
Pemanfaatan *iSpring Suite 9* Dalam Pembelajaran Fisika Di SMAN 1 Gunung Meriah

Malahayati¹, Fathiah², Fathurrahman³, Arika Dhien Sartika⁴

^{1,2,4} Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

³ Universitas Syiah Kuala

e-mail: Malahayati_umar@ar-raniry.ac.id¹, fathiah@ar-raniry.ac.id²,
Fathurrahman@unsyiah.ac.id³, arikadhien@gmail.com⁴

Diterima: 13-07-2022

Disetujui: 31-07-2022

Diterbitkan: 10-08-2022

Abstract

The development of information technology has given positive changes to the field of education. The lack of mastery of technology both in terms of designing or implementing learning results caused less teacher competence and the achievement of student learning outcomes. Utilization of iSpring Suite application is based on the limitations of teachers in designing and compiling learning media. Thus, teachers are required to be able to adapt to the use of digital technology in the world of education. This study aims to facilitate the evaluation of Physics learning by using the iSpring Suite software which used laptop as a server (local hosting) and displaying student scores without the teacher checking manually. In addition, the iSpring Suite could also be used to create learning media in the form of an attractive ebook with available features. The method used in this study is a quantitative method. The sample in this study consisted of three classes, two experimental classes, namely XI IPA 3, XI IPA 4 and one control class, namely XI IPA 2. The data was collected by using interviews, test questions and student response questionnaires. The result of students' responses to ebooks and iSpring Suite-assisted evaluation proved that 79% in class XI IPA 3 agreed. Based on the data, it can be concluded that iSpring Suite can be used as an alternative application in making media and material evaluation quizzes. It is also recommended that this application can be continued its application to other subjects.

Key Words: Learning, iSpring Suite, Physics, Learning Outcomes

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah memberi perubahan positif untuk bidang pendidikan. Lemahnya penguasaan teknologi baik dalam hal merancang atau menerapkan pembelajaran mengakibatkan kurangnya kompetensi guru dan ketercapaian hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan *iSpring Suite* didasarkan pada keterbatasan guru dalam merancang dan menyusun media pembelajaran. Sehingga, guru dituntut harus mampu beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan evaluasi pembelajaran Fisika menggunakan software *iSpring Suite* dengan menjadikan laptop sebagai *server (local hosting)* dan menampilkan nilai peserta didik tanpa guru memeriksa secara manual. Selain itu melalui *iSpring Suite* juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa *ebook* yang menarik dengan fitur yang telah tersedia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari tiga kelas, yaitu dua kelas eksperimen yaitu XI IPA 3, XI IPA 4 dan satu kelas kontrol yaitu XI IPA 2. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, soal tes dan angket respon peserta didik. Hasilnya respon peserta didik terhadap *ebook* dan evaluasi berbantuan *iSpring Suite* sebesar 79% pada kelas XI IPA 3. Berdasarkan data, dapat disimpulkan bahwa *iSpring Suite* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam pembuatan media dan kuis evaluasi materi. Disarankan aplikasi ini dapat diteruskan penerapannya pada mata pelajaran lainnya.

Kata Kunci: Pembelajaran, iSpring Suite, Fisika, Capaian Pembelajaran

Pendahuluan

Pada saat ini, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mempengaruhi semua aspek termasuk bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Namun sayangnya kondisi saat ini yang dihadapi adalah kurangnya inovasi pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah keterbatasan dalam merancang dan menyusun media pembelajaran serta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai (Mulyanta & Marlon, 2013). Akibatnya, capaian pembelajaran di sekolah menjadi kurang optimum. Dalam situasi saat ini guru harus beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi digital di dalam pendidikan dengan berbagai upaya agar terciptanya kondisi belajar yang efektif.

