

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman pada abad ke-21 atau dijuluki dengan abad teknologi informasi, sekarang ini telah membawa perubahan yang sangat cepat. Pada dunia pendidikan diperlukan persiapan yang matang dalam meningkatkan kemajuan suatu bangsa. Didalam sebuah negara yang mempunyai pendidikan berkualitas dengan Sumber Daya Manusia yang andal serta mampu bersaing di dunia global, maka dibutuhkan suatu upaya dalam mengintegrasikan sebuah keterampilan. Salah satu keterampilan tersebut yang harus dikuasai adalah kemampuan literasi dasar (Permanasari, 2023).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016) menyatakan bahwa literasi yaitu kemampuan dalam memahami serta menggunakan sesuatu dalam berbagai kegiatan. Selain itu, Kemdikbud juga menetapkan bahwa literasi terbagi menjadi 6 yaitu literasi bahasa, numerasi, sains, digital, finansial, maupun literasi budaya dan kewarganegaraan. Selaras dengan pernyataan Sunandar (2019), “Di masa mendatang akan difokuskan pada dua literasi yaitu literasi numerasi dan literasi digital”.

Numerasi merupakan salah satu kemampuan literasi yang harus dikuasai, karena hal ini sangat berguna dalam kehidupan. Literasi numerasi sendiri diartikan sebagai suatu pengetahuan dan kecakapan yang menggunakan angka dan simbol untuk memecakan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan matematika dasar. Selain itu juga menganalisis informasi

dalam bentuk grafik, bagan, tabel, dan lainnya (GLN, 2017). Literasi numerasi selalu dikembangkan secara sistematis dan berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas maupun di luar kelas (ektrakurikuler). Selain itu, kemampuan literasi numerasi juga sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan di sekolah, rumah, maupun masyarakat.

Pada era digital abad ke-21 ini, sering kali literasi digital dipadukan dengan literasi numerasi. Hal ini dikarenakan agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan mengikuti perkembangan global. Suherdi dkk. (2020) menyatakan bahwa literasi digital sebagai kemampuan dalam menggunakan media digital yang meliputi alat komunikasi canggih maupun menemukan, menggunakan, membuat, serta memanfaatkan informasi secara baik berdasarkan aturan dalam rangka membangun interaktif dan komunikasi yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, literasi digital dapat membangun kemampuan pola berpikir kreatif dan kritis siswa.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi di Indonesia berupaya dalam memajukan kegiatan pembelajaran yang berbasis literasi digital dan numerasi dengan meningkatkan media, model, hingga strategi pembelajaran. Di era ini, banyak sekali macam-macam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik. Model pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dengan berbasis literasi numerasi dan digital salah satunya yaitu model *Project Based Learning* (Farida et al., 2022). Model ini merupakan sebuah model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek kemudian dirancang secara individu maupun kelompok untuk memecahkan

sebuah permasalahan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. *Project Based Learning* juga menerapkan sistem pembelajaran yang berfokus pada proyek, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa yang berperan aktif sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

Model *Project Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengatasi rendahnya kemampuan siswa dalam memperoleh serta mengelola sebuah informasi secara digital. Kebanyakan siswa saat ini menggunakan media digital hanya untuk mencari jawaban dari permasalahan yang sudah diberikan, tetapi jarang dari mereka yang menggunakan digital sebagai media untuk mencari tau bagaimana cara membaca data dari sebuah diagram maupun grafik, serta mengaplikasikan suatu data ke dalam bentuk diagram. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan model *Project Based Learning* berbasis literasi digital dan numerasi sebagai upaya untuk menunjang kemampuan numerasi siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas model *Project Based Learning* dirancang untuk menyelesaikan sebuah permasalahan kemudian diaplikasikan dalam sebuah proyek, dengan bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah diberikan serta mendapatkan sebuah pengalaman nyata dari proyek tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan di atas dengan judul “**Pengaruh Model *Project Based Learning* berbasis Literasi Digital dan Numerasi terhadap Kemampuan Numerasi Siswa SMP pada Materi Statistika**”.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* berbasis literasi digital dan numerasi terhadap kemampuan numerasi siswa?
2. Bagaimana respons siswa dengan adanya penggunaan model *Project Based Learning* berbasis literasi digital dan numerasi terhadap kemampuan numerasi siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh model *Project Based Learning* berbasis literasi digital dan numerasi terhadap kemampuan numerasi siswa.
2. Untuk mengetahui respons siswa pada model *Project Based Learning* berbasis literasi digital dan numerasi terhadap kemampuan numerasi siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan referensi bagi sekolah untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa dengan pembelajaran *Project Based Learning* berbasis literasi digital dan numerasi.

2. Guru

Sebagai bahan referensi untuk guru agar lebih kreatif lagi dalam penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran.

3. Siswa

Sebagai bahan acuan agar siswa memiliki rasa percaya diri dalam meningkatkan kemampuannya dan tidak perlu mencontek hasil kerja teman, tidak hanya itu penelitian ini diharapkan dapat mengubah pola pikir siswa yang tadinya merasa bahwa hal-hal yang berhubungan dengan matematika itu sulit lalu menjadi mudah dan menyenangkan.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru terutama di dalam dunia pendidikan, bahwa betapa pentingnya model pembelajaran untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Peneliti dalam hal ini hanya menggunakan satu kelas yaitu 7-3 di SMP Cendekia Sidoarjo.
2. Materi yang digunakan adalah statistika dengan berfokus pada ukuran pemusatan dan penyajian data.
3. Soal numerasi yang disajikan hanya dalam bentuk uraian.

F. Definisi Operasional

1. Pengaruh merupakan kekuatan atau daya yang timbul dari sesuatu yaitu orang maupun benda yang turut membentuk watak, kepercayaan, maupun perlakuan seseorang sehingga dapat memberikan sebuah perubahan di sekitarnya.

2. Model pembelajaran merupakan suatu bagan atau model yang disusun secara terstruktur dan sistematis, kemudian digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk mengidentifikasi perangkat pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan proyek didalamnya yang dirancang secara individu maupun kelompok, hal ini ditinjau pada waktu aktivitas siswa memecahkan sebuah permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari, menganalisis, kemudian mencari penyelesaiannya.
4. Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan dan menggunakan media digital untuk menemukan, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, membuat, mengkomunikasikan informasi, dan juga menganalisis berbagai sumber informasi.
5. Literasi numerasi dapat diartikan sebagai pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, kemudian menyajikan dalam bentuk grafik, tabel, bagan, dan lainnya serta menelaah dan menginterpretasikan informasi tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.
6. Model *Project Based Learning* berbasis literasi digital dan numerasi adalah suatu model pembelajaran yang berbasis proyek dengan memadukan literasi digital yaitu penggunaan media digital dimana siswa diharapkan mampu menemukan, mengelola, serta menganalisis suatu

informasi dan numerasi yaitu dalam merumuskan, mengerjakan, menafsirkan dan mengevaluasi suatu permasalahan yang sudah diberikan.

7. Respons siswa adalah suatu reaksi sosial yang diterima siswa karena adanya stimulus atau rangsangan pada saat kegiatan proses pembelajaran
8. Statistika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang cara mengumpulkan, menyusun, menelaah, mengklasifikasikan, mengolah, menganalisis data, hingga menarik kesimpulan dan meneliti informasi dari hasil analisis.

