembelajaran, Seni Rupa, SMKS Muhammadiyah Rappang

Abstract

This study aims to examine research on the influence of the use of Ispring Suite 9 media on the learning outcomes of class X students at SMKS Muhammadiyah Rappang. Supervised by Dr. Usman M, S.Pd., S.I.P., M.Pd and Muhammad Takdir S.Pd., M.Pd. This type of research is quantitative or experimental (pre-experimental design) with a one-group posttest design. The sample and population were 28 students in class X SMKS Muhammadiyah Rappang, consisting of 13 students in Class X Animation and 15 students in X TKJ and Multimedia. The instrument used to collect data was the posttest obtained from the student achievement test instrument, then processed using descriptive and inferential statistical analysis (t - test. Data collection techniques in this study were observation and tests (posttest). The results showed that the data were analyzed using descriptive statistical analysis showing that there was an effect of the use of Ispring Suite 9 learning media on student learning outcomes in the class X Visual Arts subject at Muhammadiyah Rappang Vocational School with higher average scores than students who studied without using Ispring Suite 9 i.e. $76 > 48$, the value was obtained from the assessment of 15 students in the experimental group and 13 students in the control group. Based on these results, it was concluded that there was an influence of Ispring Suite 9 media on the learning outcomes of Fine Arts for clas X students at SMKS Muhammadiyah Rappang. Thus, it is suggested that Fine Arts educators should maximize the use of Ispring Suite media in their teaching and learning process.

Keywords: *Fine Arts, Instructional Media, Ispring Suite, Muhammadiyah Rappang Vocational School*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan secara umum atau garis besar memiliki pengertian sebagai suatu proses kehidupan dalam mengembangkan potensi setiap individu/pribadi guna untuk dapat menjalankan kehidupannya. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh didalam penggunaan media Ispring suite 9 terhadap hasil belajar Seni Rupa pada siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang. Ispring Suite itu sendiri adalah aplikasi yang bisa mengubah file persentasi menjadi *flash* dan dalam bentuk SCROM (*Sharable Content Object Reference Model*) / AIIC (*Aviation Indrustry Computer-based Training Committee*), yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan LMS. Ispring suite 9 secara mudah dapat diintegrasikan pada *Microsoft power point*, dalam penggunaannya kita dapat memasukkan kuis, *survey*, interaksi, simulasi dialog, atau perekam layer langsung ke persentasi *power point*, Askarasoft (*ispringindonesia*, 2019;1)

Pasal satu ayat satu tentang Sistem Pendidikan Nasional yang isinya: “Pendidikan di artikan sebagai upaya sadar tetapi perencanaan untuk menciptakan suatu proses pembelajaran agar peserta didik atau siswa secara aktif mampu mengembangkan skil/potensi yang dimilikinya, kekuatan spiritual agama, penguasaan diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, dan impunitas yang dibutuhkan oleh masyarakat, dirinya, bangsa dan negara”. Untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, dan keterampilan yang di butuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Artinya proses Pendidikan mengarah pada pesan, kecerdasan atau perkembangan intelektual dan perkembangan anak serta keterampilan sesuai kebutuhan.

Di dalam Pendidikan pemanfaatan sebuah media memiliki dampak tersendiri di dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses mengajar atau menyampaikan bahan ajar sangat penting dikarenakan mampu membuat materi yang ingin di sampaikan atau di sajikan menjadi lebih menarik. Adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran, maka guru harus mengakui bahwa ia bukan titik sumber belajar melainkan ada beberapa sumber belajar yang mampu mendukung pembelajaran.

Pengunaan bahan ajar atau media yang menarik, seperti media animasi, media persentasi ataupun media edukasi dengan menggunakan aplikasi *Ispring Suite 9* dan aplikasi lainnya yang dapat menimbulkan semangat belajar, gairah belajar, memungkinkan untuk interaksi secara langsung antara peserta didik dengan keadaan sekitar dan memungkinkan peserta didik belajar secara personal sesuai skill dan minat serta meningkatkan hasil belajar. Kegiatan belajar mengajar diperlukan metode yang tepat dan memiliki alat bantu yang tepat didalam proses belajar mengajar. Karena penggunaan alat bantu/media dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk mempertinggi hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa, selain itu penggunaan media pembelajaran juga berhasil menyajikan penyampaian materi yang lebih kongkrit dalam sebuah pelajaran agar siswa mudah memahaminya (Sam, H.dkk, 2023)

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mempersiapkan peserta didik atau siswa dalam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan bahkan pelatihan untuk peranannya pada masa yang mendatang. Menurut UU Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 “Pendidikan ialah usaha sadar dan tersusun guna menciptakan nuasa proses belajar dan atau proses pembelajaran agar pesserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ia miliki dalam dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang mungkin diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara”. Jadi untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang meningkat perlu adanya alat bantu berupa sebuah media pembelajaran yang memadai.

Mengingat besar pengaruh media belajar pada pemahaman siswa dan sangat bermakna dalam proses belajar maka di perlukan adanya bahan ajar atau media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam menerima materi Seni Rupa serta bahan ajar yang mampu menyampaikan isi materi kedalam bentuk yang lebih konkrit sehingga mampu untuk dilihat secara langsung maupun dapat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, maupun minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi dengan baik. Guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Seni Rupa, penulis mencoba dengan menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *ISpring Suite 9* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang.

Ispring Suite 9 ini ialah program yang mampu untuk di gunakan kedalam proses belajar yang tergabung pada program *Microsoft Power Point* pada toolbar. Produk ini adalah salah satu perangkat yang mampu yang mengubah dokumen *over show* menjadi struktur coretan, Pemanfaatan dari Aplikasi Ispring Suite 9 ini akan membuat semacam media intuitif yang terdiri/berisikan seperti media gambar, teks, warna, suara, video, tes, atau bahkan keaktifan yang mampu menumbuhkan daya nalar dan inspirasi siswa dalam proses belajar Seni Rupa yang secara luas akan memiliki kemampuan dalam menyesuaikan sesuatu dalam hal tertentu maupun dengan lingkungan. Mengingat efek samping dari peneliti sebelumnya yang telah terlebih dulu melakukan penelitian menggunakan media Ispring Suite 9 telah di kaji beberapa jenis yang meneliti tentang penggunaan dalam penerapan media Ispring Suite 9 dan pengembangan media Ispring Suite 9. Pada penelitian Dasmo dan dkk (2020). Meneliti tentang “Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Ispring Suite 9” telah menemukan hasil bahwa ada pengaruh penting didalam pemanfaatan menggunakan media cerdas yang berbasis Ispring Suite 9 terhadap hasil belajar. Hal ini mampu dilihat dari hasil akhir uji yang di peroleh sangat besar. Manfaat menggunakan teknologi dalam penataan alat pembelajaran sangat kuat dalam sistem pembelajaran, terkhusus pada media belajar yang interaktif serta pemanfaatan media Ispring Suite 9 mampu memberikan suasa belajar yang mengasikkan sehingga ide - ide yang dtersampaikan mampu di terima secara luas.

Sebagai ujung tombak Pendidikan, seorang tenaga pengajar atau pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan menyelenggarakan Pendidikan, mulai dari merencanakan dalam bentuk konsep, kemudian melaksanakan, mengevaluasi, dan memperbaiki system atau metode sebuah pembelajaran.

Beberapa komponen dalam kegiatan pembelajaran antara lain yaitu: bahan ajar, tujuan, penilaian, kemudian metode serta alat media yang akan di gunakan. Komponen tersebut menjadi komponen utama yang kemudian harus di penuhi dalam sebuah proses pembelajaran. Komponen diatas tidak berdiri sebdiri, melainkan saling keterkaitan dan saling mempengaruhi satu yang lain. Penggunaan media pembelajaran dianggap sangat penting, karena dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. (Usman M dkk,2022)

Media pada proses belajar mengajar dapat berupa seperti alat - alat fisik seperti buku, film, cd/kaset, video, yang dapat menyajikan informasi serta merangsang siswa/peserta didik sebagai giat belajar. Jadi media pembelajaran ialah segala sesuatu yang mampu di gunakan untuk bagaimana menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehinga bisa merangsang pikiran kita, perasaan kita, perhatian dan minat dari peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga proses belajar terjadi.

