

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *iSpring Presenter* terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Laju Reaksi

Sarah Risboru Artauly Sijinjak^{1(*)}, Rudi Munzirwan Siregar²

^{1), 2)} Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Negeri Medan

INFO ARTIKEL

Diterima :

20 Maret 2024

Disetujui :

26 April 2024

Direvisi :

27 April 2024

Dipublikasi :

31 Agustus 2024

Keywords:

Problem Based Learning, Learning Outcomes, Learning Motivation, iSpring Presenter, Reaction Rate

Kata Kunci:

Problem Based Learning, Hasil Belajar, Motivasi Belajar, iSpring Presenter, Laju Reaksi

Corresponden Author:

sarahsijinjak107@gmail.com

ABSTRAK

Abstract: This research aims to determine the differences in learning outcomes and learning motivation of students who are taught with media such as Spring Presenter and PowerPoint and to see the interaction between media and student learning motivation. This research was conducted with samples using two classes, namely experimental class I in class XI IPA 4 and experimental class II in class XI IPA 3 using purposive sampling techniques. Hypothesis testing was carried out using an unpaired t-test (independent t-test). For learning results using Ispring presenter and PowerPoint media, the price is $t = 3.845 < t_{table} = 1.668$, which means that H_a is accepted and H_0 is rejected. In terms of student learning motivation, $t_{count} = 4.94$ and $t_{table} = 1.668$ with the criteria $t_{count} > t_{table}$, H_a is accepted and H_0 is rejected. Furthermore, for the correlation between learning motivation and student learning outcomes taught with the interactive media Ispring Presenter with the criteria if $r_{count} > r_{table}$ ($\alpha = 0.05$) and $db = (n-2)$ it is obtained that $r_{count} = 0.484 > r_{table} = 0.334$ so H_a is accepted and H_0 is rejected so that there is correlation between learning motivation and student learning outcomes who are taught using the problem based learning model assisted by ispring presenter media on reaction rate material.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan media yang *iSpring presenter* dan *Powerpoint* serta melihat interaksi antara media dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan sampel yang digunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen I di kelas XI IPA 4 dan kelas eksperimen II di kelas XI IPA 3 dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Uji hipotesis dilakukan dengan uji-t tidak berpasangan (*independent t-test*). Untuk hasil belajar dengan media *iSpring presenter* dan *PowerPoint* harga $t_{hitung} = 3,845 < t_{tabel} = 1,668$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Pada motivasi belajar siswa diperoleh harga $t_{hitung} = 4,94$ dan $t_{tabel} = 1,668$ dengan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_a diterima dan H_0 ditolak. Selanjutnya untuk korelasi antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media interaktif *ispring presenter* dengan kriteria apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($\alpha = 0,05$) dan $db = (n-2)$ diperoleh $r_{hitung} = 0,484 > r_{tabel} = 0,334$ sehingga

Ha diterima dan H_0 ditolak sehingga ada korelasi antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *iSpring Presenter* pada materi laju reaksi.

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional sedang mengalami perubahan yang cukup mendasar yang diharapkan dapat memecahkan berbagai masalah pendidikan. Masalah pokok yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah yang berhubungan dengan mutu atau kualitas pendidikan yang masih rendah. Dalam tingkat pendidikan sekolah menengah atas, siswa diajarkan berbagai bidang ilmu pengetahuan salah satunya adalah ilmu kimia (Rosmiati, 2022). Mata pelajaran Kimia menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh kebanyakan peserta didik SMA, hal ini disebabkan karena kimia dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit, yang kadang-kadang membuat siswa tidak mau belajar kimia lebih lanjut. Faktor-faktor yang menyebabkan siswa kesulitan belajar kimia antara lain banyak konsep kimia yang bersifat abstrak, tidak semua siswa dapat berpikir dengan baik, dan kurangnya kompetensi guru dalam penguasaan metode pembelajaran. Akibat masalah proses pembelajaran yang tidak efektif akan menyebabkan hasil belajar siswa sukar untuk mencapai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yaitu 75 (kawate dkk, 2022).

