



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan ladang mencari ilmu pengetahuan, pembentukan karakter dan lain-lain. Pendidikan sangatlah penting karena melalui pendidikan bisa meningkatkan pola pikir serta menumbuhkan karakter disetiap diri siswa hal ini sesuai dengan Undang - Undang Dasar 1945 Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyebutkan bahwa: *Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan juga membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, mandiri, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.* Dibalik tujuan dari pendidikan adalah untuk dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada pada setiap manusia (Seknun, 2021). Jadi, pendidikan termasuk hal penting dalam kehidupan manusia sebab kebutuhan manusia untuk bertahan di perkembangan zaman. Sebagai generasi penerus harus memiliki pendidikan agar dapat bersaing ditingkat nasional maupun internasional.

Matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh pada siswa sekolah dasar sampai dengan pendidikan lanjutan. Menurut Manalu & Zanthy (2020), matematika merupakan pelajaran yang didominasi oleh proses hitung menghitung. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab matematika menjadi mata pelajaran yang tidak disukai oleh siswa karena dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit diantara pelajaran lainnya. Menurut Jeheman (2019), beberapa fakta disekolah ditemukannya siswa kurang dalam pemahaman konsep sehingga siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami soal-soal matematika sering kali melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal yang diberikan, hal itu menjadi perhatian bagi para guru. Oleh karena itu matematika harus diajarkan kepada siswa di semua tingkatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis peserta didik, sistematis, berwawasan dan kreatif, serta kemampuan untuk bekerja sama (Wijaya dkk., 2018)

Proses pemecahan suatu masalah dalam matematika diperlukan kemampuan literasi numerasi. Literasi numerasi merupakan suatu pemahaman dalam penggunaan simbol dan angka matematika dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Salvia dkk., 2022). Kemampuan literasi numerasi pada



matematika ini sangat penting karena mampu membantu siswa mengenal peran matematika dalam kehidupan sehari-hari, serta berhasil memecahkan soal-soal matematika. Siswa yang memiliki kemampuan literasi numerasi yang baik akan mampu menganalisis, bernalar, mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan matematikanya dengan efektif. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa Literasi numerasi dalam pembelajaran matematika sangat penting karena dapat membantu seseorang untuk memahami peran atau kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Putra dkk., 2016)

Pada saat ini sudah banyak sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka atau Merdeka Belajar, dikatakan Merdeka Belajar karena siswa mempunyai kebebasan untuk berfikir dan berekspresi, diadakannya Kurikulum Merdeka ini diharapkan pendidikan di Indonesia bermutu tinggi bagi semua peserta didik yang ada di Indonesia. Kemerdekaan belajar menurut Hendri (2020) yaitu keleluasaan belajar pada peserta didik diperkenalkan melalui cara mereka berpikir hendaknya dibiasakan untuk menerima pendapat orang lain serta cara menumbuhkan pemikirannya sendiri dalam memperoleh suatu pengetahuan.

Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) merupakan penilaian kompetensi mendasar yang diperlukan untuk semua siswa untuk mengembangkan kapasitas diri dan berpartisipasi positif pada masyarakat. Adapun bentuk soal AKM yaitu pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, isian singkat dan uraian. AKM mencakup dua kompetensi yaitu berupa literasi dan numerasi, Literasi yang dimaksud bukan sekedar kemampuan membaca, tapi juga menganalisis suatu bacaan serta kemampuan untuk mengerti atau memahami konsep dibalik tulisan tersebut. Sedangkan numerasi adalah kemampuan menganalisis menggunakan angka serta menekankan kemampuan murid agar dapat menggunakan konsep literasi untuk menganalisa sebuah materi (Wahyuningsih, 2021)

Pada era perkembangan zaman, teknologi semakin maju banyak peneliti yang memanfaatkan teknologi untuk membuat siswa menyukai matematika yaitu dengan membuat media pembelajaran yang menarik (Afriansyah & Arwadi, 2021). Proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran elektronik akan menjadikan efisien dan efektif karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi atau isi pelajaran serta dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang menarik berbasis digital adalah dengan menggunakan E-LKPD berbasis website *Wizer.me*. *Wizer.me* merupakan platform



pembelajaran interaktif di era digital yang mana *website* ini dapat memudahkan guru untuk menambahkan video, audio, dan gambar yang dapat langsung diletakkan pada lembar kerja interaktif sehingga siswa dengan gaya belajar visual maupun auditori dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Kopniak, 2018). Peneliti menggunakan website *wizer.me* dikarenakan memiliki berbagai macam fitur menarik yang dapat digunakan untuk membuat lembar kerja interaktif serta website ini dapat diakses dimanapun sehingga siswa dapat juga belajar kapan saja dan dimana saja.

Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) merupakan lembar kerja peserta didik berbasis elektronik yang bisa memudahkan guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran dalam bentuk digital yang dapat diakses pada komputer, handphone, notebook dan lain-lain. E-LKPD ini terdiri dari video animasi, materi dan soal latihan yang diberi nama media berbasis komputer untuk menambah pemahaman kedalam materi pembelajaran secara mandiri (Ariani, 2020). E-LKPD dapat disebut juga sebagai media berupa buku elektronik yang menyajikan materi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi.

Terkait dengan kurikulum, salah satu capaian pembelajaran pada matematika kelas VII SMP adalah materi persamaan linier satu variabel dimana materi tersebut terdapat pada jenjang SMP. Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) merupakan suatu persamaan dari variabel/peubah-nya berpangkat paling tinggi 1 dan hanya memiliki 1 variabel. Pembelajaran PLSV yang diajarkan kepada siswa kelas 7 (SMP), siswa harus mampu memahami dan menerapkan konsep PLSV. Salah satu topik bahasan PLSV adalah persamaan bentuk PLSV dan penyelesaian penyelesaian PLSV yang terbagi dalam beberapa bagian materi yaitu: pengertian sifat-sifat dasar PLSV penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, menyelesaikan PLSV dalam bentuk persamaan dan grafik yang ditentukan oleh PLSV. Menurut Husna (2019) mengatakan bahwa guru dan peserta didik seringkali menganggap mudah materi PLSV, tetapi kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum mengerti dalam memahami materi tersebut. Hal ini terlihat ketika materi PLSV disajikan dalam bentuk soal cerita, garis bilangan, maupun simbol matematika yang tedapat dalam materi PLSV.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari wawancara yang dilakukan di SMPN 2 Jogoroto Jombang pada Rabu, 08 November 2023 didapatkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman soal dan materi terutama pada materi persamaan



linier satu variabel (PLSV) pada persamaan bentuk PLSV dan penyelesaian penyelesaian PLSV yang terbagi dalam beberapa bagian materi yaitu: pengertian sifat-sifat dasar PLSV penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, menyelesaikan PLSV dalam bentuk persamaan , dan grafik yang ditentukan oleh PLSV. Permasalahan yang dialami oleh siswa dalam memahami materi dan latihan soal diakibatkan karena kurangnya kemampuan literasi dan numerasi oleh siswa, oleh karena itu untuk mengatasi masalah ini dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang menarik (Afriansyah & Arwadi, 2021). Peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis *website wizer.me* di SMPN 2 Jogoroto untuk mendukung kemampuan literasi numerasi belajar siswa,karena kemampuan literasi numerasi siswa ini sangat penting untuk membantu siswa dalam mengenal peran matematika dalam kehidupan serta berhasil memecahkan soal-soal matematika, karena siswa yang memiliki kemampuan literasi numerasi matematis yang baik akan mampu menganalisis, bernalar dan mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan matematikanya dengan efektif.



Gambar 1.1 Wawancara dengan Guru



Gambar 1.2 Wawancara dengan siswa 1



Gambar 1.3 Wawancara dengan Siswa 2

Peneliti mendapatkan ide rencana penelitian untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran LKPD PLSV untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Era Merdeka Belajar*”. Melalui Media Pembelajaran interaktif berbantuan Wizer.me itu diharapkan dapat mendukung kemampuan literasi numerasi matematika siswa.

Peneliti ini memiliki kebaruan dari segi penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri & Indrawati (2021). Peneliti melakukan pengembangan pada Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me untuk Siswa Sekolah Dasar. Tujuan peneliti mengembangkan media tersebut guna untuk mendukung tercapainya pengevaluasian pembelajaran pada sekolah dasar yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, hanya terdapat soal saja, media evaluasi menggunakan wizer.me yang digunakan dalam peneliti masih sedikit sehingga memungkinkan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran menggunakan website wizer.me dengan mata pelajaran maupun materi yang berbeda, uji terbatasnya melalui zoom dan ditujukan untuk sekolah dasar dan menggunakan K-13. Selanjutnya Kumalasari & Julianto (2021) dalam skripsinya dengan judul “*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar*” Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan LKPD IPA menggunakan website Wizer.me dengan kriteria layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan memanfaatkan wizer.me dengan kebaruan dari peneliti-peneliti sebelumnya yaitu mengembangkan media pembelajaran dengan mata pelajaran matematika menggunakan materi PLSV yang ditujukan untuk siswa SMP dan digunakan untuk mendukung kemampuan literasi numerasi pada siswa berdasarkan kurikulum Merdeka.



B. RUMUSAN MASALAH

Berlandaskan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang akan digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran Persamaan Linier Satu Variabel untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Era Merdeka Belajar ?
2. Bagaimana Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Persamaan Linier Satu Variabel untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Era Merdeka Belajar ?

C. TUJUAN PENELITIAN & PENGEMBANGAN

1. Mendeskripsikan Proses Pengembangan Media Pembelajaran Persamaan Linier Satu Variabel untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Era Merdeka.
2. Menghasilkan Media Pembelajaran Persamaan Linier Satu Variabel untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Era Merdeka Belajar.

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis wizer.me pada materi PLSV pada tingkat SMP, khususnya adalah :

1. Media pembelajaran memuat Video animasi materi persamaan linier satu variabel, quiz ringan. contoh soal dan latihan soal literasi numerasi
2. Media pembelajaran berbasis website wizer.me ini dapat diakses menggunakan handphone, laptop/Komputer melalui jaringan.
3. Media ini tidak memerlukan ruang / RAM karena dapat menggunakan aplikasi pencarian seperti mozilla firefox, google chrome dan lain-lain.
4. Media ini memuat kegiatan pembelajaran berupa materi dan latihan soal untuk mendukung kemampuan literasi numerasi pada siswa.
5. Media ini dikembangkan berdasarkan kurikulum Merdeka.
6. media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mendukung kemampuan literasi numerasinya.

E. PENTINGNYA PENELITIAN & PENGEMBANGAN

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMPN 2 Jogoroto mengenai permasalahan pembelajaran matematika yang terjadi pada siswa kelas VII, peneliti akan menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran elektronik untuk menunjang belajar siswa yang mana Wizer.me ini termasuk Platform pembelajaran interaktif yang mudah diaplikasikan oleh tenaga pendidikan dan peserta didik, media ini sangat menarik dan dapat menciptakan suasana belajar online yang kondusif, media ini juga



dikembangkan oleh peneliti yang didalamnya terdapat Materi,video pembelajaran animasi serta latihan soal menggunakan type AKM sesuai dengan kurikulum yang ada di SMPN 2 Jogoroto Jombang. Oleh karena itu Media Pembelajaran Interaktif ini perlu dilakukan penelitian dan dikembangkan untuk membantu permasalahan belajar pada siswa.

F. BATASAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Batasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan yang dilakukan berupa media lkpd menggunakan website wizer.me
- b. Media lkpd ini hanya untuk materi Persamaan Linier Satu Variabel
- c. Menggunakan tipe soal berbasis AKM yang didalamnya mencakup jenis soal literasi numerasi siswa.
- d. Pengujian terhadap media lkpd hanya meliputi pengujian kevalidan,kepraktisan dan keefektifan produk.
- e. Kemudahan dan kenyamanan pengguna media tergantung pemakaianya.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Maksud dari penelitian ini perlu penegasan beberapa istilah yang digunakan yaitu :

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, Model ADDIE meliputi *analysis* (analisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (uji coba), dan *evaluation* (evaluasi).
2. Persamaan linear satu variabel adalah persamaan yang memiliki maksimal satu variabel berpangkat 1 Persamaan linear satu variabel memiliki bentuk umum persamaan yaitu $ax + b = 0$, $a \neq 0$ dan a adalah koefisien dari x pangkat 1 dan b adalah konstanta
3. Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) adalah penilaian kompetensi mendasar yang diperlukan untuk semua siswa untuk mengembangkan kapasitas diri dan berpatisipasi positif pada Masyarakat. Type soal AKM yaitu pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, menjodohkan, isian singkat dan uraian yang mencakup literasi numerasi
4. wizer.me ini adalah platform pembelajaran interaktif di era digital yang mana website ini dapat memudahkan guru untuk menambahkan video, audio, gambar yang dapat langsung diletakkan pada lembar kerja interaktif sehingga siswa dengan gaya belajar visual maupun auditori dapat mengikuti pembelajaran dengan baik yang dapat diakses di <https://app.wizer.me/> wizer.me memiliki macam-macam platform yang meliputi beberapa Bahasa dan Pelajaran, dimana penggunaannya sangat mudah praktis serta mempunyai banyak fitur yang mendukung menariknya pembelajaran.



5. literasi numerasi adalah kemampuan yang harus ada disetiap diri siswa agar dapat membantu mereka dalam menyelesaikan persoalan-persoalan dalam pembelajaran matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari.
6. Media Pembelajaran menggunakan wizer.me ini harus dilakukan uji validasi, uji kepraktisan dan uji keefektifan sebagai berikut.
 - 1) Media pembelajaran menggunakan wizer.me ini harus di uji validasi. Uji validasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam mengukur apa yang seharusnya diukur, uji validasi ini dilakukan oleh ahli validator, uji validitas ini dikatakan valid apabila memenuhi kriteria yaitu persentasi skor rata-rata hasil validasi (S_v) telah mencapai minimal 75% ($S_v \geq 75\%$).
 - 2) Media pembelajaran menggunakan wizer.me ini harus diuji kepraktisan. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengukur kemudahan dalam pembelajaran menggunakan *wizer:me*. Media ini dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa dan guru (S_p) mencapai minimal 76% ($S_p \geq 76\%$).
 - 3) Media pembelajaran menggunakan wizer.me ini harus diuji keefektifan. Uji keefektifan dilakukan untuk menyatakan seberapa jauh hasil tes kemampuan literasi numerasi pada siswa yang telah tercapai, uji kefektifan dikatakan efektif jika persentase ketuntasan hasil tes kemampuan literasi numerasi pada siswa (S_e) telah mencapai minimal 80% ($S_e \geq 80\%$).