

HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF ISPRING SUITE KELAS IX DI MTSS MUHAMMADIYAH PAKAN SINAYAN

Wesi Pratiwi¹, Risnawita², Haida Fitri³, Tasnim Rahmat⁴

^{1, 2, 3, 4}UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Jl. Gurun Aua, Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia
Email: elkhattatwesi@gmail.com

Article History

Received: 31-07-2025

Revision: 12-08-2025

Accepted: 15-08-2025

Published: 17-08-2025

Abstract. This research is backed by the observation results of the researcher, which show that the learning activities of ninth grade students are still teacher-centered. The teacher has used media in the form of teaching aids. However, it appears that the students are still not interested in the media provided. The purpose of this research is to determine whether the mathematics learning outcomes of students using the expository learning model with interactive media iSpring Suite in the ninth grade at MTs Muhammadiyah Pakan Sinayan. This study is an experimental research. The population in this study consists of all ninth grade students at MTs Muhammadiyah Pakan Sinayan, which consists of 4 classes totaling 69 students. The sample was selected randomly (random sampling) after conducting normality tests, homogeneity of variance tests, and mean equality tests on the population. The sample size was 34 students. The research instrument used was a test to assess student learning outcomes. Based on the data analysis, the calculated t-value was greater than the critical t-value in both the control and experimental groups. Therefore, it was concluded that the mathematics learning outcomes of students using the expository learning strategy with interactive media iSpring Suite were better than those of students using the expository learning strategy without interactive media in Class IX at MTs Muhammadiyah Pakan Sinayan.

Keywords: Mathematics, Interactive Media, iSpring Suite

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi peneliti yang didapat adalah kegiatan pembelajaran siswa kelas IX model pembelajarannya yang masih terpusat kepada guru, guru sudah menggunakan media berupa alat peraga. Namun, terlihat siswa masih belum tertarik dengan media yang diberikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran ekspositori menggunakan media interaktif *iSpring Suite* Kelas IX MTs Muhammadiyah Pakan Sinayan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di MTs Muhammadiyah Pakan Sinayan yang terdiri dari 4 kelas sebanyak 69 siswa. Dalam pengambilan sampel diambil secara acak (*random sampling*) setelah dilakukan uji normalitas, uji homogenitas varians, dan uji kesamaan rata-rata pada populasi. Sampel sebanyak 34 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes untuk hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil olah data hasil belajar siswa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada kelas kontrol dan eksperimen. Sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan strategi pembelajaran ekspositori menggunakan media interaktif *iSpring Suite* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan Strategi pembelajaran ekspositori tanpa menggunakan media interaktif di Kelas IX MTs Muhammadiyah Pakan Sinayan.

Kata Kunci: Matematika, Media Interaktif, *iSpring Suite*

How to Cite: Pratiwi, W., Risnawita., Fitri, F., & Rahmat, T. (2025). Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Strategi Pembelajaran Ekspositori Menggunakan Media Interaktif *iSpring Suite* Kelas IX di MTs Muhammadiyah Pakan Sinayan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7963-7972. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3989>

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus mengalami perubahan. Seiring dengan perkembangan IPTEK yang pesat pemilihan media dalam proses belajar sangatlah penting. Penggunaan media digital memberikan beragam inovasi pendidikan, dimana pembelajaran konvensional yang kaku, monoton akan digantikan dengan menggunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel dan tidak dibatasi ruang dan waktu. Guru diharapkan bisa menggunakan media yang tidak hanya media tradisional namun juga bisa menggunakan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital yang dimaksud adalah media interaktif.

Media Interaktif adalah sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media interaktif adalah media yang memiliki alat navigasi atau fitur lain yang memungkinkan pengguna media dapat menjalin komunikasi dua arah, contohnya *slide* presentasi, halaman situs web, program komputer, dan *virtual reality* (Batubara, 2021). Media interaktif adalah solusi dalam memudahkan siswa mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks/*e-book* yang monoton (Kurniawan & Widiastuti, 2022).

Penggunaan media interaktif khususnya dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan. Pengembangan diri dan rasa ingin tahu siswa tidak dapat dibatasi, akan tetapi keinginan siswa terhadap minat belajar harus selalu diperhatikan bahkan ditingkatkan. Disini, peran guru di dalam kelas adalah untuk merangsang minat belajar siswa. Guru harus kreatif dan inovatif untuk membimbing siswa belajar di kelas. Media interaktif itu contohnya seperti: *iSpring Suite*, *Adobe Flash*, dan media-media lainnya. Dan di penelitian ini peneliti menggunakan *iSpring Suite*. *iSpring Suite* adalah salah satu program komputer yang praktis dan mudah digunakan untuk merancang konten pembelajaran interaktif. *iSpring Suite* mudah digunakan karena fitur-fiturnya terintegrasi langsung dengan program *PowerPoint*. Sehingga anda dapat merancang konten pembelajaran interaktif langsung di *slide PowerPoint* dan berbagai fitur tambahan (Batubara, 2021).

Berbagai fitur yang ditambahkan *iSpring Suite* ke dalam program *PowerPoint* antara lain adalah perekaman narasi *slide*, pembuatan kuis, penambahan materi interaktif, penambahan karakter, perekaman video, dan publikasi konten pembelajaran ke dalam format HTML5, SCORM, dan video. HTML5 adalah sebuah file yang dibangun dengan bahasa html revisi kelima sehingga media pembelajaran berbasis HTML5 akan dapat diunggah kedalam server situs *web* atau diakses menggunakan program pencarian. Adapun SCORM atau *Sharable Content Object Reference Model* adalah konten pembelajaran digital yang berstandar untuk digunakan pada sistem pembelajaran berbasis *website* atau dikenal dengan *learning management system* (Batubara, 2021).

Media interaktif menggunakan *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar (Nana, 2019). Dimana pembelajaran merupakan proses interaksi antara pengajar dan siswa yang menimbulkan timbal balik dengan menyampaikan materi pembelajaran oleh pengajar kepada siswa (Ingsih et al., 2018). Penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran dapat memberikan dampak yang baik berupa meningkatnya hasil belajar dan aktivitas siswa dalam belajar (Satrianawati, 2018). Menurut Wijayanto et al., (2017) *iSpring Suite* adalah media yang berbantuan komputer yang dapat membantu guru menyajikan materi pembelajaran dan memfasilitasi penerapan berbagai metode pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi (Rihani et al., 2022). Dalam penelitian ini strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi pembelajaran ekspositori.

Strategi pembelajaran ekspositori adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal (Sanjaya, 2006). Menurut Rohani & Ahmad (1991) hakekat mengajar menurut pandangan ekspositori adalah penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa yang dipandang sebagai objek yang menerima apa yang diberikan dari guru. Jadi strategi pembelajaran ekspositori merupakan cara penyampaian materi oleh guru secara verbal dengan siswa sebagai objek penerima agar peserta didik tersebut dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sulastri, 2022). Menurut Dimiyati & Mudjiono hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, proses belajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar merupakan salah satu ukuran penguasaan siswa mendapatkan pelajaran disekolah. Jadi pada dasarnya hasil belajar dapat ditingkatkan jika penguasaan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam mengajar untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan yang dilakukan di MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan proses pembelajarannya masih terpusat dengan guru. Didalam proses belajar sudah menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga yang dibuat oleh guru bidang studi dari karton. Namun hal tersebut belum mampu membuat siswa tertarik belajar matematika. Adanya komputer, proyektor dan internet namun belum dimaksimalkan dalam pembelajaran. Sehingga, hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini, terlihat dari nilai Ulangan Harian I yang masih banyak di bawah KKM (< 75).

