

**PENGEMBANGAN MEDIA *STAF*FLASH UNTUK MENGUKUR
KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**OLEH:
ANNISA SYAIDATUL RAMADHANI
NIM. 1886206029**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT**

2022



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA *STAF*FLASH UNTUK MENGUKUR
KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden
Rahmat Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH:
ANNISA SYAIDATUL RAMADHANI
NIM. 1886206029**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

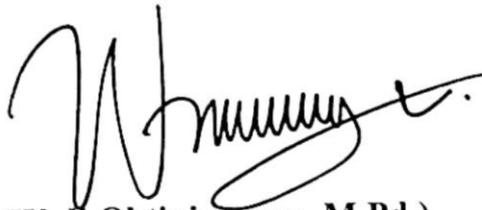
**PENGEMBANGAN MEDIA *STAF*FLASH UNTUK MENGUKUR
KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Oleh: Annisa Syaidatul Ramadhani
NIM. 1886206029**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 3 Juni 2022**

Dosen Pembimbing



(Wuli Oktiningrum, M.Pd.)

NIDN. 0703108803

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana (S.Pd.)

Pada hari : Kamis
Tanggal : 9 Juni 2022

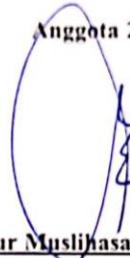
Anggota 1,



(Dyah Ayu Pramoda W., M.Pd.)

NIDN. 0721069102

Anggota 2,



(Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd.)

NIDN. 0704068702

Ketua Penguji,



(Wuli Oktiningrum, M.Pd.)

NIDN. 0703108803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd.)

NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Syaidatul Ramadhani
NIM : 1886206029
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 20 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Annisa Syaidatul Ramadhani

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan anugerah, rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Staflash untuk Mengukur Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”** seseuai dengan harapan. Shalawat beriringkan salam atas kehariban Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kita kepada jalan yang benar, dan semoga kita semua mendapatkan syafa’at beliau di Yaumul Akhir kelak. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat guna menempuh pendidikan Starta 1 dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan proposal skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.SI selaku Rektor UNIRA Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang.
3. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd selaku Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan izin penelitian.
4. Wuli Oktiningrum, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah ikhlas memberikan waktu serta masukan dan arahan dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
6. Mustakim, S.Pd. selaku Kepala SDN 1 Gampingan Pagak yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Erna Lidyawati selaku guru kelas V SDN 1 Gampingan yang telah mendampingi dalam melakukan kegiatan penelitian.

8. Kedua orang tua penulis yang telah melahirkan, mengasuh serta mendidik penulis dengan penuh kasih sayang. Karena jasa mereka jugalah penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
9. Teman-teman satu jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya, yang sudah memberikan motivasi untuk menyelesaikan proposal skripsi ini.

Penulis telah berupaya dalam usaha penyelesaian proposal skripsi ini.

Namun penulis meyakini bahwa masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata Bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan.

Malang, 3 Juni 2022



Penulis

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Ramadhani, Annisa Syaidatul. 2022, “*Pengembangan Media Staflash (Statistik Flash) Untuk Mengukur Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas lima Sekolah Dasar*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing. Wuli Oktiningrum, M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan media, mengukur, kemampuan literasi numerasi

Penelitian dan pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan guru dengan basis digital sehingga siswa kurang maksimal dalam pemahaman pada materi matematika. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi dengan *adobe flash* yang layak dan valid untuk mengukur kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah jenis metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Sebanyak 26 siswa kelas V SDN 1 Gampingan terlibat dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan angket.

Penelitian ini mengemebangkan media staflash (statistic flash) berbasis animasi yan dibuat dengan software aplikasi *adobe flash* dalam kategori valid, layak, praktis serta dapat mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SD. Hasil kevalidan dan kelayakan media serta materi dari validasi ahli yaitu tingkat pencapaian sebesar 92,5% berada pada interval sangat baik atau sangat layak dan 96,25% berada pada interval sangat baik atau sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media *staflash* layak digunakan. Sedangkan media staflash mampu mengukur kemampuan literasi numerasi siswa dengan hasil uji *gain score* yang menunjukkan hasil perhitungan *gain-score* kelompok kecil 0,92. Hasil uji gain pada kelompok besar mendapatkan skor sebesar 0,90. Klasifikasi dari hasil perhitungan uji gain pada kelompok kecil dan kelompok besar masuk dalam klasifikasi tinggi artinya kemampuan literasi numerasi siswa kelas V dapat meningkat setelah menggunakan media *staflash*.

ABSTRACT

Ramadhani, Annisa Syaidatul. 2022, "The Development of Staflash Media (Flash Statistics) to Measure Literacy Ability of Fifth Grade Elementary School Students". Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Education, Raden Rahmat Malang Islamic University. Advisor. Wuli Oktiningrum, M.Pd.

The research and development of this media are motivated by the lack of variety of learning media teachers use on a digital basis so that students are not maximal in understanding mathematical material. Therefore, this study aims to develop an animation-based learning media with adobe flash that is feasible and valid for measuring the numeracy literacy ability of elementary school students.

Research and Development (R&D) is used in this research. Research and Development are used to produce a particular product and test its effectiveness of the product. The development model used in this study is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. 26 fifth-grade students of SDN 1 Gampingan were involved in this study. Data collection techniques used are observation, interviews, tests, and questionnaires.

This study develops Staflash media (flash statistics) animation based on Adobe Flash application software with valid, feasible, and practical categories. It can measure the numeracy literacy skills of fifth-grade elementary school students. The results of the validity and feasibility test of the media and material from expert validation, namely the achievement level of 92.5%, is in the very good or very feasible interval, and 96.25% is in the very good or very viable interval. So it can be concluded that Staflash media is possible to use. Meanwhile, Staflash media measured students' numeracy literacy skills with the gain score test results, which showed the results of the small group gain-score calculation of 0.92. The gain test results in the large group get a score of 0.90. The classification of the analysis of the gain test results in the small and large groups is high, meaning that the numeracy literacy ability of class V students can increase after using Staflash media.

Keywords: Media development, measuring, numeracy literacy skills

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
1.8 Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Literasi Numerasi	11
2.2 Kompetensi Inti, KD dan Indikator.....	13
2.3 Statistika.....	15
2.4 Media Geoflash	16
2.5 Penelitian Terdahulu	19
2.6 Kerangka Berpikir.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Model Pengembangan.....	22
3.2 Prosedur Pengembangan	22
3.3 Gambaran Produk yang Dikembangkan (<i>Storyboard</i>).....	24
3.4 Rancangan Uji Coba Produk.....	27
3.5 Jenis Data	29

3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	30
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Hasil Pengembangan Produk Awal.....	38
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	45
4.3 Revisi Produk.....	47
4.4 Kajian Produk.....	49
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Penilaian Angket ahli materi, media dan siswa	30
3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	37
3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	37
3.4 Kisi-kisi Angket Siswa	38
3.5 Kualifikasi Hasil Validasi Produk	38
3.6 Kriteria Uji <i>Gain-score</i>	39
3.7 Konversi Data Kuantitatif	41
4.1 Kajian Produk Awal.....	47
4.2 Revisi Produk.....	49



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	21
3.1 Langkah-Langkah Model ADDIE.....	23
3.2 Gambar <i>pretest-posttest control group design / before – after</i>	25
4.1 Rancangan Produk	40
4.2 Hasil Akhir Produk	49



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Studi Pendahuluan	67
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Guru Kelas V	68
Lampiran 3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	70
Lampiran 4 Desain Awal Produk (<i>Storyboard</i>)	73
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	76
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	77
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media	80
Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	83
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi	84
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	88
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Siswa	89
Lampiran 13 Hasil Angket Siswa	91
Lampiran 14 Materi	101
Lampiran 15 Indikator Literasi Numerasi	106
Lampiran 16 Kisi-Kisi Soal	107
Lampiran 17 Pedoman Penskoran	108
Lampiran 18 Rpp dan Silabus	111
Lampiran 19 Soal <i>Pre-test</i>	120
Lampiran 20 Soal <i>Post-test</i>	124
Lampiran 21 Hasil <i>Gain Score</i>	128
Lampiran 22 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	129
Lampiran 23 Hasil Respon Siswa	130
Lampiran 24 Hasil Jawaban Siswa	131
Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan	147
Lampiran 26 Riwayat Hidup	148

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari lalu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk serta menginterpretasi hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Kemdikbud, 2017)

Literasi numerasi juga diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran. Penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun lisan (Abidin, dkk., 2017:107).

