

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka ini sangat penting pada dunia pendidikan sebab bekerjasama erat menggunakan proses pengarahan pendidikan dan memilih kualifikasi lulusan sekolah. Kurikulum meliputi rencana serta aktivitas pendidikan di sekolah, kelas, daerah, serta nasional. Menurut (Hidayani, 2018) kurikulum adalah proses pendidikan yang mencakup semua pengalaman dalam belajar yang diberikan kepada siswa. Pada Indonesia, perubahan kurikulum dilakukan dalam upaya untuk menaikkan kualitas pendidikan.

Kurikulum 2013 sudah digunakan pada tahun ajaran 2013 pada Sistem Pendidikan Indonesia (Amiruddin, 2021). Selama penerapan dalam kurikulum 2013 ada halangan metode yang menghalangi pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, ada kendala yang berkaitan dengan evolusi teori pembelajaran pembelajaran. Cara siswa belajar dan berpikir akan berubah karena teknologi semakin berkembang dan karena keadaan global secara holistik akan berubah. Demikian, kurikulum 2013 serta kurikulum merdeka belajar harus terbiasa dengan perubahan ini.

Perubahan yang dibawa oleh kemajuan teknologi informasi, yang dikenal sebagai revolusi industri 5.0, akan mempengaruhi pengetahuan teknologi dan membawa dampak signifikan, termasuk pada sistem di Indonesia (Herlina, Erisna, dan Fitria 2020).

Pendidikan di Indonesia akan fundamental di kebudayaan bangsa yang berdasarkan Pancasila dan Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Undang-Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1941 mengamanahkan agar untuk meningkatkan kehidupan bangsa yang melaksanakan sistem nasional serta mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Nurjanah, 2021).

Kurikulum belajar ini digantikan oleh Assesmen Nasional, yang termasuk AKM. AKM dipergunakan menjadi cara buat menyesuaikan

kurikulum Indonesia untuk mempersiapkan siswa untuk kehidupan yang terbaru. Kemampuan matematika, atau menggunakan istilah lain kemampuan numerasi, di AKM ini sudah disusun secara kondisi sebuah permasalahan yang mampu dihadapi peserta didik pada bagian personal, sosial budaya, serta saintifik. AKM ini memiliki beberapa makna yang berkaitan menggunakan bilangan, geometri, aljabar, serta penyajian informasi. Tujuan adanya AKM ini agar siswa bisa menguraikan data dan membuat kesimpulan dengan tepat. Kemampuan numerasi sangat krusial sebab memungkinkan seorang untuk menjalani kehidupan sehari-hari serta berkontribusi kepada masyarakat. Ini juga menaikkan peluang siswa dalam global kerja dan membentuk fondasi matematika yang aman, yang bisa dibangun sepanjang hayati dengan belajar (Hidayah, Kusmayadi, dan Fitriana 2021).

Pada abad ke-21, matematika penentuan pendekatan pembelajaran matematika pada sekolah. aktivitas pembelajaran numerasi bertujuan untuk membuat matematika lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Aktivitas ini juga memungkinkan siswa untuk mempermudah situasi dan memperluas pengetahuan siswa tentang matematika. Pembelajaran matematika artinya upaya guru untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan berkomunikasi siswa sehingga matematika menjadi lebih simpel dipelajari. Tujuan pembelajaran matematika merupakan buat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan peserta didik untuk menganalisis serta menyelesaikan suatu permasalahan. Sangat penting bagi siswa untuk mempunyai keahlian yang baik dalam mencapai tujuan ini dan memahami cara menyelesaikan masalah. Mengkaji kemampuan numerasi juga sangat penting.

Kemampuan numerasi siswa kemampuan untuk dipergunakan, dipahami serta dianalisis oleh matematika dalam perkara yang tidak sesuai dalam menyelesaikan masalah yang berbeda pada kehidupan sehari-hari.

Kemampuan numerasi juga dipergunakan untuk membantu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tidak jarang kita temukan informasi mengenai pembelajaran matematika pada bentuk numerik atau grafik. Akibatnya, untuk memahami diperlukan kemampuan

numerasi. Guru yang mahir pada matematika belum tentu mahir pada numerasi. Dalam menggunakan ini bisa dikatakan kemampuan numerasi sangat bermanfaat untuk peningkatan kualitas suatu bangsa pada era perkembangan 5.0 ini.

Perubahan sistem belajar yang terjadi selama era revolusi industri 5.0 tidak diragukan lagi terkait menggunakan pendidikan. Selain itu, era revolusi industri 5.0 sangat terkait dengan kemampuan abad ke-21, yg berkaitan menggunakan kemajuan teknologi yang cepat. Perangkat lunak berbasis online digunakan sebagai alat bantu pada pendidikan. Perangkat lunak *Construct 2* adalah salah satu aplikasi yang mampu digunakan menjadi alat bantu penilaian pembelajaran dan media interaktif. *Software* ini berisi permainan yang bisa berupa gambar-gambar dan dilengkapi dengan materi pelajaran dan soal-soal yang akan dibahas. perangkat lunak ini dapat digunakan oleh siswa selama pembelajaran matematika. Guru juga bisa menggunakannya menjadi media interaktif untuk memberikan pembahasan lebih lanjut kecuali bahan ajar.

Perangkat lunak *Construct 2* ialah tools pembuatan game berbasis HTML 5 yang dikhkususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh *Scirra*. *Construct 2* tidak menggunakan bahasa pemrograman spesifik, akibatnya pengguna tidak perlu mampu bahasa pemrograman yang lebih kompleks, atau menantang untuk membuat game pembelajaran. Software *Construct 2* harus dipergunakan karena gerakan dan penggunaan teknologi pada pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemikiran kritis dan kreatif siswa pada pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang numerasi. Guru diharapkan bisa membuat konten dan produk yang meningkatkan pemahaman siswa perihal numerasi dan sesuai dengan tuntutan zaman terbaru. Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada SDN Cimahi II, diketahui bahwa permasalahan yang ada yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika, rendahnya kemampuan numerasi siswa terhadap pembelajaran matematika, dan pengembangan materi dalam pembelajaran juga masih belum maksimal.

Media *Construct 2* ini sangat penting untuk diterapkan di sekolah Dasar karena dapat memungkinkan siswa untuk mengenal dan memanfaatkan media tersebut selama proses pembelajaran. Melibatkan siswa di dalam kegiatan proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran sehingga di harapkan dengan menggunakan media *Construct 2* ini pada pembelajaran matematika siswa/siswi menjadi aktif, bisa menemukan, mengonstruksi, dan mengembangkan keterampilan numerasi serta kemampuannya di dalam bermacam aspek perkembangannya dengan mandiri.

Berdasarkan hasil permasalahan pada atas, peneliti tertarik mendeskripsikan suatu penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Construct 2* Terhadap Numerasi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar
2. Rendahnya numerasi siswa terhadap pembelajaran matematika
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.
4. Pengembangan materi dalam pembelajaran juga masih belum maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian terfokus dan tidak terlalu luas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media *Construct 2* Terhadap Kemampuan Numerasi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cimahi II.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam

penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Construct 2* terhadap kemampuan numerasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Construct 2* terhadap kemampuan numerasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti, baik manfaat secara teoritis maupun manfaat praktis, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan pendidikan khususnya pada pengaruh penggunaan media *Construct 2* terhadap numerasi siswa di sekolah dasar dan penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenisnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu media *Construct 2* untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini akan sangat bermanfaat untuk siswa terutama meningkatkan kemampuan numerasi pada pelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang besar bagi sekolah karena menemukan media pembelajaran dalam menumbuhkan kemampuan numerasi pada mata pelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mendapat ilmu baru menambah wawasan mengenai pengaruh penggunaan *Construct 2* terhadap kemampuan numerasi siswa dan memberikan manfaat bagi peneliti untuk mengaplikasi ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk terjun ke dunia Pendidikan.

