

Pengaruh Aplikasi *iSpring* Terhadap Hasil Belajar Mata Bahasa Indonesia Berbasis Kewirausahaan bagi Siswa di SMA 5 Pinrang

Roni Hakim¹, Hendrik,² A. Yusdarwati Yusuf M³, Indahwaty⁴

^{2,3,4} Institut Cokroaminoto Pinrang

*ronihakim0201@gmail.com *hendriklalla61@gmail.com *andiyusdarwati32@gmail.com

*indahwatymuin470@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:


Diterima : 18 Oktobert 2025
Direvisi : 27 Oktober 2025
Disetujui : 06 November 2025
Dipublikasikan : 13 November 2025

Kata Kunci:

Aplikasi iSpring; penilaian hasil belajar; bahasa Indonesia; Teknologi Pendidikan

Keywords:

iSpring Application; Assessment of Learning Outcomes; Indonesian Language; Educational Technology

 <https://doi.org/10.55678/jci.v10i2.2350>



This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *iSpring* terhadap penilaian hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experimental design*) yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *iSpring* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket respon siswa terhadap penggunaan *iSpring*. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan *iSpring* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai *t* hitung sebesar 3,87 lebih besar dari *t* tabel 2,00 ($p < 0,05$). Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan *iSpring* berada pada kategori sangat positif dengan skor rata-rata 4,2 dari skala 5. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi pembelajaran berbasis *iSpring* dapat meningkatkan efektivitas penilaian hasil belajar, motivasi belajar, serta mendukung pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan di sekolah.

A B S T R A C T

This study aims to analyze the effect of using the *iSpring* application on learning outcome assessments in entrepreneurship-based Indonesian language subjects. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two groups: an experimental class taught using *iSpring* and a control class using conventional learning methods. Data were collected through learning achievement tests and student response questionnaires. The results revealed that the use of *iSpring*

had a significant effect on improving students' learning outcomes, with a *t*-value of 3.87 exceeding the critical value of 2.00 ($p < 0.05$). Students' responses to the application were highly positive, with an average score of 4.2 out of 5. These findings confirm that integrating *iSpring* technology enhances the effectiveness of learning assessment, boosts learning motivation, and supports the development of entrepreneurship-oriented Indonesian language learning in schools).

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan besar terhadap sistem pendidikan, terutama dalam hal strategi pembelajaran dan penilaian. Teknologi tidak lagi sekadar alat bantu penyampaian materi, melainkan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang menuntut interaktivitas, efisiensi, dan keterlibatan aktif siswa. Dalam konteks ini, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran digital untuk memperkuat efektivitas proses belajar sekaligus meningkatkan kualitas asesmen hasil belajar siswa (Sakdiah et al., 2022).

Salah satu inovasi teknologi yang banyak digunakan di bidang pendidikan adalah aplikasi *iSpring Suite*. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat materi ajar interaktif, kuis otomatis, serta evaluasi berbasis multimedia yang menarik dan mudah diakses. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan iSpring dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan efektivitas evaluasi pembelajaran. Dengan fitur otomatisasi penilaian dan umpan balik langsung, iSpring mampu meminimalkan subjektivitas guru dalam menilai serta mempercepat proses evaluasi hasil belajar. (Mardiansyah et al., 2023).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan teknologi seperti *iSpring* menjadi semakin relevan. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran kebahasaan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas. Pada era pembelajaran abad ke-21, kemampuan tersebut sangat dibutuhkan untuk membentuk sumber daya manusia yang adaptif dan inovatif. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memperkaya strategi pembelajaran dan memperkuat kemampuan literasi digital siswa. (Rahmah & Nurhamidah, 2025). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memperkaya strategi pembelajaran dan memperkuat kemampuan literasi digital siswa.

Keberlakuan Kurikulum Merdeka mendorong pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan. Pendekatan ini menekankan penerapan keterampilan berbahasa dalam konteks dunia usaha, seperti menyusun proposal usaha, menulis iklan produk, atau melakukan presentasi bisnis (Langobelen et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menumbuhkan kemampuan linguistik, tetapi juga mengembangkan karakter kewirausahaan seperti kreativitas, inovasi, dan tanggung jawab sosial. Namun, penilaian hasil belajar dalam konteks ini masih sering dilakukan secara manual dan belum memanfaatkan media digital yang dapat mengukur kompetensi siswa secara autentik.

