

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Literasi adalah kemampuan memahami dan memanfaatkan informasi secara efektif dalam berbagai situasi. menurut Kemendikbud (2017) Literasi adalah kemampuan membaca, menulis, berhitung, berbicara, serta mencari dan menggunakan informasi, yang dipengaruhi oleh konteks sosial dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk berpikir kritis melalui berbagai jenis bacaan (Wiratsiwi, 2020). Kemampuan literasi dasar memiliki manfaat bagi siswa, seperti memperluas kosakata, meningkatkan pemahaman bacaan, mengasah keterampilan verbal, serta melatih kemampuan berpikir analitis, fokus, dan konsentrasi (Gyta et al., 2022). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) bertujuan membiasakan warga sekolah untuk memiliki pengetahuan luas, dengan fokus pada pembentukan individu yang literat sepanjang hayat melalui ekosistem sekolah yang mendukung. (Hidayat et al., 2018). Jenis-jenis literasi yang menjadi prioritas dalam meningkatkan kecakapan multiliterasi siswa, sekaligus mendukung pembentukan nilai-nilai karakter, meliputi literasi sains, numerasi, literasi baca-tulis, literasi finansial, literasi digital, serta literasi budaya dan kewargaan (Wiratsiwi, 2020).

Salah satu bentuk literasi yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah literasi matematika. Literasi matematika mulai dikenalkan dan dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar. Literasi matematika adalah kecakapan individu dalam merumuskan,

menerapkan, dan memahami konsep serta prosedur matematika secara efektif dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari (Mboeik, 2023). Literasi matematika bertujuan memudahkan siswa dalam memahami berbagai persoalan matematika (Simarmata et al., 2020). Literasi matematika membantu individu memahami peran matematika dalam kehidupan nyata dan mendukung pengambilan keputusan yang tepat (Febrinasti & Sari, 2018). Dalam hal ini, keterampilan berhitung menjadi bagian penting dari literasi matematika karena menjadi dasar dalam memahami konsep-konsep numerik lainnya. Oleh karena itu, penguatan literasi matematika sejak dini menjadi hal yang sangat krusial dalam sistem pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Kecakapan individu dalam merumuskan, menerapkan, dan memahami konsep serta prosedur matematika secara efektif dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari (Mboeik, 2023).

Seiring berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi, tuntutan terhadap literasi matematika juga semakin tinggi. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah kontekstual, membaca data, dan berpikir matematis menjadi indikator penting dalam asesmen nasional seperti *Asesmen Kompetensi Minimum* (AKM). Di sekolah dasar, kemampuan literasi numerasi dapat diukur melalui soal AKM (*Asesmen Kompetensi Minimum*), yang bertujuan memperoleh informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Setya & Purnomo, 2023). Namun, hasil AKM dalam dua tahun terakhir menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematika siswa di berbagai jenjang, termasuk sekolah dasar, masih berada pada kategori

rendah.berdasarkan hasil penelitian berikut menyatakan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V di SD Negeri Tamansari 1, ditemukan bahwa sebagian siswa kurang berminat memahami soal bacaan panjang, kesulitan membayangkan soal literasi numerasi, bingung memulai soal cerita matematika, serta belum menguasai operasi perkalian dasar (Setya & Purnomo, 2023).adapun peneliti lain yang menyatakan berdasarkan hasil Refleksi pembelajaran matematika di kelas IV SDN 1 Prigi menunjukkan bahwa dalam materi keliling dan luas bangun datar, siswa hanya meniru penyelesaian soal berdasarkan contoh dari guru tanpa diberi ruang untuk menyelesaikan dengan cara sendiri, sehingga kurang mendukung pengembangan literasi matematika mereka (Sari, 2022).Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa, yaitu mendesain, mengembangkan, dan mengimplementasikan lembar kerja siswa model AKM dalam pembelajaran (Novitasari, 2022).Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih belum optimal dalam meningkatkan keterampilan dasar berhitung dan pemahaman konsep numerik siswa.

Berdasarkan fakta di lapangan juga menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Di SDN Kersoharjo 2 Geneng, berdasarkan observasi awal dan refleksi guru, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung dasar dan soal-soal literasi matematika. Hasil ulangan harian siswa masih jauh dari target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan siswa cenderung pasif saat pembelajaran

berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu menumbuhkan minat belajar maupun meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa secara signifikan. Sebagai solusi, perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan minat serta kemampuan literasi matematika siswa. Salah satu alternatifnya adalah dengan menggunakan media digital interaktif berbasis Canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang memudahkan pengguna merancang berbagai materi kreatif dan interaktif secara online dengan praktis dan efisien (Widayanti et al., 2021). Canva dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dipahami melalui tampilan visual yang menarik, seperti animasi, audio, video, gambar, dan teks, sehingga meningkatkan fokus dan keterlibatan dalam pembelajaran (Miftahul Jannah et al., 2023). Aplikasi ini juga mudah diakses oleh semua kalangan melalui PC maupun smartphone. Namun, kelemahannya adalah membutuhkan koneksi internet dan beberapa fitur hanya tersedia dalam versi berbayar (Miftahul Jannah et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan berdasarkan hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran (Auliya F.A, Fitriasari E, Nurunnisa. N, 2023). Media interaktif memungkinkan guru menyampaikan materi yang sama dengan pengalaman belajar yang berbeda (Miftahul Jannah et al., 2023). Penelitian lain menyatakan aplikasi Canva dapat menjadi

rujukan media pembelajaran yang tepat dan inovatif, khususnya dalam pembelajaran matematika, karena bersifat unik, menarik, dan efektif (Miftahul Jannah et al., 2023). Dengan demikian, pengembangan media digital interaktif berbasis Canva menjadi suatu kebutuhan untuk menjawab tantangan pembelajaran matematika di era digital ini. Penerapan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat, partisipasi, serta kemampuan literasi berhitung siswa kelas V di SDN Kersoharjo 02 Geneng.

Berdasarkan latar belakang tersebut belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan media digital interaktif berbasis Canva yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa SD. Inilah yang menjadi kebaruan dari penelitian karena peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian dengan pengembangan media digital interaktif berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V SDN Kersoharjo 2 geneng. guna menghasilkan media pembelajaran digital yang interaktif, relevan, dan efektif dalam meningkatkan literasi matematika siswa sekolah dasar

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan media digital interaktif berbasis Canva yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi berhitung siswa kelas V di SDN Kersoharjo 2 Geneng.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan tujuan penelitian ini untuk Mengembangkan media digital interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi berhitung siswa kelas V di SDN Kersoharjo 2 Geneng.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Menjadi alternatif media ajar yang menarik dan memudahkan penyampaian materi berhitung.

2. Bagi Siswa

Meningkatkan minat dan kemampuan literasi matematika.

3. Bagi Sekolah

Memberikan contoh praktik baik dalam implementasi media digital dalam pembelajaran.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Media digital interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman konsep berhitung siswa.
- b. Siswa kelas V telah memiliki kemampuan dasar penggunaan perangkat digital.

2. Keterbatasan

Media dikembangkan untuk konteks pembelajaran berhitung di kelas V SDN Kersoharjo 2 Geneng. Hasil penelitian tidak serta-merta dapat digeneralisasi ke sekolah lain tanpa adaptasi.

F. Definisi Istilah.

1. Media Digital Interaktif

Alat bantu pembelajaran berbasis teknologi digital yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan materi.

2. Canva

Platform digital berbasis web yang digunakan untuk membuat desain visual interaktif, seperti presentasi, infografis, dan modul pembelajaran.

3. Literasi Matematika

Kemampuan siswa dalam memahami, menggunakan, dan menafsirkan konsep serta operasi matematika dalam konteks kehidupan nyata.

4. Berhitung

Proses dasar dalam matematika yang mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.