

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi seluruh kehidupan manusia. Hal ini berarti, pendidikan menjadi bagian internal dari kehidupan sehari-hari. Keberhasilan Pendidikan ditentukan oleh proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Akrim (2021:01) menjelaskan bahwa: “Pendidikan adalah strategi dan upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa”. Proses tersebut dapat dilakukan dalam lingkungan sekolah yang kondusif. Salah satu lingkungan yang mendukung perkembangan siswa adalah lingkungan yang sesuai dengan zamannya. Hal ini menunjukkan, pendidikan harus dikembangkan sejalan dengan IPTEK agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, guru hendaknya dapat mengintegrasikan teknologi dan memiliki keterampilan mengajar yang mumpuni agar dapat mencetak generasi muda yang berkarakter dan berintegritas.

Pendidikan adalah aspek penting yang membentuk kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah berdasarkan ilmu pengetahuan. Proses ini dimulai dari pendidikan dasar, di mana literasi numerasi menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dikuasai untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Menurut Rukmawianfadia., dkk tahun 2024 menyatakan bahwa literasi numerasi membantu individu memecahkan masalah sehari-hari melalui pemahaman matematis, yang dikembangkan melalui keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keaktifan peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, bahkan menjadi kunci keberhasilan

dalam belajar. Keaktifan meliputi serangkaian kegiatan berbuat dan berfikir yang bersifat fisik dan mental.

Media pembelajaran adalah sarana yang mendukung proses pemahaman materi secara lebih efektif dan menarik (Andanawarih, Purnamasari, and Irianto 2023). Kemudian, minat belajar juga dapat mengalami peningkatan apabila menggunakan media pembelajaran. Pada proses pembuatannya, guru harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi beberapa hal yang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan karakteristik dan minat siswa.

Literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran. Penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas dalam memanipulasi symbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun . Literasi numerasi merupakan bagian dari matematika. Sehingga, komponen-komponen dalam pelaksanaan literasi numerasi tidak lepas dari materi cakupan yang ada dalam matematika. Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan pengetahuan eksak yang telah terorganisir secara sistematis meliputi aturan-aturan,

Prinsip dasar literasi numerasi adalah bersifat kontekstual, dengan demikian soal yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengeksplorasi literasi harus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik melalui soal cerita. Melalui soal cerita, peserta didik berlatih untuk meningkatkan kemampuan literasi

numerasi dan juga melatih literasi dasar dalam pemahaman bacaan. Kemampuan peserta didik dalam berpikir analitis dan pemecahan masalah berhubungan dengan kemampuan membaca dan pemahaman. Bagian penting dari literasi numerasi adalah menggunakan, melakukan, dan mengenali matematika dalam berbagai situasi. Masalah-masalah yang diberikan memungkinkan peserta didik untuk memahami aplikasi matematika, pilihan metode dan representasi matematika sering kali sesuai dengan situasi di mana masalah tersebut disajikan.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan ketertarikan belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*Game*). *Game* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu aplikasi *Website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *Wordwall*. Media *wordwall* ini menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pendidik sendiri karena media *wordwall* menekankan gaya belajar yang lebih rileks dan menyenangkan terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Aplikasi *Wordwall* merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui website *Wordwall*. Net dengan tampilan menarik dan variative yang nantinya akan dijawab oleh siswa. *Wordwall* memiliki keunikan sebagai media pembelajaran karena memiliki beberapa macam game interaktif yang berbentuk pilihan ganda (*quiz*) Teka-teki silang (*crossword*), memilih kartu atau gambar sesuai pasangannya (*matching pairs*), memasangkan jawaban yang tepat (*find the match*) dan lainnya.

Sehingga *wordwall* dapat digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar dan alat evaluasi secara online yang menarik untuk digunakan peserta didik dari keunikan dan banyaknya variasi bentuk game tersebut *Wordwall* menjadi salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk mencapai tujuan hasil belajar yang diinginkan menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil Observasi awal SD Negeri 55 Banda Aceh, selama 4 bulan Asistensi Mengajar dari tanggal 28 Agustus sampai 19 Desember terlihat bahwa kemampuan literasi numerasi siswa masih menunjukkan hasil yang rendah terutama dalam memahami konsep bilangan, operasi hitung sederhana, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya kemampuan siswa dalam membaca dan memahami simbol matematika. Siswa kesulitan memahami soal cerita matematika, karena belum mampu menghubungkan teks dengan konsep numerasi yang tepat. Beberapa faktor penyebabnya mencakup Pembelajaran matematika masih bersifat konvensional, didominasi metode ceramah dan latihan di buku, sehingga kurang menarik bagi siswa kelas rendah. minimnya soal kontekstual, kurangnya pemanfaatan media digital interaktif, Kelemahan dari media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi semangat siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru terutama yang berkaitan dengan materi literasi numerasi. Diperlukan inovasi media pembelajaran berbentuk game edukasi yang berisi materi mengenai literasi numerasi, yang sejalan dengan tuntutan kurikulum merdeka belajar saat ini dimana guru harus mampu menjadikan pembelajaran di kelas yang berbasis kepada peserta didik.

Hal ini dilihat dari hasil pengamatan bahwa masih banyak peserta didik yang pasif dan beberapa peserta didik yang aktif di dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih bosan dan kurang tertarik apabila pembelajaran dilakukan tanpa media ataupun hanya menggunakan *Power Point*. Guru biasanya hanya menggunakan buku pegangan siswa dan media konkret lainnya. Hal tersebut menjadikan siswa kurang antusias dalam pembelajaran, cepat bosan pada saat pembelajaran dan interaksi siswa kurang maksimal. Meski *Wordwall* sering digunakan dalam berbagai konteks Pendidikan, belum banyak penelitian yang spesifik mengkaji pengaruhnya terhadap kemampuan Literasi-Numerasi, terutama pada siswa kelas II. Penelitian ini dapat mengisi celah penelitian tentang bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi ini bisa meningkatkan Literasi-Numerasi Siswa Kelas II SD.

Sehingga dari Pengaruh media *Wordwall* ini akan sangat Berpengaruh untuk meningkatkan Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik di kelas seperti media *Wordwall* yang menyenangkan. Pemilihan media *Wordwall* yang menyenangkan dapat meningkatkan aktifitas belajar dan menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik . Kemampuan Literasi-Numerasi siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh. Oleh karena itu, Berdasarkan Latar Belakang maka Peneliti Melaksanakan Penelitian dengan Judul: “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Kemampuan Literasi-Numerasi Siswa Kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, yang telah dikemukakan maka timbul beberapa masalah yang dapat di identifikasikan sebagai berikut:

- a. Literasi-Numerasi Siswa masih Rendah
- b. Media Pembelajaran yang kurang menarik

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah Penulis Memberikan Batasan Lingkup dari Penelitian yang dilakukan. Peneliti hanya membatasi Permasalahan pada “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Kemampuan Literasi-Numerasi siswa Kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Rumusan Masalah dalam Penelitian ini adalah Apakah media *wordwall* Berpengaruh Terhadap kemampuan Literasi-Numerasi Siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah pengaruh media *wordwall* dapat meningkatkan Kemampuan Literasi-Numerasi siswa kelas II SD Negeri 55 Banda Aceh?

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini untuk menambah wawasan yang berkaitan dengan penggunaan media wordwall dapat meningkatkan Kemampuan Literasi-Numerasi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi jurusan

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi jurusan dalam pengembangan Metode pembelajaran.

b. Bagi guru

Dapat menjadi bahan masukan untuk membantu anak dalam meningkatkan Kemampuan belajar siswa melalui media *wordwall*.

a. Bagi peneliti

Sebagai bahan masukan bagi Peneliti selanjutnya dengan kajian yang lebih luas.