Dalam kurikulum 2013 guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran, pelatih, kolaborator, navigator pengetahuan, mitra belajar, pembimbing dan konselor. Dalam kurikulum 2013 guru juga lebih banyak memberikan alternatif dan tanggung jawab kepada setiap siswa dalam proses pembelajaran berlangsung (Sinaga & Albinus, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kimia SMAN 1 Girsang Sipangan Bolon merupakan sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013 disampaikan bahwa siswa masih kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran kimia terutama pada materi Laju Reaksi. Namun dalam setiap proses pembelajaran esensi pendekatan ilmiah masih belum diterapkan. Guru masih cenderung menggunakan proses pembelajaran dengan pendekatan yang berpusat pada guru. Di samping itu, terungkap bahwa kesesuaian model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga tidak memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini akan mengakibatkan hasil belajar siswa sukar untuk mencapai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yaitu 75.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal yang penting sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa secara efektif. PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah autentik atau nyata sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya. Siswa dihadapkan pada suatu masalah yang kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat student centered. Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah realistik, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerja sama dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran (Suswati, 2021).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar, serta membangkitkan minat belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada materi laju reaksi ini adalah *Power Point iSpring*. *iSpring* merupakan alat yang memberikan beberapa fitur pada *power point* yang di dalamnya terdapat tambahan fitur evaluasi penilaian. Media *iSpring* ini akan diintegrasikan ke dalam *Microsoft Powerpoint* (Aritonang & Moondra, 2022). Media pembelajaran interaktif adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek visual, audio, dan video. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran interaktif ini diperlukan untuk meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *iSpring* (Firdha & Zulyusri, 2022).

Hasil belajar merupakan salah satu hasil pengukuran pembelajaran dalam pendidikan. Hasil belajar yang optimal merupakan tujuan utama yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, membantu kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Harahap & Anggi, 2020).

Dengan menggunakan multimedia *PowerPoint iSpring* diharapkan siswa lebih termotivasi dan mampu meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan demikian maka penggunaan multimedia *PowerPoint iSpring*

diyakini bisa membuat siswa antusias dalam belajar di kelas maupun belajar di rumah Dengan menggunakan multimedia *PowerPoint iSpring* diharapkan siswa lebih termotivasi dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Irwanto & Tika, 2019).

METODE PENELITIAN

Lokasi pada penelitian ini yaitu di SMA Negeri 1 Girsang Sipangan Bolon yang beralamat di Jl. Pendidikan No. 59, Parapat, Kec. Girsang Sipangan Bolon, Sumatera Utara, 21174. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan november 2023 pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini peneliti melakukan terlebih dahulu observasi masalah dalam proses pembelajaran (survey pendahuluan), penulisan proposal penelitian, uji coba instrumen pada siswa, pengumpulan dan analisis data, kemudian penulisan laporan akhir penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *iSpring presenter* dengan media *Powerpoint* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasy Experimental Design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.

Ditinjau dari populasi yang menjadi populasi dalam penelitian yaitu Populasi target adalah seluruh siswa SMAN 1 Girsang Sipangan Bolon yang terdaftar pada tahun ajaran 2023/2024. Populasi jangkauan adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMAN 1 Girsang Sipangan Bolon yang terdaftar pada tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purpossive sampling* yaitu pengambilan sampel disesuaikan dengan pertimbangan dan karakteristik tertentu (Arikunto, 2019, hlm. 33). Adapun pertimbangan yang dilakukan dalam pengambilan sampel ini yaitu berdasarkan hasil *pretest* yang menunjukkan kemampuan awal siswa yang setara pada kedua kelas. Digunakanlah kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen I yang diberi pengajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *iSpring* dan XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen II dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Power Point*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yangmana jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* yaitu kelompok control yang tidak sepenuhnya mengontrol variabel luar yang mempengaruhi kelas eksperimen. Desain yang di gunakan dalam penelitian ini adalah

nonequivalent control group design yaitu desain yang terdiri atas dua kelompok yakni kelompok eksperimen I dan kelompok eksperimen II, yang diawali dengan pemberian *pretest* pada kelompok eksperimen I dan II. Kedua kelompok eksperimen kemudian diberikan perlakuan tertentu, dan diakhir dikenakan *posttest* pada kelompok eksperimen I dan II untuk melihat efek dari perlakuan yang diberikan kepada kedua kelas eksperimen (Sukmadinata, 2018, hlm. 204).

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen I	T ₁	X	T ₂
Eksperimen II	T ₁	Y	T ₂

Keterangan Tabel :

T₁ : Tes *pretest*

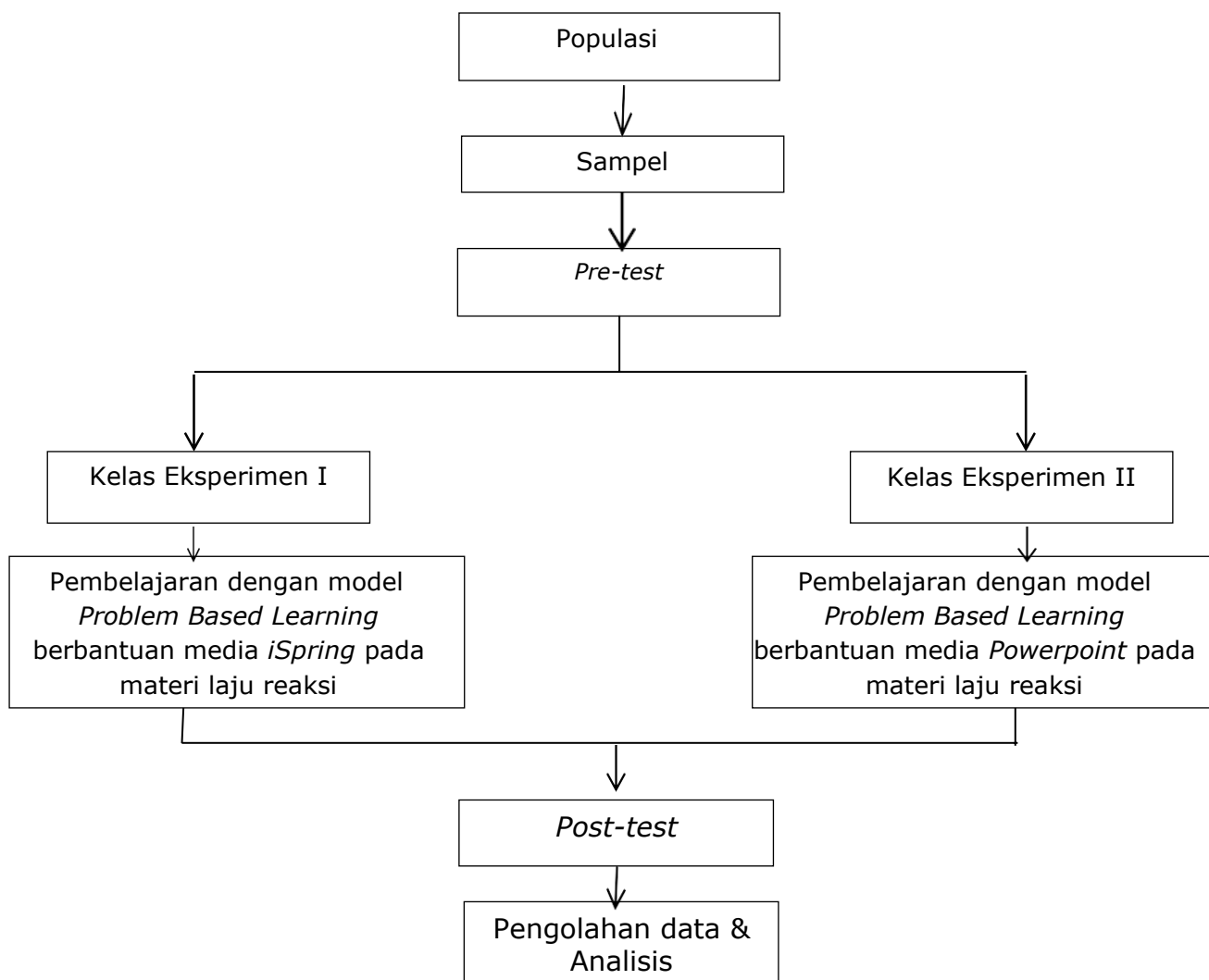
T₂ : Tes *posttest*

X : Perlakuan dengan menggunakan model PBL berbantuan media interaktif *iSpring presenter*

Y : Perlakuan dengan menggunakan model PBL berbantuan media *Powerpoint*

Pada penelitian ini terdapat dua teknik pengumpulan data teknik yang digunakan ialah dimana pengumpulan data tes dan data non tes. Teknik pengumpulan data tes yaitu dengan menggunakan 25 soal objektif mengenai materi laju reaksi yang telah divalidasi oleh validator ahli, sementara untuk teknik pengumpulan data non tes dilakukan dengan mengukur aspek psikomotorik siswa yaitu motivasi belajar siswa, dimana instrumen non tes ini berupa angket yang diberikan kepada siswa.

Prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar 1. di bawah ini



Gambar 1. Skema Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada uji normalitas suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$.

Tabel 2. Uji Normalitas Data *Pre-Test*

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	α	Keterangan
Eksperimen I	8,99	11,07	0,05	Normal
Eksperimen II	6,33	11,07	0,05	Normal

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Post-Test*

Kelas	X ² _{hitung}	X ² _{tabel}	α	Keterangan
Eksperimen I	6,00	11,07	0,05	Normal
Eksperimen II	8,01	11,07	0,05	Normal

Tabel 4. Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Siswa Kelas Ekperimen I dan Kelas Eksperimen II

Kelas	X ² _{hitung}	X ² _{tabel}	α	Keterangan
Eksperimen I	2,28	12,59	0,05	Normal
Eksperimen II	8,28	12,59	0,05	Normal

Diketahui bahwa data hasil dan motivasi belajar masing-masing kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II berdistribusi normal.

Pada uji homogenitas suatu data dikatakan data homogen apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Uji homogenitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Tabel 5. Uji Homogenitas Data Pre-Test Kelas Eksperimen I Dan Kelas Eksperimen II

Data	Kelas	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	α	Ket
Pre-test	Eksperimen I	60,26	1,29	1,77	0,05	Data Homogen
	Eksperimen II	77,87				Data Homogen
post-test	Eksperimen I	26,62	1,19	1,77		Data Homogen
	Eksperimen II	31,78				Data Homogen
Motivasi	Eksperimen I	19	0,41	1,77		Data Homogen
	Eksperimen II	46				Data Homogen

Diketahui bahwa data hasil dan motivasi belajar masing-masing kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai gain diperoleh hasil rata-rata gain kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.

Tabel 6. Data Peningkatan Hasil Belajar

Kelas	Rata-Rata Gain	%gain	Kriteria	Ket
Eksperimen I	0,7811	78,11%	g<0,3 : Rendah 0,3≤g≤0,7: Sedang g>0,7 : Tinggi	Tinggi
Eksperimen II	0,7211	72,11%	g<0,3 : Rendah 0,3≤g≤0,7 : Sedang g>0,7 : Tinggi	Tinggi

Dari hasil perhitungan maka diperoleh bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media interaktif *iSpring presenter* sebesar 78,1% pada kelas eksperimen I dan peningkatan hasil belajar menggunakan media *Powerpoint*.

Kriteria pengujian jika kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$, maka alternative (H_a) diterima. Uji hipotesis I dilakukan dengan mencari nilai t_{hitung} menggunakan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{S_2^2}{n_2}\right)}}$$

Tabel 7. Uji Hipotesis I Hasil Belajar

Kelas	\bar{x}	S	t_{hitung}	t_{tabel}	kesimpulan
Eksperimen I	90,28	26,62	3,845	1,668	H_0 ditolak dan H_a diterima
Eksperimen II	84,46	31,78			

Dari hasil perhitungan pada tabel diatas, maka diketahui $t_{hitung} = 3,845$ dan $t_{tabel} = 1,668$ dengan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media interaktif *iSpring presenter* lebih tinggi dari nilai dengan media pembelajaran *Powerpoint*.

Tabel 8. Uji Hipotesis II Motivasi Belajar

Kelas	\bar{x}	S	t_{hitung}	t_{tabel}	kesimpulan
Eksperimen I	74	70	4,94	1,668	H_0 ditolak dan H_a diterima
Eksperimen II	65	46			

Dari hasil perhitungan pada tabel diatas, maka diketahui $t_{hitung} = 4,94$ dan $t_{tabel} = 1,668$ dengan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dapat disimpulkan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media interaktif *iSpring presenter* lebih tinggi dari nilai dengan media pembelajaran *Powerpoint*.

Uji hipotesis III ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media interaktif *iSpring presenter* yang dihitung dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x \sum y)}{n}}{\sqrt{\left(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}\right) \left(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}\right)}}$$

Tabel 9. Uji Hipotesis III Korelasi Antara Motivasi dan Hasil Belajar

Kelas	r_{hitung}	r_{tabel}	α	Kesimpulan	Kategori
Ekperimen I	0,484	0,334	0,05	Ha diterima dan H0 ditolak	Hubungan sedang

Dari hasil perhitungan dalam tabel diatas, maka diketahui $r_{hitung} = 0,484$ dan $r_{tabel} = 0,334$ dimana jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif *iSpring presenter* pada materi laju reaksi.

Setelah data diperoleh, maka dilakukan analisis data sebagai uji prasyarat dalam uji statistik parametris. Uji yang dilakukan adalah uji normalitas dan homogenitas pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II pada data *pre-test* & *post-test* dan data motivasi. Diketahui bahwa data *pre-test* & *post-test* berdistribusi normal di masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen I data *pre-test* berdistribusi normal dengan perhitungan data diperoleh $X^2_{hitung} (8,99) < X^2_{tabel} (11,07)$, data *post-test* berdistribusi normal dengan perhitungan $X^2_{hitung} (6,00) < X^2_{tabel} (11,07)$. Sedangkan pada kelas eksperimen II berdistribusi normal dengan perhitungan data *pre-test* $X^2_{hitung} (6,33) < X^2_{tabel} (11,07)$ dan data *post-test* berdistribusi normal dengan perhitungan $X^2_{hitung} (8,01) < X^2_{tabel} (11,07)$. Selanjutnya untuk data motivasi belajar juga masing-masing kelas berdistribusi normal dengan kelas eksperimen I diperoleh perhitungan $X^2_{hitung} (2,28) < X^2_{tabel} (12,59)$ dan pada kelas eksperimen II diperoleh perhitungan $X^2_{hitung} (8,28) < X^2_{tabel} (12,59)$.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas pada data *pre-test* & *post-test* pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dan data motivasi dengan menghitung *varians* dan standar deviasi.. Pada data *pre-test* kelas eksperimen I diperoleh nilai *varians* 60,25, dan kelas eksperimen II

diperoleh nilai *varians* sebesar 77,86. Dan pada data data *post-test* kelas eksperimen I diperoleh nilai *varians* sebesar 26.62 dan kelas eksperimen II diperoleh nilai *varians* sebesar 31,78. Serta untuk data motivasi pada kelas eksperimen I diperoleh nilai *varians* sebesar 19 dan pada kelas eksperimen II diperoleh nilai *varians* sebesar 46. Sehingga data *pre-test* & *post-test* kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II serta data motivasi belajar dinyatakan homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, digunakan uji gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dengan menggunakan data *pre-test* dan *post-test*. Dengan kriteria tinggi, gain pada kelas eksperimen I sebesar 0,7811. Pada kelas eksperimen I persentase perolehan hasil belajar sebesar 78,11%. Dan pada kelas eksperimen II dengan kriteria tinggi diperoleh nilai gain sebesar 0,7211 yaitu dengan persentase sebesar 72,11%. Penelitian yang dilakukan Arifa (2020) bahwa adanya peningkatan hasil belajar kimia pada materi kimia menggunakan media *iSpring*, dengan nilai gain sebesar 0,717 dengan 71,7% dengan kategori tinggi.

Data motivasi belajar diperoleh dengan memberikan angket motivasi untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen I dan pada kelas eksperimen II. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata pembelajaran siswa yang diajar menggunakan pembelajaran PBL berbantuan media *iSpring presenter* dengan motivasi belajar sebesar 81 yaitu kategori sangat tinggi. Pada saat yang sama, kelas dengan Pembelajaran PBL mengajar berbantuan dengan media *PowerPoint*, rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 65 yaitu kategori sedang. Berdasarkan pembahasan di atas, model pembelajaran PBL berbantuan *Sspring presenter* lebih unggul dibanding model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berbantuan *PowerPoint*.

Pada uji hipotesis I dilakukan perhitungan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang diajarkan media interaktif *iSpring presenter* pada kelas eksperimen I dan media *Powerpoint* kelas eksperimen II, diketahui $t_{hitung} (3,845) > t_{tabel} (1,668)$. Maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *iSpring presenter* dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* pada materi laju reaksi. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Mahmud dan Arifa, (2020) yang mengamati hasil belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif

berbantuan *iSpring presenter* memperoleh hasil yang mendukung, dimana diperoleh bahwa rata-rata *pre-test* siswa sebelum pembelajaran 34,57 kemudian setelah kegiatan pembelajaran rata-rata *post-test* menjadi 80,62. Sehingga ada pengaruh media pembelajaran interaktif *ispring presenter* terhadap hasil belajar siswa.

Kemudian uji hipotesis II untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *iSpring presenter* pada kelas eksperimen I lalu pada kelas eksperimen II di belajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *power point*. Dari perhitungan diketahui $t_{hitung} (4,94) > t_{tabel} (1,668)$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar teradap hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *iSpring presenter* dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Powerpoint* pada materi laju reaksi. Dalam penelitian arief, dkk. (2021) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, melalui pembelajaran berbasis *iSpring* juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *iSpring presenter* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan skor sebesar 65,83 (kategori sedang).

Uji hipotesis III dihitung dengan rumus korelasi dan diperoleh $r_{hitung} = 0,333$ dan $r_{tabel} = 0,484$ dimana $r_{hitung} (0,484) > r_{tabel} (0,333)$. Maka ada hubungan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *iSpring presenter* pada materi laju reaksi. Dalam pembelajaran kimia Irwanto dan Nurmalatika, (2019) menjabarkan hal yang serupa bahwa hasil dan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan berbantuan media *iSpring* lebih tinggi dibanding yang dibelajarkan tanpa menggunakan media *iSpring presenter*. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara motivasi siswa dengan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *iSpring presenter*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *iSpring Presenter* dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan *Powerpoint* pada materi laju reaksi. Dari hasil yang diperoleh tersebut yaitu $t_{hitung} > t_{tabel} (3,845 > 1,668)$. Ada

perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *iSpring Presenter* dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan *Powerpoint* pada materi laju reaksi. dari hasil yang diperoleh tersebut yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,94 > 1,668$) dan adanya korelasi antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *iSpring Presenter* pada materi laju reaksi. Dari hasil yang diperoleh yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,484 > 0,334$) dimana korelasi antara motivasi dengan hasil belajar siswa dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, H., Mulyana, E. A., Nurjanah, E., & Risnandah, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Matematika melalui Pembelajaran Tutorial Berbasis *iSpring*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1). <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1658>
- Aritonang, H. W., & Moondra Zubir. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model PBL dan Pembelajaran Konvensional Berbantuan Media *iSpring* pada Materi Laju Reaksi, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 346-352. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/article/view/107>
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Firdha, N., & Zulyusri. (2022). Penggunaan *iSpring* dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101-106. <https://ejournal.unib.ac.id/jppb/article/view/20873>
- Harahap, L. K., & Anggi Desviana Siregar. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Kesetimbangan Kimia, *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910-1924. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/10794>
- Irwanto, I., & Nurmalatika, T. (2019). Implementasi Program *Power Point iSpring* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Gerak Lurus dan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 2 Tarongong Kidul Garut, *Edu Komputika*, 6(2), 3848. <https://journal.unnes.ac.id/sju/edukom/article/view/32396>

