

EFEKTIVITAS MODEL SITUATION-BASED LEARNING (SBL) BERBANTUAN ISPRING SUITE TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS

Laela Julaeha¹, Tio Heriyana²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: laelajulaeha24744@gmail.com

Article History

Received: 30-05-2025

Revision: 13-06-2025

Accepted: 16-06-2025

Published: 18-06-2025

Abstract. The purpose of this study is to compare the effectiveness of using the SBL model assisted by iSpring Suite with the conventional model. A quantitative approach with Nonequivalent Pretest-Posttest Only Control Group Designs was used. The research sample consisted of class 8A as the experimental class and class 8B as the control class, which were selected using purposive sampling techniques. Questions and questionnaires were used as instruments. Statistical data analysis was applied, including prerequisite tests, Mann-Whitney U tests, Z-approach tests, independent two-sample t-tests, and questionnaire processing using a Likert scale. The results of the study show: (1) There was a difference in the average and an increase in mathematical concept comprehension ability. (2) The students' responses to the questionnaire strongly agreed that the SBL learning model assisted by iSpring Suite should be implemented to improve mathematical concept comprehension ability.

Keywords: iSpring Suite, Situation-Based Learning, Mathematical Concept Understanding

Abstrak. Tujuan penelitian ini membandingkan keefektifan penggunaan model SBL berbantuan *iSpring Suite* dengan model konvensional. Pendekatan kuantitatif dengan *Nonequivalent Pretest-Posttest Only Control Group Designs*. Sampel penelitian 8A sebagai kelas eksperimen 8B sebagai kontrol diambil melalui teknik *purposive sampling*. Soal dan kuisioner digunakan sebagai instrumen. Analisis data statistik diterapkan meliputi uji prasyarat, uji *Mann-Whitney U* pendekatan Z, uji t dua sampel independen, serta pengolahan angket menggunakan skala *likert*. Hasil penelitian memperlihatkan: (1) Adanya perbedaan rata-rata dan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis (2) Kuisioner tanggapan peserta didik sangat setuju diterapkan model pembelajaran SBL berbantuan *iSpring Suite* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis.

Kata Kunci: *iSpring Suite*, *Situation-Based Learning (SBL)*, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

How to Cite: Julaeha, L & Heriyana, T. (2025). Efektivitas Model *Situation-Based Learning (SBL)* Berbantuan *iSpring Suite* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 4200-4209. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3282>

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan pemikiran siswa yang logis, analitis, dan terstruktur (Fauzan & Anshari, 2024). Satu di antara capaian kompetensi pada proses belajar matematika adalah kecakapan menguasai konsep secara mendalam. Memahami konsep matematika tidak semata-mata berfokus pada

kemampuan menghafal rumus melainkan kemampuan memahami ide dasar matematika pada kecakapan untuk menyerap, memahami, dan menerapkan ide-ide matematika secara efektif (Aleupah et al., 2023). Pemahaman konsep dalam matematika dapat diibaratkan sebagai pondasi bangunan semakin kuat pondasi tersebut, semakin kokoh bangunan yang dihasilkan (Riswari et al., 2022). Namun dalam praktiknya, banyak guru yang masih mengandalkan metode tradisional yang menekankan pada pengetahuan prosedural daripada pemahaman konseptual dampaknya kegiatan belajar mengajar yang monoton membuat peserta didik mudah merasa jenuh (Irma et al., 2023). Kendala tersebut umumnya timbul akibat terbatasnya fasilitas yang tersedia, minimnya program pelatihan, serta kurang optimalnya dukungan dalam penerapan metode pengajaran inovatif (Hussein, 2022). Selain itu, masalah ini diperparah dengan kurangnya kontekstualisasi metode pengajaran sehingga konsep-konsep matematika tidak dikaitkan dengan kehidupan nyata.

