

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 dalam dunia pendidikan memiliki tantangan yang harus dihadapi oleh para siswa, salah satunya dituntut untuk menguasai enam literasi dasar. Keenam literasi dasar ini penting bagi peserta didik yang tentunya peserta didik harus kuasai. Keenam literasi diantaranya literasi bahasa, literasi numerasi, literasi digital, literasi finansial, literasi budaya dan kewarganegaraan, dan literasi sains (Hartika & Hasanah, 2022). Dari keenam literasi dasar tersebut yang paling diprioritaskan adalah kemampuan numerasi, karena ketrampilan numerasi sangat dibutuhkan di segala bidang kehidupan, seperti melakukan tawar menawar, membuka usaha, membangun rumah, dan lain sebagainya menggunakan kemampuan berhitung (numerasi) (Widodo, dkk, 2022).

Kemampuan numerasi penting bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berhitung yang dimana kemampuan numerasi ini dimulai dari jenjang SD (Putri dkk, 2021). Kemampuan numerasi merupakan sebuah keahlian dalam menggunakan berbagai jenis simbol, gambar, grafik, bilangan, pemecahan masalah dalam konsep matematika serta dapat menarik suatu kesimpulan mengenai permasalahan sehari – hari (Anderha & Maskar, 2021). Dalam konteks ini merujuk dengan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan dihadapkan pada tantangan yang berat. Komponen penting yang dibutuhkan adalah memenuhi kebutuhan dari sistem Pendidikan yang

menghasilkan individu yang memiliki ketrampilan komprehensif dalam menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan.

Abdullah, (2016) menjelaskan pendidikan saat ini fokus pada proses pembelajaran yang membangun peserta didik agar siap menghadapi era globalisasi, tantangan lingkungan hidup, serta kemampuan dalam matematika dan sains, merupakan suatu aspek yang seharusnya diperhatikan. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan semata, melainkan lebih pada proses pembelajaran dan penerapan pengetahuan tersebut. Di Indonesia, Kemampuan numerasi berada pada kategori rendah pada jenjang sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi di antara negara ASEAN lainnya. Kondisi tersebut tentunya memerlukan perhatian khusus untuk mengatasinya (Anderha & Maskar, 2021). Hasil studi PISA 2018 menunjukkan rata - rata nilai matematika siswa di Indonesia memperoleh hasil 379 poin dengan rata - rata nilai 487 (Ambarwati & Kurniasih, 2021).

Rendahnya kemampuan numerasi pada siswa terutama siswa di sekolah dasar karena metode belajar yang digunakan konvensional, sehingga menyebabkan para siswa tidak memiliki pengalaman untuk menyelesaikan masalah komprehensif dan tidak berpartisipasi aktif selama proses belajar berlangsung, Sebagaimana observasi yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa selama proses belajar berlangsung, para siswa terlihat tidak menyimak saat guru menerangkan materi. Para siswa memilih untuk bermain atau berbicara dengan rekannya. Hal tersebut disebabkan kegiatan belajar yang terbilang cukup lama sehingga membuat para siswa merasa bosan. Selain itu, media belajar yang

tidak memadai sehingga kegiatan belajar berlangsung monoton. Para siswa tidak dapat memaksimalkan potensi sebab keterbatasan media belajar yang digunakan mengakibatkan para siswa mengalami kesulitan dalam penyelesaian masalah sehari-hari (Fauzi & Setiawan, 2020). Metode pembelajaran konvensional berupa ceramah menjadi siswa tidak aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan cenderung mengantuk dan tidak termotivasi. Oleh karena itu, banyak siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan guru (Ulandari, dkk. 2022).