Tabel 1. Persentase hasil belajar siswa kelas VIII MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan tahun pelajaran 2022/2023

Kelas	Siswa	Jumlah		Persentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
VIII.1	13 orang	2 orang	11 orang	15,39%	84,61%
VIII.2	15 orang	3 orang	12 orang	20%	80%
VIII.3	20 orang	8 orang	12 orang	40%	60%
VIII.4	21 orang	5 orang	16 orang	23,81%	76,19%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini terbukti dengan besarnya persentase tidak tuntas hasil belajar siswa pada ulangan harian I siswa kelas VIII MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan, banyaknya siswa yang memiliki persentase tidak tuntas yaitu nilai di bawah KKM (< 75). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan strategi pembelajaran ekspositori menggunakan media interaktif *Ispring Suite* kelas IX di MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *The Static Group Comparison Design*. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol (Suryabrata, 2004). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan tahun ajaran 2022/2023.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengambilan sampel secara acak (*random sampling*) artinya setiap populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel dalam penelitian. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini, diambil 2 kelas dari keseluruhan populasi yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian yang digunakan peneliti yaitu: 1) Data primer, data primer pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan yang pembelajarannya menggunakan media interaktif *iSpring Suite*. 2) Data sekunder, data sekunder dalam penelitian ini adalah data jumlah siswa dan data nilai ulangan harian kelas VIII MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika. Tes yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk essay berstruktur sebagai instrumen pada penelitian ini. Tes yang akan dilakukan sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan selama penelitian. Untuk mendapatkan tes yang baik dan benar-benar valid, variabel serta memperhatikan indeks kesukaran dan indeks pembeda soal, maka terlebih dahulu dilakukan uji coba tes sebelum diberikan pada sampel penelitian kemudian dianalisa.

Hasil Validitas tes

Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment*, yaitu mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor total. Skor total sendiri adalah skor yang diperoleh dari penjumlahan skor item untuk instrument tersebut (Widhi & Zarah, 2016). Setelah didapatkan keputusan soal itu valid, selanjutnya dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks *Korelasi Product Moment*.

Tabel 2. Hasil analisis validitas soal uji coba tes

No. Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Keputusan	Kriteria Kevalidan
1a	0,451	0,4438	Valid	Cukup
1b	0,555	0,4438	Valid	Cukup
1c	0,561	0,4438	Valid	Cukup
2	0,885	0,4438	Valid	Sangat Tinggi
3a	0,598	0,4438	Valid	Cukup
3b	0,639	0,4438	Valid	Tinggi
3c	0,754	0,4438	Valid	Tinggi
4a	0,666	0,4438	Valid	Tinggi
4b	0,601	0,4438	Valid	Cukup
5a	0,491	0,4438	Valid	Cukup
5b	0,451	0,4438	Valid	Cukup
5c	0,481	0,4438	Valid	Cukup
6a	0,658	0,4438	Valid	Cukup
6b	0,509	0,4438	Valid	Cukup

Berdasarkan tabel 2. di atas dapat disimpulkan bahwa soal 1a, 1b, 1c, 3a, 4b, 5a, 5b, 5c, 6a, 6b kategori cukup, soal 2 kategori sangat tinggi dan soal nomor 3b, 3c, 4a kategori tinggi.

Hasil Realibilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan internal *consistency reliability* yang menggunakan *alphacronbach* untuk mengidentifikasi seberapa baik hubungan antara item-item dalam instrumen penelitian (Widhi & Zarah, 2016). Setelah dilakukan perhitungan reliabilitas soal uji coba tes diperoleh $r_{11} = 0,835$ kemudian dikonsultasikan dengan nilai tabel *Product Moment* dengan $N = 20$ dan $\alpha = 0.05$ maka diperoleh $r_{tabel} = 0,4438$. Karena $r_{11} = 0,835$

lebih besar dari $r_{tabel} = 0,4438$, maka dapat disimpulkan bahwa soal tes uji coba yang dianalisis dengan rumus Alpha adalah reliabel dengan kriteria tinggi.

Hasil Indeks Kesukaran

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal uji coba

	1		2		3		4		5		6			
	a	b	c	A	b	c	a	b	a	b	c	a	b	
IK Hitung	0,7	0,75	0,625	0,667	0,675	0,7	0,65	0,7	0,47	0,8	0,65	0,575	0,7	0,65
Keterangan	Seda ng	Mud ah	Seda ng	Seda ng	Seda ng	Seda ng	Seda ng	Seda ng	Seda ng	Mud ah	Seda ng	Seda ng	Seda ng	Seda ng