Kondisi ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk memperkenalkan model pembelajaran yang lebih kontekstual serta memiliki arti penting bagi peserta didik. Pendekatan pembelajaran kontekstual yang menekankan pada situasi nyata berpotensi memenuhi tuntutan kegiatan belajar mengajar saat ini. *Situation-Based Learning* (SBL) berfokus pada menciptakan situasi matematis yang relevan bagi peserta didik, memotivasi peserta didik berpartisipasi dalam mengajukan pertanyaan serta menyelesaikan masalah (Kumala et al., 2022). Dalam penerapan model pembelajaran berbasis situasi mengedepankan peran aktif peserta didik sedangkan guru berfungsi sebagai pendamping yang mengarahkan dan memberikan dukungan selama kegiatan belajar berlangsung (Putri et al., 2024). Hal tersebut diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya menyatakan model pembelajaran *Situation-Based Learning* mampu mendorong siswa secara mandiri menyelesaikan masalah sehingga tidak bergantung kepada guru (Lestari et al., 2019). Hasil Penelitian Junedi & Susanti (2020) menegaskan kegiatan belajar mengajar matematika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui model dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan penerapan konsep matematika.

Kemajuan teknologi pendidikan menawarkan peluang yang signifikan guna mewujudkan proses belajar interaktif juga optimal dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik. Penting bagi pendidik juga peserta didik mengintegrasikan teknologi juga inovasi dalam kegiatan pembelajaran (Nabilah et al., 2024). Salah satu perangkat lunak yang mendukung implementasi pembelajaran tersebut adalah *iSpring Suite* yang menawarkan berbagai fitur untuk mendukung berlangsungnya pembelajaran yang dinamis juga menarik (Sofiah et al., 2023). *iSpring Suite* terintegrasi secara langsung dengan *Microsoft PowerPoint* yang digunakan untuk mengubah presentasi *PowerPoint* menjadi konten *eLearning* yang

interaktif. Materi yang dibuat melalui *iSpring Suite* dapat dipublikasikan dalam format *HTML5* sehingga mudah diakses melalui berbagai perangkat. Meskipun telah banyak penelitian mengenai efektivitas pembelajaran kontekstual maupun penggunaan media digital penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi implementasi pendekatan *Situation-Based Learning (SBL)* berbantuan *iSpring Suite* pada konteks pembelajaran matematika masih jarang dilakukan.

Penelitian sebelumnya oleh Awani (2023) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Situation-Based Learning (SBL)* dapat meningkatkan pemahaman konsep. Ambarita et al (2022) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran SBL mendorong siswa untuk aktif bertanya dan mengeksplorasi konsep matematika. Sementara itu, Kumala et al (2022) mengembangkan media LKPD berbasis model pembelajaran *Situation-Based Learning (SBL)* menunjukkan dampak positif bagi pemahaman siswa. Selain itu Ardhini & Asih (2022) mengungkapkan bahwa *iSpring Suite* meningkatkan keterampilan pemahaman konsep matematika siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif meskipun belum secara khusus dengan pendekatan berbasis situasi. Oleh karena itu, penelitian yang menelaah secara khusus integrasi antara pendekatan kontekstual berbasis situasi dan media digital interaktif seperti *iSpring Suite* serta dampaknya terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik masih sangat terbatas.

Tujuan utama dari studi ini adalah menganalisis sejauh mana efektivitas pendekatan berbasis situasi (SBL) yang didukung oleh *iSpring Suite* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik terhadap pendekatan model bersifat konvensional sebagai pembanding. Hasil temuan diharapkan memiliki dampak positif sebagai strategi peningkatan pemahaman konsep matematis serta acuan para pengajar mengembangkan model pembelajaran inovatif yang di dukung teknologi digital serta mendorong pemanfaatan teknologi secara optimal di lingkungan pendidikan.

METODE

Pendekatan kuantitatif merupakan bentuk penelitian ini. *Nonequivalent Pretest-Posttest Only Control Group Designs* ialah skema yang diterapkan. Adapun skema penelitian tersebut disajikan tabel dibawah ini.

Tabel 1. Skema

Sampel		X	
Eksperimen_8A	O_1	Pembelajaran SBL + <i>iSpring Suite</i>	O_2
Kontrol_8B	O_1	Pembelajaran Konvensional	O_2

Penelitian ini berlangsung di MTs Negeri 7 Kuningan. Sampel dipilih melalui *purposive sampling* yakni penentuan sampel dilakukan secara sengaja mempertimbangkan karakteristik atau syarat khusus. Sampel yang digunakan 7A untuk kelas eksperimen dan 7B kelas kontrol. Sebanyak 72 peserta didik, masing-masing terdiri atas 36 orang. Dalam studi ini data dikumpulkan melalui langkah-langkah sistematis dengan memberikan *pretest*, perlakuan, *posttest*, dan kuisioner untuk eksperimen. Soal tes kemampuan pemahaman konsep matematis dan kuisioner tanggapan terhadap penerapan model pembelajaran SBL berbantuan *iSpring Suite* digunakan sebagai instrumen penelitian. Seluruh pengolahan data dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Data hasil tes pemahaman konsep matematis digunakan uji t. Sementara itu, data non-tes kuisioner tanggapan menggunakan skala likert.

HASIL

Dalam penelitian ini instrumen tes divalidasi oleh ahli untuk dinyatakan layak digunakan kemudian diuji cobakan kepada peserta didik jenjang lebih tinggi yakni kelas 9C terdiri dari 34 orang. Data hasil uji coba dianalisis lalu dipaparkan dalam format tabel berikut.

Tabel 2. Analisis uji coba soal

Butir Tes	Validity	Reliability	Daya Pembeda	Indeks Kesukaran	Tindak Lanjut
1	Valid	Tinggi	Cukup	Sedang	Digunakan
2					
3					
4a			Baik		
4b					
5a					
5b			Cukup	Sukar	
5c					
6a					
6b			Buruk	Tidak Digunakan	

Berdasarkan tabel 2 terdapat satu soal yang tidak digunakan karena daya pembeda buruk sehingga pemberian instrumen *pretest* serta *posttest* berjumlah lima soal uraian diberikan kepada seluruh sampel. Selanjutnya data kemampuan pemahaman konsep matematis awal peserta didik dianalisis guna menguji signifikansi perbedaan antara eksperimen dan kontrol melalui tes awal (*pretest*). Prosedur analisis diawali dengan uji prasyarat meliputi normalitas sebaran data serta homogenitas varians kedua kelas.

Tabel 3. Uji distribusi *pretest*

Kelas	Sig.
Eksperimen	0,042
Kontrol	0,028

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi pada data *pretest* kelas eksperimen 0,042 di sisi lain pada kelas kontrol 0,028 kedua kelas kurang dari 0,05. Hal ini mengindikasi penolakan terhadap hipotesis H_0 dan penerimaan hipotesis H_1 berarti data nilai *pretest* pada sampel tidak berdistribusi normal. Akibatnya, untuk menganalisis perbedaan kemampuan awal digunakan uji *Mann Whitney U* pendekatan Z. Tabel berikut menyajikan hasil dari pengujian tersebut.

Tabel 4. Hasil perhitungan kemampuan awal

Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
-1,371	,170

Diketahui tabel 4 diperoleh nilai Z sebesar -1,371 dengan *Asym.sig* 0,170. Mengacu pada kriteria pengujian *Mann Whitney U* pendekatan Z, apabila nilai *Asym.sig* lebih besar 0,05 penerimaan hipotesis H_0 . Dengan demikian, dinyatakan tidak terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan awal pemahaman konsep matematis peserta didik eksperimen dan kontrol sebelum pemberian *treatment*. Berdasarkan hasil *pretest* langkah selanjutnya adalah menganalisis data *posttest*. Hasil pengujian disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Uji distribusi *posttest*

Kelas	Sig.
Eksperimen	0,109
Kontrol	0,073

Diketahui dari tabel 5 bahwa nilai signifikansi pada data tes akhir (*posttest*) eksperimen 0,109 adapun kontrol 0,073 lebih dari α (0,05). Ditunjukkan penerimaan hipotesis H_0 dan penolakkan hipotesis H_1 sehingga data kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil perhitungan homogenitas *posttest*

	Sig.
Eksperimen	
Kontrol	0,654

Tabel 6 menunjukkan signifikansi di atas 0,05 yaitu 0,654 sehingga bisa disimpulkan bahwa kedua kelompok dianggap sama atau homogen. Kemudian uji perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan uji t. Berikut disajikan hasil perhitungannya.