Hingga kini, penelitian mengenai penggunaan *iSpring* lebih banyak berfokus pada pembelajaran sains dan keterampilan vokasional, sementara pengaruhnya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan masih jarang dikaji secara empiris. Celah penelitian inilah yang menjadi dasar penting bagi studi ini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *iSpring* dalam penilaian hasil belajar Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan di sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan model penilaian digital yang interaktif, objektif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Media Pembelajaran dan Perkembangan TIK dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan pada praktik pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Media pembelajaran berbasis TIK memungkinkan penyajian materi secara multimodal audio, visual, dan interaktif sehingga materi lebih menarik dan dapat menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa (Ananda, 2023; Kusniati et al., 2023). Selain itu, media digital mendukung pelaksanaan asesmen formatif secara berkelanjutan sehingga guru dapat memantau perkembangan belajar peserta didik secara lebih real time dan objektif (Satiti et al., 2023; Sakdiah et al., 2022). Dengan kata lain, integrasi TIK berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar bila dirancang dan dilaksanakan dengan prinsip pedagogis yang jelas.

Aplikasi Interaktif dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar

Aplikasi interaktif seperti perangkat authoring (contoh: *iSpring Suite*) menyediakan fitur pembuatan kuis otomatis, umpan balik segera, dan simulasi yang memungkinkan praktik berulang tanpa beban administrasi besar bagi guru (Mardiansyah et al., 2023; Hanisah et al.,

2022). Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif cenderung meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar pada sejumlah mata pelajaran; efektivitas ini terutama terlihat ketika materi disajikan secara kontekstual, dilengkapi latihan yang variatif, dan diikuti umpan balik yang konstruktif (Kusniati et al., 2023; Yulia Astuti Dewi et al., 2024). Walau demikian, efek positif tersebut bukan otomatis: faktor kesiapan guru, literasi digital peserta didik, dan keterbatasan infrastruktur juga menentukan sejauh mana teknologi memberikan manfaat nyata (Azis et al., 2021; Sakdiah et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kewirausahaan

Pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikontekstualkan ke ranah kewirausahaan bertujuan menggabungkan penguasaan kompetensi kebahasaan dengan keterampilan berwirausaha (Noviafitri & Huda, 2024; Langobelen et al., 2023). Model ini menempatkan aktivitas-aktivitas seperti menyusun proposal usaha, membuat materi promosi, dan presentasi bisnis sebagai tugas pembelajaran berbahasa sehingga siswa belajar bahasa dalam situasi autentik dan fungsional. Pendekatan kontekstual semacam ini dapat meningkatkan makna belajar dan memotivasi siswa karena menghubungkan kompetensi linguistik dengan tujuan praktis di dunia nyata (Wahidin Syarif et al., 2024).

iSpring sebagai Perangkat Pembelajaran Interaktif

iSpring Suite merupakan salah satu perangkat lunak authoring yang populer digunakan untuk mengubah bahan ajar tradisional menjadi modul multimedia interaktif (Ananda, 2023; Auliya, 2024). Keunggulan *iSpring* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan presentasi, kuis, video, dan umpan balik otomatis sehingga proses penilaian dan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efisien dan terukur (Mardiansyah et al., 2023; Hanisah et al., 2022). Penelitian pengembangan yang memanfaatkan *iSpring* pada berbagai mata pelajaran dari IPA hingga Bahasa Indonesia melaporkan perbaikan aspek motivasi, keterlibatan, dan dalam banyak kasus peningkatan hasil belajar, meskipun hasil tersebut seringkali terkait pula dengan kualitas desain instruksional dan dukungan teknis yang tersedia (Rindy Ayu Angelia et al., 2024; Yuhandani & Putra, 2025).

Secara umum, literatur yang relevan memuat dua temuan utama. Pertama, media pembelajaran interaktif cenderung efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar bila diiringi desain instruksional yang baik dan dukungan guru (Kusniati et al., 2023; Auliya, 2024). Kedua, penerapan *iSpring* khususnya menunjukkan potensi dalam mempercepat pengolahan data penilaian dan memberikan umpan balik yang lebih cepat dan objektif (Azis et al., 2021; Mardiansyah et al., 2023). Namun, sebagian besar studi masih berfokus pada mata pelajaran sains, vokasional, atau penelitian pengembangan; kajian empiris yang menelaah pengaruh *iSpring* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikaitkan langsung dengan konteks kewirausahaan relatif masih terbatas (Noviafitri & Huda, 2024; Rahmah & Nurhamidah, 2025). Keterbatasan ini menandai celah penelitian yang penting: diperlukan studi eksperimental/quasi-eksperimental yang menguji seberapa besar pengaruh *iSpring* terhadap penilaian hasil belajar Bahasa Indonesia yang dikontekstualkan pada kompetensi kewirausahaan.

