

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam abad ke-21 ini pendidikan menjadi sangat penting bagi siswa untuk memiliki keterampilan belajar dan inovasi, keterampilan menggunakan media dan teknologi. Pendidikan memegang peran penting dalam menciptakan generasi yang mampu mengimbangi laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini. Pemerintah telah mengadakan berbagai upaya perbaikan kualitas pendidikan (Majid, 2014). Salah satu upaya yang dilakukan adalah penataan kembali kurikulum pendidikan guna untuk mencapai tujuan pendidikan. Perbaikan dan pemberlakuan kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dilakukan agar membekali peserta didik dengan kompetensi dalam kehidupan di abad 21. Dengan kehadiran kurikulum 2013 yang berlaku saat ini diharapkan mampu melengkapai kekurangan-kekurangan yang ada pada kurikulum sebelumnya. Kurikulum 2013 disusun dengan mengembangkan dan memperkuat sikap, pengetahuan dan keterampilan secara imbang (Machali, 2014).

Perubahan kurikulum 2013 yang dilakukan salah satunya yaitu penerapan budaya literasi dalam pembelajaran di sekolah. Literasi tidak hanya sekedar kemampuan membaca dan menulis akan tetapi hingga penerapan pada pemecahan masalah sehari-hari. Salah satu literasi yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu literasi matematika.

Literasi matematika dapat diartikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan matematika dalam berbagai konteks untuk memecahkan masalah, serta mampu menjelaskan kepada orang lain bagaimana menggunakan matematika (Abidin, 2017). Kemampuan literasi matematika merupakan kemampuan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Siswa dapat memanfaatkan kemampuan berpikir dalam memahami, dan memilih cara yang paling efektif untuk menyelesaikan masalah.

Kemampuan literasi matematika perlu dibangun untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep matematika yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Peningkatan dan pengembangan kemampuan literasi matematika dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital yang sedang berkembang pesat saat ini. Kemajuan teknologi digital dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan media pembelajaran atau aplikasi berbasis matematika. NCTM (2000) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki tiga dampak positif dalam pembelajaran matematika, yaitu teknologi dapat meningkatkan capaian pembelajaran matematika, meningkatkan efektivitas pengajaran matematika, dan mempengaruhi apa dan bagaimana matematika itu seharusnya dipelajari dan diajarkan. Siswa dapat belajar matematika lebih mendalam apabila menggunakan tepat guna teknologi digital tersebut. Penggunaan teknologi digital ini mempermudah siswa dalam mendapat informasi tambahan selain dari buku teks. Teknologi digital yang banyak digunakan dan berkembang sangat pesat saat ini yaitu *gadget*.

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai media berita, hiburan, jejaring sosial, bahkan hobi (Manumpil,dkk, 2015). Sejalan dengan perkembangan *gadget* dan akses informasi. Salah satu *gadget* yang paling banyak digunakan adalah *smartphone*. Tidak hanya orang dewasa yang menggunakan *smartphone*, tetapi banyak dari pengguna *smartphone* adalah anak-anak remaja bahkan anak kecil. Banyak aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* baik itu aplikasi media sosial, aplikasi hiburan, aplikasi komunikasi, aplikasi pendidikan, dan lain-lain. Berlakunya kurikulum saat ini, siswa diperbolehkan memanfaatkan teknologi dalam mengakses informasi tambahan dalam proses pembelajaran.

SMP Negeri 3 Purwokerto merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berlokasi di Jalan Gereja No. 20 Sokanegara Kecamatan Purwokerto Timur. SMP Negeri 3 Purwokerto menggunakan 2 kurikulum yang sesuai dengan aturan pemerintah yaitu kurikulum KTSP untuk kelas IX dan kurikulum 2013 untuk kelas VII dan VIII. Dengan digunakannya kurikulum 2013 siswa dituntut untuk memiliki kemampuan bernalar yang logis dan kritis dimana kemampuan ini termuat dalam kemampuan literasi matematika serta keterampilan menggunakan media dan teknologi. Sekolah ini berada dekat dengan keramaian kota, sehingga memungkinkan siswa membawa *gadget* ke sekolah. Dalam kurikulum sekarang siswa tidak hanya menggunakan buku teks, tetapi juga menggunakan *gadget* untuk mencari informasi tambahan dalam proses belajar. Tidak semua mata pelajaran menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran. *Gadget* oleh siswa tidak hanya digunakan dalam proses pembelajaran, terkadang siswa menggunakan

gadget saat istirahat maupun sebelum ekskul dan saat jam pulang sekolah mereka juga menggunakan *gadget* disekolah sambil menunggu dijemput oleh orang tua mereka. Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Purwokerto dengan judul penelitian “**Deskripsi Kemampuan Literasi Matematika Dan Intensitas Penggunaan *Gadget* Siswa SMP Negeri 3 Purwokerto**”.

B. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian ini terbatas pada kemampuan literasi matematika dan intensitas penggunaan *gadget* siswa SMP Negeri 3 Purwokerto.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan literasi matematika dan intensitas penggunaan *gadget* siswa SMP Negeri 3 Purwokerto.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi beberapa kalangan, yaitu

1. Bagi Guru

Guru memahami kemampuan literasi matematika serta untuk mengawasi siswa dalam menggunakan *gadget* saat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Dapat memberikan gambaran kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika sehingga dapat menjadikan motivasi untuk

mengembangkan kemampuan literasi matematika siswa dan juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengatur waktu dalam menggunakan *gadget* dan menggunakannya lebih bijak.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu, pengalaman, dan pengetahuan mengenai gambaran kemampuan literasi matematika peserta didik dalam pembelajaran matematika dan intensitas penggunaan *gadget* siswa serta penggunaannya dalam proses belajar.

