

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam membangun landasan pengetahuan dan keterampilan siswa. Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas, sehingga sistem pendidikan dan kurikulum yang tepat dapat mencapai tujuan nasional dalam membentuk karakter bangsa. Matematika salah satu mata pelajaran yang memiliki keterkaitannya dengan perkembangan teknologi, sehingga mempunyai peranan penting dan menjadikannya sebagai bagian dari mata pelajaran wajib dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, pembelajaran matematika di tingkat dasar diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk meraih tujuan pendidikan tersebut.

Di era digital abad ke-21, proses literasi matematis menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Proses literasi matematis mengacu pada kemampuan siswa untuk menerapkan, menggunakan, dan menginterpretasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu literasi dasar yang sangat penting dalam perkembangan keterampilan dan pengetahuan siswa di sekolah proses adalah literasi matematis (Azid et al., 2023).

Programme for International Student Assessment (PISA), proses literasi matematis adalah kemampuan untuk merumuskan, menggunakan, dan menginterpretasikan matematika dalam berbagai konteks, termasuk kemampuan penalaran matematis yang melibatkan penggunaan konsep, prosedur, dan fakta

untuk menggambarkan, menjelaskan, atau memprediksi fenomena atau kejadian tertentu. Meskipun demikian, hasil survei internasional seperti PISA menunjukkan bahwa literasi matematis siswa di Indonesia masih tergolong rendah (OECD, 2023).

Rendahnya proses literasi matematis disebabkan beberapa faktor, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang interaktif. Masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang kurang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam memahami konsep matematika secara mendalam (Sulfayanti, 2023). Metode pembelajaran konvensional sering kali membuat siswa merasa jenuh serta kurang berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Untuk itu, dibutuhkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman konsep matematika serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Dalam kegiatan proses pembelajaran media pembelajaran berperan penting yang mendukung berlangsungnya belajar dan mengajar, terutama untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran. Salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran interaktif. Media interaktif mempunyai berbagai fitur visualisasi, simulasi, dan interaksi langsung, serta mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses belajar (Budianti et al., 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan proses literasi matematis. Dalam penelitian (Fernando & Wijaya, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan

aplikasi interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis. Begitu pula penelitian (Pertiwi et al., 2022) mengungkapkan bahwa siswa yang mengikuti belajar matematika menggunakan media interaktif lebih mampu memahami konsepnya dibandingkan dengan siswa yang mencapai pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi semakin banyak digunakan di sekolah dasar, penggunaannya masih belum optimal. Banyak faktor yang mempengaruhinya, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, serta kurangnya dukungan dari pihak sekolah masih menjadi tantangan yang harus dihadapi. Untuk itu, media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint interaktif, yang mampu menggabungkan elemen teks, gambar, animasi, video, dan suara, menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Penggunaan media ini tidak hanya mempermudah dalam penyampaian materi, akan tetapi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Karangligar 1, Dusun Pangasinan Desa Karangligar Kecamatan Telukjambe Barat Kabupaten Karawang. Ditemukan permasalahan yaitu kurangnya terampil dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif pada saat pembelajaran, serta kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana dalam mendukung mengembangkan media pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran tersedia pada kegiatan belajar mengajar tetapi kurang bervariasi. Selain itu, kemampuan pada proses literasi matematis siswa memang masih rendah, hal ini siswa menjadi merasa bosan

ketika mengikuti pelajaran Matematika, dan tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga kurangnya minat belajar terhadap pembelajaran matematika yang membuat siswa sulit berkonsentrasi dan kurang memahami pembelajaran yang diajarkan. Hal tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah yang minim berinteraksi dengan siswa, akibatnya siswa merasa bosan dan tidak terlibat dalam tahap pembelajaran. Selain itu, kurangnya keterampilan pada guru yang menggunakan media interaktif secara efektif, karena masih ada guru yang belum terbiasa dengan menggunakan teknologi dan merasa kesulitan dalam mengaplikasikannya.

Dari permasalahan di atas, bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi ini disebabkan dari kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Permasalahan tersebut dapat mengakibatkan muncul rasa malas belajar pada siswa dan hasil belajar rendah, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Maka penting sekali untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu menggunakan media PowerPoint Interaktif, sebab terdiri dari beberapa komponen seperti, teks, gambar, animasi, video, dan suara, sehingga pembelajaran lebih menarik dan efektif dalam kegiatan belajar sehingga bisa meningkatkan proses literasi matematis siswa.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif belum diterapkan di kelas V SDN Karangligar 1. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Efektivitas Media*

Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Proses Literasi Matematis Siswa Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi terkait dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar, antara lain:

1. Rendahnya proses literasi matematis siswa
2. Pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif
4. Kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media interaktif

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta identifikasi masalah yang ditetapkan di atas dalam penelitian ini diperlukan pembatasan masalah agar fokus pada masalah utama yang perlu diselesaikan. Maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu terkait Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Proses Literasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. Yang dilakukan pada kelas V SDN Karangligar 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan proses literasi matematis siswa sekolah dasar pada materi data kelas V SDN Karangligar 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan proses literasi matematis siswa sekolah dasar pada mata materi data kelas V SDN Karangligar 1.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik teoritis dan praktis. Di harapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan manfaat langsung dan tidak langsung, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam efektifitas media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan proses literasi matematis siswa sekolah dasar. Hasil penelitian dapat menjadi dasar pengembangan teori yang menyeluruh tentang interaksi antara media pembelajaran interaktif dan proses literasi matematis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat memberikan panduan dan inspirasi dalam memilih dan menerapkan tentang media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan proses literasi matematis siswa sekolah dasar
- b. Bagi peserta didik, dapat dijadikan sebagai upaya meningkatkan proses literasi matematis, sehingga dapat mengubah hasil yang lebih baik.

- c. Bagi Sekolah, dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Karangligar 1 untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif
- d. Bagi peneliti, diharapkan memberikan pengalaman baru dalam menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan proses literasi matematis sekolah dasar.

