

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Literasi numerasi menjadi salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa pada masa sekarang. Berdasarkan Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (Ditjen PAUD, Dikdas dan Dikdasmen) (2021), terdapat enam kemampuan literasi dasar yang perlu dimiliki oleh siswa yaitu, literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewargaan. Literasi numerasi menjadi salah satu kemampuan yang penting untuk menunjang terciptanya pendidikan pada abad sekarang ini. Literasi numerasi merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam pendidikan dasar, terutama pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Literasi numerasi tidak hanya mencakup kemampuan siswa dalam berhitung atau memecahkan soal matematika, tetapi juga bagaimana siswa mampu memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep numerik dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkaitan erat dengan cara mereka belajar, cara mereka memandang angka dan matematika, serta motivasi mereka untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan numerasi tersebut.

Agar siswa dapat menguasai literasi numerasi, dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang tepat. Siswa sering kali memerlukan perantara atau alat bantu untuk memahami konsep-konsep abstrak, khususnya dalam matematika. Media pembelajaran berfungsi sebagai

sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara lebih mudah dipahami oleh siswa. (Juniawan, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat berperan dalam menyalurkan gagasan, menggugah minat, serta membangkitkan motivasi siswa untuk mendalami materi Pelajaran dengan lebih baik. Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa, termasuk dalam hal literasi numerasi. Meski Indonesia telah memasuki era digital dengan kemajuan teknologi yang pesat, ternyata masih ada kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Selain metode pembelajaran tradisional yang mungkin tidak cukup memadai untuk mengembangkan potensi siswa, terutama dalam hal literasi numerasi, motivasi belajar siswa juga menjadi masalah krusial. Banyak siswa yang mengikuti pembelajaran hanya karena kewajiban, bukan karena dorongan dari dalam diri mereka. Pembelajaran yang monoton, kurangnya keterlibatan aktif, dan minimnya konteks nyata dalam materi ajar seringkali menjadi penyebab utama menurunnya semangat belajar siswa. Motivasi belajar yang rendah berdampak pada kurangnya keingintahuan, ketekunan, serta kemampuan belajar mandiri. Padahal, dalam kurikulum Merdeka Belajar yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek 2022), siswa didorong untuk menjadi subjek aktif yang mampu belajar secara mandiri dan kontekstual.

Menjawab tantangan tersebut, model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) menjadi salah satu alternatif pendekatan yang relevan.

Project-Based Learning(PjBL) adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek atau tugas yang kompleks. Project-Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran berbasis proyek (Erungan et al., 2023) Melalui model pembelajaran PjBL akan dirancang suatu proyek yang darinya akan dihasilkan suatu produk. Sehingga peserta didik memiliki ruang untuk mencurahkan ide-ide kreatif dan inovatif dengan mencoba hal-hal yang baru melalui pengerjaan proyek yang mereka lakukan. Untuk itu, peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan pendidik bertindak sebagai fasilitator (Juwanti et al., 2020). Pendekatan Pembelajaran PjBL melibatkan peserta didik aktif dalam seluruh proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi juga berpartisipasi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proyek. Keterlibatan ini dapat meningkatkan motivasi dan tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajaran mereka.(Herawati & Amrullah, 2023) Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan baru yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah atau kemampuan untuk melihat hubungan baru antara hal-hal yang sudah ada sebelumnya.Kreativitas peserta didik bukan berarti harus menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi juga bisa mengkombinasikan ide/gagasan yang sudah dimiliki untuk menerapkannya menjadi sesuatu yang berbeda dari yang dimiliki sebelumnya. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari perilaku atau aktivitas kreatifnya (Nugraha et al., 2023) Peran pendidik memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga dapat

belajar secara mandiri dalam menemukan pemahaman mereka sendiri serta mengembangkan kreativitas mereka (Amri & Muhajir, 2022).

Dalam PjBL, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi aktif menyusun rencana, mencari informasi, melakukan pengamatan, dan merefleksikan hasil pekerjaan mereka. Hal ini selaras dengan prinsip pendidikan konstruktivis, di mana pembelajaran terjadi ketika siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Melalui kegiatan proyek, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan literasi melalui proses membaca sumber, menulis laporan, menyampaikan pendapat secara lisan, serta berpikir reflektif. Di sisi lain, keterlibatan dalam proyek nyata dan kontekstual mendorong munculnya motivasi belajar intrinsik, karena siswa merasa memiliki tanggung jawab terhadap hasil belajarnya sendiri.

Namun demikian, implementasi PjBL di sekolah dasar masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal akses terhadap sumber belajar yang beragam dan menarik. Di sinilah pentingnya dukungan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mudah dioperasikan. Salah satu media digital yang relatif baru dan inovatif adalah Linktree. Linktree adalah platform berbasis web yang memungkinkan guru menyatukan berbagai tautan penting—seperti video, artikel, modul, lembar kerja, atau kuis—dalam satu halaman yang mudah diakses. Dengan satu tautan, siswa dapat diarahkan ke berbagai sumber belajar yang telah dikurasi guru sesuai kebutuhan proyek.

Dalam kegiatan pembelajaran, peran guru sangat penting karena guru merupakan figur utama dalam mengajar. Guru tidak hanya terbatas pada pengajaran, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan (Sanjani, 2020; Lopo et al., 2024; Saputri et al., 2024). Untuk menciptakan suasana seperti itu, guru perlu aktif mencari tahu dan menemukan inovasi baru. Hal ini termasuk menggunakan metode mengajar yang kreatif, menggunakan teknologi, dan menciptakan kegiatan yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan hal tersebut, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai potensinya secara optimal (Lontoh & Laumakany, 2022; Lavorgna et al., 2023). Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran, seperti biasa media berguna untuk proses pengajaran untuk memperlancar komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini termasuk menyediakan materi pelajaran yang dapat disamakan, membuat pembelajaran di kelas mudah dipahami dan menyenangkan, dan meningkatkan tingkat interaktivitas di dalam kelas. Dengan media, guru dapat menggunakan berbagai alat dan teknik untuk menyampaikan materi secara lebih dinamis dan memikat perhatian siswa (Stamer et al., 2023; Sakti et al., 2024). Media pembelajaran memiliki tugas yang krusial dan tidak ada seorang pun yang dapat menggantikannya dalam proses pengajaran di madrasah. Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran, media membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik (Fadilah et al., 2023; Sofi-Karim et al., 2023). Dalam lingkup

pembelajaran, media memiliki kemampuan yang sangat baik untuk menyampaikan materi yang dianggap sulit atau tidak dapat dipahami oleh siswa. Dengan demikian, media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa dan mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan (Permana et al., 2024; McFARLANE et al., 2023). Salah satu dari beberapa platform yang dapat diciptakan untuk media pembelajaran TI adalah media pembelajaran berbasis Linktree. Linktree merupakan platform yang menyediakan halaman web dalam bentuk situs web yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dan mengelola berbagai tautan ke media sosial dan konten daring lainnya (Cornali, 2024; Fitriani et al., 2021). Halaman ini hanya memiliki URL unik yang diperuntukkan bagi pengguna terdaftar. Dengan URL ini, pengguna dapat mengakses halaman Linktree dan melihat daftar semua tautan yang dimilikinya, yang kemudian dapat merujuk mereka ke berbagai platform daring dan konten yang diinginkan. Dengan demikian, Linktree memudahkan pengguna untuk mengatur dan membagikan tautan mereka di berbagai platform daring menggunakan satu tautan (Piedad Mary Martelo Gómez et al., 2024; Wiworo Jati, 2024). Pemanfaatan media Linktree dalam proses pembelajaran berdampak positif dengan mempermudah akses peserta didik terhadap informasi dan sumber belajar yang diperlukan. Pemanfaatan media Linktree dalam kegiatan pembelajaran berdampak positif karena dapat meningkatkan proses belajar peserta didik. Media pembelajaran ini memudahkan berbagai kegiatan pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih bersemangat

dalam proses pembelajaran. Memiliki fitur absensi, pembelajaran, lembar kegiatan, dan pengumpulan tugas, sehingga membuat proses pembelajaran lebih praktis bagi siswa. Tidak hanya membuat suasana belajar menjadi membosankan, pada linktree ini diharapkan dapat meningkatkan literasi

Penggunaan Linktree dalam pembelajaran PjBL memberikan sejumlah keunggulan, antara lain: (1) memudahkan siswa menjelajahi sumber belajar secara mandiri dan sistematis; (2) memfasilitasi guru dalam menyajikan materi dan tugas dalam format yang terintegrasi; (3) meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan yang visual dan interaktif. Linktree juga dapat diintegrasikan dengan media lain seperti YouTube, Canva, Google Drive, atau Padlet, yang membuka peluang eksplorasi literasi digital siswa secara lebih luas.

Dalam kerangka pendidikan dasar, integrasi PjBL dengan media Linktree diperkirakan mampu memberikan pengaruh positif terhadap dua aspek penting, yakni kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa. Siswa tidak hanya belajar konsep dan teori, tetapi juga diajak untuk mengerjakan proyek nyata yang menantang, dengan dukungan media yang modern dan akrab dengan keseharian mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Prastiya dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Linktree secara signifikan meningkatkan efektivitas akses informasi dalam pembelajaran berbasis proyek, terutama dalam konteks pembelajaran daring. Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Bell (2010) yang menyatakan

bahwa PjBL memberikan pengalaman belajar otentik yang bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa.

Namun demikian, kajian empiris yang secara khusus mengkaji pengaruh integrasi PjBL dan Linktree terhadap kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa SD masih sangat terbatas. Kebanyakan penelitian hanya menyoroti salah satu aspek saja, seperti efektivitas PjBL dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, atau penggunaan media digital dalam memperkaya materi ajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang menggabungkan kedua aspek tersebut secara simultan untuk melihat pengaruhnya secara menyeluruh.

Berdasarkan paparan di atas, penulis memandang bahwa perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh model Project Based Learning berbantuan media Linktree terhadap kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan model pembelajaran inovatif, sekaligus memberikan bukti empiris bagi guru dan sekolah dalam menerapkan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap tuntutan zaman.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka masalah yang peneliti identifikasikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar

Data survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023, Siswa kesulitan memahami informasi tertulis, menafsirkan teks, dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Ini menunjukkan perlunya intervensi model pembelajaran yang mendorong keterlibatan

aktif siswa dalam membaca, menulis, dan menyajikan informasi secara kontekstual.

2. Motivasi Belajar Siswa Masih Rendah dan Bergantung pada Guru

Banyak siswa SD masih belajar karena faktor eksternal (hukuman, nilai, perintah), bukan karena dorongan dari dalam diri (motivasi intrinsik).

Hal ini menyebabkan kurangnya ketekunan, keaktifan, dan kemandirian belajar. Pembelajaran cenderung bersifat instruksional dan satu arah, belum cukup memberi ruang bagi eksplorasi dan kreativitas siswa.

3. Kurangnya Inovasi dalam Pembelajaran Kontekstual dan Proyek

Meskipun Kurikulum Merdeka memberi keleluasaan pada guru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis proyek, implementasi Project Based Learning (PjBL) di lapangan masih minim. Banyak guru belum terbiasa merancang proyek otentik yang melibatkan pemecahan masalah dan kerja kolaboratif yang nyata.

4. Minimnya Pemanfaatan Media Digital yang Mendukung Kemandirian Belajar

Sumber belajar siswa masih terbatas pada buku paket dan penjelasan lisan guru. Pemanfaatan teknologi digital seperti Linktree yang dapat mengakses beragam materi interaktif masih jarang digunakan. Padahal media seperti ini sangat potensial untuk mendukung eksplorasi literasi, kemandirian, dan keterlibatan belajar siswa.

5. Belum Banyak Penelitian yang Mengintegrasikan PjBL dengan Media Linktree pada Siswa SD

Penelitian tentang efektivitas PjBL maupun penggunaan media digital

seperti Linktree sebagian besar masih dilakukan di jenjang menengah atau atas. Penelitian yang secara spesifik menilai pengaruh kombinasi model PjBL dengan media Linktree terhadap kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa SD masih sangat terbatas.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model Project Based Learning berbantuan media Linktree terhadap kemampuan literasi siswa SD?
2. Apakah terdapat pengaruh model Project Based Learning berbantuan media Linktree terhadap motivasi belajar siswa SD?
3. Apakah terdapat hubungan model Project Based Learning berbantuan media Linktree terhadap kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa SD secara simultan (bersama-sama)?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji pengaruh model Project Based Learning berbantuan media Linktree terhadap kemampuan literasi siswa SD.
2. Untuk menguji pengaruh model Project Based Learning berbantuan media Linktree terhadap motivasi belajar siswa SD.
3. Untuk menguji hubungan model Project Based Learning berbantuan media Linktree terhadap kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa SD secara simultan.

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara umum sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar, model pembelajaran inovatif, dan media digital pembelajaran.

Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis mengenai efektivitas Project Based Learning (PjBL) dan pemanfaatan media digital interaktif (seperti Linktree) dalam meningkatkan kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat memperkuat teori-teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan pemecahan masalah nyata.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Guru

1. Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menyenangkan melalui integrasi PjBL dan media Linktree.
2. Membantu guru dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya fokus pada capaian kognitif, tetapi juga mengembangkan literasi dan motivasi intrinsik siswa.

3. Memberikan inspirasi dan contoh nyata dalam penggunaan media digital sederhana yang mudah digunakan di kelas untuk mendukung pembelajaran proyek.

b. Sekolah

1. Menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis proyek sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka.
2. Mendukung program peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi informasi dan literasi digital di lingkungan sekolah.
3. Menjadi model praktik baik (best practice) yang dapat diadaptasi atau direplikasi oleh guru lain di berbagai mata pelajaran.

c. Dinas Pendidikan

1. Menjadi dasar rekomendasi untuk pengembangan pelatihan guru dalam penerapan model pembelajaran aktif dan digital di jenjang pendidikan dasar.
2. Memberikan data empiris sebagai bahan evaluasi efektivitas penggunaan model pembelajaran PjBL dan pemanfaatan media digital di sekolah-sekolah dasar.
3. Mendukung program literasi nasional dan penguatan pembelajaran abad ke-21 di tingkat daerah maupun nasional.