

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI DAN NUMERASI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA SD KELAS RENDAH

Dek Ngurah Laba Laksana

Program Studi PGSD, STKIP Citra Bakti, Ngada, NTT
laba.laksana@citrabakti.ac.id

Article History

Received: 19 Januari 2024, Accepted: 07 Maret 2024, Published: 02 April 2024

Abstrak

Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya literasi dan numerasi. Karena fokus pada aspek ini, permintaan akan media pembelajaran yang mendukung literasi dan numerasi semakin meningkat. Untuk itu dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media pembelajaran literasi dan numerasi khususnya media pembelajaran berbasis budaya lokal untuk siswa sekolah dasar kelas rendah. Pengembangan media menggunakan model pengembangan 4D. Produk hasil pengembangan diuji kelayakannya melalui ahli yang meliputi uji ahli media dan desain pembelajaran. Penilaian ahli menggunakan instrumen angket penilaian media dan desain pembelajaran. Data hasil uji coba kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil pengembangan memperlihatkan telah dihasilkan lima media literasi dan lima media numerasi. Hasil penilaian ahli kualitas media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menurut ahli media dan desain pembelajaran ada pada kategori sangat baik. Selain itu, ahli juga menyatakan media layak untuk digunakan untuk pembelajaran aspek literasi dan numerasi. Dengan adanya media baru ini, harapannya kebutuhan akan media dalam pembelajaran dapat terpenuhi secara efektif.

Kata Kunci: budaya lokal; media literasi; media numerasi; media pembelajaran

Abstract

Learning within the Merdeka Curriculum emphasizes the importance of literacy and numeracy. As a result of this focus, there is an increasing demand for instructional media that support literacy and numeracy. Therefore, this research aims to develop literacy and numeracy instructional media, particularly those rooted in local culture, for low-grade elementary school students. The development of media utilizes the 4D development model. The resulting products are assessed for their suitability by experts, including media and instructional design experts. Expert evaluations employ media and instructional design assessment questionnaires. Trial data are then analyzed descriptively. The development results indicate the creation of five literacy media and five numeracy media. Assessment of media quality by experts shows that the developed media falls into the category of excellent according to media and instructional design experts. Furthermore, the experts also affirm the suitability of the media for literacy and numeracy instruction. With the introduction of these new media, it is hoped that the need for instructional media can be effectively met.

Keyword: learning media; literacy media; local culture; numeracy media

To cite this article:

Laksana, D.N.L. (2024). Pengembangan media pembelajaran literasi dan numerasi berbasis budaya lokal untuk siswa sd kelas rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–23. doi: [10.17977/um038v7i12024p012](https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012)

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik, terutama di tengah kemajuan teknologi dan perubahan dinamika masyarakat. Kini, kebutuhan akan literasi dan numerasi menjadi prioritas yang semakin mendesak. Tak hanya berkaitan dengan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, literasi dan numerasi juga memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap konteks budaya lokal. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran literasi dan numerasi yang menitikberatkan pada nilai-nilai budaya lokal, khususnya untuk siswa sekolah dasar kelas rendah.

Media pembelajaran yang didasarkan pada budaya lokal untuk mengembangkan literasi dan numerasi pada siswa sekolah dasar menawarkan sejumlah keunggulan yang dapat memperkaya proses pembelajaran. Keunggulan-keunggulan tersebut meliputi relevansi kontekstual, motivasi belajar, pengembangan identitas dan kepedulian budaya, penguatan keterampilan hidup, dukungan partisipasi komunitas, dan pengembangan multibudaya (Bunga, Laksana, & Kaka, 2022; Laksana dkk., 2023).

Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis budaya lokal untuk pengembangan literasi dan numerasi, siswa memiliki kesempatan untuk mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman dan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan ini juga berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan merujuk pada kearifan lokal dan nilai-nilai budaya yang akrab bagi mereka. Lebih lanjut, menyajikan materi pembelajaran dalam konteks budaya lokal dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa, melibatkan elemen-elemen yang dekat dengan kehidupan mereka (Wero, Laksana, dan Lawe, 2021).

Media pembelajaran berbasis budaya lokal juga dapat mendorong pengembangan identitas siswa melalui penghargaan dan promosi terhadap budaya lokal mereka. Hal ini dapat membangun rasa kepedulian terhadap warisan budaya dan lingkungan sekitar. Sementara itu, pengajaran keterampilan literasi dan numerasi yang bermakna dan terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa membantu mereka mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi dunia nyata (Laksana dkk., 2019).

