

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting dalam menciptakan tenaga kerja yang berkualitas, hal ini sesuai dengan amanat dari pasal 3 Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah menciptakan atau mengembangkan potensi agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri dan demokratis serta bertanggung jawab.¹

Pendidikan merupakan satu bidang yang menjadi tanggung jawab Negara. Pembukaan UUD 1945 jelas mengamanatkan untuk “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Amanat tersebut secara hirarkis dituangkan ke dalam berbagai Undang-undang dan peraturan yang mengatur tentang pendidikan. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

¹ Jeane Mantiri, “Peran Pendidikan dalam Menciptakan Sumber Daya Manusia Berkualitas di Provinsi Sulawesi Utara,” *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan* 3, no. 1 (8 Juni 2019): 20–26, <https://doi.org/10.36412/ce.v3i1.904>.

² Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), 10.

Pendidikan merupakan proses pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan yang formal.³ Singkatnya, pendidikan merupakan interaksi guru dan siswa untuk memenuhi tujuan pendidikan dalam bidang tertentu. Interaksi antara guru dan siswa tersebut dapat dilihat dari proses belajar mengajar di dalam kelas. Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang memuat rangkaian tindakan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu⁴, pada proses belajar mengajar di kelas, guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan mata pelajaran sebagai mediumnya. Salah satu dari mata pelajaran yang ada di sekolah adalah Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting, alasannya karena Matematika menjadi dasar dan utama dalam mempelajari ilmu yang lainnya.⁵ Ini menjadikan Matematika dipelajari dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika memiliki beberapa ciri-ciri khusus, seperti dikatakan Soedjadi yaitu 1) memiliki objek yang abstrak, 2) bertumpu pada kesepakatan, 3) berpola pikir deduktif, 4) memiliki simbol-simbol yang kosong arti, 5) memperhatikan semesta pembicaraan, 6) konsisten dalam sistemnya.⁶ Salah satu dari enam ciri Matematika adalah selalu dihubungkan dengan objek yang abstrak, sehingga membuat Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sering dianggap paling sulit.

³ Amanudin, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: Unpam Press, 2019), 16.

⁴ Hamidy dan Rasyid R, "The Influence of Romance Toward Teaching and Learning Process at The Third Semester Students of Gunung Rinjani University in Academic Year 2017/2018," *Journal Ilmiah Rinjani Universitas Gunung Rinjani* 6, no. 1 (2018): 187–98, <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2461338>.

⁵ Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, dan Linda, *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika dengan VBA Microsoft Excel* (Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020), 1.

⁶ Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika," *FIBONACCI: Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (Oktober 2016): 58–67, <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/117>.

Alasan yang sama diberikan oleh siswa untuk tidak menyukai matematika dan ada hubungan yang kuat antara keyakinan mereka tentang kesulitan mata pelajaran dan ketidaksukaan terhadap matematika. Itu berarti, siswa tidak menyukai matematika karena mereka menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit.⁷ Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Russefendi bahwa “terdapat banyak anak-anak setelah belajar Matematika bagian yang sederhana, banyak yang tidak dipahaminya, dan banyak konsep yang dipahami secara keliru”.⁸

Berdasarkan hasil observasi awal di MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin, melalui wawancara dengan guru Matematika di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang mengalami beberapa permasalahan, diantaranya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal terkait materi tentang sistem koordinat kartesius. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang harus mengikuti remedial karena tidak memenuhi syarat ketuntasan minimal sekolah yaitu 70.

Berikut ini adalah permasalahan siswa yang kesulitan menyelesaikan soal yang tercakup dalam materi koordinat kartesius yaitu :

- Ketika siswa diminta untuk menentukan jarak dari sumbu koordinat, mereka sering melakukannya dalam urutan terbalik.

⁷ Genet Mekonnen Assefa, “Factors Affecting Students’ Attitude to Wards Mathematics in Lower Grade and High Level of Education,” *Research on Humanities and Social Sciences* 8, no. 19 (2021): 1–3, <https://iiste.org/Journals/index.php/RHSS/article/view/44837>.

⁸ Dian Novitasari, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.” *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika* 2, no. 2 (Desember 2016): 8–18, <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.