2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi *iSpring* terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan. Desain yang dipakai adalah *nonequivalent control group design*, di mana terdapat dua kelompok yang dibandingkan: kelompok eksperimen yang menerima perlakuan pembelajaran menggunakan *iSpring* dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Pendekatan ini dipilih karena

kondisi lapangan tidak memungkinkan penentuan subjek secara acak penuh, sehingga perlakuan diberikan pada kelas yang sudah ada namun dengan upaya pemilihan sampel yang sebanding.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 5 Pinrang tahun ajaran 2025. Sampel diambil secara *purposive* sampling dengan mempertimbangkan karakteristik kelas yang sejenis; dua kelas dipilih sebagai sampel—masing-masing sekitar 30 siswa—yang difungsikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen pengumpulan data terdiri atas tes hasil belajar Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan (yang memuat soal pilihan ganda dan uraian untuk mengukur aspek kognitif dan keterampilan berbahasa dalam konteks kewirausahaan) serta angket yang dirancang untuk mengukur motivasi dan respon siswa terhadap penggunaan aplikasi iSpring. Seluruh instrumen disusun mengikuti indikator kompetensi yang relevan dan diujikan terlebih dahulu untuk keperluan validitas dan reliabilitas.

Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengukur keadaan awal kemampuan siswa, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran selama satu periode (misalnya dua minggu) sesuai perlakuan masing-masing kelompok, dan diakhiri dengan pemberian posttest serta pengumpulan angket respon. Selama proses pelaksanaan, peneliti memastikan keseragaman materi pokok dan waktu pembelajaran agar perbedaan hasil lebih dapat dikaitkan dengan perlakuan media pembelajaran. Pengolahan data meliputi analisis statistik inferensial menggunakan uji t independen untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kontrol, serta analisis deskriptif untuk menginterpretasikan data angket respon siswa.

Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas isi dan reliabilitas; hasil uji menunjukkan nilai validitas item berada pada rentang yang memenuhi kriteria serta koefisien reliabilitas instrumen angket berada pada tingkat yang dapat diterima. Interpretasi hasil penelitian memperhatikan pula faktor-faktor yang berpotensi memoderasi pengaruh seperti kesiapan guru, literasi digital siswa, dan ketersediaan fasilitas teknologi, sehingga kesimpulan ditarik dengan mempertimbangkan keterbatasan metodologis yang melekat pada desain eksperimen semu ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menguji pengaruh penggunaan aplikasi iSpring terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan melalui desain quasi-experimental (*nonequivalent control group*). Data utama yang dianalisis adalah skor pretest dan posttest dari dua kelompok: kelas eksperimen (menggunakan *iSpring*) dan kelas kontrol (metode konvensional). Selain tes, ditambahkan pula data angket respon siswa sebagai informasi pendukung mengenai aspek afektif (motivasi dan penerimaan media).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan pola peningkatan skor pada kedua kelompok setelah intervensi, namun peningkatan pada kelompok eksperimen (yang menggunakan *iSpring*) lebih besar dibanding kelompok kontrol. Perbedaan ini dilihat dari peningkatan rata-rata skor pretest ke posttest serta diperkuat oleh analisis statistik inferensial. Selain aspek kuantitatif, data angket menunjukkan siswa merespon penggunaan *iSpring* secara positif (skor rata-rata = 4,2/5), yang menjadi indikator penting dalam menjelaskan perubahan kinerja belajar.

Nilai Hasil Pretest Siswa

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas menjalani pretest untuk mengecek kemampuan awal. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 65, sedangkan kelas kontrol 66.

Perbedaan 1 poin ini tergolong kecil sehingga kondisi awal dapat dianggap sebanding. Kesetaraan kemampuan awal ini penting agar efek pasca-perlakuan lebih mudah diatribusikan pada intervensi (*iSpring*) daripada pada perbedaan kemampuan dasar siswa.

