

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bidang yang sangat diutamakan, karena setiap manusia memiliki potensi dan kelebihanannya dalam diri. Pendidikan mencakup segala pengetahuan dan pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup, diberbagai tempat dan situasi, yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan individu (Ujud et al., 2023, h.7912). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan mengatakan bahwa,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Setelah merujuk pada Undang-Undang tersebut tentang sistem pendidikan yang menekankan pentingnya pendidikan sebagai usaha sadar untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, serta memahami bahwa pembaruan dalam bidang matematika disekolah memiliki peran yang sangat penting. Menurut Runtukahu & Kandou (2016, h.16) tujuan umum pembelajaran matematika dasar adalah mempersiapkan siswa agar sanggup menghargai perubahan dalam kehidupan dunia yang terus menerus berkembang dan mempersiapkan siswa supaya menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika adalah salah satu materi pembelajaran yang perlu dikuasai, khususnya oleh siswa sekolah dasar. Penerapan matematika ini sangat berkaitan dengan berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan angka dan simbol dalam pendekatannya. Simbol-simbol matematika tersebut bersifat abstrak, dan sifat abstrak inilah yang sering kali membuat matematika dianggap sulit oleh siswa (Yayuk et al., 2023, h. 299). Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif, membantu memecahkan masalah, meningkatkan hasil belajar, mengembangkan kemampuan komunikasi ide, serta membentuk karakter siswa (Elfiyani, 2024, h. 405).

Sejalan dengan hal ini, literasi numerasi juga berperan penting, karena tidak hanya melibatkan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan untuk memahami, membaca, dan mengapresiasi bentuk komunikasi matematis secara lisan, tertulis dan kritis (Harahap et al., 2022, h. 2090). Literasi numerasi merupakan kemampuan dan pemahaman dalam menggunakan angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, menganalisis informasi, dan membuat keputusan berdasarkan analisis (Mahmud & Pratiwi, 2019, h.70). Literasi numerasi ini sangat penting untuk dipelajari untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari tidak terkecuali, bahkan teruntuk anak sekolah dasar (Yayuk et al., 2023, h.229).

Kemampuan literasi numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk mengungkapkan informasi yang berkaitan dengan angka atau matematika,

merumuskan masalah, menganalisisnya, dan mencari solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut (Salvia et al., 2022, h.352). Sejalan dengan pernyataan tersebut, literasi numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis dan memahami suatu informasi yang disampaikan melalui aktivitas sehari-hari, serta menyampaikan informasi tersebut secara lisan maupun tulisan (Faridah et al., 2022, h.710).

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ekspositori. Metode ini bersifat satu arah dan lebih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini membuat pengalaman belajar menjadi kaku, terutama dalam mengasah kemampuan literasi numerasi yang sejatinya membutuhkan keterlibatan langsung dan pemahaman dalam konteks nyata.

Salah satu aspek penting dari literasi numerasi adalah kemampuan siswa dalam menggunakan angka dan simbol matematika dasar untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun dalam praktiknya banyak siswa yang belum mampu mengaitkan materi matematika, seperti pecahan dengan situasi konkret, seperti membagi suatu benda. Selain itu, siswa menunjukkan kesulitan dalam menganalisis informasi dalam bentuk grafik, tabel, atau bagan, yang sebenarnya sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari maupun lingkungan sekitar. Selain itu, kemampuan siswa untuk menggunakan hasil analisis data untuk memprediksi dan mengambil keputusan tidak kalah penting terutama pada siswa fase

A. Literasi numerasi yang ideal seharusnya melatih siswa berpikir secara logis dan kritis, seperti memperkirakan hasil dan membandingkan jumlah. Namun, apabila proses pembelajaran hanya berfokus pada penyampaian materi secara satu arah tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan eksploratif atau memecahkan masalah yang kontekstual, maka kemampuan ini tidak akan berkembang dengan baik sesuai tahap perkembangan usia mereka. Melihat kondisi tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan ruang lebih besar bagi siswa untuk aktif belajar dan berpikir. Salah satu alternatif yang potensial adalah penerapan *Game Based Learning*. Metode ini menawarkan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sekaligus menantang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya memahami konsep abstrak, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam situasi yang lebih nyata dan bermakna. Gen alpha ini mempunyai karakteristik yang lebih cenderung menyukai pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi informasi (IT). *Game based learning* ini sangat *recommended* untuk siswa yang masih menyukai pembelajaran yang melibatkan permainan dan teknologi.

Game-Based Learning (GBL) sendiri merupakan salah satu metode pembelajaran yang mempunyai karakteristik berupa memadukan proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Ulfa et al., 2022, h.3). Metode pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) termasuk aktivitas pengajaran yang dimana peserta didik berperan lebih dominan dengan berbantuan game untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran

(Wibawa et al., 2020, h.20). Pembelajaran berbasis permainan dapat menambah motivasi belajar peserta didik dengan strategi pembelajaran lainnya. Pembelajaran yang menerapkan *Game-Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami, mengetahui dan juga mengevaluasi mengenai suatu materi peserta didik (Ulfa et al., 2022, h.3).

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan Ulfa et al., (2022, h.5) terdapat pengaruh dalam penerapan metode pembelajaran *game based learning* terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Penelitian lain juga dilakukan oleh Supriyaddin et al., (2023, h.134) dapat ditarik kesimpulan bahwa *Game* edukasi tersebut dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dengan predikat efektif.

Penelitian ini mendorong peneliti untuk mengkaji lebih lanjut tentang “**Pengaruh Metode Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan**”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka mengingat keterbatasan waktu peneliti membantu masalah yang muncul sebagai berikut.

- a. Metode pembelajaran yang diteliti adalah metode *game-based learning*.

- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran Matematika pada materi pecahan.
- c. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri 247 Palembang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa pada materi pecahan?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar pada materi pecahan.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan model dan metode pembelajaran yang lebih efektif, yang memadukan permainan dalam proses belajar.

b. Manfaat Pedagogis

1) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika

Penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan melalui metode *Game Based Learning*. Dengan pendekatan ini, pembelajaran Matematika yang selama ini dianggap abstrak dan sulit, khususnya

pada materi pecahan, menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

2) Mendorong Partisipasi dan Motivasi Belajar Siswa

Penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Aktivitas bermain yang terstruktur mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam memahami konsep numerasi.

3) Mengembangkan Literasi Numerasi Siswa

Metode ini memungkinkan siswa untuk berlatih dan menerapkan kemampuan numerik dalam konteks yang bermakna. Game yang dirancang secara edukatif membantu siswa memahami konsep pecahan tidak hanya secara teoritis, tetapi juga secara aplikatif, sehingga meningkatkan kemampuan literasi numerasi mereka secara signifikan.

c. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar matematika melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, juga membantu peserta didik memahami konsep pecahan dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi numerasi mereka.

2) Bagi Guru

Bagi guru untuk memberikan strategi baru dalam mengajar yang meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa didalam kelas. Selain itu untuk mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran.

3) Bagi Sekolah

Meningkatkan reputasi sekolah sebagai institusi yang menerapkan metode pembelajaran yang modern dan efektif.

4) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, menjadi referensi penting dalam studi lebih lanjut mengenai metode pembelajaran dan pengaruhnya terhadap kemampuan akademik peserta didik. Serta menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penggunaan metode *game based learning*.