Literasi numerasi menjadi kesulitan tersendiri dalam suatu pembelajaran. Hal ini dikarenakan rendahnya tingkat literasi seiring dengan berkembangnya zaman. Menurut data Perpustakaan Nasional Kementerian Dalam Negeri berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara berkaitan dengan tingkat literasi, atau berada 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah (Dantes, 2021). Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia,

cuma 1 orang yang rajin membaca. Ini merupakan jumlah yang mengecewakan karena artinya masih kecil budaya membaca orang Indonesia. Riset yang bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked*, dilakukan oleh *Central Connecticut State University*, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca.

Pembelajaran matematika diajarkan dari jenjang sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas. Materi pembelajaran mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, luas, keliling, volume dan lain sebagainya telah disampaikan. Namun, penyampaian materi tersebut mengalami kendala-kendala yakni tingkat pemahaman siswa, hal ini dijelaskan dalam penelitian (Yeni, 2014) tentang kesulitan belajar matematika di sekolah dasar.

Kesulitan belajar matematika di sekolah dasar menurut Wood dalam Untari (2014) adalah sebagai berikut: (1) kesulitan membedakan angka, simbol-simbol, serta bangun ruang, (2) tidak sanggup mengingat dalil-dalil matematika, (3) menulis angka tidak terbaca atau dalam ukuran kecil, (4) tidak memahami simbol-simbol matematika, (5) lemahnya kemampuan berpikir abstrak, (6) lemahnya kemampuan metakognisi (lemahnya kemampuan mengidentifikasi serta memanfaatkan algoritma dalam memecahkan soal-soal matematika). Salah satu materi pelajaran dalam matematika yaitu Statistika. Statistika adalah ilmu mengumpulkan, menata, menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikan data menjadi informasi untuk membantu pengambilan keputusan yang efektif. Istilah statistika dapat pula diartikan sebagai metode untuk mengumpulkan, mengolah, menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikan data dalam bentuk angka-angka (Dajan, 1995).

Pembelajaran pengumpulan dan penyajian data di SD memberikan kontribusi yang penting bagi siswa dalam belajar matematika, baik untuk pembentukan sikap, pola pikir, mempelajari ilmu pengetahuan yang lain, dan untuk keperluan dalam kehidupan sehari-hari (Mursalin, 2016). Pembentukan pola pikir pada peserta didik tidak lepas dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik dan juga pendidik. Namun, dalam setiap penyampaian materi hal ini tidak lepas dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu perantara atau alat bantu pembelajaran dimana bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dengan alat bantu tersebut yang sudah dirancang sedemikian rupa dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan (Putra, 2013). Terdapat banyak jenis media pembelajaran, mulai dari media pembelajaran cetak dan non cetak. Selain itu dalam penggunaan media pembelajaran sebagai pendidik juga harus memiliki kreatifitas agar bisa menciptakan media pembelajaran. Pendidik bisa menentukan media apa yang cocok untuk pembelajarannya. Selain menentukan media yang cocok media juga dibuat menyesuaikan keadaan lingkungan pembelajaran. Apabila lingkungan pembelajaran memungkinkan untuk menggunakan media cetak atau non cetak maka pendidik bisa menerapkannya (Putra, 2013).

Seiring berkembangnya zaman dan perkembangan ilmu teknologi yang semakin canggih, media pembelajaran non cetak menjadi pilihan media yang akan diaplikasikan salah satunya yaitu media pembelajaran inetarktif. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu produk berbasis TIK yang dimanfaatkan untuk memudahkan dan membangkitkan minat belajar siswa (Putra, 2013).

Minat belajar siswa dapat meningkat dengan perantara pendidik. Pendidik disini harus mampu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang ada terutama pada media pembelajaran yang akan digunakan. Dampak perkembangan teknologi dan informasi terhadap proses pembelajaran adalah tersedianya sumber dan media pembelajaran seperti buku teks, modul, alat peraga, *slide*, animasi, yang berhubungan dengan proses pembelajaran (Maskur, 2017). Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan agar lebih menarik minat belajar siswa dan membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep matematika yang bersifat abstrak serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Fitri, 2020).

Media pembelajaran berbasis teknologi yang lazim digunakan adalah komputer (Akhmadan, 2017). Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa (Wicaksono, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara kepada EL selaku Guru Kelas 5 SDN 1 Gampingan, diketahui bahwa terdapat permasalahan yang muncul yaitu pemahaman siswa pada pembelajaran matematika cukup sulit hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran membutuhkan media pendukung yang

sesuai, selain itu kurang bervariasi media yang digunakan terutama pada pembelajaran matematika sehingga menimbulkan pembelajaran yang kurang menarik dan maksimal dan kurangnya kemampuan literasi numerasi siswa kelas V yang saat ini sudah menjadi pembahasan inti. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa dan mampu mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SD. Media pembelajaran saat ini telah berkembang dengan pesat adalah media pembelajaran interaktif berupa animasi dengan aplikasi *macromedia flash* (Maskur, 2017).

Macromedia flash merupakan program animasi web yang diproduksi oleh *macromedia corp*, yaitu sebuah *software* yang bergerak dibidang animasi web. Pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* dapat menggabungkan unsur suara, gambar, animasi, serta musik. *Macromedia flash* juga dapat merespon perintah, baik menggunakan *keyboard* atau *mouse* sehingga pengguna dapat menentukan pilihan dan mendapatkan umpan baik secara langsung (Maskur, 2017).

Pengembangan media pembelajaran inetraktif dengan berbasis animasi ini mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Hal ini dikarenakan, dengan media animasi terutama pada materi pengumpulan dan penyajian data siswa mampu memahami cara mengumpulkan data, menyajikan data dan menafsirkan data. Selain itu dengan media ini siswa mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi dengan pembelajaran yang lebih menarik dan siswa mampu memahami materi dengan seksama (Maskur, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Staflash* untuk Mengukur Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 5 Sekolah dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis adalah:

1. Membutuhkan media pembelajaran matematika yang bervariasi dan menarik.
2. Pemahaman siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran matematika.
3. Kemampuan literasi numerasi siswa yang perlu di tingkatkan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan pengembangan media *Staflash* pada kelas V di SDN 1 Gampingan untuk mengukur kemampuan literasi numerasi siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kevalidan dan kelayakan media pembelajaran *Staflash* dapat mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Staflash* dapat mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas V sekolah dasar?

3. Apakah penggunaan media pembelajaran *Staflash* dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *Staflash* dapat mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Staflash* dapat mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas V sekolah dasar
3. Mengetahui bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *Staflash* dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas V sekolah dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media berbasis animasi yang dibuat dengan *software* aplikasi *adobe flash CS6* dengan *actionScript 2.0* yang dapat dijalankan pada komputer berbasis desktop yang terinstall *adobe flash player*.

Media pembelajaran hasil pengembangan dikonversi menjadi file bertipe *.swf* sehingga pengguna harus menginstal *flash player* terlebih dahulu untuk menjalankannya. Konten-konten yang ada pada media ini yaitu meliputi halaman utama, materi, dan soal evaluasi bisa berupa *game*. Media pembelajaran hasil pengembangan digunakan setiap pembelajaran pengumpulan dan penyajian data.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam dunia pendidikan secara langsung dengan penrapan pengembangan media *Staflash*.

2. Bagi siswa

a. Dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan dengan mempelajari materi matematika menggunakan *macromedia flash* berbasis web.

b. Dapat meningkatkan pemahaman konsep, karena dengan menggunakan *macromedia flash* siswa dapat mempelajari materi pengumpulan dan penyajian data berbasis IT.

c. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

d. Dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari

e. Dapat mengumpulkan data dan menyajikan data

3. Bagi guru

a. Menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif untuk proses pembelajaran.

b. Memberikan tambahan pengetahuan dan ketrampilan mengenai pengembangan media pembelajaran.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang permasalahan – permasalahan yang berkaitan dengan penilaian hasil belajar matematika.

1.8 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media *Staflash* Untuk Mengukur Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

1. *Staflash (Statistik Flash)*

Staflash (Statistik Flash) merupakan media yang dikembangkan berbasis animasi yang dibuat dengan *software* aplikasi *adobe flash* untuk membantu dan mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran terutama pada pembelajaran matematika. Media yang dikembangkan berisikan materi mengenai pengumpulan data, penyajian data dan penafsiran data.

2. Literasi Numerasi

Literasi numerasi dalam penelitian ini yaitu siswa memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah terakait literasi numerasi yang berhubungan dengan angka dan juga simbol terkait materi pelajaran yang sedang berlangsung serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran sesuai

dengan indikator literasi numerasi. Peningkatan literasi numerasi dalam penelitian ini dilihat dengan soal *pretest* dan *posttest* literasi numerasi.

Adapun indikator literasi numerasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut : (1) kemampuan komunikasi; (2) kemampuan matematisasi; (3) kemampuan representasi; (4) kemampuan memilih strategi untuk memecahkan masalah; (5) kemampuan menggunakan bahasa dan operasi simbolis, formal dan teknis.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT