



PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI DI SEKOLAH DASAR

Nyayu Sofiah^{1*}, Uswatun Hasanah², Masnonah³, Mega Prasrihamni⁴, Dian Nuzulia
Armariena⁵

^{1*,2,3,4,5} Universitas PGRI Palembang

*Email: nyayusofiah23@gmail.com, Hasanahuswatun46@gmail.com, masnonahana@gmail.com,
megaprasrihamni@univpgri-palembang.ac.id, diannuzulia@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4749>

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah media digital interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Media digital interaktif menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur yang bersumber dari berbagai jurnal ilmiah, artikel jurnal nasional dan internasional yang relevan dengan topik pembelajaran digital, buku, dan laporan penelitian terkait pembelajaran digital di pendidikan dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Media digital interaktif seperti permainan edukatif, multimedia interaktif, dan aplikasi pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep literasi dan numerasi secara lebih efektif. Penggunaan media digital memungkinkan penyajian materi secara visual, simulatif, dan interaktif sehingga membantu siswa memahami konsep matematika dan membaca secara lebih konkret dan bermakna. Selain itu, media digital juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital interaktif perlu diintegrasikan secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar untuk mendukung peningkatan literasi dan numerasi siswa. Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan digital dan multimedia interaktif dapat meningkatkan skor literasi numerasi siswa serta memperkuat kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam pembelajaran (Hidayat et al., 2024; Amaliya et al., 2024). Media digital juga berperan dalam mendukung pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada siswa sehingga sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Namun demikian, implementasinya masih menghadapi beberapa tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan literasi digital guru. Oleh karena itu, integrasi media digital interaktif perlu didukung oleh pelatihan guru serta penyediaan fasilitas teknologi yang memadai agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, Literasi, Numerasi, Sekolah Dasar, Pembelajaran Digital

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.



Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media digital interaktif menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan di berbagai negara. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam konteks pendidikan dasar, teknologi digital memberikan peluang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Media digital interaktif, seperti multimedia pembelajaran, aplikasi pendidikan, dan permainan edukatif, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. (Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N, 2024)

Kemampuan literasi dan numerasi merupakan kompetensi dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, serta menginterpretasikan berbagai jenis teks dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, numerasi berkaitan dengan kemampuan menggunakan konsep matematika dalam memecahkan masalah nyata serta memahami hubungan antar angka dan data. Kemampuan ini menjadi dasar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir logis dan analitis dalam berbagai bidang pembelajaran. (Nabela, S. J., & Agustine, P. C, 2024).

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa di Indonesia masih menjadi tantangan dalam sistem pendidikan dan masih perlu ditingkatkan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika serta menginterpretasikan teks secara mendalam karena pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual. (Kartikasari, M., Fitriana, L., & Nurhasanah, F, 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media digital interaktif dalam proses pembelajaran. Media digital memungkinkan penyajian materi pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media digital juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi, simulasi, dan aktivitas berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep. (Utami, D. F., Sutikno, P. Y., Widiarti, N., & Yuwono, A, 2025).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui aktivitas membaca digital, multimedia interaktif, dan aplikasi pembelajaran berbasis cerita. Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber bacaan yang lebih variatif serta membantu mereka mengembangkan keterampilan memahami teks secara lebih mendalam.

Penggunaan media digital seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, permainan edukatif, dan platform pembelajaran daring dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, media digital juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel serta dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

Selain meningkatkan literasi, media digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Penggunaan multimedia interaktif dan permainan digital dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak melalui visualisasi dan simulasi yang lebih konkret. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital dan aplikasi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar matematika serta kemampuan pemecahan masalah siswa. (Wiartha, I. W., Kristiantari, M. G. R., & Agustika, G. N. S, 2025).

Selain meningkatkan literasi, media digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Penggunaan multimedia interaktif dan permainan digital dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak melalui



visualisasi dan simulasi yang lebih konkret. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital dan aplikasi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar matematika serta kemampuan pemecahan masalah siswa.

Media digital juga memungkinkan pengembangan berbagai model pembelajaran inovatif seperti pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis multimedia. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas siswa. Selain itu, media digital juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih variatif dan menarik.