Berdasarkan hasil pengamatan, pada SMAN 1 Gunung Meriah ditemukan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran karena guru belum cukup menguasai cara menggunakan media ajar tersebut. Sedangkan media pembelajaran sangat penting dalam rangka meringankan guru pada saat menjelaskan atau menguraikan konsep didalam proses pembelajaran. Terutama penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Fisika belum cukup membantu memudahkan guru. Hal ini bermakna peserta didik kurang tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran guru menggunakan metode konvensional sehingga perhatian peserta didik terhadap pelajaran lama kelamaan akan menurun, pasif atau tidak ada *feedback*, minat belajar tidak ada dan cenderung akan bosan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media *iSpring suite 8* Terhadap hasil Belajar Sejarah Kelas X SMA Negeri 5 Pontianak (Damayani, E., 2018) diperoleh nilai rata-rata *posttest* atau setelah adanya penerapan media *i-spring suite 8* sebesar 84.57 dibandingkan nilai rata-rata *pretest* atau menggunakan model konvensional sebesar 69.05. Selanjutnya penelitian yang berjudul Terapan Media Interaktif Berbasis *i-Spring Quizmaker* dalam Proses Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Jaringan Dasar (Pratiwi, O., 2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *i-Spring Quizmaker* dapat meningkatkan hasil belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menerapkan proses pembelajaran Fisika di SMAN gunung Meriah dengan memanfaatkan teknologi digital berbasis server (*local hosting*) *iSpring Suite 9* untuk meninjau seberapa besar pengaruh teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam aspek penilaian yang dilakukan oleh guru. Peneliti memanfaatkan *iSpring Suite 9* dalam bentuk *quiz offline* dan *e-book* yang tidak memerlukan jaringan internet dan disesuaikan dengan *software* pendukung yang akan membuat tampilan menjadi lebih menarik. Pada *quiz offline* dikemas dengan waktu pengerjaan soal yang telah ditetapkan agar peserta didik dapat fokus untuk mengerjakan soal untuk tepat waktu.

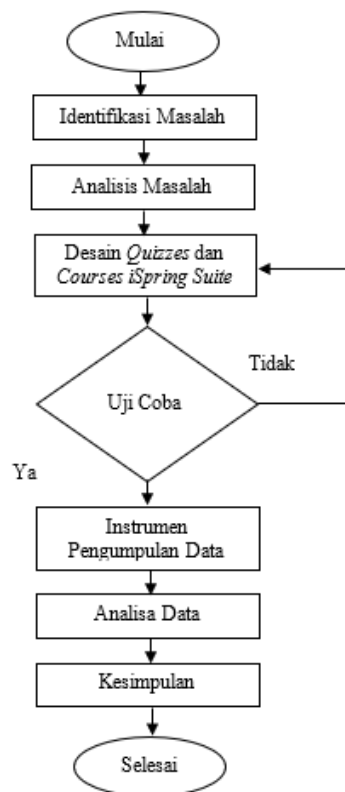
Studi Pustaka

iSpring Suite merupakan sebuah *authoring toolkit* yang dihasilkan oleh *Pro iSpring* sebagai *developer* untuk mengembangkan *e-learning* profesional sebagai alat dan bahan kursus dalam *power point* yang dapat digunakan dengan mandiri, kursus ini berbentuk kuis, survey, yang interaktif (Pratiwi, O., 2019). Berbagai fitur ditawarkan oleh *iSpring*, salah satunya adalah versi *iSpring Suite 9*. Aplikasi ini mempunyai berbagai fitur kebutuhan *e-learning* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi *iSpring Suite Quiz maker* dapat digunakan untuk membuat tes maupun kuis dalam beberapa bentuk diantaranya: (1) *Multiple Choice*; (2) *Multiple Respon*; (3) *True/False*; (4) *Short Answer*; (5) *Numeric*; (6) *Sequence*; (7) *Matching*; (8) *Fill in the Blanks*; (9) *Select from Lists*; (10) *Drag the Words*; (11) *Hotspot*; (12) *Drag and Drop*; (13) *Likert Scale*; (14) *Essay*. Selain itu, *iSpring Suite* dapat mengkonversi *file* powerpoint menjadi bentuk yang lebih

atraktif, sehingga pengguna dapat menggunakannya baik secara langsung maupun dioptimalkan untuk pembelajar dan berinteraksi langsung terhadap materi yang akan disampaikan nantinya ditambah dengan materi pokok dalam *powerpoint*.

