

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia mengalami paradigma yang sangat cepat pada kurikulum 2013. Pendidikan dan pengajaran di Indonesia saat ini, lebih menekankan kemampuan berfikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi (Muliastri, 2020). Selain itu pemerintah juga merancang gerakan literasi nasional (GLN) dengan gerakan yang diadakan di sekolah disebut sebagai GLS (gerakan literasi sekolah). Adanya program gerakan literasi sekolah di sekolah, kegiatan pembelajaran dan pendidikan karakter yang menekankan kompetensi kecakapan abad ke-21. Program-program tersebut dilakukan tidak lain untuk meningkatkan sumber daya manusia yang dihasilkan oleh dunia pendidikan (Lian & Nopilda, 2018).

Salah satu mata pelajaran yang menekankan kemampuan abad ke-21 adalah matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi, bahkan matematika disebut akarnya ilmu karena perannya yang besar. Pembelajaran matematika memerlukan penanaman karakteristik keterampilan dalam berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreatif (Rosnawati, n.d.). Dalam matematika kemampuan numerasi sangat diperlukan dalam matematika, karena tidak hanya selalu

berkaitan dengan rumus, tetapi juga memerlukan daya nalar atau pola berpikir kritis siswa dalam menjawab setiap permasalahan yang disajikan (Fitri & Herman, 2022). Dalam karakteristik keterampilan tersebut terdapat kompetensi dasar yang harus dicapai untuk mencapai kemampuan literasi matematika.

Menteri Pendidikan dan kebudayaan mengambil sejumlah kebijakan penting salah satunya adalah Kebijakan Asesmen Nasional (AN) yang pertama kali dilaksanakan pada tahun 2021. AN berada dengan Ujian Nasional (UN) dilakukan dengan bertujuan mengevaluasi capaian hasil belBagan 1ajar siswa secara individu, sedangkan AN dilakukan sebagai upaya mengevaluasi dan memetakan sistem pendidikan berupa input, proses, dan output. AN sebagai bagian dari program merdeka belajar memiliki tiga bagian, yaitu asesmen kompetensi minimum (AKM), survey karakter dan lingkungan belajar. Dari tiga bagian AN tersebut, AKM adalah suatu penilaian siswa dalam kompetisi dasar agar sisw mampu untuk mengembangkan kapasitas diri dan ikut berpartisipasi secara posistif dlam lingkungan masyarakat. Dalam AKM mengukur dua kompetensi di antaranya yaitu literasi dan numerasi (Nurjanah, 2021)

Numerasi adalah salah satu kemampuan yang sangat penting dikuasai oleh siswa. Kemampuan numerasi merupkana kemampuan berpikir menggunakan konsep, fakta, prosedur dan alat matematika dalam menyelesaikan suatu masalah kehidupan sehari-hari dengan berbagai konteks yang sesuai. Kemampuan numerasi dapat mempermudah seorang untuk memahami informasi yang bersifat matematis seperti satuan waktu. Numerasi mempunyai tiga aspek yaitu operasi aritmatika, berhitung, dan relasi numerasi.

kemampuan numerasi dapat diidentifikasi dalam semua topic, salah satunya topic satuan waktu. Capaian pembelajaran di kelas III, mengungkapkan bahwa peserta didik mampu membandingkan durasi waktu dan menganalisis informasi simbol dan angka dalam matematika, hal tersebut merupakan salah satu indikator numerasi (Hutomo et al., 2023), oleh karena itu numerasi, kemampuan numerasi adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa (Adinda & Oktaviyanti, 2022) akan tetapi kemampuan numerasi di Indonesia tergolong rendah.

Hasil studi *programme for international student assessment* (PISA) 2022 telah dirilis pada hari Selasa, 5 Desember 2022. Berdasarkan hasil studi tersebut peringkat PISA Indonesia tahun 2022 mengalami kenaikan 5 peringkat dari PISA 2018. Namun yang menjadi catatan penting, Indonesia mengalami penurunan skor di kemampuan membaca, matematika, dan sains 12 poin (Kemdikbud, 2023).

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan numerasi siswa di Indonesia adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Proses pembelajaran sendiri harus memanfaatkan fasilitas dan sumber daya yang ada, untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa diperlukan penguatan berupa media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran dapat terciptanya pembelajaran yang lebih baik, selain itu media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam berlangsungnya pembelajaran (Febrita & Ulfah, n.d.) media pembelajaran dapat

digunakan oleh guru sebagai perantara dalam penyampaian materi sehingga dapat dipahami oleh siswa.

Kemajuan teknologi pada media pembelajaran juga mampu diterapkan di sekolah dan dampak dari teknologi yang positif menghasilkan berbagai media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Oleh karena itu, untuk menutupi kekurangan atau kesulitan dalam kegiatan belajar, maka diperlukan inovasi pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif yang membantu siswa dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan guru awal pembelajaran sebagai pengantar materi atau membuka wawasan siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi adalah *E-Book*. *E-book* (buku elektronik) dirancang berisi teks dan gambar dari materi buku yang diolah dalam format digital. Salah satu aplikasi digital yang sesuai dengan komponen-komponen yang dijadikan sumber belajar adalah *Book Creator*.

Book Creator yaitu aplikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, smartphone, atau tablet (Makdis, 2022). *Book creator* dipandang sesuai dengan kemampuan kognitif siswa untuk meningkatkan kemampuannya, baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca (Puspitasari, 2020). Melalui fitur-fitur yang tersedia pada *Book creator*, maka dapat ditambahkan gambar, video animasi yang dapat

memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam. Selain itu guru dapat menambahkan kuis berupa permainan sederhana yang disesuaikan kemampuan kognitif siswa. Sehingga, *Book Creator* dapat memberikan peluang untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi untuk memecahkan masalah yang berbasis literasi numerasi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “pengaruh penggunaan *Book creator* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III”

B. Identifikasi Masalah

Berikut Identifikasi Sebagai masalah yang berkembang berdasarkan latar belakang masalah :

1. Minat baca cukup tinggi, tetapi daya baca rendah, sehingga pemahaman siswa pada pelajaran matematika membutuhkan pemahaman dalam soal cerita.
2. Siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang mengacu pada numerasi
3. kurangnya menggunakan media pembelajaran yang efektif dan kreatif dalam pembelajaran matematika

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian tidak terlalu luas nantinya, maka penelitian ini dibatasi hanya fokus terhadap permasalahan yang akan dikaji sehingga tidak menimbulkan pergeseran makna dan juga kesalahpahaman. Oleh sebab itu, penelitian dibatasi pada Pengaruh Penggunaan *Book Creator* terhadap Kemampuan Literasi Numerasi siswa pada kelas III pada materi Satuan Waktu, SDN Warungbambu II, Kecamatan Karawang Timur, Karawang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut diatas, maka masalah bisa dirumuskan “ Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan *Book Creator* terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa”.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah “untuk mengetahui penggunaan *Book Creator* terhadap kemampuan Literasi Numerasi pada siswa kelas III.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat teoris

Menjadi bahan perbaikan dan informasi bagi dunia pendidikan mengenai pembelajaran dengan menggunakan media *Book Creator* terhadap kemampuan siswa pada kelas III Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberika informasi dan menambahkan pengetahuan tentang media interaktif yaitu media *Book Creator* untuk meningkatkan numerasi siswa pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi siswa

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

c. Bagi sekolah

Sebagai acuan kepada peneliti mengenai pengaruh penggunaan *Book Creator* terhadap kemampuan numerasi siswa dan memberikan manfaat bagi peneliti untuk mengaplikasi ilmu yang di peroleh selama perkuliahan untuk terjun kedunia pendidikan.

d. Bagi peneliti

Sebagai acuan kepada peneliti mengenai pengaruh penggunaan *Book Creator* terhadap kemampuan numerasi siswa dan memberika manfaat bagi peneliti untuk mengaplikasi ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk terjun kedunia pendidikan.