Manfaat menggunakan sebuah media memiliki nilai positif tertentu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media didalam kegiatan mengajar sangat penting dikarenakan mampu untuk membuat materi/bahan ajar yang tersajikan menjadi lebih terkesan dan apik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti model animasi atau bahkan medel lainnya dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, menimbulkan semangat tingi dalam belajar, dapat memungkinkan interaksi secara *to the point* antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan siswa sendiri sesuai kemampuan dan minat serta yang ia miliki sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran sendiri jika diaplikasikan ada begitu banyak manfaatnya, diantara lain dapat memberikan suatu penjelasan lebih konkrit dikarenakan materi yang diasajikan dengan logis dan jelas, baik berupa media pembelajaran berupa gambar, foto, miniature, film, video, Cd, komputer dan masih banyak. Selain itu juga, dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan gairah motivasi, aktifitas ataupun pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran semisal media pembelajaran yang berbasis aplikasi yang mampu menarik perhatian siswa sehingga mampu menimbulkan gairah atau motivasi dalam belajarnya selain itu media pembelajaran juga mampu mempermudah siswa dalam memahami atau memberikan rangsang pada otak sehingga mempermudah dalam mengingat pembelajaran.

Ada banyak jenis media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Media pembelajaran Visual yaitu media yang berupa gambar.
- b. Media Audiovisual yaitu media yang berupa suara dalam produksinya.

c. Media Berbasis Komputer yaitu media yang proses pembelajarannya lebih berperan computer (*Computer Assisted Instruction*) biasa dikenal dengan CAI ini mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukan penyampaian utama dalam proses belajar melainkan sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah materi. Media pembelajaran secara luas di gunakan untuk mempermudah dan memperjelas dalam menyampaikan sebuah informasi menarik yang mampu menarik perhatian, dan menumbuhkan rasa ingin tahu. *Ispring Suite 9* juga merupakan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran yang bersifat persentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, audio visual, dan beragam jenis lainnya. *Ispring Suite 9* sendiri juga merupakan salah satu tools yang bias dimasukkan kedalam *Microsoft power point* yang dapat di publish ke dalam bentuk HTML. *Ispring Suite* ini juga memeiliki beberapa kelebihan yang mampu mempermudah pengguna dalam menyampaikan bahan ajarnya diantara kelebihanannya yaitu di jendela awal cepat, kita memilih jenis materi yang perlu kita buat seperti kursus lain, reproduksi wacana, tes atau tinjauan umum, asosiasi, atau screencast, atau membuat materi yang sudah kita buat sebelumnya, Bisa menambahkan beberapa komponen baru ke dalam media *power point* dengan *Ispring Suite 9*, kita dapat mengubah petunjuk titik gaya menjadi kerangka kerja persiapan yang lebih intuitif dengan menambahkan beberapa komponen pendukung seperti, rekaman media, Item web, Audio, video, dan lain-lain, Dapat membuat kuis dengan tipe yang bermacam-macam karena *Ispring Suite 9* berintergrasi dengan *Ispring quiz maker*, publikasi persentase format html_5 sehingga file yang di buat mampu dikonfersi ke dalam bentuk contohnya, bentuk html_5 atau berbagai format mp4.

Adapun penelitian terdahulu yang penulis jadikan rujukan diantara lain :

- a. Penelitian ini berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9*”. Pada Penelitian dilakukan disekolah SMA Negeri 1 Babakan Madang, Bogor dengan subjek siswa kelas sepuluh tahun pelajaran 2019 - 2020. Kemudian metode penelitian yang di gunakan yaitu metode eksperiment dengan desain *pos - test only control design*. Dari penelitian ini bias di simpulkan bahwasannya ada pengaruh yang begitu signifikan ketika kita menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite 9* terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMA Negeri 1 Babakan Madang, Bogor. Hal ini dapat kemudian di buktikan dari hasil uji-t yang di peroleh siswa dengan angka sebesar 4,90 yang jauh lebih besar di dibandingkan dari nilai tabel sebesar 1,70. Pemanfaatan teknologi dalam upaya penyediaan media belajar tentunya sangat mendukung dalam proses pembelajaran terutama media pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan media *Ispring Suite 9* ini memungkinkan tenaga pengajar untuk menghadirkan nuasa baru dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga materi yang kemudian di sampaikan dapat ditangkap dengan mudah oleh peserta didik.
- b. Penelitian yang berjudul “*Pengaruh Media Ispring Suite 9 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Romang Pappoa*”. Yang di lakukan oleh Warda Atiqah pada penelitiannya, penggunaan media belajar *Ispring Suite 9* pada pembelajaran IPA terdapat hasil belajar yang di peroleh peserta didik sangat meningkat dikarenakan langkah - langkah dalam penggunaan media *Ispring Suite 9* pada pembelajaran IPA menuntut agar supaya peserta didik belajar secara aktif, respontif, dan dapat menyelesaikan masalah. kesimpulan yang kemudian di dapat adalah penggunaan media pembelajaran *ispring suite 9* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Romang Rappoa. Hal ini dapat dibuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Ispring Suite 9* dalam system belajar mata pelajaran IPA dapat mengakibatkan adanya perubahan yang signifikan terhadap pandangan peserta didik pada materi IPA yang dirasa sulit dan membosankan, sehingga kemauan peserta didik untuk belajar IPA semakin tinggi. Hal ini memungkinkan dikarenakan pembelajaran IPA menjadikan peserta didik lebih aktif dan lebih respontif dalam proses belajarnya dalam menggunakan media pembelajaran *Ispring Suite 9*.