Selain itu, pendekatan ini membuka peluang untuk melibatkan komunitas lokal dalam proses pembelajaran, yang dapat memperkuat hubungan antara sekolah, siswa, dan lingkungan sekitarnya. Ini juga mendorong kontribusi positif komunitas terhadap pendidikan anak-anak mereka. Media pembelajaran berbasis budaya lokal membuka wawasan siswa terhadap keragaman budaya, mempersiapkan mereka untuk hidup dalam masyarakat yang multikultural, dan memberikan dasar untuk pemahaman yang lebih mendalam tentang perbedaan dan persamaan budaya (Saripudin, Abdulkarim, dan Komalasari, 2018).

Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi semakin relevan. Pengembangan media memungkinkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran literasi dan numerasi. Media interaktif dan menarik dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran media yang menarik dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Laksana dkk., 2019).

Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan konteks budaya lokal, memastikan bahwa materi pembelajaran memiliki relevansi yang lebih besar dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan penerimaan konsep literasi dan numerasi (Litkowski dkk., 2020; Siregar, Sinaga, dan Syahputra, 2021). Setiap siswa memiliki gaya pembelajaran yang

berbeda. Pengembangan media memungkinkan penyediaan berbagai jenis materi dan pendekatan pembelajaran, sehingga dapat menyesuaikan dengan beragam gaya dan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang terukur dan dapat dievaluasi dengan lebih efektif. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat menyediakan alat untuk memantau dan mengukur kemajuan siswa secara lebih rinci (Charlina dkk., 2022; Laksana dkk., 2024). Media pembelajaran dapat memberikan siswa keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, tidak hanya terbatas pada literasi dan numerasi, tetapi juga pada keterampilan yang diperlukan dalam era digital, seperti keterampilan teknologi dan literasi media. Media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang kontinu dan konsisten di luar ruang kelas, mendukung kesinambungan pembelajaran di berbagai konteks (Liswati, Yuniarti, dan Sakinah, 2021).

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor di atas, pengembangan media untuk aspek literasi dan numerasi di sekolah dasar menjadi strategi yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan persiapan siswa menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah. Selain itu, dengan memanfaatkan keunggulan-keunggulan ini, media pembelajaran berbasis budaya lokal menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar kelas rendah, sekaligus memperkaya pengalaman pembelajaran mereka. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode pengajaran yang efektif, tetapi juga pada relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa (Laksana dkk., 2019). Dalam kerangka ini, pengembangan media pembelajaran menjadi langkah penting guna memenuhi kebutuhan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan 4D, yang melibatkan langkah-langkah pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penilaian. Kajian ini akan difokuskan pada penerapan media pembelajaran literasi dan numerasi yang berakar pada budaya lokal di tingkat sekolah dasar kelas rendah. Proses pengembangan media ini mencakup uji kelayakan oleh ahli dalam bidang konten dan desain, serta melibatkan uji coba skala kelompok kecil di Sekolah Dasar di Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada.

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran literasi dan numerasi di tingkat sekolah dasar, khususnya melalui pemanfaatan media yang berbasis pada nilai-nilai budaya lokal.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D. Model pengembangan 4D adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Model ini mengacu pada empat tahap utama yang harus diikuti selama proses pengembangan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan evaluate (penilaian).

Tabel 1. Instrumen Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator
1	Efektif dan efisien
2	<i>Reliable</i>
3	<i>Maintainable</i>
4	Usabilitas
5	Ketepatan pemilihan bahan
6	Kompatibilitas
7	Pemaketan
8	<i>Reusable</i>
9	Kontestual
10	Daya tarik