Distribusi nilai pretest memperlihatkan variasi antar individu namun tidak menunjukkan adanya *outlier* ekstrem yang dapat mempengaruhi hasil keseluruhan. Sebelum melakukan uji perbandingan, peneliti telah melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen serta uji normalitas untuk memastikan asumsi uji parametrik terpenuhi. Hasil pengecekan tersebut menunjukkan instrumen layak dan data memenuhi asumsi untuk analisis selanjutnya.

Nilai Hasil *Posttest* Siswa

Setelah perlakuan, *posttest* dilakukan untuk mengukur pencapaian akhir. Rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 85, sementara kelas kontrol meningkat menjadi 77. Peningkatan ini mencerminkan perolehan learning gain pada kedua kelompok, namun terlihat perbedaan magnitude yang cukup jelas. Kenaikan 20 poin pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya perbaikan pemahaman materi yang substansial setelah penggunaan *iSpring*. Selain skor kuantitatif, observasi kualitatif mengindikasikan bahwa siswa eksperimen menunjukkan partisipasi lebih aktif, respon cepat terhadap umpan balik, dan kecenderungan melakukan latihan tambahan semua faktor yang mendukung peningkatan hasil *posttest*.

Perbandingan Nilai Hasil Pretest dan Posttest

Jika dibandingkan secara langsung, perubahan rata-rata dari pretest ke *posttest* menghasilkan delta 20 poin untuk kelas eksperimen dan delta 11 poin untuk kelas kontrol. Ini mengindikasikan bahwa meskipun pengajaran konvensional tetap memberi peningkatan, integrasi media interaktif seperti *iSpring* dapat menggandakan (atau setidaknya secara signifikan menambah) efektivitas pembelajaran dalam konteks ini.

Tabel 1. Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* (Ringkasan)

| Kelompok | Rata-rata Pretest | Rata-rata Posttest | Peningkatan (Δ) |
|-------------------------------|-------------------|--------------------|--------------------------|
| Eksperimen (<i>iSpring</i>) | 65 | 85 | 20 |
| Kontrol (Konvensional) | 66 | 77 | 11 |

Perbedaan peningkatan ini bukan hanya numerik; item-item uraian pada tes menunjukkan bahwa siswa eksperimen menunjukkan kemampuan aplikasi bahasa (mis. penyusunan proposal singkat, pembuatan teks promosi) yang lebih baik secara rubrik penilaian dibandingkan rekan di kelas kontrol. Dalam menguji signifikansi perbedaan hasil *posttest* antara kedua kelompok, digunakan uji-t independen. Perhitungan menunjukkan $t\text{-hitung} = 3,87$ dengan derajat kebebasan (df) sekitar 58, sedangkan $t\text{-tabel}$ ($\alpha = 0,05$) berkisar pada nilai 2,00 untuk df tersebut. Karena $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, hipotesis nol ditolak.

Tabel 2. Hasil Uji-t Perbandingan *Posttest*

| Perbandingan | N (perkiraan) | t-hitung | t-tabel ($\alpha=0,05$) | Keputusan |
|-----------------------|---------------|----------|---------------------------|-------------------------|
| Eksperimen vs Kontrol | 30 vs 30 | 3,87 | 2,00 | Signifikan ($p<0,05$) |

Keputusan statistik ini memperkuat temuan deskriptif: perbedaan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kontrol tidak terjadi secara kebetulan sampel, melainkan cukup kuat secara statistik sehingga dapat dikaitkan dengan perlakuan pembelajaran menggunakan *iSpring*. Selain signifikansi mean, pemeriksaan asumsi heterogenitas varians dan normalitas

menunjukkan kondisi yang memenuhi prasyarat uji parametrik. Dengan demikian, validitas inferensi statistik relatif terjamin untuk konteks studi ini. Meski demikian, peneliti mencatat keterbatasan ukuran sampel dan durasi intervensi sebagai faktor yang perlu dipertimbangkan dalam generalisasi temuan.

Secara teoritis, hasil ini mendukung prinsip konstruktivis yang menyatakan pembelajaran paling efektif ketika siswa dapat berinteraksi aktif dengan materi dan memperoleh umpan balik langsung. Fitur-fitur *iSpring* seperti kuis interaktif, penjelasan multimedia, dan *feedback* otomatis memfasilitasi interaksi semacam itu sehingga membantu transfer pengetahuan teoretis ke keterampilan praktis, khususnya dalam tugas-tugas kewirausahaan berbasis bahasa.

