PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING MENGUNAKAN CANVA DAN I-SPRING SUITE TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATERI STOKIOMETRI

¹ Yohana Fransiska Sitanggung, ² Ratna Sari Dewi

*Correspondence email: Yohanasitanggung18@gmail.com

Universitas Negeri Medan

(Submitted: 06-08-2025, Revised: 17-08-2025, Accepted: 30-08-2025)

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan korelasi antara model Discovery Learning menggunakan Canva dan I-Spring Suite terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi stoikiometri. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis yang digunakan adalah uji t dua pihak. Dari hasil analisis data hasil belajar dan motivasi belajar siswa diperoleh bahwa terdapat pengaruh model Discovery Learning menggunakan Canva dan I-Spring suite terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi stoikiometri. Berdasarkan data yang diperoleh yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada hasil belajar siswa ($2,93 > 1,66$), dan pada motivasi belajar siswa ($2,48 > 1,66$). Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas saat penerapan model dan media pembelajaran (67,15% dan 63,5%). Dari segi motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa presentase motivasi belajar siswa sebesar 74,4% untuk kelas eksperimen I dan 71,3% untuk kelas eksperimen II. Korelasi peningkatan hasil belajar dengan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II cukup rendah yaitu 0,0116 dan 0,0114.

Kata Kunci : Pembelajaran Penemuan, Canva, I-Spring Suite, hasil pembelajaran, motivasi siswa

ABSTRACT: The aim of this research is to determine whether there is an influence and correlation between the Discovery Learning model using Canva and I-Spring Suite on learning outcomes and student motivation in stoichiometry material. This research uses a quasi-experiment with a quantitative approach. The analysis technique used is the two-party t test. From the results of data analysis on learning outcomes and student motivation, it was found that there was an influence of the Discovery Learning model using Canva and I-Spring suite on student learning outcomes and motivation on stoichiometry material. Based on the data obtained, namely $t_{count} > t_{table}$ on student learning outcomes ($2.93 > 1.66$), and on student motivation ($2.48 > 1.66$). Based on the data, it is known that there is an increase in learning outcomes in each class when implementing learning models and media (67.15% and 63.5%). In terms of student motivation, it can be seen that the percentage of student motivation is 74.4% for experimental class I and 71.3% for experimental class II. The correlation of increasing learning outcomes and student

motivation in experimental class I and experimental class II is quite low, namely 0.0116 and 0.0114.

Keywords: *Discovery Learning, Canva, I-Spring Suite, learning outcomes, student motivation.*

I. PENDAHULUAN

Ilmu kimia menurut Priliyanti (2021) merupakan salah satu bidang ilmu dari ilmu sains. Ilmu Kimia adalah ilmu yang secara rinci mempelajari tentang sifat, struktur, komposisi, perubahan dan energi dari suatu materi. kimia merupakan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan kompleks sehingga membutuhkan pemahaman yang mendalam untuk mempelajarinya. Pada pembelajaran kimia siswa cenderung mengalami kesulitan belajar pada materi-materi kimia yang sifatnya kompleks dan banyak menggunakan perhitungan matematika dalam menyelesaikan soal-soal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kimia di SMA Markus Medan, dapat disimpulkan jika pelajaran kimia merupakan salah satu pembelajaran yang sulit dipahami peserta didik. Pernyataan ini didukung dengan hasil belajar siswa. Pada saat mempelajari kimia yang dimana hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan oleh SMA Markus Medan adalah 75. Kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran kimia ini berhubungan dengan model dan media yang digunakan oleh pendidik. Model yang digunakan pada saat pembelajaran kimia berlangsung adalah model konvensional dan tidak menggunakan media apapun untuk mendukung pembelajaran berlangsung. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa serta motivasi siswa dalam mempelajari kimia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kimia SMA Markus dapat diperoleh hasil belajar siswa kelas X SMA Markus, diantaranya sebagai berikut:

No	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas(%)	Siswa Tidak Tuntas(%)
1.	X-1	36	15(41,67%)	21(58,33%)
2.	X-2	36	17(42,2%)	18(57,8%)
3.	X-3	36	20(55%)	16(45%)
4.	X-4	35	11 (31,4%)	25(68,6%)

