

## **Pengembangan *PowerPoint iSpring Suite* pada Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar**

### **Development Of *PowerPoint iSpring Suite* on Discovery Learning Model to Improve Motivation and Learning Outcomes**

Annisa Imanurahman\*, Jusniar, Hardin  
Pendidikan Kimia, Jurusan Kimia, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

\*Corresponding author: [annisaimanurahman1@gmail.com](mailto:annisaimanurahman1@gmail.com)

Received: 8 March, 2024

Accepted: 31 July, 2024

Published: 31 January, 2026

#### **Abstract**

The development *PowerPoint iSpring Suite* with ADDIE development pattern (analysis, design, development, implementation and evaluate). This research aims to produce valid, practical, and effective products. The sources of data in this study are media experts and material experts as sources of validity test data, chemistry teachers 1 person and students of class XI MIPA 1 with 30 people as sources of practicality and effectiveness test data. The instrument of validity is a validation sheet, practicality, namely teacher and student response questionnaires, and effectiveness, namely learning outcomes tests and student motivation questionnaires in chemistry learning. Results: (1) *PowerPoint iSpring Suite* validity test from material experts of 3.72 and media experts of 3.63 with very valid categories, (2) average percentage of practicality based on student and teacher response questionnaires of 77.29% and 87.25% with very practical categories, 3) class completeness with a percentage of 86.67% with an increase in learning outcomes of 17% from 30% of students who did not achieve completion of learning colloidal material chemistry and increased learning motivation Students in chemistry learning with an average percentage of 5% per indicator. Based on these data, it is concluded that the *PowerPoint iSpring Suite* developed with the ADDIE model is valid, practical, and effective to improve student motivation and learning outcomes.

**Keywords:** ADDIE, *PowerPoint* , *iSpring suite*, Discovery Learning

#### **Abstrak**

Pengembangan *PowerPoint iSpring Suite* dengan pola pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluate*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Sumber data pada penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi sebagai sumber data uji kevalidan, guru kimia 1 orang serta peserta didik kelas XI MIPA 1 berjumlah 30 orang sebagai sumber data uji kepraktisan dan keefektifan. Instrumen kevalidan yaitu lembar validasi, kepraktisan yaitu angket respon guru dan peserta didik, serta keefektifan yaitu tes hasil belajar dan angket motivasi peserta didik dalam pembelajaran kimia. Hasil: (1) Uji validitas *PowerPoint iSpring Suite* dari ahli materi sebesar 3,72 dan ahli media sebesar 3,63 dengan kategori sangat valid, (2) rata-rata persentase kepraktisan berdasarkan angket respon peserta didik dan guru berturut-turut sebesar 77,29% dan 87,25% dengan kategori sangat praktis, 3) ketuntasan kelas dengan persentase 86,67% dengan peningkatan hasil belajar 17% dari 30% peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan belajar kimia materi koloid serta peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran kimia dengan presentase rata-rata 5% per indikator. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa *PowerPoint iSpring Suite* yang dikembangkan dengan model ADDIE

bersifat valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci** : ADDIE, *PowerPoint*, *iSpring suite*, *Discovery Learning*

## PENDAHULUAN

Dalam suatu proses pembelajaran dibutuhkan sebuah komunikasi yang melibatkan media agar pesan yang disampaikan fasilitator dapat dipahami dengan baik oleh pembelajar. Media pembelajaran memiliki pengaruh besar karena media tersebut memberikan motivasi belajar sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru Rohani, (2019). Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang peserta didik. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan keinginan belajar yang menarik Uno, (2013).

Umumnya kimia merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting tetapi kurang diminati oleh peserta didik. Salah satu materi kimia yang penting dan berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari adalah koloid. Namun, faktanya menurut Hayati dkk., (2014) peserta didik seringkali tidak bergairah dalam belajar dan cenderung menyepelkan karena materi koloid kebanyakan teori dan bersifat mikroskopik yang dianggap kurang penting.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di salah satu SMA yang terletak di kabupaten Takalar guru mata pelajaran kimia menggunakan LKS dan buku paket sebagai sumber belajar dengan sesekali pada materi kimia tertentu seperti koloid menggunakan *PowerPoint* sebagai medianya. Namun, sangat disayangkan *PowerPoint* yang digunakan cenderung

monoton berisi tulisan yang padat dan beberapa gambar dengan tampilan yang biasa saja. Hal ini disebabkan karena kurangnya keahlian guru dalam menggunakan *tools PowerPoint* dan kurangnya motivasi guru untuk memperbaharui tampilan *PowerPoint*, sehingga masih menggunakan *PowerPoint* yang lama. Salah satu alasan kurangnya motivasi guru dalam menggunakan media *PowerPoint* karena terbatasnya proyektor atau LCD yang dapat digunakan di sekolah. Kendala dan keterbatasan tersebut yang membuat guru lebih cenderung memilih mengajar dengan metode ceramah atau heralistik yang tidak memerlukan alat bantu.

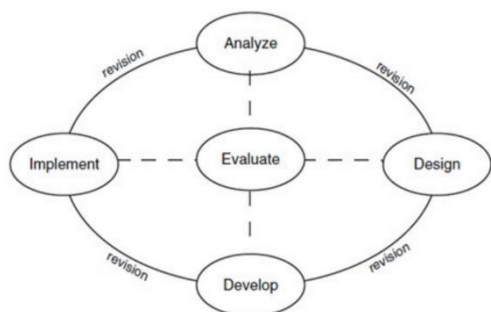
Berdasarkan angket motivasi peserta didik menunjukkan data bahwa ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran kimia rata-rata 56,5% dan  $\pm 30\%$  dari jumlah peserta didik diasumsikan tidak mencapai ketuntasan belajar kimia koloid. Salah satu multimedia yang dapat diintegrasikan dengan *PowerPoint* agar lebih interaktif dalam penggunaannya adalah *iSpring Suite*.

Media pembelajaran *PowerPoint iSpring Suite* akan memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat. Dengan adanya elemen visual, video serta audio yang bisa ditambahkan pada *PowerPoint* yang dirancang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Wijayanto menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *iSpring Suite* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta memberikan kontribusi pada pembelajaran interaktif (Wijayanto, Utaya, & Astina, 2017). File *PowerPoint* dengan *iSpring Suite* dapat didistribusikan kepada peserta didik secara online, baik itu melalui web

atau melalui smartphone berbasis android dengan mengubahnya menjadi aplikasi dengan bantuan *Website 2 APK Builder*, sehingga tidak perlu menggunakan proyektor atau LCD ketika menggunakan *PowerPoint* di kelas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan digunakan model *Discovery Learning* dalam menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan

## METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan) dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Siklus tahap pengembangan ADDIE (Sumber: Cahyadi, 2019)

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SMAN 1 Takalar kelas XI MIPA 1.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Sumber data pada penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi sebagai sumber data uji kevalidan, guru mata pelajaran kimia sebagai sumber data untuk uji kepraktisan serta peserta didik kelas XI MIPA 1 sebagai sumber data uji kepraktisan dan keefektifan. Instrumen yang digunakan untuk kevalidan yaitu lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi, kepraktisan

yaitu lembar angket respon guru dan peserta didik, serta keefektifan yaitu tes hasil belajar dan angket motivasi peserta didik dalam pembelajaran kimia materi koloid. Analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan.

### A) Analisis Data Kevalidan

Analisis tingkat kevalidan dilakukan dengan memberikan angket berisi pernyataan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk diisi dan hasil dari analisis kevalidan ini adalah untuk menguji tingkat kevalidan dari *PowerPoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* yang dikembangkan. Angket kevalidan menggunakan skala likert dengan empat pilihan skor penilaian yaitu 4. Sangat baik, 3. Baik, 2. Kurang baik, 1. Sangat kurang baik. Data kuantitatif hasil penilaian atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlahkan, kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan maka diperoleh nilai rata-rata penilaian.

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 100\%$$

### B) Analisis Data Kepraktisan

Kepraktisan *PowerPoint iSpring Suite* diukur dengan mengolah dan menganalisis data dari angket respon peserta didik dan guru. Aspek yang dinilai pada angket guru mata pelajaran kimia yaitu isi materi, kebenaran konten, kemenarikan media, kemudahan penggunaan, serta manfaat media pembelajaran. Adapun aspek yang ditanyakan angket respon peserta didik yaitu; navigasi/ pengoprasian media, tampilan, dan manfaat media. Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus berikut (Akbar, 2013):

$$V_p = \frac{TSE_p}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan :

$V_p$  = validitas kepraktisan

TSEp = total skor empirik kepraktisan S-max = skor maksimal yang diharapkan

### C) Analisis Data Keefektifan

Keefektifan *PowerPoint iSpring Suite* berdasarkan angket motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Analisis motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan rumus berikut (Akbar, 2013):

$$V_p = \frac{TSEp}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan :

$V_p$  = validitas kepraktisan

TSEp = total skor empirik kepraktisan S-max = skor maksimal yang diharapkan

Untuk hasil belajar peserta didik diukur dari nilai ketuntasan individu dan persen ketuntasan kelas yang dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan kelas} = \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah maksimal peserta didik}} \times 100\%$$

Kategori ketuntasan kelas digunakan patokan nasional yaitu suatu kelas dinyatakan tuntas jika memiliki persentase ketuntasan kelas minimal 85% (Depdikbud, 2001). Jika ketuntasan kelas mencapai atau lebih dari 85% maka *PowerPoint iSpring Suite* yang digunakan dikategorikan efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pada pengembangan ini, dihasilkan Media pembelajaran berupa *PowerPoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* dengan materi kimia koloid. Media ini, dikembangkan menggunakan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu; analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluate*). Berikut

uraian hasil yang diperoleh dari semua tahapan yang telah dilakukan:

### 1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan sebagai dasar untuk melakukan pengembangan.

#### a. Analisis Masalah

Analisis masalah diperoleh dari hasil observasi di SMAN 1 Takalar menunjukkan peserta didik menggunakan LKS dan buku paket sebagai sumber belajar dengan sesekali pada materi kimia tertentu menggunakan *PowerPoint* sebagai medianya. Namun, *PowerPoint* yang digunakan cenderung monoton berisi tulisan yang padat dan beberapa gambar dengan tampilan yang biasa saja. Hal ini disebabkan karena kurangnya keahlian guru dalam menggunakan *tools PowerPoint* dan kurangnya motivasi guru untuk memperbaharui tampilan *PowerPoint*, sehingga masih menggunakan *PowerPoint* yang lama.

Salah satu alasan kurangnya motivasi guru dalam menggunakan media *PowerPoint* karena terbatasnya proyektor atau LCD yang dapat digunakan di sekolah. Kendala dan keterbatasan tersebut yang membuat guru lebih memilih mengajar dengan metode ceramah atau cenderung heralistik yang tidak memerlukan alat bantu. Implementasi model pembelajaran yang digunakan juga masih konvensional yang membuat pembelajaran tidak terarah dengan jelas.

Hal ini mengakibatkan peserta didik cenderung tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena tidak terjadinya umpan balik antara peserta didik dan guru yang akhirnya menjadikan pembelajaran tidak menyenangkan dan menarik, sehingga mempengaruhi tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari angket motivasi yang menunjukkan data bahwa ketertarikan peserta didik terhadap

pembelajaran kimia rata-rata 56,5% dan  $\pm$  30% diasumsikan tidak mencapai ketuntasan belajar kimia koloid.

**b. Analisis Kebutuhan**

Peserta didik yang cenderung pasif di kelas menjadi acuan untuk melibatkan media pembelajaran sebagai alat bantu agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar. *PowerPoint* adalah salah satu media yang tidak asing lagi bagi guru tetapi perlu dimodifikasi agar penggunaannya sebagai media lebih maksimal.

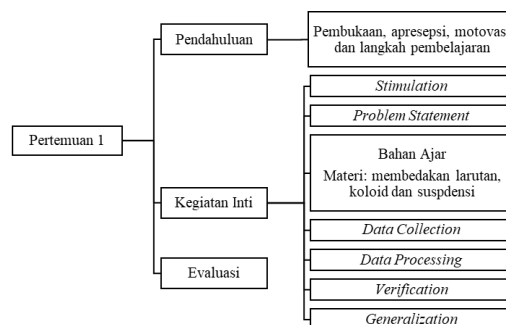
Salah satu multimedia yang dapat terintegrasikan dengan *PowerPoint* agar lebih interaktif dalam penggunaannya adalah *iSpring suite*. Pemanfaatan *iSpring Suite* dalam *PowerPoint* sangat membantu menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik karena adanya elemen visual, video serta audio yang dikolaborasikan dengan kuis interaktif, sehingga hal tersebut memberikan pengalaman belajar yang menarik yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, *PowerPoint iSpring Suite* dapat didistribusikan menjadi link yang kemudian dikonversi menjadi sebuah aplikasi berbasis android dengan bantuan Website 2 APK Builder. Dengan mengubah *PowerPoint* menjadi aplikasi akan sangat memudahkan penggunaannya karena tidak memerlukan proyektor atau LCD.