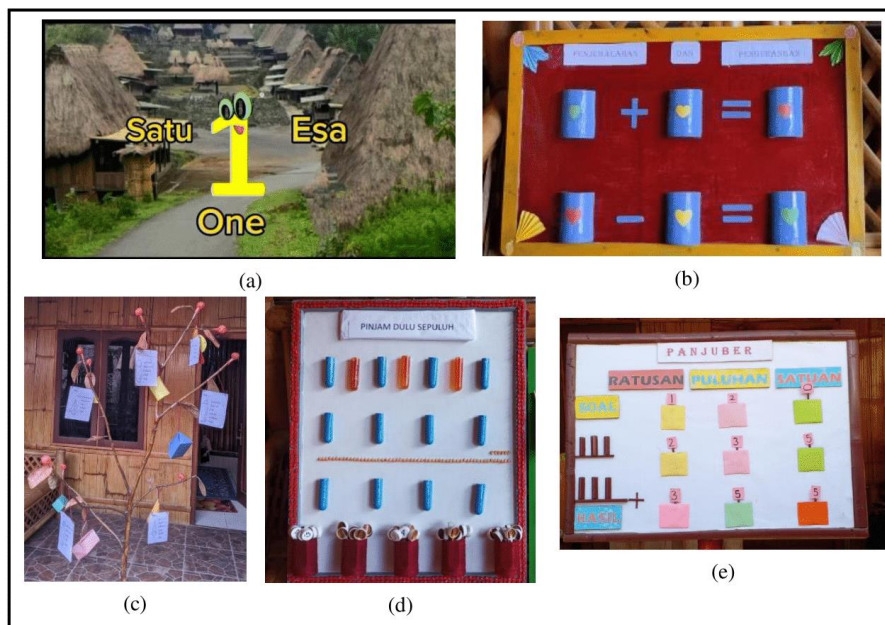
Untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan, peneliti menggunakan dua instrumen ahli, yaitu instrumen ahli media pembelajaran dan instrumen ahli desain pembelajaran. Instrumen uji ahli media pembelajaran digunakan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Penilaian media fokus pada aspek fisik, penggunaan, dan pengelolaan media. Indikator sesuai fokus tersebut disajikan pada Tabel 1.

Instrumen uji ahli desain pembelajaran digunakan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Penilaian desain media fokus pada aspek penggunaan media dalam pembelajaran serta kaitannya dengan perencanaan pembelajaran. Indikator sesuai fokus tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Instrumen Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

No	Indikator
1	Kejelasan tujuan pembelajaran
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum
3	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
4	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran
5	Relevansi media pembelajaran
6	Memberikan motivasi belajar
7	Kesesuaian media dengan strategi pembelajaran
8	Kesesuaian media dengan aktivitas belajar
9	Kemudahan langkah-langkah pembelajaran
10	Urutan pembelajaran
11	Pemberian contoh dan diskusi
12	Alat penilaian pembelajaran
13	Pembelajaran yang kontekstual dan multibudaya
14	Umpan balik pembelajaran
15	Kelengkapan perencanaan pembelajaran

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Data ahli media dan desain pembelajaran untuk media literasi dan numerasi disajikan dalam bentuk tabel. Data tersebut kemudian dianalisis secara mendalam untuk mengetahui sejauh mana kualitas media dikaitkan dengan aspek literasi dan numerasi serta kaitannya dengan budaya lokal setempat.



Gambar 1. Media Numerasi (a) Media Elektronik “*Sound the Number*”), (b) Media KUTAMBU, (c) Media Pohon Numerasi, (d) Media PANJUBER, dan (e) Media Pinjam Dulu Sepuluh

HASIL

Media yang dikembangkan adalah media berbasis budaya lokal untuk aspek literasi dan numerasi siswa SD kelas rendah. Media aspek numerasi yang dikembangkan antara lain adalah media PANJUBER (Papan Penjumlahan Bersusun), media “Sound the Number”, Pohon Numerasi “Bangun Ruang”, Media “Pinjam Dulu Sepuluh”, dan Media KUTAMBU (Kurang Tambah Bambu). Gambar media disajikan pada Gambar 1. Sedangkan penggunaan media numerasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Penggunaan Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Aspek Numerasi Siswa SD Kelas Rendah