2. METODE PENELITIAN

Dalam metoden penelitian ini menggunakan metode eksperiment. Penelitian eksperiment sendiri adalah metode penelitian yang di gunakan untuk mencari adakah pengaruh ketikan perlakuan diberlakukan terhadap sample dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2015). Tipe penelitian ini adalah

eksperimental semu (*Quasi Experimental*) dengan pendekatan penelitian secara kuantitatif. Sedangkan desain penelitian yang di gunakan ialah *grup posttest design*.

Ada 2 jenis variabel yang di gunakan didalam penelitian ini yaitu antara lain:

- a. Pengaruh penggunaan media *Ispring Suite 9* dalam proses belajar mengajar di tandai sebagai variabel bebas (X).
- b. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa di tandai sebagai variabel terikat (Y)

Hipotesis merupakan teori yang bersifat sementara dan menjadi penuntun bagi peneliti dalam mengumpulkan data untuk membuktikan benar atau tidaknya teori sementara, selama data terkumpul. Hipotesis sebagai suatu kesimpulan yang bersifat sangat sementara. Dugaan yang diajukan mungkin salah, maka akan ditolak, dan jika benar, maka akan **diterima**, sebelum penulis mengadakan penelitian untuk mengetahui berpengaruh tidaknya media pembelajaran *Ispring Suite* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data. Atas dasar itu dapat dikemukakan hipotesis kerja sebagai berikut:

- a. H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Ispring Suite* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang
- b. H_i = Ada Pengaruh media pembelajaran *Ispring Suite* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang

Karena pengujian hipotesis akan dianalisis dengan statistik, maka hipotesis kerja diubah menjadi hipotesis nihil sehingga berbunyi sebagai berikut: “Tidak ada Pengaruh Media Pembelajaran *Ispring Suite* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang.

Tabel 1. Keadaan Populasi

No	Kelas	Jumlah
1.	X Animasi	13
2.	X Tkj Dan Telekomunikasi	15
Jumlah		28

(Sumber: Data dari SMKS Muhammadiyah Sidrap, 2023)

Menurut Sugiyono (2015) Sampel yaitu bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi. Teknik sampling yang di gunakan yaitu sampling jenuh. Dengan teknik penentuan sampel ini dilakukan bilamana semua anggota didalam populasi di gunakan sebagai sample. Maka kelas yang diambil untuk di jadikan sampel adalah siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang yang berjumlah 28 siswa yang nantinya kelas X Animasi akan dijadikan sebagai kelompok control dan kelas X TKJ dan Telekomunikasi akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

2.1. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data didalam penelitian ini yaitu menggunakan tes. Dalam konteks pembelajaran/mengajar tes dapat di gunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes yang akan peneliti lakukan yaitu *post-test* atau dilakukan setelah siswa diberikan materi dan akan dibuktikan dengan memberikan tes pada akhir pembelajaran. *Post-test* sendiri adalah tes yang diberikan setelah pembelajaran dilaksanakan. Tes tersebut berupa tes pilihan ganda (*multiple choice*) dalam tes tersebut berisi sebanyak 20 soal pilihan ganda yang akan diujikan dengan skor 0 jika salah menjawab dan jika benar poinnya 1 jadi jumlah total nilai adalah 20 poin atau skor.

2.2. Teknik Observasi

Teknik Observasi di gunakan untuk bagaimana mendapatkan data – data yang kongkrit tentang keadaan peserta didik didalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran dan jumlah siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang.