Tabel 7. Hasil Perhitungan uji t

	Nilai t	Sig.(2-tailed)
Eksperimen	2,881	0,005
Kontrol		

Nilai t_{hitung} diperoleh sebesar 2,881 yang menunjukkan $>$ dari nilai t_{tabel} 1,994 sehingga penolakan hipotesis H_0 dan penerimaan hipotesis H_1 . Nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,005 dibawah taraf signifikansi 0,05 mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan penerapan model pembelajaran SBL berbantuan *iSpring Suite* dan pembelajaran bersifat konvensional. Kemudian analisis uji data peningkatan dilakukan berdasarkan skor *N-gain* yang diperoleh dari masing-masing kelompok. Selanjutnya, dilakukan pengujian prasyarat. Hasil pengujian normalitas terhadap skor *N-gain* disajikan tabel 8.

Tabel 8. Uji distribusi peningkatan

Skor N-gain	Sig.
Eksperimen	0,467
Kontrol	0,439

Ditunjukkan dari tabel 8 bahwa nilai signifikansi skor *N-gain* eksperimen 0,467 di sisi lain kontrol 0,439 yang berarti sig. $>$ α (0,05) maka penerimaan hipotesis H_0 dan penolakan hipotesis H_1 oleh sebab itu distribusi skor *N-gain* kedua kelompok normal.

Tabel 9. Pengujian homogenitas peningkatan

	Sig.
Eksperimen	0,462
Kontrol	

Diketahui dari tabel 9 diperoleh varians skor *N-gain* dapat dikatakan seragam (homogen) sebab sig. 0,499 $>$ α (0,05). Setelah diketahui bahwa syarat tersebut terpenuhi dilakukan pengujian menggunakan uji t dua sampel independen.

Tabel 10. Rekapitulasi hasil pengujian peningkatan

	Nilai t	Sig.(2-tailed)
Eksperimen	2,884	0,005
Kontrol		

Berdasarkan tabel 10 sig.(2-tailed) $0,005 < \alpha$ dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan signifikan secara statistik kemampuan pemahaman konsep matematis antara peserta didik diterapkan *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan *iSpring Suite* dibandingkan peserta didik yang diterapkan konvensional. Selanjutnya kuisioner tanggapan peserta didik disebarkan kepada eksperimen bertujuan mengetahui tanggapan kelas eksperimen setelah penerapan model SBL yang didukung *iSpring Suite*.

Tabel 11. Presentase kuisioner tanggapan peserta didik

	%	Kategori
Tingkat ketertarikan	77%	Sangat Setuju
Tingkat pemahaman	75%	Sangat Setuju
Sikap	79%	Sangat Setuju

Tabel 11 menunjukkan bahwa ketiga indikator sangat setuju yang berarti peserta didik memberikan tanggapan positif.

DISKUSI

Soal tes kemampuan pemahaman konsep matematis dan kuisioner tanggapan bagian dari alat ukur (*instrument*) telah divalidasi oleh ahli. Selanjutnya soal tes tersebut diuji coba kepada peserta didik kelas atas yaitu 9C dengan jumlah 34. Hasil analisis uji coba menunjukkan bahwa lima butir soal uraian memenuhi kriteria kelayakan dan memenuhi syarat digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* pada penelitian. Tahap berikutnya ialah pelaksanaan *pretest* terhadap sampel yaitu kedua kelas guna menilai kemampuan awal sebelum diberikan *treatment*. Penggunaan uji *Mann whitney U* pendekatan *Z* pada hasil *pretest* menghasilkan nilai *Z* sebesar -1,371 dengan *Asym.sig* 0,170. Berdasarkan kriteria pengujian *Mann Whitney U* pendekatan *Z*, apabila *Asym.sig* $> 0,05$ diartikan penerimaan hipotesis H_0 . Hal ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis kedua kelas. Setelah *pretest* diberikan perlakuan yang berbeda dengan materi relasi dan fungsi. Penerapan *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan *iSpring Suite* terhadap eksperimen kemudian model pembelajaran bersifat konvensional pada kontrol. *Posttest* dilaksanakan setelah perlakuan diberikan guna mengukur kemampuan akhir pemahaman konsep matematis.