No	Nama Media	Deskripsi Penggunaan Media
1	Media PANJUBER (Papan Penjumlahan Bersusun)	Media pembelajaran ini menggunakan stik angka yang mewakili bilangan satuan, puluhan, dan ratusan yang terbagi dalam tiga kotak. Kotak pertama mewakili bilangan satuan, kotak kedua mewakili puluhan, dan kotak ketiga mewakili ratusan. Misalnya, untuk menjumlahkan 132 dengan 120, stik angka 132 dipindahkan ke kotak yang sesuai, dengan stik angka 1 ke kotak satuan, stik angka 3 ke kotak puluhan, dan stik angka 2 ke kotak ratusan, demikian pula dengan stik angka 120. Hasil penjumlahan dari $132 + 120$ adalah 252.
2	Media Elektronik “Sound the Number”	Guru menggunakan media “Sound the Number” dengan menampilkan angka 1-20. Setelah itu, guru meminta siswa untuk memperhatikan video pembelajaran dengan seksama. Guru kemudian memutar video “Sound the Number” yang menampilkan penyebutan angka 1-20, dan siswa diminta untuk mengulangi angka-angka tersebut secara lisan setelahnya.
3	Pohon Numerasi “Bangun Ruang”	Media pohon numerasi bangun ruang dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar bangun ruang seperti kubus, balok, prisma, piramida, dan lainnya. Setiap bagian pohon mewakili satu jenis bangun ruang, memungkinkan siswa untuk menyentuh, meraba, dan melihat bentuk masing-masing secara langsung. Selain itu, pohon numerasi juga dapat digunakan untuk menunjukkan sifat-sifat bangun ruang seperti jumlah rusuk, jumlah sudut, dan karakteristik lainnya.
4	Media “Pinjam Dulu Sepuluh”	Sebagai contoh, guru memberikan soal sebagai berikut: "Hasil panen jagung di kampung Koli pada tahun 2022 sebanyak 8.570 kg. Jagung ini dijual di pasar Malanusa sebanyak 1.289 kg. Berapa kilogram sisa jagung di kampung Koli?" Guru kemudian membimbing siswa dalam menyelesaikan soal dengan langkah-langkah berikut: (a) Memasukkan stik angka 8, 5, 7, 0, pada botol kiko berwarna biru di deretan atas. (b) Memasukkan stik angka 1, 2, 8, 9, pada botol kiko berwarna biru di deretan tengah. (c) Memulai operasi pengurangan dimulai dengan angka paling belakang, yaitu angka nol dikurangi angka sembilan. Karena angka nol tidak dapat dikurangi angka sembilan, siswa meminjam sepuluh dari angka yang berada di depannya. (d) Sepuluh yang dipinjam dilambangkan dengan stik angka satu dan diletakkan pada botol kiko berwarna orange. Sehingga angka nol menjadi sepuluh dan angka tujuh diganti dengan angka enam karena telah meminjam. (e) Melakukan pengurangan dan hasil pengurangan disimpan pada deretan botol kiko di sebelah bawah garis datar.
5	Media KUTAMBU (kurang tambah bambu)	Guru memberikan contoh soal cerita, seperti Gery membeli 10 kue dan 5 permen. Untuk menyelesaikan soal ini, media penjumlahan dan pengurangan yang digunakan terdiri dari 50 stik. Di dalam satu bambu terdapat 10 stik bambu, dan di bambu lainnya terdapat 5 stik bambu. Kemudian, stik-stik tersebut dijumlahkan. Sehingga, hasil penjumlahan dari 10 kue ditambah dengan 5 permen adalah 15.

Media aspek literasi yang dikembangkan antara lain adalah Media Ana Bajawa *In English*, Media 3G (Geser Geser Gambar), Media Roda Baca Putar, Pohon literasi, dan Media Elektronik

“*Three Language of Human Body*”. Gambar media literasi disajikan pada Gambar 2. Sedangkan penggunaan media literasi disajikan pada Tabel 5



Gambar 2 Media Literasi (a) Media 3G, (b) Media Elektronik “*Three Language of Human Body*”, (c) Media *Ana Bajawa In English*, (d) Media Roda Baca Putar, dan (e) Media Pohon Literasi

Media numerasi dan literasi yang telah dihasilkan, lalu diuji kualitasnya dengan melibatkan ahli media dan desain pembelajaran. Ahli media dan desain yang dilibatkan sebanyak 20 ahli yang merupakan guru dengan pengalaman minimal 5 tahun. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut secara rata-rata untuk ahli media sebesar 93,6 dengan kategori sangat baik dan ahli desain sebesar 90,6 dengan kategori sangat baik. Selengkapnya penilaian ahli disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Penilaian Ahli Media Literasi dan Numerasi

No	Nama Media	ahli media	ahli desain
1	Media PANJUBER (Papan Penjumlahan Bersusun)	90	98
2	Media Elektronik “ <i>Sound the Number</i> ”	96	92
3	Pohon Numerasi “Bangun Ruang”	86	80
4	Media “Pinjam Dulu Sepuluh”	96	97
5	Media KUTAMBU (kurang tambah bambu)	100	80
6	Media <i>Ana Bajawa In English</i>	86	87
7	Media 3G (Geser Geser Gambar)	98	93
8	Media Roda Baca Putar	92	96
9	Pohon literasi	94	85
10	Media Elektronik “ <i>Three Language of Human Body</i> ”	98	98
	Rerata	93,6	90,6
	Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 5. Penggunaan Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran untuk Pengembangan Aspek Literasi Siswa SD Kelas Rendah