Pada saat peneliti melaksanakan kegiatan PLP 2 dengan siswa kelas IV di SD Negeri 01 Nambangan Kidul Madiun ditemukan beberapa permasalahan berkaitan dengan literasi numerasi. Kegiatan PLP 2 dilaksanakan saat Penilaian Tengah Semester (PTS) berlangsung sehingga didapati banyak siswa yang tidak tertarik untuk menjawab soal berbentuk numerasi dan narasi. Hal ini disebabkan perlunya pendalaman pemahaman untuk menjawab soal. Akan tetapi, banyak siswa yang tidak memahami cara menjawab soal dan minim pemahaman mengenai konsep matematika. Akibatnya peserta didik memilih untuk meninggalkan pertanyaan – pertanyaan yang menyebabkan hasil belajar mereka belum memuaskan. Faktor penyebab terhambatnya kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul adalah, media yang digunakan untuk pembelajaran tidak menarik, dan tidak ada perhatian dan bimbingan dari guru untuk proses belajar mengajar yang melibatkan siswa secara aktif, selain itu penerapan pembelajaran masih menggunakan model konvensional dan tidak interaktif.

Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan numerasi para siswa dengan melakukan pembaharuan terhadap metode pembelajaran yang digunakan menunjang siswa agar aktif selama proses belajar berlangsung. Dengan menciptakan suasana belajar yang baru dan menyenangkan menggunakan model *joyfull learning*. Model *joyfull learning* menekankan pada kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga para siswa dapat menikmati kegiatan belajar. Model belajar ini dapat dilakukan secara *indoor* maupun *outdoor*. Model *joyfull learning* menekankan pada suasana belajar yang nyaman sehingga para siswa dapat berpartisipasi aktif selama belajar (Hurriyati, dkk. 2022). Terdapat beberapa keunggulan dari penerapan model belajar ini antaranya 1) Suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. 2) Siswa termotivasi untuk berekspresi dan berkreasi. 3) Melatih siswa lebih kreatif dan kritis selama proses belajar berlangsung. 4) Suasana belajar yang lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk aktif dan berimajinasi. 5) Meningkatkan minat dan rasa ingin tahu terhadap belajar (Rizta Kusuma, 2021). Model *joyfull learning* dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan media interaksi berbasis *articulate storyline*. Hal ini memberikan dimensi tambahan dalam pembelajaran, memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif melalui elemen – elemen interaktif yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah memberikan pengalaman dan pandangan masing – masing peserta didik, serta mendorong mereka untuk untuk berbagi pendapat dan pemikiran.

Media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam era digitalisasi saat ini yaitu multimedia interaktif yang memanfaatkan komputer dan jaringan internet. Multimedia interaktif dibuat dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan audio visual yang menggunakan interaksi timbal balik antara media tersebut dengan siswa (Tanjung & Parsika, 2014). (Darnawati dkk., 2019) Pembelajaran dengan media visual yang melibatkan indera pendengaran lebih efektif bagi siswa dalam memahami materi mencapai 11% dan menggunakan indera penglihatan mencapai 83%. Pada dasarnya, seseorang cenderung memahami 20% melalui pendengaran dan memahami 50% melalui pendengaran dan penglihatan. Penggunaan media *articulate storyline* dipilih karena banyaknya guru yang belum memahami pemilihan media pembelajaran yang efektif dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa pada era digital (Leztiyani, 2021). Media ini belum banyak digunakan para guru sehingga perlunya diterapkan, sehingga dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan dengan siswa yang terlibat aktif selama belajar. Dengan demikian, keterlibatan siswa secara tidak langsung berpengaruh terhadap hasil belajar dan peningkatan kemampuan numerasi.

Azhar & Rahayu (2021) menyatakan bahwa siswa akan bisa lebih kreatif dan inovatif ketika suasana belajar mengajar di dalam kelas menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam dunia pendidikan saat ini, salah satu fokus utama adalah menggalakkan kreativitas. Dalam konteks ini, peran tenaga pendidik dalam model *Joyful Learning* adalah menciptakan situasi belajar yang mendukung dengan menyediakan berbagai media pembelajaran. Dengan

menerapkan strategi pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, diharapkan peserta didik dapat membentuk mental yang sehat. Akibatnya, terwujudlah kegiatan pembelajaran yang bermakna, sesuai dengan konsep model *Joyfull Learning* (Rudjiono, dkk. 2021). Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa dengan menerapkan model *Joyfull Learning* dengan bantuan *Articulate Storyline*. Yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa SD.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis termotivasi meneliti dengan judul “Pengaruh Model *Joyfull Learning* Berbantuan *Articulate Storyline* Terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul”. Harapannya, hasil dari penelitian ini bisa memberikan manfaat dan kontribusi bagi ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan numerasi menggunakan model *joyful learning* dengan bantuan *articulate storyline*. Serta diharapkan dapat memberikan ide baru bagi tenaga pendidik supaya bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

