

BAB I PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Keterampilan membaca dan menghitung adalah dua elemen kunci dalam keberhasilan pendidikan. Kedua hal tersebut sangat penting karena dapat menentukan kesuksesan siswa di masa depan, sehingga mereka bisa menjadi warga negara yang aktif dan konstruktif dalam kehidupan pribadi maupun sosial. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di Indonesia memiliki kemampuan yang mengkhawatirkan dalam kedua aspek tersebut. Menurut McComas (2019), kemampuan membaca dan berhitung anak-anak Indonesia tergolong rendah, sebagaimana dilaporkan oleh OECD *Programme for International Student Assessment* (PISA) terdapat 70% siswa Indonesia tergolong memiliki literasi rendah, di mana mereka tidak dapat mengenali gagasan utama dari sebuah kalimat atau bacaan yang lebih panjang. Dalam hal matematika, sekitar 72% siswa Indonesia tergolong memiliki kemampuan numerasi rendah, dengan mayoritas dari mereka tidak mampu menyelesaikan soal matematika dasar menggunakan konteks yang mereka kenal, informasi yang lengkap, dan pertanyaan yang jelas. Pemerintah sudah menerapkan berbagai metode terkait cara meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di Indonesia, termasuk perubahan metode pembelajaran dan inovasi melalui perubahan kurikulum.

Menurut Putri (2022) kemampuan literasi dan numerasi merupakan keterampilan fundamental dalam pendidikan yang perlu dikuasai oleh setiap siswa sejak usia dini, khususnya selama pendidikan dasar. Menurut Schleicher (2019) menyatakan bahwa tingkat kemampuan literasi dan numerasi siswa masih termasuk rendah. Hal tersebut berdasarkan data dari penelitian *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 yang melibatkan 79 negara, keterampilan membaca siswa Indonesia berada di peringkat 74, keterampilan matematika di peringkat 73, dan kompetensi sains di peringkat 71. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan literasi dan numerasi siswa di Indonesia termasuk dalam kategori kurang dari rata-rata. Menurut Fajriah dalam Ulfa et al. (2022) Penalaran adalah

keahlian untuk menganalisis dan memahami pernyataan melalui kegiatan yang melibatkan manipulasi bahasa dan simbol matematis dalam kehidupan sehari-hari, serta menyampaikan pemahaman tersebut secara lisan dan tulisan. Dengan demikian, numerasi dan literasi berfungsi sebagai elemen kunci dalam menghadapi masalah sehari-hari dan menjawab tantangan di abad ke-21.

Setiap anak menunjukkan variasi dalam kemampuan literasi dan numerasi mereka, terutama dalam hal perkembangan. Peningkatan kemampuan ini bergantung pada efektivitas proses pendidikan. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh penggunaan metode yang sesuai dan menarik minat siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar (Perdana & Suswandari, 2021). Pemilihan metode pembelajaran yang tidak sesuai dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran secara signifikan, dan hal ini dapat mengurangi motivasi siswa. Selain itu, masih terdapat pendidik yang menerapkan metode tradisional yang sering kali membosankan untuk siswa (Diana, 2022). Berdasarkan hasil pengamatan di salah satu SMP di kabupaten Purwakarta, menunjukkan bahwa sebagian besar aktivitas belajar mengajar masih menerapkan metode ceramah dan penilaian siswa masih menggunakan lembar kerja siswa. Akibatnya, siswa merasa jenuh dan terkonsentrasi pada lembar kerja tanpa adanya perkembangan keterampilan. Dengan demikian, metode pembelajaran memiliki peranan krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Salah satu langkah solutif dalam memecahkan masalah tersebut adalah penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi.

Istilah "gamifikasi" pertama kali muncul pada tahun 1980-an untuk menggambarkan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks di luar permainan. Pada dekade berikutnya yaitu tahun 1990-an, semakin banyak penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan berbagai aspek, seperti motivasi, pembelajaran, dan keterlibatan. Memasuki tahun 2000-an, konsep gamifikasi mulai diadopsi secara luas oleh berbagai sektor, termasuk pendidikan, bisnis, dan pemerintahan. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan

Rohendi, 2024
PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA (Single Case Study pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)

motivasi belajar, mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, serta membantu memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih baik (Yunita & Indrajit, 2022).

Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari inisiatif Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diorganisir oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Beberapa sekolah di kabupaten Purwakarta dipilih untuk menjadi lokasi Program Kampus Mengajar Angkatan 6 pada tahun 2023. Program Kampus Mengajar angkatan 6 dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024, yang berlangsung dalam jangka waktu lima bulan dari Agustus sampai Desember 2023. Selama periode ini, peneliti memiliki kesempatan untuk mengamati proses pembelajaran, terutama terkait literasi dan numerasi siswa. Pengamatan memperlihatkan bahwa keterampilan literasi dan numerasi siswa di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi apakah metode pembelajaran gamifikasi dapat digunakan sebagai upaya peningkatan keterampilan literasi dan numerasi siswa, yang akan menjadi fokus utama penelitian ini.

1. 2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah diuraikan di atas, beberapa rumusan masalah dapat diidentifikasi dan dirumuskan sebagai berikut:

1. 2. 1 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pengamatan terhadap rendahnya tingkat kemampuan literasi dan numerasi siswa, maka peneliti berhasil mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

- a. Kurangnya keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Kurangnya kemampuan guru dalam menguasai metode pembelajaran yang tepat untuk menarik minat belajar siswa.
- c. Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar.

1. 2. 2 Rumusan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah yang telah dilakukan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Rohendi, 2024

PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA (Single Case Study pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- a. Bagaimana pengelolaan pembelajaran berbasis gamifikasi digital yang dilakukan guru sebagai upaya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa?
- b. Bagaimana keterlibatan siswa pada saat pembelajaran berbasis gamifikasi digital sebagai upaya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi?

1.3 Tujuan

Menetapkan tujuan merupakan langkah krusial dalam penelitian. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, peneliti menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengelolaan pembelajaran berbasis gamifikasi digital yang dilakukan guru sebagai upaya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa.
2. Untuk mengetahui keterlibatan siswa pada saat pembelajaran berbasis gamifikasi digital sebagai upaya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi.

1.4 Manfaat

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memperluas pemahaman ilmiah, khususnya dalam pendidikan, mengenai penerapan gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk memahami potensi gamifikasi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, memberikan ide-ide baru tentang bagaimana menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran literasi dan numerasi, dan memberikan panduan kepada guru tentang bagaimana mengembangkan keterampilan dalam menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran.

- b. Bagi Siswa

Rohendi, 2024

PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA (Single Case Study pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki pemahaman literasi dan numerasi siswa, memungkinkan mereka untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan model pembelajaran gamifikasi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar di kelas.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menyajikan informasi dan pengalaman penting untuk menangani berbagai tantangan di masa mendatang serta menawarkan wawasan tentang bagaimana pendekatan gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa.

1. 5 Struktur Organisasi Skripsi

Menurut panduan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021, terdapat struktur organisasi dalam penulisan skripsi yang berjudul “Proses Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa (*Single Case Study* pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)” terdiri dari beberapa bab secara berurutan, yaitu:

1. 5. 1 BAB I

Bab ini menjelaskan terkait latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

1. 5. 2 BAB II

Bab ini membahas teori-teori yang relevan dengan topik penelitian, seperti kurikulum merdeka, gamifikasi, literasi dan numerasi, minat belajar, dan metode pembelajaran.

1. 5. 3 BAB III

Bab ini menguraikan jenis penelitian, desain penelitian, tempat penelitian, sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. 5. 4 BAB IV

Bab ini menyajikan temuan data-data dari hasil penelitian, hasil dari wawancara yang telah diinterpretasi, dan pembahasan hasil penelitian.

Rohendi, 2024

PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA (Single Case Study pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

1. 5. 5 BAB V (Simpulan, Implikasi, dan Saran)

Bab ini menyimpulkan hasil penelitian, memberikan implikasi, serta menawarkan saran untuk penelitian selanjutnya.

Rohendi, 2024

PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA (Single Case Study pada Salah Satu SMP di Kabupaten Purwakarta)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)