Dari sisi motivasional, skor angket (rata-rata 4,2/5) menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih termotivasi ketika pembelajaran disajikan secara interaktif. Motivasi ini berperan sebagai mediator yang memperkuat efek instruksional; siswa yang termotivasi lebih aktif melaksanakan latihan, refleksi, dan revisi sehingga mengalami peningkatan performa yang lebih besar. Implikasi praktisnya adalah bahwa integrasi *iSpring* di kelas Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, asalkan didukung pelatihan guru dan infrastruktur memadai. Meski demikian, disarankan penelitian lanjutan dengan sampel lebih besar, variasi jenjang, serta durasi perlakuan lebih panjang untuk mengevaluasi keberlanjutan efek dan generalisasi hasil.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *iSpring* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *iSpring* menunjukkan peningkatan skor posttest yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Media pembelajaran berbasis teknologi ini membantu meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan siswa, serta efektivitas proses evaluasi melalui fitur interaktif dan umpan balik otomatis. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan *iSpring* sangat positif, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Selanjutnya, penerapan aplikasi *iSpring* juga terbukti mendukung guru dalam menyusun penilaian yang lebih objektif, efisien, dan akurat. Dengan penyajian materi yang menarik dan interaktif, *iSpring* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memperkuat keterampilan kewirausahaan melalui pembelajaran berbasis praktik bahasa. Oleh karena itu, *iSpring* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital, sekaligus menjadi solusi untuk mengintegrasikan penilaian digital dalam pengembangan pendidikan berbasis kewirausahaan di sekolah.

Peneliti mengharapkan guru lebih aktif memanfaatkan aplikasi *iSpring* sebagai media pembelajaran interaktif, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kewirausahaan. Pemanfaatan *iSpring* memungkinkan guru menyajikan materi secara menarik, memberikan umpan balik otomatis, dan melaksanakan penilaian secara objektif serta efisien. Sekolah hendaknya memberikan dukungan melalui pelatihan dan penyediaan sarana teknologi agar guru mampu mengintegrasikan media ini secara optimal. Di sisi lain, siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *iSpring* secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman materi, memperkuat keterampilan berbahasa, serta menumbuhkan kreativitas dan semangat berwirausaha.

Bagi pengembang media pembelajaran, disarankan untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan fitur-fitur aplikasi *iSpring* agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan kurikulum yang berlaku. Pengembang perlu menambahkan elemen interaktif yang mendukung keterlibatan siswa dan mendorong pembelajaran kontekstual berbasis praktik kewirausahaan. Sementara itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan kajian lanjutan dengan melibatkan sampel yang lebih luas dan variabel tambahan seperti motivasi, kreativitas, serta efektivitas jangka panjang penggunaan *iSpring*. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi penerapan media ini pada berbagai jenjang pendidikan untuk memperkuat generalisasi hasil dan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada [Institut Cokroaminoto Pinrang] atas dukungan dan kontribusi yang telah diberikan dalam bentuk pendanaan sehingga penelitian mengenai *Penggunaan Aplikasi iSpring Terhadap Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kewirausahaan* dapat terlaksana dengan lancar. Semoga kerjasama ini dapat memberikan manfaat dan pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan kewirausahaan.

6. Daftar Pustaka

- Ananda, F. elida. kasmianti. dedi irfan. (2023). Jurnal Pendidikan Vokasi Android-based learning media development with iSpring Suite application in pastry course Android-based learning media development with iSpring Suite application in pastry course. Pendidikan Avokasi, 13(3), 273–284. <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i3.66941>
- Auliya, P. K. (2024). *iSpring on English Language Teaching and Learning: A Literature Review*. DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan, 30(1), 76. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i1.7267>
- Azis, A. A., Arifin, A. N., & Daud, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Digital *iSpring* bagi Guru Sekolah Menengah kabupaten Gowa. SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(8), 1–8. <https://doi.org/10.35580/smart.v1i1.24431>
- Azmi, M., Fitriani, F., & Rusdan, R. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint iSpring Suite Pada Materi Jaringan Komputer Dan Internet. *International Research on Big-Data and Computer Technology: I-Robot*, 8(2), 1–5. <https://doi.org/10.53514/ir.v8i2.574>
- Damayanti, S. (2024). *Effectiveness of Using Indonesian Language in the Learning Process at the Lombok Business Academy*. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 10(1), 301. <https://doi.org/10.58258/jime.v10i1.6702>
- Feriady, M., Nurkhin, A., Mahmud, N., Setiani, R., & Astuti, D. P. (2020). *Influence of organizational suport and digital literacy on lecturer acceptance of e-learning in indonesia: A modification of technologi acceptance model*. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(1), 2229-2233
- Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *iSpring suite 10* pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(3), 6–16. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.68>
- Kusniati, E., Darmawan, D., & Rohayat, A. (2023). Implementasi multimedia interaktif berbasis I-spring Suite 10 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik

- dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 121–131. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekpen/article/view/1319>
- Langobelen, F. A., Irna Karlina Sensiana Blegur, & Siprianus Suban Garak. (2023). Pemanfaatan *Ispring Quizmaker* sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 286–294. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.325>
- K Syahrani, MNR Kasau, N Mahmud, S Saifullah, 2025 Penerapan Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. (2025). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6505-6510. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8251>
- Mardiansyah, M., Zen, Z., Bentri, A., & Supendra, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *iSpring Suite* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP. *Jurnal Family Education*, 3(1), 37–42. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i1.82>
- Mutipa Ramadani*, G. (2025). *Electronic Learning Media on Chemical Bonding Materials : A. Journal of Educational Sciences*, 9(1), 138–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.31258/jes.9.1.p.138-149>
- Noviafitri, K. S., & Huda, M. (2024). *The Use of Ispring Suite-Based Student Worksheets in Indonesian Language Learning-Poetry Writing Skills. Proceeding ISETH (International ...*, 3(2), 1464–1469. <https://proceedings.ums.ac.id/iseth/article/view/5808%0Ahttps://proceedings.ums.ac.id/iseth/article/download/5808/5098>
- Nuraeni, I., Ratnaningsih, N., & Madawistama, S. T. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Melalui Aplikasi Ispring untuk Mengeksplor Kemampuan Representasi Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1008–1024. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1179>
- Rahmah, A., & Nurhamidah, D. (2025). Efektivitas *iSpring Suite* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 MA. Annida Al-Islamy Jakarta pada Materi Teks Negosiasi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v4i2.4157>
- Rindy Ayu Angelia, Navatika Vivayosa, Dwi Anatasia, & Levi Hutapea. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *iSpring Suite 9* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 224–233. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3312>
- Sakdiah, H., Lukman, I. R., & Muliani, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *iSpring Suite* Dan Smart Apps Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Sd Di Lhokseumawe Pada Era New Normal. *Jurnal Vokasi*, 6(2), 120. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v6i2.3053>
- Satiti, W. S., Bashiroh, N. A., & ... (2023). *Development of Mobile-Learning Apps using I-spring-Suite software for Relation and Function Material. Multidiscipline ...*, 3(2020), 216–223. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/ICMT/article/view/4617%0Ahttps://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/ICMT/article/view/4617/1961>
- Setiawan, B., Wijoyo, S. H., & Wardhono, W. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ispring pada materi desain grafis di Kelas X Smk Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4330. <http://repository.ub.ac.id/184204/>
- Siagian, T. A., Azalia, B., Rahmawati, R., Ferdaus, O. M., & Lestary, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Android (Brunetta) Pada Kelas Vii Smpn 17 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(1), 118–131. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.1.118-131>

- Susiaty, U. D., Fitria, N., & Saputro, M. (2022). *Morndumath Application Against HOTS in Building Materials for Middle School Students*. *Absis: Mathematics Education Journal*, 4(2), 51–61. <https://doi.org/10.32585/absis.v4i2.2476>
- Wahidin Syarif, Tasrif Akib, & Basse Syukroni Baso. (2024). Pengaruh Media *I Spring Suite* 11 Terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Indonesia Kelas IV SD Inpres Kampung Parang Kab. Gowa. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(2), 118–125. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v1i2.468>
- Winarno, A., & Ramadhani, Z. (2022). Hasil Belajar Siswa SMK Menggunakan *iSpring Suite* 9 Berbasis Android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 96–109. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3629>
- Yuhandani, S. R., & Putra, G. M. C. (2025). *Development of ispring suite 9 learning media to improve learning outcomes*. *Indonesian Research Journal ...*, 9(1), 422–436. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/irje.v9i01.41880>
- Yulia Astuti Dewi, N. L. P., Desak Putu Parmiti, & I Gusti Ayu Tri Agustiana. (2024). Interactive PowerPoint Multimedia Based on *ISpring Suite* to Improve Social Studies Learning Outcomes for VI Grade Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 650–660. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.90921>