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode ini dipilih karena untuk menilai ada tidaknya pengaruh tindakan bila dibandingkan dengan tindakan yang lain. Menurut Ari Kunto penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya (Sinta Rosanti, Nizar Alamhamdani, 2020). Bentuk eksperimen dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*) yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Dan sampel yang akan dipakai adalah kelas biasa (konvensional) sebanyak 1 kelas dan kelas eksperimen sebanyak 2 kelas. Diagram alir penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Perencanaan Pemanfaatan *iSpring Suite*

Populasinya dalam penelitian adalah semua peserta didik kelas XI SMAN 1 Gunung Meriah Tahun Ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 8 rombongan belajar berjumlah 237 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu: kelas XI IPA 2, XI IPA 3 dan XI IPA 4, dengan total peserta didik sebanyak 55 orang. Adapun teknik yang digunakan oleh peneliti dalam penentuan sampel adalah *purposive sampling*, artinya teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu. Dalam pengambilan sampel peneliti mengandalkan penilaiannya sendiri (Sugiyono, 2013).

Sampel penelitian terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPA 2 dan 3 sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional artinya materi dan *quiz* diperoleh secara konvensional. Sedangkan kelas eksperimen terbagi dua model, yaitu: kelas XI IPA 3 menggunakan *ispring suite* untuk mendapatkan *e-book* atau materi pelajaran serta *quiz*, sedangkan kelas XI IPA 4 *ispring suite* hanya untuk mendapatkan *e-book* atau materi pelajaran dan *quiz* secara konvensional.

Persentase respon peserta didik terhadap penerapan *ispring suite*, dapat dihitung menggunakan persamaan 1.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan

P = Persentase jawaban siswa

f = Frekuensi jawaban

N = Banyaknya responden.

Setelah persentase diperoleh, penentuan kategori respon siswa menggunakan angket merujuk pada Tabel 1 (Meyla Kurniawati, Harja Santanapurba, 2019).

Tabel 1. Persentase Respon Berdasarkan Kategori

Presentase	Kategori Tanggapan Peserta Didik
81,26% - 100%	Sangat Tinggi
61,51% - 81,25%	Tinggi
43,76% - 61,50%	Rendah
<43,75%	Sangat Rendah

Hasil dan Pembahasan

Dalam pemanfaatan *iSpring* peneliti menjadikan laptop sebagai server (*local hosting*) dengan menggunakan XAMPP, kemudian peneliti juga menggunakan *router* tipe *tp-link wireless N Router* TL-MR3420 sebagai *access point* yang digunakan sebagai titik yang menghubungkan *interface* ke jaringan. *iSpring Suite 9* adalah aplikasi yang digunakan peneliti untuk membuat *quiz* dan *e-book*.

a. Menjadikan Laptop Sebagai Server

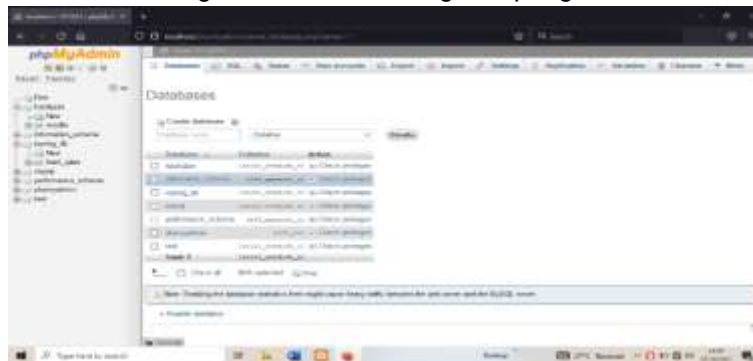
Web Server adalah sebuah mesin yang sudah terpasang perangkat lunak yang bertugas menerima data, umumnya melalui media *browser*. Kemudian mesin tersebut bertugas mengolah data sesuai permintaan dan umumnya mengembalikan data dalam bentuk HTML. Disini peneliti menggunakan XAMPP sebagai *software* yang akan menjadikan laptop sebagai server. Berikut langkah-langkahnya:

1. Install XAMPP terlebih dahulu
2. Setelahnya buka aplikasi tersebut dan klik start pada "Apache" dan "MySQL"



Gambar 2. Tampilan XAMPP

- Langkah selanjutnya adalah membuat *database*. Dibutuhkan *file* seperti tabel *database* dan asset tambahan konfigurasi *database* dengan *iSpring*.



Gambar 3. Tampilan php My Admin

- Selanjutnya klik "*admin*" untuk membuka halaman php my admin untuk membuat *database*. Klik "*new*" "*create database*" (ujian hasil) dan import *file* tabel data (*ispring dB*) seperti pada Gambar 3.

Langkah di atas digunakan untuk menghubungkan *database* dengan *iSpring*. Pada *file* ujian hasil, peneliti memasukkan ke ht docs dengan melakukan *copy paste* (C:\xampp\htdocs).

b. Router sebagai Access Point

Access point merupakan sebuah perangkat yang berfungsi untuk menghubungkan beberapa *interface* ke dalam jaringan yang sama. Disini peneliti menggunakan *tp-link wireless N Router TL-MR3420*. Router ini yang nantinya akan diaktifkan dan diakses oleh peserta didik dan terhubung ke jaringan yang sama tanpa internet.

c. IP Address

Internet Protocol Address adalah label numerik yang ditetapkan untuk setiap perangkat yang terhubung ke jaringan. Diperlukan *IP Address* spesifik supaya bisa diakses. Dengan langkah langkah sebagai berikut:

- Buka *Network & Internet Setting*;
- Setelah itu klik *Change Adaptor Option*;
- Pada IPv4 mengubah IP nya menjadi 192.168.0.199 seperti pada Gambar 4;



Gambar 4. Tampilan IPv4

d. *iSpring Suite*;

Pada *iSpring Suite*, ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pembuatannya, yaitu:

1) Pembuatan Soal

Adapun Langkah-langkah pemanfaatan *iSpring suite Quizmaker* untuk pembuatan soal adalah sebagai berikut:

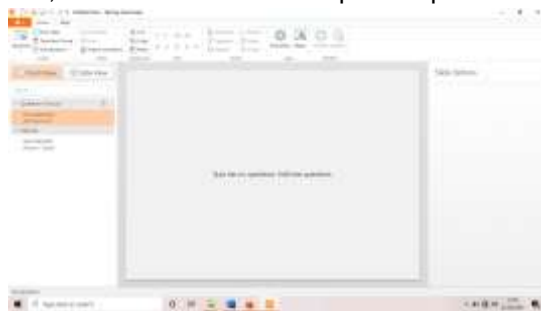
Pertama, buka aplikasi *iSpring Suite 9*;

Kedua, pada tab menu sebelah kiri, pilih *Quizzes*;



Gambar 5. Tampilan Quizzes

Ketiga, lalu klik *Graded Quiz*, maka akan muncul tampilan seperti Gambar 6;