**2. Tahap Perancangan (Design)**

Pada tahap ini telah disusun instrumen yang akan digunakan untuk mengukur nilai yang ingin dijabarkan dari hasil perancangan *PowerPoint iSpring Suite* dengan model *discovery learning* berbasis aplikasi android. Instrumen penelitian yang disusun yaitu instrumen kevalidan berupa lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media, instrumen kepraktisan berupa angket respon guru dan peserta didik, serta instrumen keefektifan

yang berupa angket motivasi dan soal tes hasil belajar peserta didik. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun sebanyak sebanyak empat kali pertemuan di kelas dengan alokasi waktu 2 x 45 menit tiap pertemuan. Setiap pertemuan menggunakan *PowerPoint iSpring Suite* model *discovery learning* dengan susunan isi materi yang berbeda yang mengikuti indikator pencapaian kompetensi.

Pada tahap ini juga telah dilakukan penyusunan tes acuan patokan untuk mengukur keefektifan media berupa teknik tes soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal masing-masing dengan 5 opsi pilihan jawaban. Di tahap perancangan dilakukan penyusunan kerangka *PowerPoint iSpring Suite* model *discovery learning* yang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi kurikulum 2013 yang harus dicapai pada materi koloid. Skema yang digunakan sama disetiap pertemuan tetapi berbeda-beda isi konten materinya. Berikut gambaran skema pertemuan 1;



Gambar 2. Skema Konten *PowerPoint iSpring Suite* Pertemuan 1

**3. Pengembangan (Development)**

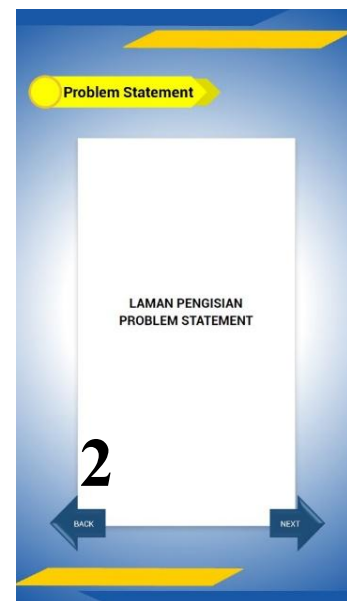
Tahap pengembangan kerangka yang masih konseptual di tahap perancangan tersebut direalisasikan menjadi suatu produk lalu validasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Pembuatan *PowerPoint iSpring suite*

Pada proses pembuatan *PowerPoint iSpring Suite* ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu:

- 1) Instal aplikasi *iSpring Suite* dan hubungkan dengan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.
- 2) Buka *Microsoft PowerPoint* untuk mendesain tampilan dan isi yang menarik mulai dari background, Shapes, tombol, dan posisi.
- 3) Masukkan isi atau konten yang akan dimuat pada *PowerPoint iSpring Suite* seperti materi, gambar, dan video pembelajaran sesuai dengan susun sintaks *Discovery Learning*.
- 4) Buat kuis interaktif dengan menggunakan tools *iSpring Suite* yang sudah terhubung pada *Microsoft PowerPoint*. Kuis dibuat pada sintaks problem statement, data collection, data processing dan evaluasi di akhir silde sebagai penutup pembelajaran.
- 5) Selanjutnya *PowerPoint iSpring Suite* diunggah atau diupload agar file tersimpan dalam bentuk unggahan yang dapat dikonversi menjadi sebuah aplikasi berbasis android.
- 6) File hasil unggahan dikonversi menjadi sebuah aplikasi berbasis android dengan menggunakan bantuan aplikasi Website 2 APK Builder.
- 7) File hasil unggahan dalam bentuk .apk kemudian dishare melalui sosial media atau bluetooth kepada peserta didik.

Berikut tampilan *PowerPoint iSpring suite* model *discovery learning* yang telah dikembangkan.





Gambar 3. Tampilan *PowerPoint iSpring Suite*

b. Validasi Media

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, dilakukan validasi kelayakan media. Media pembelajaran ini kemudian dinilai kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi.

1) Ahli materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh dua orang dosen Kimia FMIPA UNM. Validasi dilakukan dari beberapa aspek seperti aspek isi materi, penyajian *PowerPoint iSpring suite* dan dari segi bahasa yang digunakan. Aspek isi materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari

materi yang termuat dalam *PowerPoint iSpring suite* yang dikembangkan dimana materi yang disajikan harus dapat memenuhi standar kompetensi dasar. Adapun data hasil validasi yang diberikan oleh dua orang ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

| No               | Butir penilaian   | Responden   |             |
|------------------|---|-------------|-------------|
|                  |   | 1           | 2           |
| 1                | Sesuai dengan KD pada kurikulum yang berlaku  | 3           | 4           |
| 2                | Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disusun untuk mencapai KD                      | 4           | 4           |
| 3                | Akurat meliputi keakuratan fakta dan keakuratan konsep/prinsip/hukum/teori            | 4           | 3           |
| 4                | Informasi yang disajikan sudah tepat  | 4           | 4           |
| 5                | Informasi yang disajikan sudah benar dan setiap pembahasannya sudah jelas             | 4           | 3           |
| 6                | Penyajian materi runtut dan sistematis  | 4           | 4           |
| 7                | Penyajian latihan yang diberikan sesuai dengan indikator untuk pencapaian KD          | 3           | 3           |
| 8                | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran                                   | 4           | 4           |
| 9                | Soal evaluasi dilengkapi dengan kunci jawaban   | 4           | 4           |
| 10               | Menggunakan tatanan bahasa yang baik sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar | 4           | 4           |
| 12               | Penggunaan bahasa yang sederhana, lugas dan mudah dipahami                            | 4           | 4           |
| 13               | Memanfaatkan media yang ada untuk mendukung materi pada PowerPoint                    | 4           | 3           |
| 14               | Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik              | 3           | 4           |
| <b>Rata-rata</b> |   | <b>3,50</b> | <b>3,42</b> |

Tabel 3. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi

| No               | Aspek                               | Skor        | Kategori            |
|------------------|-------------------------------------|-------------|---------------------|
| 1                | Kesesuaian Tujuan                   | 3,67        | Sangat valid        |
| 2                | Pembelajaran                        | 3,75        | Sangat valid        |
| 3                | Kualitas Materi<br>Penyajian Materi | 3,75        | Sangat valid        |
| <b>Rata-rata</b> |                                     | <b>3,72</b> | <b>Sangat valid</b> |

2) Ahli media

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

| No               | Butir penilaian  | Responden   |             |
|------------------|--|-------------|-------------|
|                  |  | 1           | 2           |
| 1                | Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik | 4           | 4           |
| 2                | Kemudahan untuk membaca teks/tulisan                                   | 3           | 3           |
| 3                | Kesesuaian warna dan wallpaper untuk background dengan warna teks      | 3           | 3           |
| 4                | Tata letak tampilan PowerPoint   | 4           | 4           |
| 5                | Kualitas tampilan gambar   | 3           | 3           |
| 6                | Kombinasi dan komposisi warna  | 4           | 3           |
| 7                | Kemudahan dalam penggunaan   | 4           | 4           |
| 8                | Kemudahan dalam mengakses di handphone                                 | 4           | 3           |
| 9                | Komunikatif dan interaktif   | 4           | 4           |
| <b>Rata-rata</b> |  | <b>3,50</b> | <b>3,42</b> |

Tabel 4. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media

| No               | Aspek              | Skor        | Kategori            |
|------------------|--------------------|-------------|---------------------|
| 1                | Desain Media       | 3,42        | Sangat valid        |
| 2                | Pengoprasian Media | 3,83        | Sangat valid        |
| <b>Rata-rata</b> |                    | <b>3,63</b> | <b>Sangat valid</b> |

Setelah menerima saran perbaikan dari ahli media dan materi, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Implementasi

Pada tahap ini, semua Rancangan media yang telah dikembangkan serta divalidasi oleh ahli materi maupun ahli media akan dilakukan uji coba pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Takalar, proses uji coba ini melibatkan 30 orang peserta didik, Pembelajaran berlangsung selama 5

pertemuan, 4 pertemuan untuk mempelajari materi dan 1 pertemuan untuk melakukan tes evaluasi.

a. Kepraktisan media

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon guru mata pelajaran kimia yang menilai 4 aspek yaitu navigasi, tampilan, manfaat media, dan konten diperoleh rata-rata total kepraktisan media pembelajaran adalah 87,25% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil respon guru mata pelajaran tersebut maka *PowerPoint iSpring suite* model *Discovery Learning* sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan respon siswa diperoleh rata-rata total kepraktisan media pembelajaran adalah 77% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil respon siswa tersebut maka *PowerPoint iSpring suite* model *Discovery Learning* sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Keefektifan media

Penilaian tingkat keefektifan diperoleh dari hasil tes belajar dan angket motivasi peserta didik dalam pembelajaran kimia. Soal evaluasi terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil evaluasi ini terdapat 26 orang peserta didik yang lulus KKM yaitu mendapatkan nilai  $\geq 75$ , dan 4 peserta didik yang tidak lulus KKM sehingga presentasi kelulusan peserta didik adalah 86,67% atau dalam kriteria “efektif”.

Untuk motivasi peserta didik dalam pembelajaran kimia setelah menggunakan media *PowerPoint iSpring suite* di kelas mengalami peningkatan 5% per indikator. Twerdaoat 5 Indikator angket motivasi yaitu; Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya pengharagaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya hasrat dan keinginan berhasil.

Berdasarkan hasil tersebut maka penggunaan *PowerPoint iSpring suite* model *Discovery Learning* dapat

meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran kimia.

### 5. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahap pengembangan mulai dari tahap analisis hingga implementasi.

Produk yang dihasilkan dari proses pengembangan ini yaitu *PowerPoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* dengan materi kimia koloid. Media ini, dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu; analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. *PowerPoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Kriteria kelayakan yang pertama yaitu valid, *PowerPoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* dikatakan valid berdasarkan data yang diperoleh dari angket ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata 3,72 dari 4 dengan kategori 'sangat valid', sementara hasil validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata 3,63 dari 4 dengan kategori 'sangat valid'. Dari hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran *PowerPoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* layak digunakan dengan revisi yang ada.

Setelah media divalidasi kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik dan guru kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Takalar tahun ajaran 2023/2024. Proses uji coba ini diperoleh peserta didik yang lulus KKM yaitu mendapatkan nilai  $\geq 75$  sebanyak 26 dan 4 peserta didik yang tidak lulus KKM, sehingga presentasi kelulusan peserta didik adalah 86,67% sehingga *PowerPoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* dikatakan efektif untuk digunakan. Kemudian guru dan peserta didik mengisi angket respon penggunaan *PowerPoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* yang bertujuan

untuk mengetahui kepraktisan *PowerPoint iSpring Suite*. Berdasarkan hasil perhitungan respon guru diperoleh rata-rata total validitas adalah 87,25% dan masuk dalam kategori 'sangat praktis', sementara hasil perhitungan respon siswa diperoleh rata-rata nilai 77% dan masuk dalam kategori 'sangat praktis'. Perhitungan respon guru diperoleh rata-rata total validitas adalah 87,25% dan masuk dalam kategori 'sangat praktis', sementara hasil perhitungan respon siswa diperoleh rata-rata nilai 77% dan masuk dalam kategori 'sangat praktis'.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka *PowerPoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* materi kimia koloid valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu, *PowerPoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* materi koloid dikembangkan dengan pola ADDIE yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu *powerpoint iSpring Suite* model *Discovery Learning* memperoleh penilaian valid, praktis, dan keefektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Budiman, I. A., Haryanti, Y. D., & Azzahrah, A. (2021). Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding*

- Seminar Nasional Pendidikan*, 3(3), 144-150.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43.
- Depdikbud. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dr. Hamazah B. Uno, M. (2013). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Hardani, Auliyah, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., . . . Istiqomah, R. R. (2020). *Matode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Cv. Pustaka Ilmu.
- Kusuma, N. R., Mustami, M. K., & Jumadi, O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. *Media Pembelajaran*, 1-8.
- Nufninu, Y., Dominikus, W. S., & Rimo, I. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Power Point Dan I-Spring Pada Materi Garis Dan Sudut Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 17-28.
- Prof. Dr. H. Punaji Setyosari, M. M. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Rahmat, H. K., Pernanda, S., Hasanah, M., Muzaki, A., Nurmalasari, E., & Rusdi, L. (2021). Model Pembelajaran Discovery Learning Guna Membentuk Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 109-117.
- Rindiani E. Bana, S. P. (2021). Powerpoint Dan Ispring: Kombinasi Untuk Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Prosiding Santika 2*, 1(1), 284-295.
- Rohani, S. M. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Sumatra Utara: Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.
- Rosyidi, D. (2020). Teknik Dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri'*, 27(1), 1-13.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1), 470-477.
- Siregar, S. D., Panjaitan, B., Girsang, E., & Dabukke, H. (2019). Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 120-125.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarmo, U. (2017). *Kimia Untuk Sma/Ma Kelas Xi Kelompok Peminatan Matematika Dan Ilmu-Ilmu Alam*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijayanto, P. A., Utaya, S., & Astina, I. K. (2017). Increasing Student's Motivation And Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted By Ispring Suite. *International Journal Of Social And Management*, 4(4), 240-247.
- Zharfa, M., & Saputro, B. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Berbasis Multimedia Ispring Suite

10 Materi Energi Listrik. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 26-39.