

**Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII
Pada Materi SPLDV Melalui Pemanfaatan Media Animasi**

SKRIPSI

Oleh

Rahmina Siregar

(06081182126015)

Program Studi Pendidikan Matematika



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

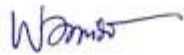
**Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada
Materi SPLDV Melalui Pemanfaatan Media Animasi**

SKRIPSI

Oleh
Rahmina Siregar
NIM : 06081182126015
Program Studi Pendidikan Matematika

Mengesahkan

Koordinator Prodi



Weni Dwi Pratiwi, S.Pd., M.Sc.
NIP. 198903102015042004

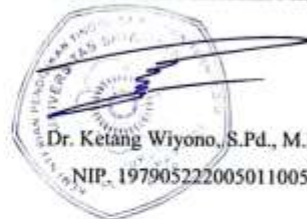
Dosen Pembimbing



Dr. Hapizah, S.Pd., M.T.
NIP. 197905302002122002

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan MIPA



Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197905222005011005

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : Rahmina Siregar

NIM : 06081182126015

PROGRAM STUDI : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi SPLDV Melalui Pemanfaatan Media Animasi" ini adalah benarbenar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa adanya pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Rahmina Siregar

NIM. 06081182126015

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, anugerah, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi SPLDV Melalui Pemanfaatan Media Animasi”. Skripsi yang dibuat penulis ini merupakan tugas akhir yang dianjurkan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Karya yang saya tulis ini dengan sepenuh hati saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayangi, yaitu kepada:

- ❖ *Kedua orang tercinta, Bapa Mustopa Siregar dan Uma Sarifah Suriyani Lubis terima kasih atas segala kasih sayang, nasihat, doa, dan pengorbanan yang tak pernah lelah kalian berikan. karena kalian berdua, hidup terasa begitu mudah dan penuh kebahagiaan.*
- ❖ *Saudara-saudariku tersayang, Gulmat Hamonangan Siregar, Nuri Amso Siregar, Sahbaen Siregar, Arwan Fauzi Siregar yang telah memberikan kasih sayang dan menjadi tempat keluh kesahku. Terima kasih atas canda, tawa dan tingkah laku kalian yang menjadi warna dihidupku.*
- ❖ *Keluarga besarku, terima kasih atas do'a, semangat dan nasihat yang telah diberikan, meskipun dari jauh hal itu sangat berarti bagiku.*
- ❖ *Ponakanku Abdul Hanan Siregar, Asrun terimakasih atas kehadiranmu yang membawa canda tawa yang selalu membuat orang tersenyum melihat tingkah lakumu.*
- ❖ *Dosen pembimbingku, Ibu Zuli Nuraeni, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dr. Hapizah, M.T yang telah memberikanku ilmu, selalu sabar dalam membimbingku, memberikan semangat dan saran terbaik untukku selama perkuliahan dan penulisan skripsi ini.*
- ❖ *Ibu Septy Sari Yukans, S.Pd., M.Sc dan Pak Dr. M. Hasbi Ramadhan, S.Pd., M.Si. sebagai validator dalam penelitian ini.*
- ❖ *Seluruh Dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama proses perkuliahanku.*
- ❖ *Ibu Putri Lestari, S.Pd. selaku guru pembimbing dalam proses penelitian skripsi ini*
- ❖ *Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah dan Guru di SMP Negeri 1 Indralaya Selatan yang telah mengizinkan dan memudahkan segala kebutuhanku selama penelitian.*