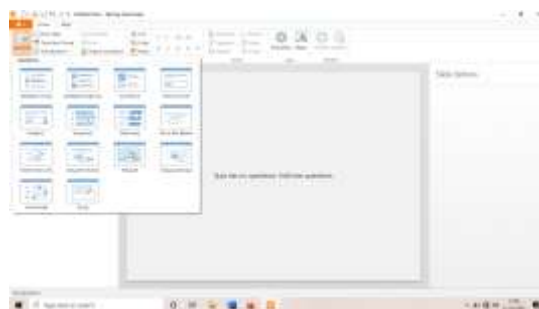
Gambar 6. Tampilan Graded Quiz

Keempat, sebelum memulai pembuatan soal, yang perlu dilakukan adalah men-*setting Quiz* dengan cara klik pada *properties* dan *setting* sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat; Kelima, setelah *setting main* dilanjutkan dengan *setting navigation* pada *icon player*. Klik *submit all once*, lalu centang *Allow user to finish without answer all question*. Dengan demikian, meski soal tidak dijawab peserta didik tetap dapat men-*submit* hasilnya. Jika tidak dicentang, maka jika salah satu soal belum terjawab, peserta didik tidak dapat menekan tombol *submit all*. Kemudian klik *Apply and Close*;



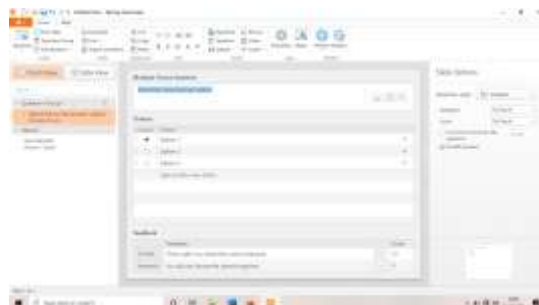
Gambar 7. Tampilan Menu *Navigator* Pada Icon Player

Keenam, membuat soal. Tersedia 14 tipe soal. Untuk membuat pertanyaan dengan klik pada tombol tipe soal tersebut, disini peneliti memilih *multiple choice*;



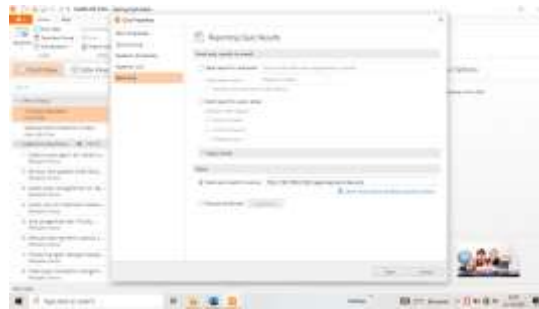
Gambar 8. Tampilan Pilihan Bentuk Question

Ketujuh, untuk jenis pertanyaan *multiple choice*, hanya memasukkan pertanyaan kemudian tentukan pilihan jawaban dari pertanyaan;



Gambar 9. Tampilan Bentuk Pertanyaan *Multiple Choice*

Kedelapan, dalam penyajian soalnya menggunakan *server*, maka perlu di-*setting* agar nilai peserta didik langsung ditransfer ke *server*, penyettingan itu pada tampilan *properties*;
Kesembilan, setelah membuka tampilan *Properties*, klik menu *reporting* dan beri centang pada kolom *other* kemudian, *send quiz to server* dengan IP Address <http://192.168.0.199/mapel/laporan/index.php> kemudian *save*.



Gambar 10. Tampilan Reporting Pada *iSpring Suite*

Kesepuluh, penerbitan quiz. Agar quiz bisa digunakan maka harus di-*publish* ke desktop.

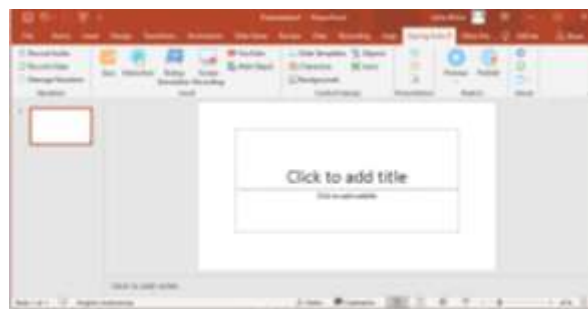
Selanjutnya pembuatan Bahan Ajar. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan bahan ajar pada *iSpring Suite* adalah:

- a) Buka aplikasi *iSpring Suite*
- b) Pada tab menu sebelah kiri, klik *Courses*



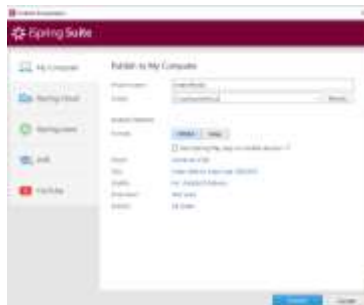
Gambar 11. Tampilan menu Courses pada *iSpring Suite*

- c) Klik *new Courses*, maka tampilan yang terbuka adalah *power point*



Gambar 12. Tampilan *Power Point* yang Terhubung dengan *iSpring Suite*

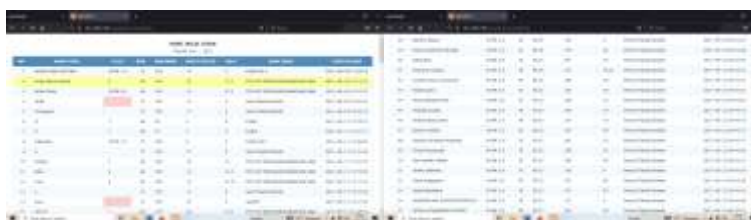
- d) Disini, peneliti membuat bahan ajar semenarik mungkin dengan menu yang sudah disediakan pada tampilan *power point* yang terhubung dengan *iSpring Suite*.
- e) Langkah yang sama berikutnya adalah *publishing*



Gambar 13. Tampilan Menu *Publishing* Bahan Ajar

e. Nilai terkirim ke *Server*

Tampilan nilai ujian akan terkirim ke *server* tanpa harus guru memeriksa jawaban peserta didik secara manual. Dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Hasil Nilai Peserta Didik

e. Data Angket Respon Peserta didik

Setelah dilakukan penelitian dan pembagian angket respon peserta didik maka diperoleh hasil:

1) Kelas kontrol

Data dari kelas kontrol, yaitu kelas yang menggunakan pembelajaran secara konvensional diperoleh dari peserta didik kelas XI IPA 2. Data selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Respon Peserta didik Kelas XI IPA 2

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jmlh	Skor maksimum	%	
AM	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	75	80	94	
SL	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	3	4	3	3	62	80	78	
GL	2	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	2	3	2	3	1	2	3	3	4	49	80	61	
ES	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	60	80	75	
FA	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	3	3	4	3	4	4	4	4	72	80	90	
RH	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	58	80	73
EM	2	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	67	80	84	
SS	4	3	4	3	4	2	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	4	65	80	81	
RH	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	3	3	3	4	3	65	80	81	
NV	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	58	80	73	
SV	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	38	80	48	
RY	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	4	4	4	3	71	80	89	
UM	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	64	80	80	
SA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	64	80	80	
ND	4	3	4	3	4	2	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	68	80	85	
AN	2	3	1	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	58	80	73	

AF	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	63	80	79
RQ	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	58	80	73
RS	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	55	80	69
Jumlah	5	5	6	5	6	5	6	5	6	6	5	4	5	6	6	5	5	6	6	6			
Skor max	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7			
%	7	7	8	7	8	6	8	6	7	8	7	6	7	8	8	6	7	7	8	8			
Rata-rata	7	7	4	6	2	8	7	6	9	2	1	2	5	3	2	6	6	9	4	6			
																							77

2) Kelas Eksperimen.