2.3. Teknik Dokumentasi

Dalam teknik ini akan mendokumentasikan data yang terkumpul dan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dalam bentuk mean. Adapun langkah-langkah menganalisis data adalah Hasil tes siswa digunakan untuk menentukan klasifikasi nilai siswa. Skor yang didapat peneliti kemudian dikonversi kedalam nilai pada rumus di bawah:

$$N = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan :

N = Nilai siswa
SM = Skor maksimal
SP = Skor perolehan
100 = Skor standar

Untuk bagaimana mengetahui ada tidaknya ketika pengaruh penggunaan media pembelajaran *Ispring Suite 9* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang, Maka digunakan rumus mean sebagai berikut :

$$M_x = \frac{\sum FX}{N_x}$$

$$M_y = \frac{\sum Fy}{N_y}$$

Keterangan :

M_x = Simbol Mean X
M_y = Simbol Mean Y
x = Nilai Variabel x
y = Nilai Variabel y
Σfx = Jumlah frekuensi masing-masing nilai individu x
Σfy = Jumlah frekuensi masing-masing nilai individu y
N_x = Jumlah Individu X
N_y = Jumlah Individu Y.

Hasil analisis data yang di dapat melalui rumus diatas akan di gunakan dalam menguji hipotesis yang telah diajukan. Bilamana hasil pengolahan data kemudian di peroleh lebih besar dibandingkan batas penolakan hipotesis, maka hipotesis yang di ajukan di tolak, akan tetapi jika analisis datanya lebih kecil dibandingkan batas penolakan hipotesis, maka berarti hipotesis yang dianjurkan **diterima**.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yang di lakasanakan dengan menggunakan dokumentasi dan tes sebagai instrumen dalam mengumpulkan data, didapat hasil dibawah ini:

- Data variabel X ialah menggunakan media *Ispring suite* di dalam pembelajaran Seni Rupa (Kelompok Eksperimen).
- Data Variabel Y adalah tidak menggunakan pembelajaran media *Ispring Suite* pada pembelajaran Seni Rupa (Kelompok Kontrol).

Dari penjelasan diatas dalam proses pengambilan data dilakukan dengan tes pada akhir pembelajaran setelah peserta didik diberikan perlakuan menggunakan media pada variabel X dan tanpa perlakuan menggunakan media pada variable Y sehingga data yang diambil bisa akurat untuk melihat bagaimana pengaruh media *Ispring suite* dalam pembelajaran Seni Rupa, pada proses dokumentasi semua kegiatan pada proses penelitian ini didokumentasikan sebagai bahan untuk penulisan penelitian mulai dari data-data yang diperlukan maupun data-data yang dijadikan sebagai rujukan dalam proses penelitian.

Untuk memudahkan proses analisis maka data yang terkumpul tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Ispring Suite* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMKS

Muhammadiyah Rappang terlebih dahulu akan disajikan data yang telah terkumpul kemudian dianalisis. Dianjurkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus mean sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai hasil belajar siswa *kelompok eksperimen* dan *kelompok kontrol*

No.	Nilai Kelompok Eksperimen(X)		Nilai Kelompok Kontrol (Y)	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai
1	19	95	10	50
2	17	85	11	55
3	15	75	9	45
4	16	80	10	50
5	15	75	16	80
6	17	85	14	70
7	18	90	13	65
8	18	90	10	50
9	17	85	15	75
10	15	75	12	60
11	18	90	8	40
12	15	75	5	25
13	14	70	7	35
14	18	90		
15	18	90		

Untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media *Ispring suite* terhadap hasil belajar Seni Rupa . kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang” maka data pada Tabel 2 di atas akan diolah dengan tabel perhitungan Mean sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Perhitungan Mean

Kelompok Eksperimen(x)		Hasil Belajar X/Y	Kelompok Kontrol (y)	
Fx	F		F	Fy
0	0	100	0	0
540	6	90	0	0
320	4	80	1	80
280	5	70	2	140
0	0	60	2	120
0	0	50	4	200
0	0	40	2	40
0	0	30	1	30
0	0	20	1	20
1140	15	Σ	13	630

Berdasarkan Tabel 3, Mean atau nilai rata-rata di hitung seperti berikut ini:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N_x} = \frac{1140}{15} = 76$$

$$M_y = \frac{\sum fy}{N_y} = \frac{630}{13} = 48$$

Berdasarkan dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa peserta didik/siswa kelompok eksperimen mempunyai rata-rata 76 sedangkan kelompok kontrol mempunyai nilai rata-rata 48. Hasil perhitungan mean pada Tabel 2, nilai tertinggi kelompok eksperimen adalah 90 dan nilai terendah yaitu 70. Sedangkan nilai tertinggi dalam kelompok kontrol adalah 80 dan nilai terendah 20. Nilai ini

berindikasi pada nilai rata - rata. Sehingga di ketahui bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen 76 sedangkan kelompok control mempunyai nilai rata-rata 48.

Syarat uji hipotesis sebelumnya dikemukakan bahwa jika $Mx \geq My = H1$ diterima, H_0 ditolak, dan jika $Mx < My = H1$ ditolak H_0 diterima. Dengan demikian data dinyatakan bahwa hipotesis kerja ($H1$) diterima dan hipotesis Nihil (H_0) ditolak ($Mx > My$, $76 > 48$).

Berdasarkan kenyataan-kenyataan tersebut maka hipotesis kerja berbunyi: Ada pengaruh Penggunaan media pembelajaran *Ispring Suite* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMK Muhammadiyah Rappang, **diterimah**. Hipotesis Nol berbunyi: “tidak ada pengaruh dalam Penggunaan media pembelajaran *Ispring Suite* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMK Muhammadiyah Rappang, **ditolak**. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Ispring Suite* Berperngaruh dan dapat digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa siswa kelas X SMK Muhammadiyah Rappang”.

4. KESIMPULAN

Secara umum atau kebanyakan guru-guru masa kini mereka sudah berusaha dan memaksimalkan dalam menerapkan model-model belajar yang inovatif dan kreatif yan disesuaikan pada kurikulum 2013 yang saat ini diharuskan para tenaga pendidikan menciptakan kreatifitas dalam pembelajaran sehingga siswa mampu menonjolkan potensinya sendiri, namun guru saat ini masih sedikit kesulitan ketika ingin menerapkannya. Kesulitan itu kerkadang dan biasa di akibatkan karena kurang dalam bimbingan dan pelatihan dalam pengimplementasian model belajar yang inovatif selain itu terkadang sarana dan prasarana sekolah yang kurang untuk menerapkannya. Maka dari permasalahan tersebut salah satu upaya untuk membuat pembelajaran yang kreatif dan inovatif dilakukan terobosan dengan memanfaatkan media pembelajaran *Ispring Suite* yakni aplikasi yang mampu memberikan model pembelajaran baru sehingga para siswa memiliki pengalaman baru dalam proses belajarnya. Aplikasi ini bermanfaat secara penuh /optimal untuk disarankan agar dapat memberikan nuasa baru serta mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Seni Rupa.

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka di simpulkan bahwasannya berdasarkan hasil penelitian ini, sesuai dengan hasil uji hipotesis melalui analisis data diperoleh nilai rata - rata dari kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa dari kelompok control yakni $Mx = 76 > My = 48$. Dari Perbedaan nilai tersebut ini menunjukkan bahwa “Ada pengaruh dalam penerapan media *Ispring Suite* pada pembelajaran Seni Rupa kelas X SMKS Muhammadiyah Rappang”.

DAFTAR PUSTAKA

- Askarasoft. (2019). *Panduan Aplikasi Suite 9* . <https://ispringindonesia.com/panduan-aplikasi-ispring-suite-9-bag-1/>. Diakses pada 12 Agustus 2023
- Askarasoft. (2019). *Panduan Aplikasi Suite 9* . <https://ispringindonesia.com/panduan-aplikasi-ispring-suite-9-bag-2/>. Diakses pada 12 Agustus 2023
- Askarasoft. (2019). *Panduan Aplikasi Suite 9* . <https://ispringindonesia.com/panduan-aplikasi-ispring-suite-9-bag-3/>. Diakses pada 12 Agustus 2023
- Atiqah wardah. (2021). *Pengaruh Media Ispring Suite 9 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Romang Pappoa*. Tesis Unismuh Makassar. Diunduh 17 April 2023
- Dasmo, dkk (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9*. Tesis, Unindra Jakarta Timur.,<http://www.proceeding.unindra.ac.id> Diunduh 16 Mei2023
- Sam, H., Usman, M., & Hanafi, N. (2023). Pengaruh flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Education Technology*. 22(1), 235-246. <https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/article/view/991/739>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. <https://pdfcoffee.com/metode-penelitian-pendidikan-sugiyono-2015-bagian-2pdf-pdf-free.html>
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (1). (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang*

Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (1).

- Usman, M. (2022). Metode Penelitian Pendidikan. In *Program Studi Teknologi Pendidikan* (Vol. 1 PP. 235-246) Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
- Zulkifli, N., Handy, F., Usman, M., Anna, P., & Hasni. (n.d). Monograf Konsep Dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Komputer Grafis. Purbalingga Indonesia.
<https://pdfcoffee.com/metode-penelitian-pendidikan-sugiyono-2015-bagian-2pdf-pdf-free.html>

Halaman Ini Dikosongkan