- ❖ *Siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 1 Indralaya Selatan yang terlibat dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.*
- ❖ *Sahabat-sahabat terbaikku Miranda, Rahma, Maya, Raissa, Muslimah, Fina, Ninda, Terimakasih telah kebersamai dari awal perkuliahan sampai sekarang. serta memberikan dukungan dan semangat kepadaku dalam proses penyelesaian skripsi ini.*
- ❖ *Sahabat terbaikku Putri yang telah sama-sama merasakan susahnya hidup jauh dari orang rumah, Terima kasih selama ini sudah tempat bercerita pada sambil menunggu adzan magrib, memasak bersama di kost kita yang banyak dengan cerita unik yang mungkin berbeda dengan kost kita sebelumnya. Terima kasih telah kebersamai dalam penyusunan skripsi ini.*
- ❖ *Sahabatku yang telah kebersamaiku dari SMP sampai sekarang, Nurul dan Riska Terimakasih telah kebersamaiku serta memberikan dukungan dan semangat kepadaku dalam proses penyelesaian skripsi ini.*
- ❖ *Sahabat-sahabatku dari SMA sampai sekarang, Nauba, Elsa, Elida Terima kasih telah menjadi tempat keluh kesahku selama ini serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini.*
- ❖ *Teman-teman MathEdu Angkatan 2021 yang telah berjuang bersama selama proses perkuliahan.*
- ❖ *Kepada kpop grup BTS (Kim Nam Joon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Prak Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jongkook), Terima kasih sudah menjadi moodbooster yang secara tidak langsung telah menghibur dan menjadi motivasi dengan berbagai kontennya dan lagu-lagunya dalam menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Terimakasih kepada semua orang yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang sudah terlibat secara tidak langsung dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Untuk diriku terima kasih telah berani meninggalkan kenyamanan rumah dan melangkah ke tempat asing demi mengejar mimpi. Terima kasih karena tidak menyerah, bahkan ketika rasanya berat untuk melangkah. Semoga aku melangkah dengan teguh, membawa harapan dan doa orang-orang tersayang.*

***“Every day is an opportunity
to learn and become the best version of yourself”***

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi SPLDV Melalui Pemanfaatan Media Animasi” ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi pendidikan matematika, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, universitas sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Zuli Nuraeni, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dr. Hapizah, M.T selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Bapak Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan FMIPA dan Ibu Weni Dwi Pratiwi, S.Pd., M.Sc. Koordinator Prodi Pendidikan Matematika yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga kepada Dra. Indaryanti, M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan saran untuk memperbaiki skripsi ini. Terimakasih kepada Ibu Septy Sari Yukans, S.Pd., M.Sc dan Pak Dr. M. Hasbi Ramadhan, S.Pd., M.Si. selaku validator serta ibu Putri Lestari, S.Pd. sebagai guru pembimbing dalam penelitian ini. Serta saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Guru dan siswa di SMP Negeri 1 Indaralaya Selatan yang terlibat dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran di dunia pendidikan, khususnya untuk Pendidikan Matematika.

Indralaya, 5 Januari 2024

Penulis,

Rahmina Siregar

NIM.06081182126015

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x
Lampiran	xi
ABSTRAK	xii
BAB I	14
PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Tujuan Penelitian.....	17
1.4 Manfaat Penelitian.....	17
BAB II	Error! Bookmark not defined.
Tinjauan Pustaka	Error! Bookmark not defined.
2.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	Error! Bookmark not defined.
2.2 Media Animasi	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Media Animasi	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Fungsi Media Animasi	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi ..	Error! Bookmark not defined.
2.3 Media Animaker	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Media Animaker	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Langkah-Langkah Menggunakan Media Animaker	Error! Bookmark not defined.

2.3.3	Kelebihan Media Pembelajaran Animaker	Error! Bookmark not defined.
2.3.4	Kekurangan Media Animaker	Error! Bookmark not defined.
2.4	Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).....	Error! Bookmark not defined.
2.4.1	Pengertian Sistem Persamaan Linier Dua Variabel	Error! Bookmark not defined.
2.4.2	Penyelesaian Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.....	Error! Bookmark not defined.
2.5	Penelitian yang relevan	Error! Bookmark not defined.
2.6	Kerangka berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....		Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Fokus Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3	Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4	Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Tahap Persiapan	Error! Bookmark not defined.
3.4.2	Tahap Pelaksanaan	Error! Bookmark not defined.
3.4.3	Tahap Analisis.....	Error! Bookmark not defined.
3.5	Tahap Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	Tes Tertulis.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2	Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3.6	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Analisis Data Tes Tertulis.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Analisis Data Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.6.3	Penarikan Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
Bab IV		Error! Bookmark not defined.
Hasil Dan Pembahasan		Error! Bookmark not defined.
4.1	Hasil penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Deskripsi Tahap Persiapan	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Deskripsi Tahap Pelaksanaan.....	Error! Bookmark not defined.

4.1.3	Deskripsi tahap pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
4.1.4	Deskripsi Tes Tertulis	Error! Bookmark not defined.
4.1.5	Deskripsi Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.6	Deskripsi Tahap Akhir	Error! Bookmark not defined.
4.1.7	Deskripsi Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
4.5	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran	Error! Bookmark not defined.
Daftar pustaka	19
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Komponen Pembentuk Kurikulum Merdeka.....Error! Bookmark not defined.

Tabel 3.1 Indikaor Pemecahan Masalah MatematisError! Bookmark not defined.

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah MatematisError! Bookmark not defined.

Tabel 4.1 Tahap Persiapan Penelitian.....Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.2 Hasil ValidasiError! Bookmark not defined.

Tabel 4.3 Kategori Hasil Tes Kemmpuan Pemecahan Masalah MatematisError! Bookmark not defined.

Tabel 4.4 Persentase Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.....Error! Bookmark not defined.

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kerangka BerpikirError! Bookmark not defined.

Gambar 4.1 Presentase Hail Pengerjaan LKPD ...Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.2 Suasana Pengerjan Tes TertulisError! Bookmark not defined.

Gambar 4.3 Wawancara.....Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.4 Hasil Tes Siswa Dengan Kategori Kemampuan TinggiError!
Bookmark not defined.

Gambar 4.5 Hasil Tes Siswa Dengan Kategori Kemampuan SedangError!
Bookmark not defined.

Gambar 4.6 Hasil Tes Siswa Dengan Kemampuan RendahError! Bookmark
not defined.

Gambar 4.7 Jawaban Nomor 1 Siswa Kategori TinggiError! Bookmark not
defined.

Gambar 4.8 Jawaban Nomor 2 Siswa Kategori TinggiError! Bookmark not
defined.

Gambar 4.9 Jawaban Siswa Nomor 1 Siswa Kategori Sedang Error! Bookmark
not defined.

Gambar 4.10 Hasil Jawaban Nomor 2 Siswa Kategori Sedang.....Error!
Bookmark not defined.

Gambar 4.11 Jawaban Nomor 1 Siswa Kategori Rendah..Error! Bookmark not
defined.

Gambar 4.12 Jawaban Nomor 2 Siswa Kategori Rendah..Error! Bookmark not
defined.

Lampiran

- Lampiran 1. Surat Usulan Judul**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 2 Surat Keputusan Penunjukan Pembimbing Skripsi**Error!
Bookmark not defined.
- Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian Dekan FKIP UNSRI**Error!
Bookmark not defined.
- Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**.....Error!
Bookmark not defined.
- Lampiran 6. Surat Tugas Validator Instrumen Penelitian Skripsi**.....Error!
Bookmark not defined.
- Lampiran 7. Lembar Validasi Validator 1**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 8. Lembar Validasi Validator 2**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 9 Modul Ajar**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 10. LKPD Pertemuan 1**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 11. LKPD Pertemuan 2**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 12. Kisi-Kisi Tes Tertulis**.....Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 13. Soal Tes**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 14. Pedoman Wawancara**.....Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 15. Jawaban Kelompok LKPD Pertemuan 1**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 16. Jawaban Kelompok LKPD Pertemuan 2**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 17. Jawaban Siswa Soal Tes**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 18. Tampilan Awal Video Animasi Serta Link Video**Error!
Bookmark not defined.
- Lampiran 19. Rekapitulasi Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Soal Tes**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 20. Sertifikat Seminar Matematika**Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 21. Bukti Cek Plagiarisme**.....Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 22. Bukti Submit Artikel**Error! Bookmark not defined.

ABSTRAK

Pemecahan masalah merupakan suatu tujuan agar siswa lebih mudah mengaplikasikan dengan kaitan ilmu lain untuk mengembangkan di dunia modern. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Karena pemaparan di atas maka akan dilakukan penelitian yang memiliki tujuan untuk melihat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pemanfaatan media animasi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan representasi matematis siswa pada materi SPLDV melalui pemanfaatan media animasi. dengan subjek penelitian siswa kelas VIII SMP negeri 1 Indralaya selatan. Penelitian ini ditinjau berdasarkan empat indikator pemecahan masalah menurut Polya yaitu (1) memahami masalah, (2) merancang suatu perencanaan, (3) menjalankan atau melakukan perencanaan, dan (4) mengecek kembali. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis dan wawancara. Kesimpulan dari penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya selatan dikategorikan sedang dengan rata-rata 66,55.

Kata Kunci : *Pemecahan Masalah, Media Pembelajaran, Media animasi*

ABSTRACT

Problem-solving is a goal to help students more easily apply their knowledge in relation to other fields for development in the modern world. One of the learning media that teachers can use to deliver learning materials is through educational media. Based on the explanation above, a study was conducted with the aim of assessing students' mathematical problem-solving abilities through the use of animated media. This study is a descriptive quantitative research aimed at describing students' mathematical representation abilities on the topic of systems of linear equations in two variables (SPLDV) through the use of animated media. The research subjects were eighth-grade students at SMP Negeri 1 Indralaya Selatan. The study was reviewed based on four problem-solving indicators according to Polya 1) Understanding the problem, 2) Designing a plan, 3) Implementing the plan, and 4) Reviewing the solution. The data collection methods used in this study were written tests and interviews. The conclusion of the study is that the mathematical problem-solving ability of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Indralaya Selatan is categorized as moderate, with an average score of 66.55.

Keyword : *Problem-solving, Learning media, Animated media*

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemecahan masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif secara optimal yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi, observasi, eksperimen, dan investigasi. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang didapat juga sebagai media pendukung, cara atau teknik untuk menjadikan siswa lebih aktif dan mandiri.

Menurut Rahayu (2019), matematika sekolah menekankan pada pemecahan masalah. Keterampilan pemecahan masalah sangat penting untuk menguasai matematika di sekolah. Sangat penting untuk mengajarkan keterampilan pemecahan masalah kepada siswa sejak dini (Arslan, 2019). Ini berarti siswa harus memiliki keterampilan pemecahan masalah agar siap menghadapi kesulitan matematika dan kehidupan.

Tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah untuk mencapai Permendiknas adalah agar siswa mampu melakukan pemecahan masalah, yang mencakup pemahaman masalah, perancangan model, penyelesaian, dan interpretasi solusi (Latifah & Luritawaty, 2020; Damayanti & Kartini, 2022). Namun, hal ini masih dianggap sebagai bagian tersulit dalam matematika, baik bagi siswa dalam memahaminya maupun bagi guru dalam mengajarkannya.

Meskipun kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika, namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah tersebut belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dibuktikan dengan hasil studi PISA (Program for International Student Assessment) tahun 2018. Hasil survei PISA tahun 2018 menunjukkan bahwa kompetensi matematika siswa di Indonesia berada pada level rendah yaitu peringkat 73 dari 79 negara lain. survei. Dengan kata lain, Indonesia menempati peringkat keenam terbawah. Hal ini membuktikan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih belum optimal. Hal ini didukung dari hasil *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2018, dimana memperlihatkan bahwa Indonesia berada diposisi peringkat ke 7 dari bawah yakni 73 dari 79 negara lainnya yang mengikuti TIMSS dengan taksir rata-rata 397. Disamping itu skor *Programme for International Student Assessment* (PISA) di Indonesia pun tidak mengalami perkembangan yang substansial, yaitu selalu berada dibawah 400.

Berdasarkan Mariam dkk. (2019) menyatakan terdapat beberapa faktor yang berkaitan pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis, yaitu: 1) kebanyakan siswa tidak dapat menyelesaikan soal yang berbeda dengan latihan soal yang diberikan guru; 2) kebanyakan siswa belum dapat mengetahui soal-soal berbentuk soal cerita yang dipahami. 3) kebanyakan siswa tidak dapat menjawab soal aplikasi atau soal pemecahan masalah; 4) Siswa langsung menjawab pertanyaan tanpa menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah yang awam. Soal cerita merupakan bagian tak terpisahkan dari materi SPLDV. Siswa perlu membaca soal cerita dengan seksama untuk memahami maksud pertanyaan dari soal. Siswa juga butuh waktu lebih lama untuk mengatahi soal-soal sulit karna harus memperhatikan berbagai bagian serta data yang tidak boleh dilewatkan dan kadang peserta didik perlu membayangkan arti dari pertanyaan agar lebih mudah supaya dapat dipahami. (Cibogo dkk, 2021).

Berdasarkan analisis kesulitan siswa yang dikemukakan oleh Sanidah & Sumartini (2019), faktor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita SPLDV adalah sebagai berikut: 1) Siswa Siswa belum memahami soal yang diberikan; 2) belum teliti dalam membaca soal; 3) Kurang semangat ketika mengerjakan soal cerita SPLDV; 4) Kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan; 5) Kebiasaan melihat pekerjaan teman sehingga siswa tidak bisa mengerjakan secara mandiri; dan 6) Usaha siswa dalam menyelesaikan soal cerita SPLDV kurang.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu Guru SMP N 1 Indralaya Selatan diperoleh informasi pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah dikarenakan Kesulitan dalam menyelesaikan soal SPLDV umumnya terletak pada kemampuan mereka untuk menerjemahkan permasalahan dalam bentuk cerita atau situasi nyata menjadi model matematika berupa persamaan. Proses ini membutuhkan pemahaman yang mendalam terhadap konteks soal, kemampuan untuk mengidentifikasi informasi penting, serta keterampilan mengaitkan informasi tersebut dengan konsep matematika yang relevan, yang bagi sebagian siswa masih menjadi tantangan.

Seiring dengan kemajuan teknologi, metode pembelajaran pun ikut berubah. Dulu kita hanya bisa belajar dis ekolah, tapi sekarang dengan e-learning kita bisa belajar dimana saja. kemajuan teknologi telah memungkinkan kita belajar tidak hany di sekolah, tetapi juga bisa melalui platfrom digital. Ini di sebut pembelajaran berbasis digital.

Proses belajar-mengajar di sekolah terus mengalami perubahan menjadi modern, terutama yang berkaitan dengan penerapan dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan alat yang disediakan sekolah untuk proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Peran media pembelajaran mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu sarana pembelajaran yang dapat digunakan guru ketika memberikan topik pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

Aplikasi Animaker ialah salah satu media modern supaya mudah digunakan untuk membuat animasi bergerak dilengkapi dengan suara latar dan perubahan yang memungkinkan dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Aplikasi Animaker merupakan platform sederhana yang mampu diterapkan oleh siapa saja khususnya para pendidik untuk membuat video animasi penjelasan konten pembelajaran di sekolah. Bentuk aplikasi animaker sangat sederhana dengan cara mengunduh atau mengoperasikan pada HP atau laptop yang tersedia dan tersedia diciptakan secara mandiri. Keunggulan lainnya adalah di kelas operasi, yang dibutuhkan hanyalah laptop dan proyektor (Munawar, 2020).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu mengenai video pembelajaran berbasis Animaker terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Izzaturahma, dkk,(2021) menunjukkan bahwa hasil penelitian yang diperoleh media video pembelajaran ini valid dan layak digunakan dalam pembelajaran dan memenuhi standar sebesar 94%.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, seperti analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi SPLDV ditinjau dari kemampuan awal matematika (Purnamasarie & Stiawan,2019), kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari *self confidence* Siswa pada materi SPLDV (Putri.dkk,2023), Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Spldv Tingkat Smp Ditinjau Pada Gaya Belajar (Fauziah & Kurniasih,2022), Evaluasi suatu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa MtsN dengan menerapkan metode di Bandung Barat (Mariam.dkk,2019), Model contextual teaching learning (CTL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP (Zuliyanti & Pujiastuti,2020), Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Ditinjau dari Self Directed Learning (Lubis.dkk,2023), Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pembelajaran SPLDV Berbasis STEM (Lathiifah & Kurniasi,2020), Analisis kelompok berdasarkan tingkat kemampuan representasi matematis siswa terhadap pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV dengan metode k-means (Ramadhan & Yudhanegara,2023), Serta Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah

Matematis Siswa SMP Ditinjau dari Adversity Quotient pada Materi SPLDV (Purwa & Sudihartini,2024).Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi SPLDV dengan memanfaatkan media animasi dengan menggunakan kurikulum merdeka.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ” Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi SPLDV Pemanfaatan Media Animasi”.Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi guru dan pihak-pihak terkait dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII pada materi SPLDV melalui pemanfaatan media animasi?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mendeskripsi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII pada materi SPLDV melalui pemanfaatan media animasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Siswa dapat lebih memahami konsep SPLDV melalui media animasi yang memvisualisasikan materi secara dinamis dan menarik serta Penggunaan media animasi dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan cara yang lebih interaktif.

2. Bagi guru

Guru dapat memahami kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa pada pemecahan masalah matematis maka dapat memberikan bantuan yang lebih tepat dan Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk menilai

kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan mengidentifikasi area yang memerlukan peningkatan.

3. Bagi peneliti lain,

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengeksplorasi penggunaan media animasi dalam pembelajaran matematika atau bidang pendidikan lainnya dan Penelitian ini menambah khazanah literatur ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi dan media animasi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Daftar pustaka

- Arslan, E. (2019). Analysis of Communication Skill and Interpersonal Problem Solving in Prescholl Trainees. *Social Behavior and Personality*, 38(4), 523-530.
- Fauziah, N. S., & Kurniasih, M. D. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Spldv Tingkat Smp Ditinjau Pada Gaya Belajar. *Sigma*, 7(2), 113.
- Izzaturahma Elzaturahma, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (2021): 221.
- Lathiifah, I. J., & Kurniasi, E. R. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pembelajaran SPLDV Berbasis STEM. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1273-1281.
- Lubis, F. A., Azizah, N., Ardiani, V., & Zahari, C. L. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Ditinjau dari Self Directed Learning. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(2), 411-419.
- Mariam, S., Nurmala, N., Nurdianti, D., Rustyani, N., Desi, A., & Hidayat, W. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mtsn dengan menggunakan metode open ended di Bandung Barat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 178-186.
- Munawar Badri(2020) “Desain Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker pada PAUD DI Kabupaten Pandeglang”. Volume 04 Nomor 02 Tahun 2020.
- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi SPLDV ditinjau dari

kemampuan awal matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207-215.

Putri, D. R., Nasir, F., & Maharani, A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Self Confidence Siswa Pada Materi Spldv. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 5(1), 55-65.

Ramadhan, Y. F. (2022). *Tingkat kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika melalui strategi problem based learning SMAN 4 Pinrang* (Doctoral dissertation, IAIN PAREPARE).

Zuliyanti, P., & Pujiastuti, H. (2020). Model contextual teaching learning (CTL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *Prisma*, 9(1), 98-107.