

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan hanyalah salah satu bidang yang harus beradaptasi dengan realitas baru yang dibawa oleh pesatnya kehidupan modern. Di sini, masyarakat Indonesia berfokus pada literasi numerasi sebagai prioritas utama karena mereka melihatnya sebagai masalah paling mendesak yang perlu diperbaiki saat ini. Di bidang literasi numerasi, Indonesia memiliki skor rata-rata 379 dari 500 menurut penelitian PISA 2018 oleh *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* (Hewi & Shaleh, 2020; dikutip dalam Jumadiyah, N., & Zumrotum, E. 3024). Temuan menunjukkan bahwa tingkat literasi numerasi masyarakat Indonesia masih rendah. Pulungan 2022 (dalam Jumadiyah, N., & Zumrotum, E.. 2024) menambahkan bahwa ini adalah bukti lain bahwa kurangnya literasi numerasi siswa Indonesia merupakan hasil dari kualitas pendidikan yang kurang baik. Menurut Panjaitan, Gulo, dan Situmorang (2023) dalam Jumadiyah dan Zumrotum (2024), keterampilan pendidikan saat ini harus menekankan pada pengembangan penalaran, argumentasi, dan kemampuan pemecahan masalah yang kreatif untuk mengatasi situasi dunia nyata. Generasi baru yang cerdas dan berkemampuan dapat lahir dari sebuah bangsa ketika warganya memiliki akses ke pendidikan yang berkualitas.

Terdapat perbedaan tingkat pencapaian matematika yang ditunjukkan oleh data numerasi dari tahun 2020 hingga 2024. Dari 55% di tahun 2020 menjadi 60% di tahun 2024, persentase anak-anak di negara-negara miskin yang memiliki kemampuan berhitung yang memadai akan meningkat, menurut laporan *UNICEF* (*UNICEF*, 2024). Dengan peningkatan dari 60% di tahun 2020 menjadi 67% di tahun 2024, mayoritas siswa sekolah dasar di Indonesia menunjukkan kemampuan numerasi yang memadai, menurut data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2024). Tingkat membaca dan berhitung siswa masih rendah, menurut penelitian Andreas (2018 dalam Ulfa et al., 2022). Hal ini sesuai dengan hasil penilaian PISA 2018 terhadap 79 negara, yang mengindikasikan bahwa anak-anak di Indonesia memiliki tingkat membaca 74, tingkat matematika 73, dan tingkat sains 71. Meski begitu, kemampuan membaca, menulis, dan matematika dasar sangatlah penting.

Menurut Dinas Pendidikan Sumatera Utara (2024), persentase siswa di Sumatera Utara yang memiliki kemampuan berhitung yang memadai akan meningkat dari 55% di tahun 2020 menjadi 63% di tahun 2024. Menurut statistik yang dikumpulkan oleh Dinas Pendidikan Kota Medan pada tahun 2024, persentase siswa di Medan yang menunjukkan kemampuan numerasi yang memadai meningkat dari 50% pada tahun 2020 menjadi 62%.

Pada 26-27 Agustus 2024, para peneliti dari UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan mengamati siswa kelas satu dan menemukan bahwa banyak dari mereka yang mengalami kesulitan dalam berhitung. Statistik kemampuan berhitung siswa kelas satu di sekolah tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Siswa Kelas I

Jumlah Siswa Kelas I A		Jumlah Siswa Kelas I B	
Laki-laki	9 Orang	Laki-laki	7 Orang
Perempuan	10 Orang	Perempuan	6 Orang
Jumlah	16 Orang	Jumlah	16 Orang

Sumber : Guru Kelas 1 Di UPT SD Negeri 064026

Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025

Berikut ini adalah data siswa UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan tahun ajaran 2024/2025 yang dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.2 Data Tingkat Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I

Siswa Kelas I A	Siswa Kelas I B	Persentase (%)	
4	8	25%	50%
12	8	75%	50%
Jumlah	16	100%	100%

