

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Pendidikan adalah proses untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Dengan pendidikan, seseorang bisa meningkatkan kecerdasannya dan mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat baik untuk dirinya sendiri maupun untuk masyarakat. Selain itu, pendidikan sangat penting bagi setiap individu, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yang juga berfungsi untuk mengatasi masalah yang dihadapi, baik secara mandiri maupun bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, pendidikan membantu seseorang untuk mengembangkan potensi diri, seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Andriani, 2022)

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari tingkat SD hingga perguruan tinggi. Menurut Napitulu (2020: 3), matematika memiliki peran penting dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka untuk memecahkan berbagai masalah. Selain itu, belajar matematika juga melatih cara berpikir yang kritis, logis, dan terstruktur. Oleh karena itu, diperlukan metode yang tepat agar pembelajaran matematika menjadi lebih efektif (Sari et al., 2023)

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik minat belajar siswa dan membantu mereka memahami

materi dengan lebih mudah (Dwijayani, 2019). Media interaktif menggabungkan elemen seperti teks, gambar, video, animasi, dan suara, sehingga penyampaian materi menjadi lebih jelas dan menarik. Media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan baik dapat memberikan dampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan dan kemampuan belajar siswa. Untuk membuat media pembelajaran interaktif, diperlukan program atau software yang mendukung proses pengembangan dan penerapannya (Getaran & Bunyi, 2024)

Media *iSpring Suite* adalah platform berbasis *mobile learning* yang memanfaatkan program Microsoft PowerPoint (Martiningsih, 2018). iSpring Suite merupakan salah satu produk unggulan yang dikembangkan oleh iSpring Solutions, Inc., sebuah perusahaan teknologi yang berbasis di Alexandria, Virginia, Amerika Serikat. Perusahaan ini didirikan oleh Yury Uskov pada tahun 2001 dan telah dikenal secara luas sebagai penyedia solusi e-learning. iSpring Suite dirancang untuk mempermudah pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dapat mendukung proses pembelajaran digital. Penggunaan *iSpring Suite* cukup mudah karena terintegrasi langsung dengan PowerPoint (Firdha & Zulyusri, 2022). Media ini termasuk dalam kategori media interaktif karena dapat menghasilkan materi pembelajaran yang dikonversi menjadi aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat Android, baik secara daring maupun luring (Lestyorini & Noviyanto, 2019). Hal ini membuat media ini lebih fleksibel dan mudah digunakan oleh siswa di mana saja dan kapan saja (Twining, 2022)

Dengan *iSpring Suite*, guru dapat menyajikan pembelajaran dalam bentuk gambar, suara, dan video, menciptakan media yang interaktif dan menarik bagi siswa. Guru juga dapat menambahkan ringkasan materi dan kuis untuk evaluasi pembelajaran. Kuis yang dibuat menggunakan *iSpring Suite* bisa disajikan dalam

berbagai format, seperti *True/False*, *Multiple Choice*, *Matching*, *Fill in the Blank*, dan lainnya. Selain itu, guru dapat membuat soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa (Twiningasih, 2022)

Literasi merupakan pengetahuan, kemampuan, dan kecakapan dalam menggunakan berbagai bentuk angka serta simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah, baik yang bersifat rutin maupun nonrutin dalam kehidupan sehari-hari. Literasi ini juga mencakup kemampuan menyusun kesimpulan dari data yang disajikan dalam berbagai bentuk, serta menginterpretasikan hasil analisis guna membuat prediksi dan mengambil keputusan secara tepat (Ladyawati & Rahayu, 2022). Kemampuan literasi adalah langkah awal yang sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran yang produktif. Dengan literasi yang baik, siswa dapat menyerap informasi dengan baik dan menghasilkan ide-ide serta karya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama apresiasi sastra anak, kegiatan pembelajaran perlu dirancang dengan mengintegrasikan keterampilan literasi. Selain itu, bahan ajar yang digunakan harus mampu melatih siswa agar terampil dalam membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan memilah informasi dengan baik (Maharani et al., 2024)

Dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* yang dipadukan dengan software pendukung lainnya, materi pembelajaran dapat dikemas dengan tampilan yang lebih menarik. Media ini dilengkapi dengan audio-visual, slide PowerPoint, dan berbagai fitur seperti pembuatan presentasi, kuis, survei, serta evaluasi. Hal ini membantu siswa lebih fokus, terlibat aktif, dan berinteraksi dengan teman-temannya. Dengan begitu, penggunaan *iSpring Suite* menjadi lebih maksimal, dan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MAN 3 Banda Aceh pada bulan Juli tahun 2025, diketahui bahwa dari 21 siswa, sebanyak 17 siswa mengalami kesulitan dalam memodelkan suatu permasalahan ke dalam bentuk model matematika. Hal ini terbukti ketika siswa diberikan soal tes, mereka mengalami kesulitan dalam mengubah soal tersebut kedalam bentuk matematika. Keadaan ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi peserta didik masih tergolong rendah. Selain itu, rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga mengindikasikan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, *iSpring Suite* juga memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran dan menciptakan suasana kelas yang kondusif, tanpa mengurangi peran guru sebagai pengajar utama. Media ini berfungsi sebagai alat pendukung yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Rika Widianita, 2023)

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep matematika dan sains, terutama pada soal-soal yang membutuhkan keterampilan literasi.
2. Teknologi belum digunakan secara optimal di kelas, khususnya dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan *iSpring Suite* yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan aplikasi *iSpring Suite* berpengaruh terhadap kemampuan penyelesaian soal literasi matematika siswa di MAN 3 Banda Aceh.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *iSpring Suite* dalam kemampuan menyelesaikan soal literasi matematika siswa di MAN 3 Banda Aceh.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti sebagai calon guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif serta implementasikan disekolah.

2. Bagi guru

Guru memperoleh pengalaman dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan model berbasis masalah atau pembelajaran yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran matematikabagi siswanya.

3. Bagi siswa

Penerapan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan kemampuan koneksi dan representasi matematis

siswa, mendorong siswa untuk menyenangi matematika sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar matematika dan dapat berperan aktif dalam mengkontruksi sendiri pengetahuannya sehingga dapat melatih dan mengembangkan daya matematis siswa.