- Siswa sering lupa menentukan simbol bilangan ketika menentukan koordinat suatu titik di setiap kuadran, terutama ketika menentukan absis dan ordinat.
- Siswa masih sulit untuk menentukan posisi suatu titik terhadap titik lain.

Hal ini menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan belum sepenuhnya dapat diatasi dengan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini.

Dalam mempelajari Matematika, Pembelajaran harus dirancang agar siswa lebih tertarik mempelajari konsep yang dipelajari dan dapat dengan mudah memahaminya.. Di sinilah guru perlu menemukan cara baru untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan tanpa membuatnya sulit untuk dipraktikkan. Pembelajaran yang menarik membuat siswa senang dalam belajar, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pada saat inilah guru membutuhkan media untuk mempermudah pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana pembantu proses pembelajaran agar siswa dapat menerima materi pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai tujuan belajarnya dengan mengasah kemampuan berpikir dan kemampuan analisisnya.⁹

Penggunaan media sebagai alat bantu mengajar juga terdapat dalam firman Allah SWT Q.S. an Nahl/16: 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ ۗ وَنَزَّلْنَا

عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

⁹ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 185.

Dalam ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.¹⁰ Begitu juga dalam proses pembelajaran memerlukan media sebagai perantara agar saat menjelaskan materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah.

Selain untuk membantu dalam proses pembelajaran, media juga digunakan untuk mengatasi kebosanan siswa di dalam kelas.¹¹ Karena perkembangan yang semakin lama semakin pesat, maka media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pun juga semakin canggih misalnya menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia. Salah satu media elektronik yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire*.

Lectora Inspire merupakan perangkat lunak *Authoring Tool* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*, sebuah perusahaan di Australia. *Lectora Inspire* diproduksi dan dirilis tahun 1999 oleh *Trivantis Corporation* yang didirikan oleh *Timothy D. Loudermilk*.¹² *Lectora Inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena

¹⁰ Nurtuah Tanjung, "Tafsir Ayat- Ayat Alquran Tentang Manajemen Sarana Prasarana," *Sabilarrasyad* 2, no. 1 (Juni 2017): 155–83, <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/122>.

¹¹ Fatikh Inayahtur Rahma, "MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan)," *PANCAHAWANA: Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (Desember 2019): 87–99, <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608>.

¹² Adam Mudinillah, "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Penelitian IPTEKS* 4, no. 2 (Juli 2019): 248–58, http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN_IPTEKS/article/view/2462.

tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman serta mempunyai antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai *Microsoft Office*.¹³

Lectora Inspire dapat menampilkan video dan gambar animasi terkait materi Koordinat Kartesius untuk membuat materi pelajaran semenarik mungkin dan mendorong siswa untuk lebih memperhatikan apa yang dikatakan guru, dengan demikian pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan media yang tepat dan mempermudah siswa atau guru dalam proses pembelajaran. Maka peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan eksperimen melalui penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Lectora Inspire* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di Kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023”**.

B. Definisi Operasional

Penulis perlu memberikan definisi operasional untuk judul “Pengaruh penggunaan Media *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di Kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin” agar tidak terjadi kerancuan dan pembahasan yang meluas, maka penulis akan membatasi sesuai dengan definisi-definisi berikut:

¹³ Norma Dewi Shalikhah, “Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif,” *Cakrawala: Jurnal Studi Islam* 11, no. 1 (27 Juni 2016): 101–15, http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN_IPTEKS/article/view/2462.

1. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dalam pembuatan seseorang.¹⁴ Dalam penelitian ini, Pengaruh yang dimaksud adalah pengaruh hasil belajar Matematika pada Materi Koordinat Kartesius dengan menggunakan media *Lectora Inspire* di Kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin.

2. Penggunaan

Penggunaan adalah hal (perbuatan), menggunakan sesuatu.¹⁵ Dalam penelitian ini, Penggunaanyang dimaksud adalah penggunaan media *Lectora Inspire* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di Kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin.

3. Media

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebaran ide atau gagasan sehingga ide atau gagasan itu sampai kepada penerima.¹⁶ Dalam penelitian ini, Media yang dimaksud adalah media *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di Kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin.

¹⁴ "Hasil Pencarian - KBBI Daring," diakses 14 Juni 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengaruh/>.

¹⁵ "Hasil Pencarian - KBBI Daring," diakses 15 Mei 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penggunaan/>.

¹⁶ Maulana dkk., *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 2 ed. (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2015), 282.

4. *Lectora Inspire*

Lectora Inspire adalah pembelajaran elektronik (*e-learning*) alat pengembangan, juga dikenal sebagai perangkat lunak *authoring*, dikembangkan oleh *Tri-vantis Corporation* Australia.¹⁷ *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Terdapat *template* yang siap digunakan untuk memasukkan materi pembelajaran, gambar, animasi, dan video. Dalam penelitian ini, *Lectora Inspire* digunakan sebagai alat bantu mengajar.

5. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu tes yang disusun secara terencana, baik tertulis, lisan maupun perbuatan.¹⁸ Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah setelah mereka menerima pengalaman belajar selama proses pembelajaran.¹⁹ Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif siswa setelah penggunaan media *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di Kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin.

6. Materi Koordinat Kartesius

Koordinat Kartesius adalah materi pelajaran matematika yang di ajarkan di kelas VIII yakni pada BAB II semester ganjil. Dalam Matematika, Koordinat

¹⁷ Ghian Muhammad Rizqi Firmansyah, "Efektivitas Media Pembelajaran *Lectora Inspire* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Biologi," *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 17, no. 1 (30 April 2019): 81–92, <https://doi.org/10.17509/pdgia.v17i1.16836>.

¹⁸ Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 22.

¹⁹ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 65.

Kartesius digunakan untuk mencari titik pada bidang koordinat. Tanda kurung kurawal digunakan untuk penulisannya dan koma digunakan untuk memisahkannya. Misalnya, (x, y) , di mana y disebut sebagai ordinat dan x disebut sebagai absis.

C. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah dalam penelitian ini diidentifikasi dalam bentuk pertanyaan dasar sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *Lectora Inspire* pada pembelajaran Matematika materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Lectora Inspire* pada pembelajaran Matematika materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin?
3. Bagaimana respon Siswa tentang media *Lectora Inspire* pada pembelajaran Matematika materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin?
4. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Lectora Inspire* dan tanpa menggunakan media *Lectora Inspire* pada pembelajaran Matematika materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin?
5. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *Lectora Inspire* pada pembelajaran Matematika materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin
2. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Lectora Inspire* pada pembelajaran Matematika materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin
3. Mengetahui respon Siswa tentang media *Lectora Inspire* pada pembelajaran Matematika materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin
4. Mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Lectora Inspire* dan tanpa menggunakan media *Lectora Inspire* pada pembelajaran Matematika materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin
5. Mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin?

E. Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian. Secara garis besar, signifikansi penelitian terdiri atas signifikansi secara teoritis yaitu membantu memecahkan dan mengantisipasi masalah yang ada pada obyek yang diteliti, dan signifikansi secara praktis menunjukkan bahwa penelitian

tersebut bernilai memberikan masukan dan saran bagi praktisi, instansi atau perusahaan tertentu. Signifikansi penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi sebagai tambahan referensi untuk memberikan solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius melalui penggunaan media *Lectora Inspire*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Universitas Negeri Islam (UIN) Antasari Banjarmasin

Menambah khazanah kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin dan untuk Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta sebagai bahan masukan atau referensi bagi mahasiswa untuk penelitian serupa yang berkaitan dengan hasil penelitian ini.

- b. Bagi Guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran dari segi proses dan hasil dengan menggunakan alat bantu mengajar (media pembelajaran) khususnya penggunaan media *Lectora Inspire*.

- c. Bagi siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius.

d. Bagi Sekolah

memberikan masukan dalam mengefektifkan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah.

F. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian yang terdahulu yang relevan, yaitu:

1. Skripsi yang ditulis oleh Ratri Septiana Astuti, Universitas Sanata Pendidikan, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Mengacu pada Kurikulum 2013 Tema 1 sub tema 1 Pembelajaran 4 kelas V SD”. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah pada penelitian Ratri Septiana Astuti memfokuskan pada pengembangan media berbasis *Lectora Inspire*, Sedangkan penelitian saya memfokuskan pada pengaruh media *Lectora Inspire* ini terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Perbedaan yang lain adalah pada penelitian Ratri Septiana Astuti meneliti di Sekolah SD, sedangkan penelitian saya dilakukan di MTs.
2. Skripsi yang ditulis oleh Siti Pardiati, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN 5 Banjarmasin”. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah pada penelitian Siti Pardiati meneliti di Sekolah MI, sedangkan penelitian saya dilakukan di MTs. perbedaan yang lain adalah pada penelitian Siti Pardiati menggunakan media *Lectora Inspire*

pada pembelajaran tematik, sedangkan penelitian saya menggunakan media *Lectora Inspire* pada pembelajaran Matematika.

3. Skripsi yang ditulis oleh Mohammad Safari, Institut Agama Islam Negeri Salatiga, jurusan Pendidikan Agama Islam dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Alquran Hadis Materi Tajwid melalui Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Sumberejo 01 Tahun Pelajaran 2015/2016”. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah pada penelitian Mohammad Safari memfokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media *Lectora Inspire*, Sedangkan penelitian saya memfokuskan pada pengaruh media *Lectora Inspire* ini terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Perbedaan yang lain terletak pada mata pelajaran dan tempat penelitian.
4. Skripsi yang ditulis oleh Raldy Aditya, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jurusan Tadris Fisika dengan judul “Pengaruh Media Digital Berbantuan *Lectora Inspire* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Gelombang Cahaya”. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah pada penelitian Raldy Aditya memfokuskan pada pengaruh kemampuan berpikir kritis siswa melalui pemanfaatan media *Lectora Inspire*, Sedangkan penelitian saya memfokuskan pada pengaruh media *Lectora Inspire* ini terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan yang lain terletak pada mata pelajaran dan tempat penelitian.
5. Skripsi yang ditulis oleh Annisaa Yunita Djauhari, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan judul “Pengaruh Media

Pembelajaran Berbasis *Lectora* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Al-Mawaddah Coper Jetis Ponorogo”. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah pada penelitian Annisa Yunita Djauhari memfokuskan pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media *Lectora Inspire*, Sedangkan penelitian saya memfokuskan pada pengaruh media *Lectora Inspire* ini terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Perbedaan yang lain terletak pada mata pelajaran dan tempat penelitian.

6. Skripsi yang ditulis oleh Muhlishotin, Institut Agama Islam Negeri Salatiga, jurusan Pendidikan Agama Islam dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Lectora Inspire* pada Pengajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Kelas Tujuh di MTs Miftahul Huda Tuban”. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah pada penelitian Muhlishotin memfokuskan pada peningkatan Kemampuan berbicara siswa melalui pemanfaatan media *Lectora Inspire*, Sedangkan penelitian saya memfokuskan pada pengaruh media *Lectora Inspire* ini terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Perbedaan yang lain terletak pada mata pelajaran dan tempat penelitian.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan²⁰. Adapun hipotesis yang diajukan penulis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : penggunaan media *lectora inspire* (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) pada pembelajaran Matematika pada materi Koordinat Kartesius di kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin.

H_a : penggunaan media *lectora inspire* (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) pada pembelajaran Matematika pada materi Koordinat Kartesius di Kelas VIII MTs Diniyah Babussalam Banjarmasin.

H. Asumsi Penelitian

1. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
2. Media *Lectora Inspire* bisa digunakan untuk menarik perhatian dan minat siswa agar belajar aktif dalam pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, penelitian terdahulu dan sistematika penelitian.

²⁰ Salasi R dan Erni Maidiyah, *Buku Ajar Statistik Dasar* (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), 125.

Bab II kajian teori dan kerangka pikir, yang memuat kajian teori dan kerangka pikir.

Bab III metode penelitian, yang memuat tentang jenis dan pendekatan, desain penelitian, populasi dan sampel, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil dan Pembahasan, yang memuat tentang hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup yang memuat tentang simpulan dan saran.