

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *ISPRING SUITE* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MTsN 4 BANDA ACEH**

**Skripsi**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

oleh

Intan Permata Sari  
1811050033



**UBBG**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
2023**

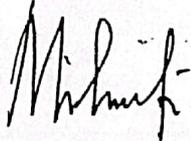


## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Intan Permata Sari  
NIM : 1811050033  
Program studi : Pendidikan Matematika  
Judul skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Ispring Suite*  
Terhadap Peningkatan Kemampuan Matematika  
Siswa Kelas VIII MTsN 4 Banda Aceh

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I,



Mik Salmina, S. Pd., M. Mat.  
NIDN. 1313128701

Banda Aceh, 27 Februari 2023  
Pembimbing II,



Yuli Amalia, S. Pd. I., M. Pd.  
NIDN. 0127078504

Menyetujui  
Ketua Prodi Matematika,



Yuli Amalia, S. Pd. I., M. Pd.  
NIDN. 0127078504

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBARAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.7 Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Efektivitas Pembelajaran .....	7
2.2 Media Pembelajaran .....	7
2.3 <i>iSpring Suite</i> .....	10
2.4 Kemampuan Pemahaman Matematis .....	15

2.5 Indikator Pemahaman Matematika .....	17
2.6 Materi SPLDV .....	19
2.7 Penelitian yang Relevan .....	27
2.8 Kerangka Berpikir .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	32
3.2 Populasi dan Sampel .....	33
3.3 Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	33
3.4 Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	36
4.2 Pembahasan .....	55
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
5.1 Simpulan .....	59
5.2 Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Sopamena (2018: 9), era globalisasi merupakan sebuah era dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Pada era globalisasi saat ini, berbagai informasi di dunia dapat diketahui dengan sangat cepat tanpa dihalangi oleh batas negara dan waktu. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini tidak terlepas dari pentingnya peran dunia pendidikan, terutama dalam bidang matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang yang dipelajari di sekolah, mulai dari jenjang SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Menurut Napitulu (2020: 3), matematika dapat berfungsi untuk meningkatkan ketajaman siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah. Selain itu, matematika juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis sehingga dibutuhkan metode yang tepat dalam mempelajarinya.

Mirisnya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Menurut Pauzen (2020: 2), ada beberapa faktor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Antara lain adalah kurangnya kemampuan matematika siswa serta terjadinya proses pembelajaran yang membosankan. Proses pembelajaran masih berorientasi pada guru dengan metode ceramah dan diskusi. Metode-metode tersebut menyebabkan

siswa kurang aktif dan penyampaian materi juga kurang modern (Wijayanto, dkk. 2017).

Untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari matematika, pertama siswa harus menguasai beberapa kemampuan matematis. Salah satunya adalah kemampuan pemahaman matematis. Menurut Fitriani dan Maulana (Agustini dan Pujiastuti, 2020: 19), kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan untuk memahami dan menerapkan konsep matematika dalam menyelesaikan masalah. Dengan menguasai kemampuan pemahaman matematis, siswa mampu menghafal rumus-rumus serta menguasai pemahaman konsep permasalahan tersebut sehingga dapat menyelesaikannya.

Selain harus meningkatkan kemampuan matematika siswa, untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari matematika guru juga perlu menggunakan media yang menarik agar pembelajaran tidak membosankan. Menurut Umar (Kuswanto dan Radiansah, 2018: 16), media pembelajaran merupakan sebuah perantara berupa alat, metodik, dan teknik yang dapat digunakan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa. Menurut Nurrita (2018: 174), tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien jika menggunakan media pembelajaran. Terdapat banyak media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah *iSpring Suite*.

