

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menduduki peran terpenting pada perkembangan serta kemajuan bangsa. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh manusia secara sengaja untuk menyebarkan potensi yang terdapat pada dirinya. Menurut Riyadhhotul, (2019) pendidikan merupakan salah satu penentu bagi kemajuan untuk mengembangkan kecakapan yang berkualitas di era zaman yang semakin canggih. Berdasarkan Depdiknas No. 20 tahun 2003 bahwasannya, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran perlu ditingkatkan agar hasil belajar yang diperoleh baik.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, pemerintah selalu memberikan perhatian khusus pada sektor pendidikan, terbukti adanya perubahan regulasi pada sektor pendidikan untuk menjadikan pendidikan menjadi lebih baik. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan “Merdeka Belajar” untuk mewujudkan sumber daya manusia sebagai arah pembelajaran yang baik ke depannya. Sherly, (2020) menyatakan bahwa merdeka belajar adalah salah satu sistem pendidikan yang di dalamnya mengutamakan kebebasan, baik pada pendidik maupun peserta didik. Merdeka belajar merupakan program untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di sekolah, baik itu menyenangkan bagi guru maupun siswa.

Program kebijakan merdeka belajar yang dirancang oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia untuk membawa sistem pendidikan nasional kembali ke esensi Undang-undang dengan memberikan kebebasan berinovasi kepada sekolah, guru, serta siswa lainnya untuk bebas belajar mandiri dan kreatif. Merdeka belajar merupakan proses pendidikan untuk menciptakan suasana-suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan. Merdeka belajar menuntut para guru, peserta didik, serta orang tua membangun suasana yang menyenangkan di lingkungan mereka. Dari penjelasan tersebut, tujuan dari merdeka belajar adalah

untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam pendidikan di Indonesia (Hilda et al., 2022).

Program PISA (*Programme for International Students Assessment*) adalah sebuah program yang diselenggarakan oleh Organisasi untuk Kerja sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) yang bertujuan untuk menilai keterampilan dan pengetahuan siswa di seluruh dunia dalam bidang matematika, sains, dan literasi. Salah satu program PISA yang bersangkutan dengan merdeka belajar adalah PISA 2018, yang memfokuskan pada literasi belajar siswa. PISA 2018 melihat sejauh mana siswa mampu belajar secara mandiri dan menggunakan pengetahuan mereka untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi di kehidupan sehari-hari. Program pada PISA 2018 ini yang bersangkutan dengan merdeka belajar sangat penting untuk menilai keterampilan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh secara mandiri.

Programme for International Students Assessment (PISA) yang dilakukan dengan subjek penilaian adalah anak usia 15 tahun (OECD, 2018). PISA berfungsi sebagai tolak ukur antar negara dan mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil yang berbeda dari berbagai negara. Hasil studi yang dilaksanakan oleh *Programme for International Students Assessment* (PISA) pada tahun 2018 telah resmi liris. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam literasi matematika Indonesia menempati urutan ke-74 dari 79 negara peserta dan dengan skor 379 (OECD, 2019). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh (Anisa, dkk, 2023) diperoleh hasil bahwa kemampuan komunikasi matematika siswa dengan soal model PISA tergolong rendah. Diterapkannya konsep merdeka belajar ini memiliki tujuan yang berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif Siswa untuk mampu menganalisis dengan baik dan dapat berfikir kritis (Naufal & Amalia, 2022). Kemampuan kognitif tersebut dapat berupa literasi pendidikan.

Literasi pendidikan selalu mempersilahkan rasa ingin tahu, terjadi komunikasi dialogis, ada ruang kreativitas serta mampu berkolaborasi untuk meraih kepercayaan diri. Guru dalam kurikulum merdeka belajar memerdekakan proses pembelajaran terhadap siswa agar siswa merdeka berfiki, siswa merdeka beraktivitas, siswa merdeka berimajinasi, serta siswa merdeka berekspresi. Menciptakan pembelajaran yang memerdekakan membuat aktivitas belajar mengajar lebih menekankan pada pembentukan karakter pada siswa. Menurut

(Kurniawati, dkk 2021) Dalam belajar matematika siswa dituntut mampu membandingkan berbagai macam strategi ataupun konsep yang diketahui dan difahaminya untuk menyelesaikan soal-soal matematika, namun demikian terkadang masih banyak kesalahan dalam teknis perhitungan yang disebabkan kurangnya ketelitian. Dalam soal cerita matematika, banyak yang berhubungan dengan perbandingan, karena dalam soal cerita selalu menceritakan hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia sehari-hari. Memiliki literasi yang baik akan memudahkan siswa dalam memecahkan sebuah masalah yang dihadapi (Mansur, 2018). Literasi merupakan suatu perkembangan terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa dan tulisan dalam kegiatan yang lebih luas (Widianti & Hidayati, 2021). Hakikat literasi secara kritis diringkas dalam lima verba: memahami, melibati, menggunakan, menganalisis, dan mentransformasi teks (Muliantara & Suarni, 2022). Literasi yang penulis maksud adalah literasi yang digunakan dalam pembelajaran Matematika atau disebut dengan literasi matematis.

Literasi matematika sangatlah penting dan dibutuhkan agar siswa mampu menuangkan ide, membangun konsep, menalar, dan mengomunikasikan ide permasalahan matematika secara efektif (Widdah & Faradiba, 2022). Literasi matematika merupakan kemampuan individu untuk merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks untuk menjelaskan dan memprediksi suatu kejadian (Utami et al., 2020). Menurut (Farida et al., 2021) siswa dikatakan memiliki literasi yang baik apabila mampu menganalisis, menalar, dan mengomunikasikan pengetahuan serta keterampilan matematikanya secara efektif, dan mampu memecahkan masalah yang ada. Kemampuan literasi merupakan kemampuan di mana siswa dapat menyelesaikan soal yang diberikan, kemudian mempresentasikan hasil jawaban kedalam bentuk matematis (Ibrahim et al., 2020). Pentingnya literasi matematika ini, ternyata belum sejalan dengan prestasi siswa di Indonesia di mata Internasional.

(Rasam & Sari, 2018) berpendapat bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan literasi matematika siswa adalah kreativitas seorang guru dalam pemanfaatan sebuah media pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah keterampilan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajara (Mahesti & Koeswanti, 2021). Guru berhasil dalam proses pembelajaran apabila telah mampu menguasai

kurikulum, materi pembelajaran, teknik, metode, kemampuan mengolah kelas, komitmen dan lain-lain (Mansir, 2020). Umumnya, pendidik merasa puas dengan menggunakan cara lama dalam pembelajaran matematika di sekolah. Guru hanya menggunakan fasilitas yang bersifat kaku, seperti papan tulis, buku paket dan soal latihan (Baiquni, 2016). Cara demikian akan menyebabkan proses pembelajaran menjadi kaku, monoton dan membosankan. Melalui cara penyampaian materi dengan baik, tidak membosankan, dan juga menarik dapat memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik, agar pembelajaran tidak membosankan dan juga menarik siswa untuk semangat mengikuti pelajaran salah satu solusinya adalah dengan bantuan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid (Putri et al., 2022). Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk memudahkan penyampaian (Istiadah & Khabibah, 2021). Media pembelajaran mempunyai kegunaan dan manfaat yang sangat baik dan bisa menjadikan salah satu faktor pendukung untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai kualitas pembelajaran yang diharapkan. Kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik merupakan kunci dari keberhasilan proses belajar (Mahesti & Koeswanti, 2021). Media yang menarik siswa agar tidak bosan dapat berupa sebuah permainan. Pada umumnya peserta didik itu menyukai sebuah permainan, maka dari itu untuk menarik perhatian peserta didik harus menggunakan media pembelajaran yang menarik sekaligus bisa digunakan untuk bermain, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Pemilihan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran. Guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai materi dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan ikut serta aktif dalam proses pembelajaran. Kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Ular tangga merupakan sebuah permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat

digunakan individu dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan literasi matematika siswa (Hidayat,2018). Dalam konteks permainan ular tangga, terdapat berbagai aspek literasi matematika yang dapat dikembangkan, seperti: pengenalan angka, konsep hitung mundur, kemampuan perbandingan, strategi dan kemampuan berpikir, pemahaman pola serta kemampuan menyelesaikan masalah (Kristanto,2019).

Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Wati, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan budaya daerah dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika, seperti dalam kasus pembelajaran Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). Pemahaman terhadap materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) merupakan salah satu komponen penting dalam literasi matematika di tingkat sekolah menengah. Kemampuan dalam menyelesaikan dan menganalisis SPLDV bukan hanya keterampilan matematika dasar, tetapi juga memimplikasi yang luas dalam kehidupan sehari-hari dan pemecahan masalah (Karpudewan, 2019). Dalam penelitian ini media ular tangga dapat dimodifikasi sehingga dapat lebih mudah untuk dimengerti dalam pembelajaran serta tidak melupakan budaya lokal khususnya budaya Bojonegoro.

Website Pemkab Bojonegoro dicantumkan beberapa visi dan misi Kabupaten Bojonegoro pada tahun 2018-2023, salah satunya yaitu mewujudkan tata kehidupan sosial yang berlandaskan nilai-nilai religius dan kearifan lokal. Hal ini sesuai dengan soal PISA yang biasanya terdapat kalimat yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari dan erat dikaitkan dengan budaya serta kearifan lokal. Sehingga pembuatan alat peraga dengan berbasis budaya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi sekaligus dapat mensukseskan visi misi Kabupaten Bojonegoro, salah satu visi misi Kabupaten Bojonegoro yaitu mewujudkan tata kehidupan sosial yang berlandaskan nilai-nilai religius dan kearifan lokal. <https://bojonegoro.go.id/profile/visidanmisi-8>

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas VIII Melalui Media Ular Tangga Berbasis Budaya Daerah.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana kemampuan literasi matematika siswa kelas VIII melalui media ular tangga berbasis budaya daerah?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

Mendeskripsikan bagaimana kemampuan literasi matematika siswa kelas VIII melalui media ular tangga berbasis budaya daerah.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian harus berpusat pada analisis kemampuan literasi matematika siswa kelas VIII dengan media ular tangga berbasis budaya daerah.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yakni:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam pendidikan matematika, salah satunya untuk mengetahui analisis kemampuan literasi matematika siswa dengan media ular tangga berbasis budaya daerah.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika dengan alat media pembelajaran.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa .
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat memperbaiki proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan ikut serta dalam mendukung budaya daerah.