Materi stokiometri (Zakiyah.dkk., 2018) merupakan salah satu materi kimia SMA yang diajarkan di kelas X yang memuat konsep tentang cara perhitungan dan pengukuran atau hubungan kuantitatif antara zat –zat yang terlibat dalam reaksi kimia. Adapun yang dipelajari pada materi Stoikiometri di penelitian ini meliputi hukum dasar kimia, massa atom relative dan massa rumus relatif, konsep mol dan kadar zat. Pokok bahasan stoikiometri terutama persamaan reaksi dan konsep mol penting dipahami siswa agar dapat menguasai konsep-konsep pembelajaran kimia lainnya. Jika siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep persamaan reaksi dan konsep mol dan

apabila materi stokiometri ini diajarkan dengan model konvensional, hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti menawarkan upaya yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Markus Medan. Upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran saat berlangsung. Model pembelajaran yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah model *Discovery Learning*. Menurut penelitian yang telah dilakukan Jannah (2020) model *Discovery Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIA SMA Negeri 1 Gowa pada materi pokok struktur atom. Penggunaan model *Discovery Learning* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung hal ini disebabkan karena selama proses pembelajaran berlangsung, model *discovery learning* mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam kelas walaupun perubahan yang terjadi tidak begitu signifikan. Penggunaan model *Discovery Learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir, menemukan, berpendapat, dan saling bekerja sama melalui aktivitas belajar secara ilmiah, sehingga dapat melatih dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting yang nantinya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Model *Discovery Learning* memiliki ciri yaitu guru tidak langsung menyajikan bahan pelajaran, akan tetapi siswa diberi kesempatan untuk menemukan suatu persoalan dengan menggunakan pendekatan *problem solving*.

Pada penerapan model *Discovery Learning*, peneliti juga menggunakan media pendukung dalam pembelajaran. Media yang digunakan yaitu *Canva dan I-spring suite*. *Canva* (Hanifah, 2022) adalah suatu aplikasi yang menyediakan layanan dalam pembuatan ppt dan video animasi. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis aplikasi *Canva* memiliki keunggulan yaitu materi pembelajaran dibuat lebih menarik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *canva* dengan menggunakan fitur video. *I-spring suite* (Saputri, dkk., 2022) adalah software yang terdapat dalam powerpoint yang dapat menambah fitur kuis dan video pembelajaran. Kelebihan media pembelajaran dengan *Microsoft Office PowerPoint* *I-spring* dibandingkan dengan media pembelajaran lain yaitu dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat membuat peserta didik nyaman dan akan memberikan suasana baru dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. *PowerPoint* dapat digabungkan dengan sebuah *i-Spring* yang akan menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dari penggunaan *PowerPoint* biasa. Pada penelitian ini penggunaan *i-spring* dilakukan dengan memberikan penambahan video pembelajaran kedalam powerpoint yang digunakan. Menurut penelitian Felentina & Agus Kembaren (2022) terdapat peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa dengan berbantuan media *i-spring*. Disimpulkan jika motivasi belajar mengalami kenaikan sebesar 78,30% dibandingkan dengan motivasi belajar siswa dengan tidak menggunakan media. Serta rata-rata nilai hasil belajar siswa berbantuan

media *i-spring* lebih tinggi dibanding siswa tidak menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan terjadi pengaruh ketika menggunakan media *i-spring*.

Penggunaan media yang berbasis teknologi ini sesuai dengan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka (Kurniawati & Putri, 2023) merupakan salah satu upaya dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas. Merdeka belajar dirancang untuk menciptakan pembelajaran di masa sekarang. Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia harus dibarengi dengan perkembangan teknologi. Teknologi dalam pendidikan sebagai wadah dalam memfasilitasi proses belajar sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar supaya terbentuk pendidikan yang efisien dan efektif. Sehingga berdasarkan permasalahan diatas, peneliti hendak melihat hasil belajar siswa dan motivasi siswa dengan menggunakan model Discovery Learning berbantuan media *canva* dan *i-spring suite* pada materi stokiometri sehingga peneliti akan mengangkat judul penelitian berjudul “Pengaruh Model Discovery Learning Menggunakan *Canva* dan *I-spring suite* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi siswa pada Materi Stokiometri”.

II. METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIPA SMA Swasta Markus Medan tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 4 kelas yang rata-rata terdiri dari 36 orang dalam 1 kelompok kelas, sehingga jumlah populasi siswa dalam penelitian ini sebanyak 144 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 2 dan 3 SMA Swasta Markus Medan sebanyak 72 orang. Dimana 72 orang ini tergabung dalam 2 kelompok kelas. Analisis dalam penelitian ini adalah berupa analisis hasil belajar dengan menggunakan perhitungan statistika yang diperoleh melalui *instrument test*. Untuk desain penelitian ini dilakukan dengan mengambil 2 kelas X MIPA SMA Swasta Markus Medan. Kelas terdiri dari kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Kelas eksperimen I diajarkan dengan model *Discovery Learning* dengan media *Canva* dan kelas eksperimen II diajarkan dengan model *Discovery Learning* dengan media *I- Spring Suite*.

III. KAJIAN TEORI

Belajar menurut mardicko (2022) merupakan suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Dikatakan aktivitas mental (psikis) dikarenakan adanya perubahan perilaku di dalam kepribadian individu. Perubahan itu sendiri menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (sikap) dan keterampilan (psikomotor). Menurut Gagne dan Briggs (Nurrita, 2018) hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Aunurrahman (Ananda & Hayati, 2020) menjelaskan motivasi di dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa

untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar. Model pembelajaran ialah suatu komponen penting pembelajaran. Manfaat adanya model pembelajaran didalam kelas yaitu model pembelajaran yang tepat akan membantu pada proses pembelajaran yang berlangsung sehingga sasaran pendidikan bisa tercapai, Pada proses pembelajaran dibutuhkan variasi model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik sehingga menjauhkan peserta didik dari rasa bosan, dengan adanya perbedaan kebiasaan cara belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik maka diperlukan perkembangan ragam model pembelajaran (Muharram., 2022).

Discovery Learning menurut Rutonga (2017) merupakan kegiatan belajar yang lebih aktif, karena ada sejumlah proses mental yang dilakukan siswa. Belajar *Discovery Learning* lebih kompleks, banyak menuntut aktivitas berpikir dan bahkan tidak jarang pula menuntut sejumlah aktivitas fisik. Ada bentuk beberapa kegiatan belajar *Discovery Learning*, yaitu : bertanya jawab, berdiskusi, melakukan pengamatan, mengadakan percobaan mewawancarai nara sumber melakukan latihan-latihan, bersimulasi, mengadakan permainan, mengerjakan tugas-tugas, mengadakan penelitian sederhana, memecahkan masalah, dan sebagainya.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Rizanta & Arsanti, 2022).

I-spring suite (Rihani,dkk., 2022) adalah software yang terdapat dalam *Microsoft PowerPoint* yang bisa mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash*, dengan kata lain *Microsoft PowerPoint* digunakan sebagai dasar dalam mengolah materi-materi pembelajaran. *I- Spring Suite* yaitu media berbantuan komputer yang mampu membantu guru menyajikan materi pembelajaran dan memfasilitasi penerapan berbagai metode pembelajaran agar peserta didik akan lebih mudah memahami materi. Penggunaan aplikasi ini dapat membuat berbagai bentuk seperti bentuk *quiz*, memasukkan audio, maupun video *Youtube*. Penggunaan media interaktif *i-spring suite* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif dan menyenangkan.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian sebelumnya peneliti melakukan validasi instrument kepada siswa kelas XII SMA Markus sebanyak 40 soal. Dimana 40 soal tersebut sudah divalidasi sebelumnya kepada dosen ahli. Setelah dilakukan uji coba kepada kelas XII dan dosen ahli maka soal dapat digunakan pada saat penelitian.

Sebelum kedua sampel diberikan perlakuan maka dilaksanakan pretest. Pada kelas eksperimen I digunakan perlakuan menggunakan media *canva* dan kelas eksperimen II

menggunakan perlakuan *i-spring suite*. setelah dilakukan perlakuan maka dilakukan uji motivasi siswa

Berikut hasil belajar siswa pada saat dilaksanakan penelitian:

Data pretest

Data yang dikumpulkan sebelum dilaksanakan pembelajaran adalah hasil pretest. Data hasil pretest dari siswa SMA Markus Medan kelas X-2 dan X-3 dengan materi Stokimetri.

Hasil(Pretest)	Eksperimen I	Eksperimen II
Rata-rata	40,972	36,11111
Standar Deviasi	8,506488	9,602597

Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen I lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen II. Rata-rata pretest dari kelas eksperimen I adalah 40,972 dengan standar deviasinya adalah 8,506488 dan rata-rata pretest kelas dari kelas eksperimen II adalah 36,11111 dengan standar deviasinya adalah 9,602597.

Data Hasil Posttest

Data yang dikumpulkan setelah dilaksanakan pembelajaran adalah hasil posttest. Data hasil posttest dari siswa SMA Markus Medan kelas X-2 dan X-3 dengan materi Stokimetri. Data hasil posttest kedua kelas dapat dilihat sebagai berikut.

Hasil(Posttest)	Eksperimen I	Eksperimen II
Nilai	80,55556	76,66667
Standar Deviasi	5,152934	4,606758

Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen I lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen II. Rata-rata posttest dari kelas eksperimen I adalah 80,55556 dan standar deviasinya adalah 5,152934 dan kelas eksperimen II adalah 76,66667 dan standar deviasinya adalah 4,606758. Data berikut dapat dilihat pada diagram berikut.

Uji N-Gain

Analisis normalisasi gain dari hasil belajar yang diperoleh siswa dalam memahami materi kimia stokiometri yang digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Rata-rata nilai dari normalisasi gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas	Nilai
Kelas Eksperimen I	0,671541
Kelas Eksperimen II	0,635291

Rata-rata hasil belajar dari kelas eksperimen I dengan model pembelajaran Discovery Learning dengan berbantuan media canva lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen II yang menggunakan model Discovery Learning dengan media *i-spring suite* pada materi stokiometri. Persentase N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas	Nilai
Kelas eksperimen I	67,15%
Kelas eksperimen II	63,52%

Uji Motivasi siswa

Uji motivasi digunakan untuk melihat persentase motivasi siswa dalam mempelajari materi berbantuan model dan media tertentu. Berikut hasil persentase motivasi siswa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.

Kelas	Nilai
Kelas eksperimen I	74,44444
Kelas eksperimen II	71,31111

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menganalisis data sehingga berdistribusi normal. Uji normalitas dengan tabel chi kuadrat (X^2) pada taraf signifikansi $\alpha=0.05$ dan derajat bebas (5) yaitu 11,07. Kriteria dari uji normalitas adalah apabila $X_{hitung} < X_{tabel}$ maka data dikatakan normal.

Normalitas Pretest

Perhitungan normalitas dara pretest kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas	X_{hitung}	X_{tabel}
Eksperimen I	7,483333	11,07
Eksperimen II	8,166667	11,07

Dari data diatas normalitas pretest kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II adalah normal. Hal ini sesuai dengan pernyataan dimana jika $X_{hitung} < X_{tabel}$ maka data dikatakan normal.

Normalitas Data Postets

Perhitungan normalitas data postest kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas	X_{hitung}	X_{tabel}
Eksperimen I	10,96667	11,07
Eksperimen II	8,533333	11,07

Dari data diatas normalitas posttest kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II adalah normal. Hal ini sesuai dengan pernyataan dimana jika $X_{hitung} < X_{tabel}$ maka data dikatakan normal.

Normalitas Data Motivasi Siswa

Perhitungan normalitas data motivasi siswa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas	X_{hitung}	X_{tabel}
Eksperimen I	10,08333	11,07
Eksperimen II	9,488095	11,07

Dari data diatas normalitas motivasi siswa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II adalah normal. Hal ini sesuai dengan pernyataan dimana jika $X_{hitung} < X_{tabel}$ maka data dikatakan normal.

Uji Homogenitas

Data hasil belajar dianalisis untuk mengetahui data tersebut homogenitas atau tidak. Data homogenitas diperoleh dengan membagi varians yang lebih besar dengan varians yang lebih kecil. Hasil distribusi data dilihat dari tabel F dengan taraf signifikansi $\alpha=0.05$ dan derajat bebas(db) adalah 31,31. Suatu data dikatakan homogeny jika $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Homogenitas Data

Data homogenitas data pretest pada taraf signifikansi $\alpha=0.05$ dengan jumlah siswa di SMA Markus Medan adalah $n_1= 36$ orang dan $n_2 =36$ orang dengan derajat bebas($db=35,35$). Berdasarkan nilai db,diperoleh F_{hitung} dan F_{tabel} pada tabel berikut.

Homogenitas Data Pretest	
F_{hitung}	F_{tabel}
1,274315	1,75714

Dari tabel diatas diketahui jika $F_{hitung} < F_{tabel}$,hal ini berarti data bersifat homogen.

Homogenitas Motivasi

Homogenitas Data Pretest	
F_{hitung}	F_{tabel}
1,39974	1,75714

Dari tabel diatas diketahui jika $F_{hitung} < F_{tabel}$,hal ini berarti data bersifat homogen.

Uji korelasi

Pada tahap ini dilakukan uji korelasi antara korelasi hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Pada kelas eksperimen I akan dilihat korelasi hasil belajar siswa dan motivasi belajar dengan menggunakan model Discovery Learning berbantuan media canva dan pada kelas eksperimen II akan dilihat korelasi hasil belajar siswa dan motivasi siswa dengan menggunakan model Discovery Learning berbantuan media i-spring suite. Berikut hasil korelasi kedua kelas yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas	Nilai
Kelas Eksperimen I	0,0393
Kelas Eksperimen II	0,0751

4.8 Uji Hipotesis

Berikut hipotesis dalam variable I

$H_a: \mu_1 = \mu_2$

$H_o: \mu_1 \neq \mu_2$

Dimana:

μ_1 :Hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran Discovery Learning dengan media *Canva* pada materi Stokiometri.

μ_2 : Hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran Discovery Learning dengan media *I-spring suite* pada materi Stokiometri.

Hipotesis diuji dengan uji t-2 pihak dari rata-rata normalisasi gain kedua kelas yang dapat dilihat hasil perhitungannya pada tabel berikut.

Data Kelas		t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen I	Eksperimen II	2,930407	1,66	Ha diterima
$X_1=80,55556$	$X_2=76,66667$			
$n_1=36$	$n_2=36$			
$S^2=5,152934$	$S^2= 4,606758$			

Berikut hipotesis dalam variable II

$H_a: \mu_1 = \mu_2$

$H_o: \mu_1 \neq \mu_2$

Dimana:

μ_1 :Motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Canva* pada materi Stokiometri.

μ_2 : Motivasi Belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Discovery Learning dengan media *I-spring suite* pada materi Stokiometri.

Data Kelas		t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen I	Eksperimen II	2,480107	1,66	Ha diterima
$X_1=93,05556$	$X_2=89,13889$			
$n_1=36$	$n_2=36$			
$S^2=6,258081$	$S^2= 7,114745$			

Hipotesis Statistik III

$H_o: p = 0$

$H_a: p \neq 0$

p = koefisien korelasi motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa

H₀: Tidak terdapat korelasi antara hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa SMA Swasta Markus Medan menggunakan model Discovery Learning berbantuan media *Canva* dan model Discovery Learning berbantuan media *I- Spring Suite* pada materi Stokiometri.

H_a: Terdapat korelasi antara hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa SMA Swasta Markus Medan menggunakan model Discovery Learning berbantuan media *Canva* dan model Discovery Learning berbantuan media *I-spring suite* pada materi Stokiometri.

Kelas	Nilai
Kelas Eksperimen I	0,039
Kelas Eksperimen II	0,075

Tabel 4. 1 korelasi hasil belajar dan motivasi siswa

Berdasarkan data diatas dapat dikatakan jika terdapat korelasi antara hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa SMA Swasta Markus Medan menggunakan model Discovery Learning berbantuan media *Canva* dan model Discovery Learning berbantuan media *I-spring suite* pada materi Stokiometri.

V. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian, perhitungan data dan pengujian hipotesis maka peneliti memperoleh kesimpulan yaitu:

1. Terdapat pengaruh model Discovery Learning berbantuan media *canva* dan *i-spriing suite* terhadap hasil belajar siswa pada materi stokiometri.
2. Terdapat pengaruh model Discovery Learning berbantuan media *canva* dan *i-spriing suite* terhadap motivasi siswa pada materi stokiometri.
3. Terdapat korelasi yang cukup rendah antara hasil belajar siswa dan motivasi siswa menggunakan model Discovery Learning berbantuan media *canva* dan *i-spriing suite* terhadap hasil belajar siswa pada materi stokiometri.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In *CV. Pusdikra MJ*.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugrahaeni, I. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING .*Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 69–77.
- Dani, Y. M., Maridi, M., & Sugiharto, B. (2015). Peningkatan Keaktifan Dan Motivasi Belajar Biologi Melalui Discovery Learning Pada Siswa Kelas Xi Ipa Ict 2 Sma Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Bio-Pedagogi*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v5i1.5392>
- Felentina, F., & Agus Kembaren. (2022). Penerapan model problem based learning (PBL) berbantuan media iSpring pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 523–529. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.173>
- Hanifah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226–233. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>
- Hamalik.2008.Proses Belajar Mengajar.Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jannah, A. F. M., Alimin, A., & Djangi, M. J. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIA SMAN 1 Gowa (Studi pada Materi Pokok Struktur Atom). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 21(1), 11. <https://doi.org/10.35580/chemica.v21i1.14833>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 2. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716>
- Kurniawati, T., & Putri, N. A. R. (2023). Pemahaman Keberagaman Peserta Didik Berdasarkan Profil Peserta Didik Sebagai Upaya Pemenuhan Target Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ecogen*, 6(2), 267. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i2.14720>
- mardicko.A.2022.Belajar dan Pembelajaran.jurnal pendidikan dan konseling.universitas pahlawan tuanku tambusai:2685-9351.*
- Mian, S. (2009). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Implementasi Model Discovery Learning Pada Sub Materi Pemanasan Global.*E-Journal PENSA*.2(6),238-242.

- Muharam, A., Nursyahbani, A., Firdaus, D. N., Farhanah, R., & Mustikaati, W. (2022). *Inf o a r t i k e l*. 5(2), 179–190.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Priilyanti, A., Muderawan, I. W., & Maryam, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mempelajari Kimia Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.23887/jjpk.v5i1.32402>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7, 123–131.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Rutonga.R(2022). Penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 131–142. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44974>
- Saputri, H., Winarti, A., & Sholahuddin, A. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint-Ispring untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Penguasaan Konsep Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 6(2), 34–45.
- Sari, R. P., & Setianingsih, Y. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Semester Analysis Quality Of The Odd Semester Examination Items On. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(02), 113–124.
- Silitonga,Pasar Maulim.2014.STATISTIK Teori dan Aplikasi dalam Penelitian.Medan:Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan.
- somayana.2022.Peningkatan hasil belajar melalui metode pakem.Jurnal pendidikan indonesia;2745-7141.
- Subagia, I. W. (2014). Paradigma Baru Pembelajaran Kimia SMA. *Seminar Nasional FMIPA UNDIKSHA IV*, 152–163.
- Sumargono, S., Susanto, H., & Rachmedita, V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan ISpring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82–99. <https://doi.org/10.17977/um033v2i12019p082>

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Uno, Hamzah. 2016. *Teori Motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi aksara.

wardani, oktarina., dkk. (2009). Model dan metode pembelajaran di sekolah. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4). <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>

[widodo, s dan Dian. u. 2018. Belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: Graha Ilmu.](#)

yuliasuti. 2020. *Peningkatan ketuntasan hasil belajar kimia pada materi hidrokarbon melalui pembelajaran deduktif siswa kelas XI IPA di SMAN 4 Blitar*. *jurnal riset dan konseptual*. 5(1).

Zakiah, Ibnu, S., & Subandi. (2018). Analisis Dampak Kesulitan Siswa pada Materi Stoikiometri Terhadap Hasil Belajar Termokimia. *EduChemia (Jurnal Kimia Dan Pendidikan)*, 3(1), 119–134.