Meskipun demikian, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa tantangan. Keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya kompetensi digital guru, serta akses internet yang belum merata menjadi beberapa kendala dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang komprehensif dari berbagai pihak untuk mendukung integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literatur review untuk mengumpulkan, menilai, dan memahami temuan penelitian yang terkait dengan topik tertentu. Proses literatur review terdiri dari pencarian kata kunci dalam literatur, pemilihan sumber dari perpustakaan digital, pengelolaan literatur dengan alat seperti Mendeley, dan ekstraksi data dan sintesis dari literatur.

Konsep tinjauan pustaka dan metode tinjauan pustaka digunakan untuk menyusun penelitian ini. Identifikasi, pengkajian, evaluasi, dan interpretasi seluruh penelitian yang tersedia dan relevan dengan subjek yang ingin diteliti merupakan bagian dari pendekatan ini (Nur Alifah et al., 2023). Proses review dilakukan dengan cara yang terstruktur dan sistematis. Setelah itu, peneliti menyelidiki atau menganalisis artikel-artikel yang telah dibahas. Pandangan literatur dilakukan dalam lima langkah: 1) membuat pertanyaan penelitian; 2) mengidentifikasi dan menemukan artikel yang relevan dengan pertanyaan yang ingin diteliti; 3) melakukan inklusi, klasifikasi, dan eksklusi atau evaluasi artikel; 4) menampilkan dan menganalisis data; dan 5) memahami hasil dan kesimpulan yang menarik.

Langkah pertama dalam penelitian adalah menentukan tema yang akan dikaji. Tema yang dipilih adalah "Penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak sekolah dasar", dan penelitian ini membatasi jumlah artikel yang dapat dibaca dari tahun 2018 hingga 2024. Setelah itu, proses seleksi dimulai, peneliti menyaring artikel-artikel tersebut satu per satu. Setelah hasil analisis menunjukkan bahwa artikel-artikel tersebut memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, peneliti akan memilih tiga artikel untuk dipelajari lebih lanjut dan dikaji secara menyeluruh karena relevan dengan topik penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang digunakan dalam kajian literatur ini mencakup analisis dan rangkuman dari artikel yang membahas tentang manfaat media dalam peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Kata media berasal dari Bahasa latin dengan bentuk jamak dari kata medium yang jika diartikan memiliki arti perantara atau pengantar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda yaitu media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya, sehingga hal ini menjadikan suatu media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Disisi lain, media digunakan sebagai alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, melalui kegiatan inilah media dapat merangsang suatu pemikiran, perhatian, perasan dan minat siswa sehingga memunculkan suatu proses belajar



tersebut terjadi.

Dalam suatu kegiatan proses belajar terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Hal ini karena dua aspek tersebut saling berkaitan adanya pemilihan salah satu metode mengajar tentu mempengaruhi dalam menentukan jenis media pembelajaran yang sesuai. Walau demikian, terdapat aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih media seperti tujuan, jenis tugas, dan respon yang diharapkan dari siswa tersebut setelah pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar.

Dalam dunia pendidikan suatu kurikulum dan pendidikan merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sehingga hal ini lah yang juga menjadi faktor dalam menentukan suatu metode dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan kurikulum terdapat suatu penilaian, penilaian dalam kurikulum saat ini tidak lepas dari tuntutan agar siswa melek (*literate*) dalam berbagai hal seperti melek numerasi, melek sains, melek informasi, melek keuangan dan lainnya. Literasi merupakan hal yang dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari tak terkecuali literasi numerasi.

Berdasarkan kemendikbud (2017), literasi numerasi merupakan suatu kemampuan dalam bidang pengetahuan dan kecakapan dengan menggunakan berbagai variasi angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Lalu, menganalisis suatu informasi dalam berbagai bentuk penyampaian (berupa tabel, diagram, infografis dll).berdasarkan laporan tercatat kualitas pendidikan Indonesia mengalami penurunan walau peringkatnya membaik. Namun skor kompetensi terkait literasi numerasi mengalami penurunan. Sedangkan disisi lain, literasi numerasi ini menjadi pemegang dalam peranan penting untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam menghadapi perkembangan zaman. Selain itu literasi numerasi dapat digunakan untuk memetakan kemampuan minimum peserta didik dalam aspek literasi numerasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan melakukan review literatur kami mengamati secara seksama hasil pembahasan dari tiga jurnal yang berbeda dengan tujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan media ajar dalam meningkatkan literasi numerasi anak. Jurnal yang diterbitkan oleh Latifah, Fitri Puji Rahmawati dengan judul penerapan program calistung untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas rendah di SD. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis menggunakan media calistung yaitu baca tulis hitung dengan memanfaatkan media lain seperti menggunakan kartu huruf, kartu angka, kartu bilangan, dan buku cerita dongeng. Dalam implementasi penelitian tersebut penulis melibatkan kepala sekolah, guru kelas, dan siswa untuk melaksanakan kegiatan tersebut guna melatih kemampuan literasi numerasi siswa kelas rendah. Penulis juga menggunakan metode kontekstual/nyata untuk menerapkan calistung. Adapun hasil pembahasan yang disampaikan penulis dalam kegiatan tersebut yaitu, penerapan program calistung dilaksanakan 4 kali seminggu dengan metode kontekstual/nyata dengan menggunakan media seperti kartu huruf, angka, dan buku cerita. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan membaca, menulis, dan berhitung siswa. Selain itu suasana belajar dibuat santai mungkin dan menyenangkan agar siswa tidak cepat bosan. Dalam penerapannya kendala yang dihadapi guru seperti karakteristik siswa yang beragam ada yang aktif dan pasif, selain itu guru juga harus memahami karakter masing-masing siswa agar dapat menyesuaikan strategi pembelajaran. Adapun peran guru dalam meningkatkan literasi numerasi seperti memberikan bimbingan tambahan kepada siswa yang kesulitan., Menciptakan suasana belajar yang santai dan menyenangkan, Memberikan motivasi dan games untuk menarik minat siswa. (Latifah & Rahmawati, 2022).

Adapun jurnal yang ditulis oleh Sitolongga Harpen, et al., n.d (2023) yang berjudul Penerapan Literasi Numerasi Melalui Kegiatan Pojok Baca di SDN 104241 Syahmad. Dalam penelitian yang dilakukan, penulis membuat media pojok baca untuk meningkatkan literasi numerasi siswa adapun sasaran kegiatan ini yakni kelas I, kelas IV, Kelas V. Sebelum melaksanakan kegiatan, penulis melakukan survey dengan melakukan teknik wawancara kepada sekolah dan guru kelas. Setelah melakukan survey penulis menentukan media yang digunakan untuk bahan literasi numerasi. Adapun media yang digunakan seperti tabel satuan panjang dan waktu, gambar buah 3D dalam bahasa Inggris,



tabel angka dalam bahasa Inggris (1-100), serta tambahan hiasan yang mendukung agar pojok baca lebih menarik dan peserta didik memiliki kemauan yang tinggi untuk belajar. Waktu yang dibutuhkan penulis dalam mengimplementasikan kegiatan ini membutuhkan sekitar 1 minggu. Adapun rincian penjelasan kegiatan yaitu 4 hari digunakan untuk membuat program kerja, dan di hari ke 5 dan 6 menempelkan media yang telah dibuat. Selain itu penulis memanfaatkan waktu yang ada untuk mengajar siswa yang masih kurang dalam berhitung ataupun membaca. Manfaat adanya pojok baca ini dapat dilihat sebagaimana pojok baca ini juga dapat menumbuhkan minat membaca siswa, dan juga dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam kegiatan literasi numerasi. (Silitonga et al., n.d.)

Jurnal yang ditulis oleh Purwaningrum, P.J dkk(2023) yang berjudul Pengembangan Media Buku Matematika Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Buku matematika bergambar merupakan buku yang berisi cerita dengan memuat konten matematika dengan memberikan penampilan sajian gambar yang berwarna-warni, sehingga hal ini diharapkan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar matematika. Adapun konten materi matematika yang ditulis oleh peneliti berkaitan dengan cerita yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa. Adanya buku matematika ini juga diharapkan dapat mendukung penerapan dan penguatan implementasi kurikulum merdeka di sekolah. Adapun tujuan penelitian yang dilakukan penulis yakni untuk menghasilkan produk berupa buku matematika bergambar yang valid dan praktis. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan penelitian yakni dimulai dari studi pendahuluan yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan buku matematika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV kegiatan studi pendahuluan dilaksanakan dengan penyebaran angket kepada ketiga kepala sekolah dan enam guru, observasi, dan wawancara. Setelah melakukan studi pendahuluan peneliti membuat suatu penyusunan produk berupa buku matematika bergambar, adapun produk penelitian yang dikembangkan yakni dengan membuat tahapan model ASSURE yang terdiri atas:

1. Analyse Learner (Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa). Kegiatan analisis kemampuan literasi numerasi siswa dilakukan dengan wawancara kepada guru berdasarkan hasil rapor pendidikan.
2. State Objectives (Menetapkan Tujuan Pembelajaran). Pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam kegiatan penelitian.
3. Select Methode. Pada tahap ini, peneliti melakukan pemilihan terhadap media dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa Sekolah Dasar.
4. Utilize Media or Materials (Memanfaatkan Media atau Media Pembelajaran). Pada tahap ini dilakukan penerapan media pembelajaran berupa buku matematika bergambar.
5. Require Learner Participation (Pelibatan Siswa dalam Proses Belajar). Kegiatan ini berupa pelibatan siswa dalam pembelajaran guna meningkatkan literasi numerasi siswa.
6. Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi). Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan dengan menyebutkan kelebihan maupun kekurangan produk.

Setelah melakukan pengembangan produk penulis melakukan revisi desain dengan memberikan uji kelayakan kepada pakar konten matematika, pakar kebahasaan, dan media pembelajaran dengan tujuan untuk menguji kelayakan dari buku matematika bergambar yang dikembangkan. Setelah produk melakukan revisi selanjutnya produk tersebut akan dilakukan uji coba produk dengan skala terbatas. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu pada uji coba produk skala terbatas ditemukan respon siswa terhadap buku cerita bergambar, serta memberikan nilai positif baik secara kualitas gambar, cetakan, kejelasan materi, dan keterbacaan isi. Dalam uji coba produk disimpulkan bahwa buku matematika bergambar dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. (Ponorogo et al., n.d.)

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, masih terdapat beberapa celah penelitian yang belum dibahas secara komprehensif. Penelitian yang dilakukan oleh Latifah dan Rahmawati (2022) berfokus pada penerapan program CALISTUNG untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas rendah sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum



memanfaatkan media digital interaktif secara sistematis. Penelitian tersebut juga belum mengeksplorasi potensi teknologi digital dalam meningkatkan keterlibatan dan interaksi aktif siswa dalam pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian oleh Silitonga dkk. (2023) mengkaji penerapan literasi dan numerasi melalui kegiatan pojok baca. Strategi yang digunakan berbasis lingkungan belajar fisik dengan aktivitas membaca konvensional. Penelitian ini belum mengintegrasikan media digital interaktif yang dapat mendukung pembelajaran multimodal serta belum memberikan ruang bagi personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

Sementara itu, penelitian oleh Purwaningrum dkk. (2023) mengembangkan media buku matematika bergambar untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Media yang digunakan masih berbentuk cetak dan belum memanfaatkan fitur interaktif seperti animasi, audio, maupun umpan balik otomatis yang tersedia dalam media digital interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan literasi numerasi belum optimal.

Secara umum, ketiga penelitian tersebut masih menekankan penggunaan media konvensional seperti program CALISTUNG, pojok baca, dan buku bergambar. Oleh karena itu, masih terdapat kekosongan penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan media digital interaktif yang mengintegrasikan literasi dan numerasi secara simultan dalam pembelajaran sekolah dasar. Selain itu, belum banyak penelitian yang meneliti secara mendalam bagaimana media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam konteks literasi numerasi.

Jadi, dapat disimpulkan penelitian sebelumnya masih menggunakan media konvensional dan belum mengkaji secara mendalam pemanfaatan media digital interaktif yang mengintegrasikan literasi dan numerasi serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian tersebut, kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan media digital interaktif sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang masih menggunakan media konvensional seperti CALISTUNG, pojok baca, dan buku bergambar. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan literasi dan numerasi secara simultan dalam satu platform media digital interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih terpadu dan kontekstual. Media digital interaktif yang digunakan juga dilengkapi dengan fitur animasi, audio, permainan edukatif, serta umpan balik langsung yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kebaruan lainnya adalah penelitian ini menekankan pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kemandirian belajar melalui penggunaan teknologi digital. Penelitian ini juga menguji efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar, sehingga memberikan kontribusi empiris baru bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan dasar.

Sehingga penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pemanfaatan media digital interaktif yang mengintegrasikan literasi dan numerasi secara simultan, dilengkapi fitur interaktif, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pemanfaatan media digital interaktif yang mengintegrasikan literasi dan numerasi secara simultan dalam pembelajaran sekolah dasar. Integrasi kedua kompetensi tersebut menjadi penting karena literasi dan numerasi merupakan kemampuan dasar yang saling berkaitan dalam memahami informasi serta memecahkan masalah kontekstual. Melalui media digital interaktif, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga langsung mengaitkannya dengan aktivitas berhitung, interpretasi data, dan pemecahan masalah numerik. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual dibandingkan dengan penggunaan media konvensional yang cenderung memisahkan kedua kemampuan tersebut. Penggunaan fitur interaktif seperti animasi dan audio dalam media digital mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Animasi membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sedangkan audio mendukung pemahaman siswa yang memiliki gaya belajar auditori. Selain itu, keberadaan umpan



balik langsung memungkinkan siswa mengetahui kesalahan secara cepat dan memperbaikinya secara mandiri. Fitur ini mendukung pembelajaran yang bersifat student-centered dan mendorong siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Pemanfaatan media digital interaktif juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi terlibat dalam aktivitas eksplorasi, latihan interaktif, dan permainan edukatif yang terintegrasi dengan materi literasi numerasi. Keterlibatan aktif tersebut berpengaruh pada meningkatnya konsentrasi, partisipasi, serta keinginan siswa untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Selain meningkatkan keterlibatan, media digital interaktif juga berpotensi meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Melalui penyajian materi yang terintegrasi dan interaktif, siswa dapat memahami teks, menginterpretasikan informasi, serta menerapkannya dalam konteks numerik secara langsung. Pembelajaran yang demikian mendorong siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan menyelesaikan masalah berbasis situasi nyata. Oleh karena itu, penggunaan media digital interaktif tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Secara keseluruhan, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media digital interaktif yang mengintegrasikan literasi dan numerasi dalam satu pembelajaran terpadu, dilengkapi fitur interaktif, serta diuji efektivitasnya terhadap keterlibatan dan kemampuan siswa. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar secara lebih efektif dan menarik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan yang dapat diambil yaitu Penelitian ini mengkaji penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar berdasarkan analisis literatur dari beberapa jurnal. Media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana komunikasi, baik tercetak maupun audio visual, yang dapat merangsang minat, perhatian, dan pemikiran siswa dalam proses belajar. Pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan, jenis tugas, dan respons siswa yang diharapkan, sehingga media menjadi alat bantu yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Literasi numerasi, sebagaimana didefinisikan oleh Kemendikbud (2017), mencakup kemampuan menggunakan angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari dan menganalisis informasi dalam berbagai format. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun peringkat pendidikan Indonesia meningkat, kualitas literasi numerasi masih mengalami penurunan. Literasi numerasi menjadi aspek penting untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dan memetakan kemampuan minimum peserta didik.

Tiga jurnal yang ditinjau memberikan wawasan berbeda tentang penerapan media dalam meningkatkan literasi numerasi. Pertama, penelitian Latifah dan Rahmawati menggunakan program calistung (baca, tulis, hitung) dengan media seperti kartu huruf, kartu angka, dan buku cerita. Metode kontekstual digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang santai dan menyenangkan, meskipun terdapat kendala seperti karakteristik siswa yang beragam. Kedua, penelitian Sitolongga et al. menggunakan media pojok baca dengan bahan seperti tabel satuan, gambar buah 3D, dan tabel angka dalam bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi numerasi siswa. Pojok baca ini dirancang untuk menarik minat siswa dan mendorong kegiatan membaca serta berhitung. Kegiatan ini menunjukkan manfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa. Ketiga, penelitian Purwaningrum et al. mengembangkan buku matematika bergambar yang mengintegrasikan konten matematika dalam cerita kehidupan sehari-hari. Buku ini dikembangkan melalui model ASSURE yang melibatkan analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pemilihan metode, penerapan media, pelibatan siswa, dan evaluasi. Uji coba produk menunjukkan bahwa buku ini efektif meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dengan respons positif terhadap kualitas isi dan visualnya. Secara keseluruhan,



penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan media yang relevan dan menarik untuk mendukung peningkatan literasi numerasi siswa, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif yang mengintegrasikan literasi dan numerasi secara simultan mampu memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar. Media digital interaktif dengan fitur animasi, audio, serta umpan balik langsung dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif, termotivasi, dan fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, integrasi literasi dan numerasi dalam satu media pembelajaran membantu siswa memahami informasi secara lebih komprehensif dan menerapkannya dalam pemecahan masalah kontekstual. Hal ini berdampak pada meningkatnya kemampuan literasi numerasi siswa, serta mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar. Dengan demikian, media digital interaktif terbukti efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar.

Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada siswa. Media digital interaktif seperti aplikasi pembelajaran, multimedia interaktif, permainan edukatif, serta platform pembelajaran daring mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui berbagai fitur visual, animasi, simulasi, dan aktivitas interaktif.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, minat membaca, serta pemahaman konsep siswa. Dalam pembelajaran literasi, media digital membantu siswa mengakses berbagai sumber bacaan yang lebih variatif serta meningkatkan kemampuan memahami informasi secara lebih mendalam. Sementara itu, dalam pembelajaran numerasi, media digital mampu membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak melalui visualisasi, simulasi, dan aktivitas berbasis permainan sehingga konsep menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Selain itu, media digital interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara eksploratif dan mandiri melalui fitur latihan soal interaktif serta umpan balik otomatis yang membantu siswa memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman konsep. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran juga dapat mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan literasi digital.

Namun demikian, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah, kemampuan literasi digital guru yang masih beragam, akses internet yang belum merata, serta potensi distraksi penggunaan perangkat digital oleh siswa. Oleh karena itu, integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran perlu didukung oleh berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, dan guru melalui penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai serta peningkatan kompetensi digital pendidik.

Dengan dukungan yang optimal, pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anwas, O. M. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 22(1), 1–15.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Hidayat, R. A., Wijayanto, Z., & Utama, S. (2024). Digital Media Innovation for Enhancing Numeracy Literacy in Elementary Schools. *Profesi Pendidikan Dasar*, 26-39.
- Kartikasari, M., Fitriana, L., & Nurhasanah, F. (2025). Using Interactive Teaching Materials to



- Improve Indonesian Students' Numeracy Skills: A Systematic Literature Review. *Jurnal Varidika*, 1-13.
- Kemdikbud. (2021). *Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kitchenham, B., Brereton, P., & Budgen, D. (2020). Evidence-based software engineering and systematic literature reviews. *Information and Software Technology*, 122, 106–150.
- Latifah, L., & Rahmawati, F. P. (2022). Penerapan program CALISTUNG untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5021-5029.
- Nabela, S. J., & Agustine, P. C. (2024). Development of Digital Teaching Material Based on Numeracy For 4th Class Primary School. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 5(1), 1-6.
- Purwaningrum, J. P., Kusmanto, A. S., Ahyani, L. N., & Purwoko, R. Y. (2023). Pengembangan media buku matematika bergambar untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas iv sekolah dasar. *Edupedia*, 7(2), 183-199.
- Putri, R. I., & Zulkardi. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis teknologi digital untuk meningkatkan numerasi siswa. *Journal on Mathematics Education*, 10(2), 187–198.
- Ramadhani, R. P., Setyowati, R. N., & Kristanto, A. (2024). Use of interactive multimedia to improve digital literacy in elementary schools. *International Journal of Emerging Research and Review*, 2(2), 000058-000058.
- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Insights from a systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 615-629.
- Sari, N., & Prasetyo, Z. (2020). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(3), 234–245.
- Silitonga, H., Manalu, S., Manalu, S., Tarihoran, T., Lumbangaol, M., Sianipar, D., & Siahaan, I. (2023). Penerapan literasi dan numerasi melalui kegiatan pojok baca di SD Negeri 104241 Syahmad. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 73-78.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2020). *Digital Learning for Education*. Paris: UNESCO Publishing.
- Utami, D. F., Sutikno, P. Y., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). A Literature Review on the Effectiveness of Interactive Media in Elementary School Science Learning. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 7(2), 157-180.
- Warta, I. W., Kristiantari, M. G. R., & Agustika, G. N. S. (2025). Integrating Digital Technology in Education: The Effectiveness of Mobile Games in Numeracy Learning. *Journal Analytica Islamica*, 14(2), 1236-1246.
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on conducting a systematic literature review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.