Sumber : Guru Kelas 1 Di UPT SD Negeri 064026

Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan Tabel 1.2, kemampuan berhitung anak-anak masih belum memadai. Dari 16 siswa di Kelas IA, 4 siswa (25% dari total siswa) dianggap

memiliki kemampuan berhitung yang rendah, sementara 12 siswa (75% dari total siswa) dianggap memiliki kemampuan berhitung yang sedang. Delapan siswa (atau 50%) di Kelas I B dianggap memiliki kemampuan berhitung sedang, sedangkan delapan siswa (atau 50%) dianggap memiliki kemampuan berhitung rendah.

Kurangnya kemampuan siswa dalam matematika dapat berasal dari beberapa sumber, salah satunya adalah metode pengajaran yang kuno dan tidak menarik. Dalam banyak kasus, siswa kesulitan untuk memahami dan menerapkan konsep matematika dalam skenario kehidupan nyata ketika diajar dengan metode yang tidak partisipatif dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Penurunan dorongan intrinsik siswa untuk belajar memiliki efek langsung pada kinerja mereka dalam matematika secara keseluruhan.

Untuk menyiasatinya, para pendidik perlu menemukan cara baru untuk mengajar yang menarik minat siswa dan menunjukkan kepada mereka bagaimana konten tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan nyata mereka. Gamifikasi Berbasis Lingkungan adalah salah satu strategi yang dapat digunakan. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menginspirasi siswa, gamifikasi menggabungkan elemen-elemen game ke dalam lingkungan pendidikan.

Tujuan dari pendekatan Environment-Based Gamification adalah untuk membuat berhitung lebih mudah dipahami dengan memasukkan lingkungan fisik sekitar siswa ke dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih mudah menerapkan prinsip-prinsip matematika dalam kehidupan nyata karena konten yang diberikan lebih relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari.

Berdasarkan informasi yang diberikan, penulis mempertimbangkan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa kelas 1 Di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Rendahnya Kemampuan Numerasi Siswa di Kelas I
2. Metode Pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak relevan

3. Kurangnya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan relevansi materi numerasi

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditemukan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada : Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan 1 sampai 10 Siswa Kelas I di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan numerasi siswa yang diajarkan tanpa menggunakan metode Gamifikasi Berbasis Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan 1 sampai 10 Siswa kelas I di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025 ?
2. Bagaimana kemampuan numerasi siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode Gamifikasi Berbasis Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan 1 sampai 10 Siswa kelas I di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025 ?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikansi penggunaan metode Gamifikasi Berbasis Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan 1 sampai 10 Siswa kelas I di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025 ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan numerasi siswa yang diajarkan tanpa menggunakan metode Gamifikasi Berbasis Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan 1 sampai 10 Siswa kelas I di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kemampuan numerasi siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode Gamifikasi Berbasis Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan 1 sampai 10 Siswa kelas I di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.
3. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan metode Gamifikasi Berbasis Lingkungan Sekitar Terhadap Kemampuan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan 1 sampai 10 Siswa kelas I UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Untuk Siswa

Siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang berhitung dan mengembangkan keterampilan berhitung mereka melalui pendekatan yang lebih menarik dan praktis, berkat penelitian ini.

b. Untuk Guru

Metode pembelajaran yang inovatif, seperti gamifikasi, dapat sangat meningkatkan efektivitas pengajaran, dan para guru mendapatkan wawasan baru tentang cara menerapkannya.

Guru dapat menggabungkan berbagai strategi pengajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, yang mudah beradaptasi dan dinamis, sebagai sumber belajar.

c. Sekolah

Metode pembelajaran yang inovatif dan mapan, seperti Gamifikasi Berbasis Lingkungan, dapat diimplementasikan di sekolah-sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Peneliti

Selain memperluas pemahaman akademisi tentang strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di berbagai lingkungan pendidikan, penelitian ini memberikan fakta dan bukti empiris tentang keampuhan metode Gamifikasi Berbasis Lingkungan.

