

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan yang mampu mempengaruhi seluruh aspek kehidupan seseorang, Menurut Manir Yusuf dalam Buku Pengantar Ilmu Pendidikan bahwa manusia tidak mungkin dapat berkembang dengan peradaban yang sedemikian rupa tanpa suatu upaya yang teratur melalui pendidikan (Rahmawati, 2022) dalam pendidikan terdapat beberapa faktor, terutama pada Kemampuan dan numerasi. Secara sederhana kemampuan Kemampuan merupakan salah satu komponen utama dalam pendidikan yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca, terutama saat memasuki pendidikan sekolah dasar yang dimana peserta didik diharuskan cepat menguasai kemampuan membaca untuk mendorong proses kegiatan pembelajaran (Prawiyogi et al., 2024).

Salah satu penelitian menunjukkan bahwa analisis kemampuan matematis peserta didik dalam memecahkan masalah matematika dengan soal cerita dapat di buktikan bahwa hasil tes kemampuan Kemampuan secara kelompok peserta didik terlihat kemampuan sedang dan kemampuan Kemampuan secara individu cukup tinggi karena memiliki kecenderungan yang lebih besar mencapai hasil yang lebih terlihat, penelitian yang telah dilakukan oleh (Azzahroh & Putri, 2023).

Adapun keterampilan berhitung dalam pendidikan yang dimaksud ialah komponen inti karena memungkinkan kita untuk mendapatkan hasil yang nyata berdasarkan informasi yang ditemukan dan berhubungan dengan kegiatan sehari-hari yang memerlukan pemahaman secara matematika. Kemampuan numerasi peserta didik sekolah dasar perlu diperhatikan karena komponen tersebut merupakan awal dari pembelajaran peserta didik mengenal cara berhitung dan menghitung. Berhitung ialah salah satu bagian penting dalam kehidupan dan menjadi bekal terhadap pengetahuan, keterampilan, perilaku yang digunakan perhitungan pada semua kalangan dan berbagai situasi. Hal ini melibatkan pemahaman angka, menghitung, memecahkan masalah angka, mengukur, menambah, dan mengoperasikan angka (Ayuningtyas & Sukriyah, 2020) dalam mengembangkan keterampilan berhitung peserta didik penting untuk

mengetahui dan memahami untuk kehidupan akademik dan motorik mereka. Peserta didik mampu menggambarkan kemampuan numerasi melalui soal latihan yang di berikan oleh guru, yang dimana penilaian tersebut untuk melihat peningkatan pemahaman peserta didik. Pada zaman ini, teknologi sudah termasuk dalam komponen pada pembelajaran pada tingkat rendah maupun tinggi.

Terdapat data pada dinas pendidikan provinsi Jawa Barat, Kemampuan Numerasi siswa Kabupaten Karawang menempati tingkat yang cukup untuk kemampuan numerasi siswa tingkat SD.

Dengan memanfaatkan teknologi pada era globalisasi ini mampu meningkatkan kinerja motorik, memotivasi, dan menambah pengetahuan pembelajaran pada peserta didik. Media yang akan digunakan dengan memanfaatkan teknologi semakin canggih dapat mengangkat kreativitas, mengefektifkan belajar, melatih peserta didik untuk belajar mandiri, serta dapat menyeimbangkan dengan pesatnya teknologi yang semakin berkembang (Andrian et al., 2022) perkembangan media pembelajaran seperti *website* maupun aplikasi berbasis *Android* akan menjadi fokus penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan.

Permainan yang dapat di gunakan untuk media pembelajaran salah satunya *Educandy*. *Educandy* merupakan sebuah *website* pendidikan secara daring yang dirancang untuk membantu guru dalam menciptakan game edukasi yang berbasis web, game ini bisa digunakan untuk membuat permainan daring yang lebih menyenangkan, Permainan ini termasuk dalam koteks permainan sambil belajar, namun lebih bervariasi dan fleksibilitas sehingga pengguna tidak akan merasa bosan (Irvan dan Arni, 2022). Website *Educandy* ini bertujuan untuk membuat memudahkan proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Mereka memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, memberikan pengalaman belajar interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi, terutama yang dilengkapi dengan gambar dan permainan, dinilai cocok untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka (Andrian et al., 2022)

Penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran berbasis web *Educandy*, *Educandy* merupakan sebuah *webiste* yang memiliki slogan “ *Make Learning Sweeter*” atau bisa disebut “ membuat belajar lebih manis”.

Permainan yang dapat digunakan tidak hanya untuk bermain namun bermain sambil belajar terdapat fitur-fitur yang menarik yang dapat di gunakan peniliti bisa merancang dan membuat bank soal yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan selama perkuliahan, yang dapat di gunakan pada akhir pembelajaran unutupk evaluasi dan refleksi, seperti kuis dan soal latihan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, mampu membuat suasana menjadi menyenangkan di saat peserta didik mengerjakan soal.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Kurangnya hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Matematika.
2. Kurangnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran yang berbasis Kemampuan numerasi.
3. Kurangnya media pembelajaran yang menarik pada proses pengembangan kemampuan pembelajaran pada soal Kemampuan dan numerasi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian awal telah menunjukkan bahwa dapat pengaruh peningkatan kemampuan numerasi pada pembelajaran yang lebih baik bagi peserta didik. Namun, faktor-faktor seperti kurang memahami penggunaan teknologi pada era kini.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, Bagaimana Pengrauh Media *Educandy* terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV di SDN Cengkong 1.

### E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui suatu permasalahan dalam kemampuan Kemampuan numerasi di SDN CENGKONG 1 yang difokuskan pada pemahaman konsep matematika melalui media *Educandy*.

### F. Manfaat Penelitian

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

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran modern dengan menggambarkan bagaimana teknologi dapat mempengaruhi proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *Educandy*.

#### 2. Manfaat Praktik

Diharapkan dapat memberikan masukan terhadap sekolah terkait kebijakan yang di ambil oleh kemendikbud yang di dukung oleh media yang di buat oleh peneliti.

- a) Bagi guru, dapat memberikan motivasi dan inovasi yang lebih berkembang dalam pembuatan soal-soal numerasi melalui media *Educandy* yang dapat di gunakan pada kegiatan belajar mengajar.
- b) Bagi siswa, diharapkan dengan adanya media *Educandy* dapat mempermudah dan meningkatkan pemahaman numerasi pada mata pelajaran matematika.
- c) Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah inovasi dan motivasi dalam memperkembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif dengan menggunakan media *Educandy*.