Indeks Daya Beda

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil perhitungan daya pembeda

	1a	1b	1c	2	3a	3b	3c	4a	4b	5a	5b	5c	6a	6b
Daya pembeda	0,3	0,3	0,35	0,53	0,35	0,4	0,5	0,4	0,34	0,3	0,3	0,35	0,35	0,3
Keterangan	Baik	Baik	Baik	Sang at baik	Bai k	Sang at baik	Sang at baik	Sang at baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik

Analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2018). Analisis yang dilakukan adalah terhadap hasil belajar dan penggunaan media belajar terdiri dari beberapa tahap: 1) Uji Normalitas, uji yang dilakukan adalah uji *Lilliefors*. Peneliti juga melakukan uji normalitas dengan menggunakan SPSS. 2) Uji Homogenitas Variansi, uji homogenitas dilakukan dengan uji data variansi dikenal dengan kesamaan dua variabel atau uji *f*. 3) Uji hipotesis, kriteria pengujian adalah tolak H_0 apabila nilai Signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, dan terima H_0 jika sebaliknya.

HASIL

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors*.

Tabel 5. Hasil uji normalitas tes hasil belajar matematika kelas sampel dengan uji *lilliefors*

Kelas	A	Sign.	N	<i>Lhitung</i>	<i>Lhitung</i>	Distribusi
Kontrol	0,05	0,121	13	0,219	0,234	Normal
Eksperimen	0,05	0,059	21	0,1655	0,19	Normal

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh $L_0 \leq L_{\text{tabel}}$ baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Begitu juga dengan nilai signifikansi yang diperoleh dengan menggunakan *Software SPSS* yaitu Signifikansi lebih besar dari taraf nyata (α). Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua data sampel berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil uji homogenitas tes hasil belajar matematika kelas sampel

Fhitung	Ftabel	α	Signifikansi	Kesimpulan
0,23	2,54	0.05	0.826	Variansi homogen

Nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($0,23 < 2,54$) Nilai signifikansi pada aplikasi *SPSS* lebih besar dari pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, sehingga terima H_0 artinya data sampel homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji- t. Hasil uji- t pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil uji hipotesis tes hasil belajar matematika kelas sampel

Kelas	N	\bar{X}	Sign.	α
Eksperimen	21	60,439		
Kontrol	13	17,550	0,003	0,05

Berdasarkan analisis tersebut terlihat bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf nyata 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikansi antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan metode pembelajaran ekspositori menggunakan media interaktif *iSpring Suite* lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa dengan metode pembelajaran ekspositori tanpa menggunakan media interaktif di kelas IX MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan.

DISKUSI

Pemilihan Media Pembelajaran

- Segi prinsip efektivitas dan efisiensi; dalam konsep pembelajaran, efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, efisiensi adalah tujuan pencapaian, tujuan pembelajaran dengan menggunakan media dapat meminimalkan waktu dan sumber lainnya. Dalam

pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk tingkat efektivitas dan efisiensi telah memenuhi dikarenakan tujuan dari pemilihan media efektif dikarenakan tujuan pembelajaran telah tercapai dan tentunya meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga dapat mendukung pencapaian dalam pembelajaran.

- Segi prinsip taraf berpikir siswa; media yang digunakan sudah memenuhi taraf berpikir siswa dikarenakan dapat memberikan pengalaman visual (kunjungan penglihatan yang menggabungkan pertemuan yang berkesan dalam pembelajaran yang mendidik) dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami
- Segi prinsip interaktivitas media pembelajaran; media yang digunakan telah memenuhi prinsip interaktivitas dikarenakan dalam proses belajar mengajar siswa lebih banyak berinteraksi dengan komputernya masing-masing. Jika ada yangdikeragui dalam kegiatan pembelajaran maka siswa akan diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru.
- Segi Ketersediaan Media Pembelajaran; Pada pelaksanaan pembelajaran untuk ketersediaan media pembelajaran mencukupi dan internet memadai.
- Segi kemampuan guru menggunakan media pembelajaran; media yang digunakan adalah iSpring Suite. Dalam pembuatan media pembelajaran guru mempunyai kemampuan untuk membuat media interaktif iSpring Suite. Media tersebut dibuat dengan aplikasi powerpoint yang disambungkan dengan aplikasi iSpring Suite. Dan ketika validasi media pembelajaran kepada validator yaitu Dosen PTK UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi beliau memberi nilai A. Oleh karena itu, dari segi kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran sudah dikatakan baik dan telah disesuaikan dengan kemampuan guru.
- Segi alokasi waktu; waktu pembelajaran yaitu 2 JP (Jam Pelajaran) dapat dikondisikan yaitu: 10 menit untuk pembukaan, 60 menit untuk belajar menggunakan media dengan disertai simulasi dan kuis, 10 menit untuk kegiatan penutupan.
- Fleksibilitas (kelenturan) media pembelajaran; untuk kefleksibelan di dalam proses pembelajaran cukup fleksibel dikarenakan jika tidak bisa belajar di laboratorium maka bisa digantikan dengan memakai laptop pribadi guru dilengkapi dengan infokus dan pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas.
- Keamanan penggunaan media pembelajaran; dari segi keamanan sebuah media pembelajaran untuk media pembelajaran yang digunakan cukup aman dan harus juga ada perhatian dan pengawasan dari seorang guru selama pembelajaran didalam laboratorium.

Hasil Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data tes hasil belajar siswa terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata siswa kelas kontrol. Dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, maka kelas eksperimen memiliki jumlah persentase ketuntasan sebesar 28,57% dan kelas kontrol sebesar 0%. Jadi dapat disimpulkan bahwa persentase jumlah siswa kelas eksperimen yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih besar dari pada kelas kontrol.

Sejalan dengan itu, dapat juga dilihat dari hasil uji hipotesis yang menggunakan uji-t dan *Software SPSS*. Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa tolak H_0 karena diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan nilai signifikansi = 0,003 lebih kecil dari taraf nyata $\alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan tolak H_0 dengan kata lain “Hasil belajar matematika siswa dengan metode pembelajaran ekspositori menggunakan media interaktif *iSpring Suite* lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa dengan metode pembelajaran ekspositori tanpa menggunakan media interaktif *iSpring Suite* di Kelas IX MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan. Jadi, terlihat bahwa metode pembelajaran ekspositori menggunakan media interaktif *iSpring Suite* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama penelitian, terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat antusias dalam mengikuti instruksi yang diberikan, mulai dari melihat media pembelajaran yang disajikan, memahami materi yang didapat, sampai menyimpulkan pembelajaran pada hari tersebut, sehingga hasil belajar matematika siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan pada BAB IV tentang Hasil belajar matematika siswa dengan metode pembelajaran eskpositori menggunakan media interaktif *iSpring Suite* kelas IX MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran eskpositori menggunakan media interaktif *iSpring Suite* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran eskpositori tanpa menggunakan media interaktif *iSpring Suite* kelas IX MTsS Muhammadiyah Pakan Sinayan.

REFERENSI

- Ahmad Rohani & Abu Ahmadi (1991), *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka, h. 36
- Ambarwati dkk, *Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8(2).173-184
- Batubara, Hamdan Husein (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ingsih, Kusni dkk. (2018). *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*, Yogyakarta: Deepublish
- Kurniawan, Budi & Ni Putu Kusuma Widiastuti. (2022). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5C Berbasis CBL*. Bandung: Penerbit Widina
- Lestari, Purwaningrum Puji & Adi Sucipto. (2023). *Strategi Pembelajaran*, Mojokerto: PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran
- Nana. (2019). *Inovasi pembelajaran Fisika Edisi Revisi*. Klaten: Lakeisha
- Purba, Sukarman dkk. (2021). *Teori Manajemen Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Rihani, Athiya Luthfiani, Arifin Maksum & Nina Nurhasanah. (2022). *Studi Literatur: Media Interaktif Ispring Suite terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. Jakarta: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber Belajar*. Yogyakarta: deepublish
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta
- Suherman, Erman dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sulastri, Lilis. (2022). *Model Kooperatif Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika*. Semarang: Cahya Ghani Recovery
- Suryabrata, Sumadi. (2004). *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Umbara, Ubra. (2017). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: deepublish
- Widhi, Agung & Zarah. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku. Hal.97
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana , 2006), h. 179
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana