

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Dalam perspektif pendidikan nasional, proses pembelajaran tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui pemberdayaan akal dan kemampuan berpikir kritis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi agar mampu menghasilkan lulusan yang kompeten dan relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga membuka peluang baru dalam metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu inovasi yang sedang berkembang pesat adalah penggunaan game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* dalam proses pembelajaran.

Kemampuan literasi numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat krusial bagi siswa sekolah

dasar karena tidak hanya mencakup kemampuan berhitung tetapi juga pemahaman simbol, angka, dan pemecahan masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi merupakan bagian dari kompetensi abad 21 yang diprioritaskan dalam berbagai kebijakan pendidikan internasional dan nasional sebagai fondasi keberhasilan belajar siswa di tingkat berikutnya. Menurut berbagai penelitian, literasi numerasi pada siswa sekolah dasar masih menunjukkan hasil yang kurang optimal. Hasil asesmen internasional seperti PISA 2023 menunjukkan bahwa kapasitas literasi numerasi siswa Indonesia berada di bawah rata-rata global. Memperkuat kompetensi literasi numerasi sejak dini sangat penting karena keterampilan ini berdampak pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kesiapan siswa menghadapi tuntutan kehidupan di luar sekolah.

Meskipun penting, banyak sekolah masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan literasi numerasi siswa. Pola pembelajaran tradisional yang lebih menekankan pada hafalan dan pendekatan konvensional sering kali membuat siswa kurang tertarik terhadap materi matematika, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar numerasi. Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan media pembelajaran yang

interaktif dan kontekstual di kelas, khususnya di sekolah negeri di berbagai daerah.

Penelitian-penelitian pendidikan juga mencatat bahwa integrasi teknologi edukatif dan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar matematika, sehingga memberi dampak positif terhadap kemampuan numerasi mereka.

Pada era digitalisasi yang terus berkembang dengan pesat, teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah menjadi salah satu inovasi paling menonjol yang memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu bidang yang mendapatkan manfaat signifikan dari perkembangan teknologi AI adalah aspek pendidikan. (Arnolus Juantri E. Oktavianus et al., 2023).

Game edukasi berbasis quizizz merupakan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan teknologi kecerdasan buatan. Teknologi AI memungkinkan game tersebut untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dan materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa secara *real-time*. Media game edukatif adalah alat yang mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran yang didalamnya.(Kurniasari & Jailani,

2025). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Kemampuan literasi numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Literasi numerasi tidak hanya mencakup kemampuan menghitung, tetapi juga pemahaman konsep matematika, kemampuan memecahkan masalah, serta penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi yang baik menjadi fondasi penting bagi keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika dan bidang studi lainnya.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan data awal di SD Negeri 56 Kota Bengkulu yang dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2025, kemampuan literasi numerasi atau membaca soal matematika siswa kelas IV A dengan rata-rata nilai 50,6 dan kelas IV B dengan nilai 70 yang masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata matematika yang belum mencapai standar kompetensi minimal yang ditetapkan yaitu 75. Rendahnya kemampuan literasi numerasi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang memanfaatkan teknologi secara optimal sehingga pada

mata pelajaran ini diperlukan pengajaran yang lebih optimal.

Metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat monoton dan kurang interaktif seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar matematika. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, sehingga kemampuan literasi numerasi mereka tidak berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan game edukasi berbasis quizizz dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Game edukasi ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, logika, dan pemecahan masalah siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya fitur *quizizz paper mode*, game dapat menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan efektif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis quizizz memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan akademik siswa, termasuk dalam bidang matematika.

Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh game edukasi berbasis quizizz terhadap kemampuan literasi numerasi siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 56 Kota Bengkulu. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya mengisi kekosongan tersebut. Sesuai dengan penelitian oleh (Sani et al). yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis game dengan *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV secara signifikan (Sig. 2-tailed = $0.001 < 0.05$). Selain itu, penelitian lain menunjukkan — bahwa penggunaan *Quizizz* juga berdampak positif pada keterampilan kognitif lain seperti pemahaman konsep dan berpikir kritis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan game edukasi berbasis quizizz terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV di SD Negeri 56 Kota Bengkulu. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh game edukasi berbasis quizizz sebagai media pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji secara kuantitatif pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap

kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu. Penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan literasi numerasi siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian pembelajaran berbasis teknologi serta kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang strategi pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan efektif.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul Penelitian “Pengaruh Game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu”

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV di SD Negeri 56 Kota Bengkulu masih belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam memahami konsep numerasi dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.
2. Metode pembelajaran matematika yang kurang menarik dan kurang memanfaatkan teknologi. Metode pembelajaran yang selama ini digunakan cenderung konvensional dan kurang interaktif, sehingga

membuat siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam proses belajar matematika. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi masih terbatas, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya menarik dan menyenangkan bagi siswa kelas IV.

3. Kurangnya media pembelajaran yang adaptif dan personalisasi sesuai kebutuhan siswa. Pembelajaran yang efektif membutuhkan media yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan masing-masing siswa. Namun, media pembelajaran yang ada saat ini belum mampu memberikan pengalaman belajar yang personal dan adaptif.
4. Potensi game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran yang inovatif. Game edukasi ini memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menyesuaikan materi pembelajaran secara otomatis sesuai kemampuan siswa.
5. Kebutuhan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan literasi numerasi. Diperlukan penelitian yang sistematis untuk mengukur sejauh mana penggunaan game edukasi ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan

kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV di SD Negeri 56 Kota Bengkulu.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri 56 Kota Bengkulu sebagai subjek penelitian.
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada penggunaan game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran, tanpa membandingkan dengan fitur *Quizizz* lainnya.
3. Kemampuan literasi numerasi yang diukur dalam penelitian ini terbatas pada aspek pemahaman konsep numerasi dan kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika dasar sesuai kurikulum kelas IV SD.
4. Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan literasi numerasi, tanpa meneliti aspek lain seperti motivasi belajar, minat belajar, atau sikap siswa secara mendalam.
5. Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan literasi numerasi siswa, seperti latar belakang sosial ekonomi, motivasi belajar, dan dukungan orang tua, tidak menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV di SDN 56 Kota Bengkulu?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV di SDN 56 Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti baik yang bersifat teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Melalui kegiatan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan khazanah keilmuan dalam bidang Pendidikan khususnya yang berkaitan dengan penggunaan game edukasi dalam pembelajaran terhadap kemampuan literasi numerasi di sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa sebagai pembelajaran aktif tidak monoton dan membosankan, juga untuk mempermudah pendidik dalam menggunakan game edukasi *quizizz paper mode* terhadap kemampuan literasi numerasi pada siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian dengan menerapkan penggunaan game edukasi berbasis *quizizz paper mode* terhadap kemampuan literasi numerasi diharapkan dapat membantu siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri 56 Kota Bengkulu dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi, memahami konsep matematika secara lebih kontekstual, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar melalui pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru dan wawasan baru juga pengalaman berharga serta hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dan masukan dalam

pengembangan penelitian selanjutnya dengan menerapkan Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Quizizz Paper Mode* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu.