B. Batasan Masalah

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini berkaitan dengan waktu, tenaga, kondisi, dan lainnya. Oleh karena itu, dibuat batasan masalah sehingga penelitian terkait topik utama penelitian ini terarah dan sampai pada tujuan utama penelitian. Dengan demikian batasan dalam penelitian ini “apakah ada pengaruh model *joyfull learning* berbantuan *articulate stroyline* terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul”.

C. Rumusan Masalah

Merujuk dari batasan masalah yang telah dibuat dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah ada pengaruh model *Joyful Learning* berbantuan *Articulate Storyline* terhadap kemampuan numerasi peserta didik SDN 01 Nambangan Kidul ?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk dari rumusan masalah dapat diketahui tujuan utama dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Joyful Learning* berbantuan *Articulate Storyline* terhadap kemampuan numerasi peserta didik kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan informasi mengenai dampak dari pengaruh model *joyful learning* berbantuan media *articulate storyline* terhadap kemampuan numerasi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa meningkatkan kemampuan numerasi siswa dan meningkatkan partisipasi serta keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Memberikan lingkungan belajar kondusif, menyenangkan ,dan mengasyikan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan, dan tetap termotivasi dalam belajar.

- b. Bagi guru untuk bahan pertimbangan dan informasi bagi tenaga pendidik dalam menentukan pembelajaran yang cocok untuk kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa.
- c. Bagi sekolah berkontribusi positif terhadap sekolah dengan tujuan memperbaiki kondisi pembelajaran, sehingga dapat menjadi panduan untuk mata Pelajaran lain dan menjadi pertimbangan penting dalam pengambilan keputusan terkait model pembelajaran yang akan diterapkan untuk peningkatan kualitas sekolah secara keseluruhan.
- d. Bagi penulis memberikan wawasan langsung kepada peneliti terhadap cara memilih model pembelajaran yang relevan selama proses implementasi pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan kreativitas peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, yang pada gilirannya mendukung proses pembelajaran secara komprehensif.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model Joyfull Learning

Adapun sintaks model pembelajaran joyfull learning antara lain 1) Tahap permulaan yaitu persiapan untuk mengetahui kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, misalnya mendorong siswa untuk keluar dari kondisi mental yang pasif atau menyingkirkan rintangan untuk belajar, 2) Tahap penyampaian, pengajar dapat menyiapkan bahan ajar yang relevan dengan hal-hal nyata yang dapat dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari dan relevan dengan apa yang telah diketahui dan diingat siswa. 3) Selama fase

pelatihan, di mana pembelajaran yang sebenarnya terjadi, siswa diminta untuk berbicara tentang apa yang mereka alami dan bagaimana perasaan mereka tentang hal itu. Pembelajaran dilakukan seolah-olah siswa sedang bermain. Serta 4) Pada tahap akhir, guru melengkapi apa yang telah dipelajarinya bersama siswa. (Bhakti dkk. 2019)

2. Media Articulate Storyline

Articulate Storyline adalah perangkat lunak untuk membuat media interaktif yang dapat diakses dari berbagai perangkat seperti computer, laptop, tablet, dan smartphone. Dengan fitur multimedia yang kaya, termasuk teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi, *Articulate Storyline* memungkinkan pembuat konten untuk membuat presentasi atau modul pembelajaran dalam format *website* atau aplikasi (.exe). (Setyaningsih dkk. (2020)

3. Numerasi

Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan numerasi Anggrieni & Putri (2018), yaitu : 1) Menuliskan alur dalam mencapai solusi, menyimpulkan hasil, 2) menghubungkan berbagai macam representasi saat menyelesaikan masalah, menggunakan berbagai macam representasi dalam pemecahan masalah, 3) menggunakan alat-alat matematika untuk mengidentifikasi struktur matematika atau mengilustrasikan hubungan matematis.