

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar berperan krusial dalam mengembangkan kemampuan dasar siswa, termasuk keterampilan numerasi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kompeten dan bersaing. Kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang seseorang miliki dalam menerapkan aturan dan konsep matematika ke dalam kehidupan sesungguhnya (Cahayani, dkk 2022). Kemampuan numerasi penting dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan permasalahan yang ada. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat (Nashirulhaq, dkk 2022) bahwa kehidupan di masyarakat, di rumah, di pekerjaan bahkan di keseharian kita sangat membutuhkan kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa semakin tinggi kemampuan numerasi yang dimiliki maka hasil belajar pun meningkat begitupun sebaliknya jika kemampuan numerasinya rendah maka hasil belajar juga ikut rendah (Anderha & Maskar, 2021). Hal ini didukung dengan pendapat Damanik & Handayani (2023) bahwa penting bagi siswa memiliki kemampuan numerasi, karena kemampuan numerasi memudahkan siswa untuk menyelesaikan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari. Siswa dengan kemampuan numerasi yang baik akan mampu menyelesaikan masalah secara rasional dan kritis (Hazimah & Sutisna, 2023).

Pentingnya kemampuan numerasi bagi siswa Sekolah Dasar untuk kehidupannya, namun pada kenyataannya masih banyak siswa memiliki kemampuan numerasi yang rendah. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas 2 di SDN Wonoayu Kabupaten Madiun terdapat permasalahan terkait kemampuan numerasi siswa, beberapa masalahnya dapat dibuktikan dari rendahnya nilai siswa pada soal ulangan matematika dan hasil Pre-test siswa. Hal tersebut didapati dari rata-rata nilai siswa pada ulangan matematika masih banyak yang belum tuntas. Terdapat 14 dari 16 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), bahkan tidak sampai 50% dari jumlah siswa yang menuntaskan pembelajarannya. Hasil belajar siswa yang rendah tentu mempengaruhi kemampuan numerasi siswa kelas 2 SDN Wonoayu Kabupaten Madiun. Banyak faktor yang mempengaruhinya seperti pemilihan model dan media pembelajaran kurang tepat sehingga kurang untuk menciptakan kelas yang kondusif pada siswa kelas 2 SDN Wonoayu Kabupaten Madiun.

Suasana kelas yang kurang kondusif pada saat pembelajaran dan siswa yang terlihat jenuh menjadi penyebab siswa kurang fokus dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru, hal ini diakibatkan karena cara pembelajaran yang dilakukan oleh guru terlihat monoton sehingga dapat dipastikan hal ini mempengaruhi kemampuan numerasi. Pernyataan tersebut sependapat dengan Suparya (dalam Rifqi, dkk 2024) menjelaskan hal yang menyebabkan literasi dan numerasi siswa rendah dikarenakan pembelajaran disekolah hanya mengandalkan buku pelajaran, sehingga hal

tersebut membuat siswa merasa cepat bosan dan sulit untuk memahami pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Maziyah & Zumrotun (2024) kurangnya inovasi guru dalam penyampaian materi sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru hal ini yang menjadikan siswa memiliki kemampuan numerasi yang rendah. Berdasarkan peneltita yang dilakukan oleh Hazimah & Sutisna (2023) bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan numerasi siswa rendah yaitu rendahnya kemampuan intelegensi siswa, rendahnya minat belajar matematika siswa, kurangnya kemandirian siswa, kurangnya dukungan dari orang tua, kurangnya kemampuan guru dalam berinovasi suatu pembelajaran, rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar matematika, kurangnya dukungan dalam hal sarana dan prasarana serta yang terakhir yaitu fakor lingkungan sosial.

Dalam proses pembelajaran guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang tepat nantinya akan membantu seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, agar terlaksana dengan baik. PBL (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru dalam pembelajaran. PBL suatu pendekatan yang mengacu pada pemecahan masalah dengan mendapatkan pengetahuan baru (Assegaff & Sontani, 2016). Model PBL ini mengajak siswa untuk memecahkan suatu masalah sehinga secara tidak langsung siswa dituntut untuk berfikir kritis dan kreatif (Samura, 2019). PBL (*Problem Based*

Learning) menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata sebagai upaya meningkatkan keterampilan berpikir siswa dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) membantu peserta didik menerapkan pengetahuan yang mereka miliki untuk memahami masalah yang ada di kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa (Darwati & Purana, 2021). Hal ini selaras dengan penelitian Firdaus, dkk (2021), dalam penelitiannya kemampuan literasi siswa pada mata Pelajaran matematika mengalami peningkatan setelah menggunakan model PBL sehingga model PBL ini cocok diterapkan pada pembelajaran.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat tentunya guru juga membutuhkan alat bantu media pembelajaran untuk melengkapi kesempurnaan pembelajarannya. Pembelajaran berbasis media digital dapat membantu jalanya pembelajaran jadi lebih baik. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Efendi (2018) bahwa Media digital memiliki pengaruh pada cara belajar siswa dengan menggunakan media digital secara optimal akan memenuhi kebutuhan atas keingintahuan siswa terhadap materi ajar. Penggunaan media ajar yang tepat akan menjadikan pembelajaran efisien dan efektif (Suryaningsih & Dahlan, 2025). Pembelajaran matematika akan lebih mudah dimengerti siswa apabila guru memberikan inovasi pembelajaran seperti penggunaan media digital. Pendapat ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nasir (dalam jurnal Asril, 2022) guru, siswa bahkan orang tua akan mudah

memahami matematika dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil penelitian (Cipta, dkk 2023) penggunaan media digital akan menjadikan siswa kreatif dengan ide-ide yang siswa miliki untuk pemuatan konten dan permainan interaktif. Keadaan psikologis siswa akan berpengaruh pada penggunaan media digital yang mengakibatkan siswa mengalami peningkatan pada hasil belajar dan memiliki rasa semangat saat belajar (Rifqi,dkk 2023).

Media yang dapat digunakan ialah media digital *Educaplay*. *Educaplay* merupakan salah satu platform pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur game edukasi yang membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Banyak sekali manfaat positif dari media digital *Educaplay* dimana media ini sangat interaktif dalam memfasilitasi guru untuk menyampaikan materi Pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryaningsih & Dahlan (2025) yang menyatakan bahwa Penggunaan *Educaplay* di kelas memberikan nuansa baru bagi siswa yang tadinya siswa pasif secara tidak langsung akan ikut aktif dalam pembelajaran karena siswa tertarik dan akan ikut andil dalam permainan dan pembelajaran secara interaktif. *Educaplay* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar, sehingga penggunaan media *Educaplay* sangat fleksibel. melalui aktivitas yang menyenangkan siswa secara tidak langsung berinteraksi dalam pembelajaran sehingga penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi dan keinginan mereka dalam belajar matematika (Hayati,dkk, 2025). Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh

Annisa, dkk (2025) bahwa kombinasi *Educaplay* dengan model pembelajaran PBL akan memberikan hasil yang menjanjikan bagi peningkatan minat belajar matematika, dengan menggunakan *Educaplay* sebagai media digital, siswa akan mudah memahami matematika yang bersifat abstrak.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengunaan Model *PBL* Berbantuan Media Digital *Educaplay* sebagai upaya Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan numerasi siswa melalui model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* dengan berbantuan media pembelajaran berbasis digital *Educaplay*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah penggunaan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* berbantuan media digital *Educaplay* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 2 SDN Wonoayu Kabupaten Madiun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

Mengetahui peningkatan kemampuan numerasi melalui penggunaan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* berbantuan media digital *Educaplay* pada siswa kelas 2 SDN Wonoayu Kabupaten Madiun

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Siswa mampu meningkatkan pemahaman materi terkait konsep bangun datar dengan media digital *Educaplay*.
 - b. Memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan khususnya dalam pelajaran matematika.
2. Bagi guru
 - a. Guru mendapatkan alternatif metode pembelajaran secara digital yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Matematika.
 - b. Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media berbasis digital yaitu *Educaplay* dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah
 - a. Diharapkan mampu menjadi dorongan untuk guru dalam upaya perbaikan.

4. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini dilaksanakan guna memperoleh pengetahuan yang lebih luas terkait penggunaan media pembelajaran baik kualitas dan penggunaan media interaktif.

E. Definisi Istilah

1. Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah Model belajar “berbasis masalah” berkaitan erat pada kenyataan dalam keseharian siswa, jadi siswa dalam belajar merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya tergantung dari guru. Hal ini sejalan dengan pendapat (Khakim, dkk 2022) bahwa *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diminta menyelesaikan suatu masalah dari pengetahuan baru yang ia dapatkan.

2. Media Digital *Educaplay*

Media digital adalah suatu media yang menggunakan teknologi dalam penggunaannya. Media digital yang dapat menjadi pilihan terbaik bagi seorang guru adalah *Educaplay*, dimana *educaplay* itu sendiri ialah salah satu *platform* pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur dalam membuat kegiatan belajar secara *online*. Hal ini didukung dengan adanya definisi dari Batitusta & Hardinata (2024) bahwa *Educaplay* merupakan platform game education yang menyediakan banyak sekali pilihan-pilihan permainan yang interaktif dan menyenangkan.

3. Kemampuan Numerasi Siswa

Kemampuan Numerasi adalah kelebihan siswa miliki dalam menganalisis suatu angka pada matematika. Kemampuan Numerasi merupakan sebuah kemampuan menggunakan angka dan simbol matematika dalam memecahkan masalah yang ada pada sehari-hari secara kritis (Resti & Kresnawati, 2020).

Indikator yang ingin dicapai pada penelitian ini melalui materi diagram turus meliputi; 1. Siswa mengetahui dan mampu menjelaskan bentuk diagram turus, 2. Siswa mampu menyajikan data dengan benar menggunakan diagram turus, 3. Siswa mampu membaca dan menganalisis data dari diagram turus. Kemampuan Numerasi dilakukan dengan tes yang terdiri 10 soal uraian.