

## **Aplikasi Multimedia dan Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Literasi Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar**

Oleh: *Febriana Sholikhah Putri*<sup>1</sup>

Email: [febrianasp321@gmail.com](mailto:febrianasp321@gmail.com)

doi: <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3918>

*History article*

*Received: 6 Januari 2022*

*Accepted: 24 Januari 2022*

*Published: December 2021*

### **Abstrak**

*Tulisan ini bertujuan mengkaji penggunaan aplikasi multimedia dan model blended learning untuk literasi numerasi peserta didik. Model blended learning adalah pembelajaran yang dilakukan dengan sistem pembelajaran kombinasi tatap muka dan online. Model digunakan untuk mengembangkan literasi peserta didik, karena dengan tidak hanya mengacu pada pembelajaran online peserta didik, tetapi akan menjalankan pembelajaran yang variatif, Peserta didik akan lebih senang dan bersemangat belajar, karena bisa belajar bersama-sama. Aplikasi multimedia yang berbasis permainan dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan minat literasi dan numerasi peserta didik, pembelajaran tidak monoton dan peserta didik merasa lebih senang belajar daripada pembelajaran biasa.*

**Kata kunci:** aplikasi multimedia, literasi numerasi, *blended learning*.

### ***Multimedia Application and Blended Learning Model for Numeration Literacy of Elementary School Students***

### **Abstract**

*This paper aims to study the usefulness of multimedia applications and a blended learning model for literate numeration. The blended learning model is the learning throughout the combination of face-to-face and online systems. This model is used to develop literation because that is not based on online learning only but will be ride learning more variation. The students will be enjoyable and enthusiastic to learn together. The application of game-based multimedia can increase students' literacy and numeration interest, learning not monotonous but students' feel happier than usual learning.*

**Keyword:** multimedia apps, numerations literacy, *blended learning*

---

<sup>1</sup> Universitas PGRI Semarang

Literasi numerasi adalah pengetahuan yang harus dimiliki sejak usia dini terutama pada sekolah dasar. Literasi numerasi merupakan pembelajaran yang menggunakan simbol dan angka yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat digunakan untuk kehidupan sehari – hari. Selain itu juga digunakan untuk menganalisis informasi dalam bentuk grafik, bagan, table dan sebagainya. Literasi numerasi sering disebut dengan sama dengan matematika, bagi peserta didik matematika merupakan pembelajaran yang sulit (Agustina & Rusmana, 2019). Hal tersebut karena peserta didik merasa jika dihadapkan dengan yang namanya angka aka nada proses dalam menyelesaikan angka angka tersebut dan semua hal tersebut membuat peserta didik lebih keras dalam berfikir mengenai pembelajaran tersebut.

Literasi numerasi dari tahun ke tahun akan mengalami perubahan terutama pada penggunaan media digital yang digunakan untuk pembelajaran. Terdapat perubahan dalam setiap tahunnya, dahulu permainan dakon yang sering kita mainkan saat bermain bersama teman dirumah tidak terpikirkan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman numerasi peserta didik, namun dalam sebuah penelitian, penggunaan media dakon yang telah diinovasi dengan adanya penambahan teknik penyampaian yang menarik didalamnya, permainan tersebut menunjukkan bahwa dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan membilan peserta didik mengenai benda – benda disekitarnya (Amellya & Aryanto, 2021). Kegiatan yang menggunakan benda – benda yang ada disekitar akan menambah pemahaman peserta didik, bahwa semua benda disekitar kita yang dapat dimanfaatkan menjadi berbagai hal.

Gerakan Literasi Nasional atau GLN merupakan penerapan dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 tahun 2015 yang telah menjadi rutinitas yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2016. Dalam roadmap UNESCO (2015-2020), literasi merupakan pilar penting bagi pendidikan dengan adanya kesadaran literasi oleh siswa dan guru dapat memperluas realisasi program GLN dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kristy et al., 2019). Pada masa revolusi industri 4.0 merupakan pembiasaan penggunaan media digital sebagai media pembelajaran.

Dalam masa pandemi ini penggunaan media yang berbentuk analog tidaklah efektif digunakan dalam sebuah pembelajaran. Maka dari itu diperlukannya sebuah media digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran di masa pandemi ini. Media digital adalah media pembelajaran online yang dapat digunakan dimana saja. Ada berbagai macam media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah media *Quizizz*. Dalam sebuah

penelitian menunjukkan menggunakan *Quizizz* dapat meningkatkan minat literasi numerasi peserta didik (Wida Utari et al, 2021). Hal tersebut terjadi dikarenakan adanya sebuah interaksi didalam *Quizizz* yang dapat digunakan untuk peserta didik lebih memahami materi mengenai literasi dan numerasi.

Meningkatkan literasi numerasi peserta didik tidak hanya dapat dengan interaksi audio dan visual saja, namun dibutuhkan pula media yang menarik dan peserta didik akan merasakan senang saat pembelajaran dan tidak merasa bosan dalam. Terdapat sebuah penelitian yang menerapkan sebuah media berupa aplikasi android berupa Aplikasi computer based instruction yang berguna untuk meningkatkan literasi, kepekaaan suara dan pengenalan objek (Simbolon et al., 2018). Dengan media ini peserta didik akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran yaitu ditunjukkan dengan peserta didik yang fokus pada pembelajaran dan peserta didik yang aktif dalam bertanya.

Selain dibutuhkan sebuah media, dibutuhkan pula model pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan minat literasi numerasi peserta didik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Suaeb et al., 2018), menunjukkan bahwa model *blended learning* dapat meningkatkan literasi peserta didik Model *blended learning* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan system pembelajaran kombinasi tatp muka dan *online*. Metode ini berguna untuk meningkatkan literasi peserta didik karena dengan tidak hanya mengacu pada pembelajaran online peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang variatif, peserta didik akan lebih senang dan bersemangat dalam pembelajaran jika terdapat teman dalam pembelajaran tersebut. Dengan *blended learning* peserta didik dapat bertemu dengan teman – temannya yang dimana hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Metode atau proses yang dilakukan peneliti dalam mendapatkan data yaitu dengan metode survei, uji coba, wawancara, dan angket. Media digital yang lebih menekankan pada pembuatan aplikasi digital tersebut, dilakukan dua kali percobaan untuk uji coba diamana dengan pertama dilakukan percobaan desain dan jika desain telah diterima maka akan dilakukan penguji cobaan produk, dalam uji coba produk akan ada revisi produk setelah dilakukan uji coba, maka dalam metode pengumpuln data dapat dilakukan dua kali sebelum revisi dan setelah revisi.

Perbedaan yang sering dalam hasil yang diperoleh peserta didik karena kurangnya inovasi dan kemenarikan dari medi literasi numerasi digital tersebut. Semakin unik dan

menarik media pembelajaran tersebut, maka peserta didik akan lebih senang dan tidak akan merasa jenuh serta bosan dalam pembelajaran. Dalam hal tersebut dibutuhkan alternatif yang dapat mendukung pembelajaran menggunakan penerapan literasi digital. Dengan ini saya memberikan alternatif berupa penggunaan media pembelajaran aplikasi multimedia POCAS (Pembelajaran *Online* Cerdas). Aplikasi multimedia POCAS adalah aplikasi literasi numerasi yang berbasis *game*, dimana didalamnya berisikan materi yang berbentuk *game* yang dapat diakses oleh semua kalangan dari sekolah dasar kelas 1 sampai dengan kelas 6. Selain *game* pada aplikasi tersebut juga akan ada video pembelajaran interaktif dan akan ada kuis yang menarik. Tujuan pembuatan media aplikasi multimedia POCAS yaitu untuk meningkatkan minat literasi numerasi peserta didik, aplikasi tersebut berguna untuk membuat pembelajaran tidak monoton serta peserta didik akan senang dalam pembelajaran.

Pada proses pengembangan produk ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Model ini, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (*A*)*nalysis*, (*D*)*esign*, (*D*)*evelopment*, (*I*)*mplementation*, dan (*E*)*valuation*. Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE. Tujuan utama metode penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *game* yang digunakan untuk meningkatkan minat literasi numerasi peserta didik. Tulisan ini bertujuan mengkaji secara empiris penggunaan aplikasi multimedia dan model *blended learning* untuk literasi numerasi peserta didik, berdasarkan hasil-hasil penelitian yang relevan.

## **Pembahasan**

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi multimedia literasi dan numerasi di era 4.0. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Erfinawati, Ismawirna, 2021), hasil dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media *Big Book* Literasi dan media Aplikasi *Bamboo Bmgame App* bersama – sama berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca siswa kelas awal SDN 33 Banda Aceh. Terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh (Kristy et al., 2019), hasil pengumpulan dan analisa data melalui kuesioner, diketahui bahwa aplikasi ensiklopedia anak dapat membantu fleksibilitas dan efisiensi kegiatan sehari-hari khususnya untuk guru dan

siswa SD terutama untuk kegiatan yang terkait dengan pendidikan dan pembelajaran sekolah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan pelatihan literasi yang melibatkan guru dan siswa di sekolah dasar telah terbukti bahwa ada pengaruh positif terhadap kesadaran literasi di lingkungan sekolah.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Muzijah et al., 2020), yang berjudul “Pengembangan E-modul menggunakan Aplikasi *Exe-Learning* untuk melatih literasi sains”, hasil analisis data menunjukkan bahwa validitas e-modul memperoleh skor 3,41 dengan kategori sangat valid, kepraktisan e-modul berdasarkan angket respon peserta didik memperoleh rata-rata 3,53 dengan kategori praktis dan efektivitas e-modul berdasarkan tes hasil belajar memperoleh skor *N-Gain* 0,41 yang dengan kategori efektif. Diperoleh simpulan bahwa e-modul menggunakan aplikasi *exe-learning* layak digunakan untuk melatih literasi sains peserta didik.

Dalam hal tersebut dibutuhkan alternatif yang dapat mendukung pembelajaran menggunakan penerapan literasi digital. Dengan ini saya memberikan alternatif berupa penggunaan media pembelajaran aplikasi multimedia POCAS (Pembelajaran *Online* Cerdas). Aplikasi multimedia POCAS adalah aplikasi literasi numerasi yang berbasis game, dimana didalamnya berisikan materi yang berbentuk game yang dapat diakses oleh semua kalangan dari sekolah dasar kelas 1 sampai kelas 6. Selain *game* pada aplikasi tersebut juga akan ada video pembelajaran interaktif dan akan ada kuis yang menarik. Tujuan pembuatan media aplikasi multimedia POCAS yaitu untuk meningkatkan minat literasi numerasi peserta didik, selain itu pula untuk membuat pembelajaran tidak monoton dan peserta didik merasa senang dalam pembelajaran.

Aplikasi multimedia tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran apapun, terutama pembelajaran dengan model *blended learning*. Dimana model pembelajaran ini berguna untuk meningkatkan literasi peserta didik. Model *blended learning* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan sistem pembelajaran kombinasi tatap muka dan *online*. Metode ini berguna untuk meningkatkan literasi peserta didik karena dengan tidak hanya mengacu pada pembelajaran *online* peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang variatif, peserta didik akan lebih senang dan bersemangat dalam pembelajaran jika terdapat teman dalam pembelajaran tersebut. Dengan *blended learning* peserta didik dapat bertemu

dengan teman – temannya sekali – kali agar peserta didik tidak merasa bosan dan merasa semangat dalam belajar.

### **Penutup**

Literasi numerasi merupakan pembelajaran yang menggunakan simbol dan angka yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari. Selain itu juga digunakan untuk mengetahui informasi dalam bentuk grafik, bagan, tabel dan sebagainya. Literasi numerasi sering disebut dengan sama dengan matematika, bagi peserta didik matematika merupakan pembelajaran yang sulit. Dengan demikian maka dibutuhkanlah sebuah media yang dapat mendukung meningkatnya minat literasi dan numerasi peserta didik.

Dalam hal tersebut dibutuhkan alternatif yang dapat mendukung pembelajaran menggunakan penerapan literasi digital. Dengan ini saya memberikan alternatif berupa penggunaan media pembelajaran aplikasi multimedia POCAS (Pembelajaran *Online* Cerdas). Aplikasi multimedia POCAS adalah aplikasi literasi numerasi yang berbasis game, dimana didalamnya berisikan materi yang berbentuk game yang dapat diakses oleh semua kalangan dari sekolah dasar kelas 1 sampai kelas 6. Selain *game* pada aplikasi tersebut juga akan ada video pembelajaran interaktif dan akan ada kuis yang menarik. Tujuan pembuatan media aplikasi multimedia POCAS yaitu untuk meningkatkan minat literasi numerasi peserta didik, selain itu juga untuk membuat pembelajaran tidak monoton dan peserta didik merasa senang dalam pembelajaran.

Aplikasi multimedia tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran apapun, terutama pembelajaran dengan model *blended learning*. Dimana model pembelajaran ini berguna untuk meningkatkan literasi peserta didik. Model *blended learning* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan sistem pembelajaran kombinasi tatap muka dan online. Metode ini berguna untuk meningkatkan literasi peserta didik karena dengan tidak hanya mengacu pada pembelajaran online peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang variatif, peserta didik akan lebih senang dan bersemangat dalam pembelajaran jika terdapat teman dalam pembelajaran tersebut. Dengan *blended learning* peserta didik dapat bertemu dengan teman – temannya sekali – kali agar peserta didik tidak merasa bosan dan merasa semangat dalam belajar.

### Daftar Pustaka

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. 2019. *Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz*. 1–7.
- Amellya, A. F., & Aryanto, H. 2021. Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 SDN Medaeng 2 Sidoarjo. *Barik*, 2(3), 60–72.
- Erfinawati, Ismawirna, Y. 2021. Pengaruh Media Big Book Literasi dan Media Aplikasi Bamboo BMGAME App Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas Awal SD Negeri 33 Banda Aceh. *Serambi Akademica*, 9(4), 639–645.
- Kristy, R. D., Hayatin, N., & Wahyuni, E. D. 2019. Peningkatan Literasi Untuk Guru Dan Siswa Sekolah Ensiklopedia Anak. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 47–54.
- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. 2020. Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi Exe-Learning untuk Melatih Literasi Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89–98.
- Simbolon, F. A., Guntur, S., Erwin, P., & Sihotang, H. T. 2018. Pembuatan Aplikasi Pengenala Suara dan Objek Hewan Sebagai Media Pengenalan Bagi Anak Usia Dini Dengan Metode Computer Based Instruction ( CBI ). *Journal of Informationi Pelita Nusantara*, 3(1), 23–31.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 3(1), 146–154.
- Wida Utari, Enjelita Robintang Tambunan, Intan Chintyawati Arrasyid , Mezy Fauziah, Rifa Hasna Nisrina, Yesika Damanik, Anwar Mulyana, Hafiziani Eka Putri, N. T. A. S. 2021. Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Bagi Guru SDN 9 Nagrikaler untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematis Siswa. *Indonesian Journal of Community Service in Enggining and Education*, 1(2), 142–152.