Menurut Juraev (2019: 758), *iSpring Suite* merupakan salah satu perangkat lunak terbaik yang digunakan dalam bidang pendidikan. *iSpring Suite* merupakan *software* dalam bentuk HTML (*Hyper Text Markup Language*) dan terintegrasi

*Microsoft Powerpoint*. Menurut Pauzen (2021: 7), *iSpring Suite* sangat efektif terhadap kemampuan matematika siswa. Dimana ketuntasan belajar klasikalnya sebesar 91%.

SPLDV (Sistem Persamaan Linear Dua Variabel) merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam matematika jenjang SMP/Sederajat. Menurut Maspupah dan Purnama (2020: 238), materi SPLDV terdiri dari membuat bentuk dan model dari persamaan linear dua variabel, membuat model dari masalah SPLDV, dan menentukan penyelesaian masalah SPLDV. Menurut Agustini dan Pujiastuti (2020: 20), terdapat banyak masalah dan soal cerita terkait materi SPLDV sehingga dibutuhkan kemampuan pemahaman matematis dalam menyelesaikannya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada kelas VIII di MTsN 4 Banda Aceh, sebagian besar siswa seringkali kurang termotivasi dalam proses pembelajaran matematika. Kemampuan matematika siswanya juga masih perlu ditingkatkan, karena hasil belajar matematika 20 dari 34 siswa masih tergolong rendah. Hal ini didasarkan pada hasil belajar menggunakan PPT ketika peneliti melaksanakan asistensi mengajar di kelas VIII MTsN 4 Banda Aceh. Dimana sebelum pembelajaran menggunakan PPT, hasil belajar rata-rata siswa 61,12 menjadi 84,44 setelah menggunakan PPT. Artinya dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa telah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Oleh karena itu peneliti ingin membuat media pembelajaran menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa kelas VIII yang lebih optimal dari sebelumnya.

Berdasarkan analisis peneliti, maka media mampu digunakan dalam perbaikan proses belajar mengajar dan juga bertujuan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan mudah kepada siswa. Oleh karena latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **Efektivitas Penggunaan Media *iSpring Suite* Terhadap Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 4 Banda Aceh.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan matematika siswa kelas VIII di MTsN 4 Banda Aceh masih tergolong rendah.
2. Sebagian besar siswa kelas VIII di MTsN 4 Banda Aceh seringkali kurang termotivasi dalam proses pembelajaran matematika.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran terbatas pada media pembelajaran *iSpring Suite*.
2. Materi pembelajaran terbatas pada SPLDV.
3. Tempat pelaksanaan penelitian hanya terbatas pada kelas VIII di MTsN 4 Banda Aceh.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah media *iSpring Suite* efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas VIII MTsN 4 Banda Aceh?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *iSpring Suite* terhadap peningkatan kemampuan matematika siswa kelas VIII MTsN 4 Banda Aceh?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui Apakah media *iSpring Suite* efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas VIII MTsN 4 Banda Aceh ?
2. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *iSpring Suite* terhadap peningkatan kemampuan matematika siswa kelas VIII MTsN 4 Banda Aceh.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar matematika siswa meningkat.
3. Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena siswa lebih senang dan terampil dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.
4. Bagi sekolah, memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya di MTsN 4 Banda Aceh.

## **1.7 Definisi Operasional**

### **1.7.1 Efektivitas Media *iSpring Suite***

Efektivitas media *iSpring Suite* dalam penelitian ini adalah semakin tinggi hasil tes kemampuan pemahaman matematis siswa, maka semakin efektif penggunaan media *iSpring Suite* dalam proses pembelajaran.

### **1.7.2 *iSpring Suite***

*iSpring Suite* dalam penelitian ini merupakan media *e-learning* berbasis *Microsoft Powerpoint* dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Diakhir pembelajaran siswa akan diberikan *quiz* berdasarkan penjelasan PPT.

### **1.7.3 Kemampuan Matematika Siswa**

Peningkatan kemampuan matematika siswa dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa. Kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan siswa dalam mengingat, membuat model matematika, serta memahami konsep sehingga dapat menyelesaikan masalah.