Berdasarkan analisis pengujian menggunakan uji *t* menghasilkan t_{hitung} bernilai 2,881 $> t_{tabel}$ 1,994 sehingga penolakan hipotesis H_0 dan penerimaan hipotesis H_1 . Selain itu signifikansi bernilai $0,005 < \alpha$ (0,05) dengan demikian adanya perbedaan signifikan pada rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang diterapkan model pembelajaran *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan *iSpring Suite* dan diterapkan

konvensional. Selaras dengan temuan Junedi & Susanti (2020), rata-rata pemahaman konsep matematis peserta didik lebih baik diaplikasikan model SBL dibandingkan model konvensional.

Analisis skor N -gain signifikansi bernilai $0,005 < \alpha (0,05)$ dengan uji t artinya penolakan hipotesis H_0 serta penerimaan hipotesis H_1 dinyatakan adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemahaman konsep matematis yang diterapkan pembelajaran *Situation-Based Learning* (SBL) dibandingkan dengan konvensional. Amalia (2023) mengemukakan peningkatan siswa lebih baik dengan diterapkan model *Situation-Based Learning* (SBL) alih-alih bersifat konvensional. Meningkatnya pemahaman konsep matematis ditentukan sejumlah aspek diantaranya ialah kemampuan untuk mengajukan serta menyelesaikan masalah sehingga dapat mengaplikasikan konsep yang telah dikuasai sekaligus memperoleh konsep baru berdasarkan situasi yang sudah dirancang (Amalia, 2023). Selain itu pembelajaran berbasis situasi juga melatih siswa dalam mengajukan pertanyaan yang relevan serta mengembangkan keterampilan dalam merumuskan pertanyaan secara sistematis (Putri et al., 2024). Topik yang disampaikan memiliki keterkaitan erat dengan aktivitas harian menjadikan model pembelajaran ini efektif karena memperkuat pemahaman peserta didik sekaligus mendorong partisipasi keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Junedi & Susanti, 2020). Selanjutnya, penggunaan *iSpring suite* turut memberikan kontribusi dengan menjadikan proses pembelajaran atraktif bagi peserta didik (Sofiah et al., 2023). Dengan demikian model *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan *iSpring Suite* efektif meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik. Pendekatan pembelajaran berorientasi situasi menumbuhkan keterlibatan juga membantu mengaitkan konsep kehidupan nyata.

Hasil kuisioner yang diberikan kepada kelompok eksperimen menunjukkan tanggapan positif terhadap model *Situation-Based Learning* (SBL) berbantuan *iSpring Suite*. Pada indikator tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika diperoleh presentase sebesar 77% yang termasuk ke dalam interpretasi sangat setuju. Demikian pula, tingkat pemahaman memahami materi mencapai presentase 75% yang juga termasuk ke dalam kategori sangat setuju. Selain itu, sikap peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* diperoleh sebesar 79% yang kembali masuk dalam kategori sangat setuju. Dengan demikian, dinyatakan mayoritas di kelas eksperimen memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran dengan diterapkan pembelajaran SBL dengan *iSpring Suite* dalam materi relasi dan fungsi. Pernyataan ini didukung oleh pernyataan dalam hasil penelitian Hayyuningtyas & Batubara (2021) media pembelajaran seperti *PowerPoint* dan

iSpring Suite memadai serta efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital efektif sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

KESIMPULAN

Merujuk pada temuan yang peneliti temukan kegiatan belajar mengajar diterapkan *Situation-Based Learning (SBL)* berbantuan *iSpring Suite* menunjukkan adanya perbedaan rata-rata, meningkatnya kemampuan pemahaman konsep matematis. Tanggapan positif diberikan dari mulai tingkat ketertarikan, pemahaman dan sikap terhadap media pembelajaran yang masuk kedalam kategori sangat setuju. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran berbasis situasi (SBL) berbantuan *iSpring Suite* efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

REKOMENDASI

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan variabel bebas lain, penerapan pada materi matematika yang lain, selain fokus terhadap pemahaman konsep matematis mengeksplorasi aspek afektif, dan mengembangkan media berbasis *iSpring Suite* yang lebih inovatif.