Terdapat dua kelas eksperimen yaitu kelas XI IPA 3 menggunakan *ispring suite* untuk mendapatkan *e-book* atau materi pelajaran serta *quiz*. Data selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Respon Peserta didik Kelas XI IPA 3

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	jmlh	Skor max	%			
AR	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63	68	93			
IL	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	57	68	84			
FE	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	64	68	94			
VI	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	46	68	68			
AN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	52	68	76			
CT	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	52	68	76			
DO	4	3	2	3	3	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	55	68	81			
RZ	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	50	68	74			
FA	4	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	50	68	74			
GE	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	60	68	88			
AY	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	52	68	76			
DI	4	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	49	68	72			
FI	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	59	68	87			
DE	3	3	2	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	50	68	74			
KH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	50	68	74			
Jumlah	53	49	42	48	51	47	49	50	45	38	46	48	46	46	50	51	50						
Skor max	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60						
%	88	82	70	80	85	78	82	83	75	63	77	80	77	77	83	85	83						
Rata-rata	79																						79

Sedangkan kelas XI IPA 4 *ispring suite* hanya untuk mendapatkan *e-book* atau materi pelajaran dan *quiz* secara konvensional. Data selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Respon Peserta didik Kelas XI IPA 4

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	jmlh	Skor max	%
RZ	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	3	42	64	66
RI	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	46	64	72
OB	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	52	64	81
NI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	46	64	72
WI	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	64	94
RH	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	43	64	67
NR	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	52	64	81
NA	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	44	64	69
RY	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	45	64	70
RS	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	42	64	66
SI	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	4	4	2	4	54	64	84
AB	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	64	72
RK	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	48	64	75
RM	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	49	64	77
PU	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	1	3	3	46	64	72
SA	3	2	1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	38	64	59
ZI	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3	2	1	36	64	56
FA	3	3	1	3	2	2	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	46	64	72
RU	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64	100
RO	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	56	64	88
Jumlah	62	61	60	62	56	57	62	60	64	60	55	60	58	56	59	63			
Skor max	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80			
%	78	76	75	78	70	71	78	75	80	75	69	75	73	70	74	79			
Rata-rata	75																		75

Keterangan:

- 4 : Sangat Setuju
- 3 : Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 1 : Sangat Tidak Setuju

Kesimpulan

Adapun kesimpulan penelitian ini adalah pemanfaatan *iSpring Suite* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembuatan media pembelajaran dan *quiz* evaluasi. Materi yang disampaikan lebih menarik jika dibandingkan dengan metode konvensional. Sedangkan pada saat *quiz offline* membuat peserta didik merasa tertantang untuk mengerjakan soal dengan tepat waktu, terhindar terjadinya kerjasama dan hasil nilai peserta didik secara otomatis dapat terlihat. Berdasarkan data angket respon peserta didik rata-rata respon pada kelas XI IPA 2 sebesar 77%, kelas XI IPA 3 sebesar 79%, dan kelas XI IPA 4 sebesar 75%. Berdasarkan data tersebut, persentase respon yang paling tinggi berada pada kelas yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* untuk mendapatkan materi dan evaluasi berupa kuis.

Referensi

Meyla Kurniawati, Harja Santanapurba, Elli Kusumawati. (2019). Penerapan *Blended Learning* Menggunakan Model *Flipped Classroom* Berbantuan *Google Classroom* Dalam

- Pembelajaran Matematika SMP. *EDUMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(1), 8-19.
- Mulyanta & Marlon. (2013). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran kolaborasi*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Pratiwi, Okta. (2019). *Terapan Media Interaktif Berbasis Ispring Suite Quizmakker Dalam Proses Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X SMKN 8 Semarang*. Skripsi.
- Riduwan. (2016). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sinta Rosanti, Nizar Alamhamdani, dan Maskur. (2020). "Penerapan Multimedia Interaktif ISpring Suite 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Bahasa Inggris Pada Pokok Bahasan Ofering Help Di Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pelajaran*. 5(1) 916-926.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Ulyana (2021). *Pengembangan Media Power Point Berbasis Ispring suite dalam pembelajaran Memahami Teks Berita untuk Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya*. Palembang: Universitas Sriwijaya