REFERENSI

- Aleupah, M. K., Gella, N. J. M., & Bien, Y. I. (2023). Ability to Understand Mathematical Concepts of Students through Mind Mapping Method. *International Journal Of Humanities Education And Social Sciences (IJHESS)*, 2(4), 1186–1192. <https://doi.org/https://doi.org/10.55227/ijhess.v2i4.353>
- Amalia, N. A. (2023). *Efektivitas Model Situation-Based Learning (SBL) Berbantuan Media Book Of Trigonometry Kelas X Madrasah Aliyah Al Asror Gunung Pati*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Ambarita, E. M., Sidabutar, R., & Purba, Y. O. (2022). The Effect of The Situation Based Learning (SBL) Learning Model on Students' Mathematics Problem Solving Ability on The VIII Class SPLDV Materials At Smp Negeri 2 Bandar Tradaging. *Edumatika: Jurnal Mipa*, 2(4), 145–151. <https://doi.org/10.30596/Icositte.V1i1.Xxxx>
- Ardhini, R. A., & Asih, R. T. S. N. (2022). Mathematical Critical Thinking Ability Based On Self-Concept In Discovery Learning Model Assisted By iSpring Suite. *Desimal: Jurnal Matematika*, 5, 255–264. <https://doi.org/10.24042/Djm>
- Awani, N. (2023). *Pengaruh Situation Based Learning (Sbl) Terhadap Pemahaman Konsep Dan Self Esteem Matematis Peserta Didik*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fauzan, H., & Anshari, K. (2024). Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 163–175. <https://doi.org/10.55606/Jurripen.V3i1.2802>

- Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa Di Kelas 3 Sd. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 1. <https://doi.org/10.19105/Mubtadi.V3i1.4804>
- Hussein, Y. F. (2022). Conceptual Knowledge And Its Importance In Teaching Mathematics. *Middle Eastern Journal Of Research In Education And Social Sciences*, 3(1), 50–65. <https://doi.org/10.47631/Mejress.V3i1.445>
- Irma, A. R., Hadiana, O., Muhamad Zaenal, R., & Heriyana, T. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital “Numerasi Matematika (Numet)” Materi Bilangan Bulat Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Di Sanggar Bimbingan Ampang Malaysia. *Jes-Mat*, 9(2), 97–0. <https://doi.org/10.25134/Jes-Mat.V9i2.7832>
- Junedi, B., & Susanti, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Situation-Based Learning Terhadap Pemahaman Matematis Siswa Kelas X Sma. *Journal Of Didactic Mathematics*, 1(1), 47–52. <https://doi.org/10.34007/Jdm.V1i1.159>
- Kumala, S. D. A., Yuniawatika, Y., & Untari, E. (2022). Pengembangan Lkpd Berbasis Situation Based Learning Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas Vi. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(7), 640–648. <https://doi.org/10.17977/Um065v2i72022p640-648>
- Lestari, Andinny, Y., & Mailizar, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Situation Based Learning Dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jnpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 95. <https://doi.org/10.33603/Jnpm.V3i1.1748>
- Lestari, E. K., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Anna, Ed.; 2 Ed.). Pt Refika Aditama.
- Nabilah, A., Heriyana, T., Casnan, C., Manan, N. A., & Hermawan, H. (2024). Pemahaman Matematis Siswa Kelas Vi Anuban Wangmai Sasanasart Materi Bangun Datar Menggunakan Media Video Audio Visual. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 182–192. <https://doi.org/10.33654/Crdff256>
- Putri, M. A., Mirza, A., Hartoyo, A., Jamiah, Y., & Munaldus, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Situation-Based Learning Terhadap Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Di Smp. *Journal Of Didactic Mathematics*, 5(1), 11–20. <https://doi.org/10.34007/Jdm.V5i1.2000>
- Riswari, Ermawati, D., & Evanita. (2022). Pengembangan Aplikasi GIBRAN GIAT (Game Edukasi Berbasis Android Jejak Petualangan Pada Pemahaman Konsep Persegi Matematika) di SD 1 Jepang. *Jurnal SOLMA*, 11(2), 347–354. <https://doi.org/10.22236/solma.v11i2.9737>
- Sofiah, A. A., Chotimah, S., & Hendriana, H. (2023). Penerapan Bahan Ajar Berbantuan iSpring Suite Pada Materi Bentuk Aljabar Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VII. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6, 1335–1344. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17858>