No	Nama Media	Deskripsi Penggunaan Media
1	Media <i>Ana Bajawa In English</i>	Guru menyiapkan alat peraga yaitu media “Ana Bajawa In English” di kelas, guru mengajak siswa untuk mengamati gambar media yang telah disiapkan kosakata nama anggota tubuh dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dengan cara membuka lembar kosakata pada lembar pertama dalam bahasa Indonesia dan lembar kedua bahasa Inggris. Siswa diharapkan mampu membaca dan melafalkan kosa kata bahasa Inggris dengan baik dan benar.
2	Media 3G (Geser Geser Gambar)	<p>Penggunaan media 3G melibatkan menggeser gambar ke kiri atau ke kanan untuk menampilkan huruf atau abjad yang sesuai. Sebagai contoh:</p> <p>Guru: "Anak-anak, coba perhatikan gambar yang ibu tunjukkan. Apa jenis hewan dari gambar ini?"</p> <p>Siswa: "Gambar ayam, Bu."</p> <p>Guru: "Ya, benar sekali. Kata 'ayam' diawali dengan huruf apa?"</p> <p>Siswa: "Huruf A, Bu." (Guru menggeser gambar hewan ayam ke kiri atau ke kanan untuk menampilkan abjad A.)</p> <p>Guru: "Baik sekali, anak-anak. Bentuk huruf dari abjad A seperti ini." (Guru menunjukkan abjad A sebagai contoh.)</p>
3	Media Roda Baca Putar	Guru memperlihatkan kepada anak-anak media “Roda Baca” yang digunakan untuk belajar huruf abjad. Anak-anak diajak untuk memutar roda pada media roda baca untuk menemukan huruf konsonan. Setelah roda berhenti, anak-anak diminta untuk menyebutkan huruf abjad yang muncul pada bagian roda baca yang ditunjukkan oleh anak panah. Sebagai contoh, anak panah menunjukkan huruf "S". Kemudian guru memutar roda baca lagi untuk menentukan huruf vokal, dan anak panah menunjukkan huruf "e". Setelah itu, guru menggabungkan huruf konsonan dan vokal menjadi ejaan "Se". Guru memberikan contoh kata yang dimulai dengan huruf konsonan "S", misalnya "Semangka", dan anak-anak diminta untuk meneja kata tersebut.
4	Pohon literasi	Pohon Literasi berbentuk jambu kering disusun secara berurutan dari huruf abjad A-Z dan suku kata. Guru menyebutkan abjad dan suku kata sambil menunjukkannya kepada anak-anak untuk memperjelas. Setelah itu, peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati media pohon literasi dan menyebutkan abjad serta membaca suku kata yang ditunjukkan melalui media tersebut. Selanjutnya, anak-anak diberi kesempatan untuk menceritakan pengalaman mereka saat menggunakan media pohon literasi.
5	Media Elektronik “ <i>Three Language of Human Body</i> ”	Media dalam pembelajaran memiliki berbagai bentuk, seperti gambar, audio, video, dan interaktif digital. Penggunaan media ini dapat membantu memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan motivasi siswa, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, media juga dapat memperkaya presentasi materi dan memberikan variasi dalam gaya pengajaran. Hal ini memungkinkan siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk lebih mudah memahami informasi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media telah terbukti sangat efektif untuk mendukung pembelajaran literasi dan numerasi. Media pembelajaran yang berakar pada budaya lokal memperoleh penilaian sangat baik dari para ahli. Menurut ahli konten, media tersebut dinilai baik, sementara ahli desain menyatakan bahwa media tersebut sangat layak digunakan untuk pembelajaran literasi dan numerasi dengan penilaian sangat baik. Media hasil pengembangan terdiri dari berbagai jenis, termasuk media untuk pengembangan literasi dan media untuk aspek numerasi.

Penelitian dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan yang signifikan akan media pembelajaran literasi dan numerasi. Dalam konteks kurikulum merdeka, diakui bahwa literasi dan numerasi memiliki peran sentral dalam pembentukan pemahaman dan pengetahuan siswa. Langkah selanjutnya melibatkan uji kelayakan melalui penilaian ahli, yang mencakup uji media dan uji desain. Hasil positif dari ahli menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas baik dari segi isi, fisik, maupun desain.

Pengembangan media pembelajaran literasi dan numerasi berbasis budaya lokal untuk siswa SD kelas rendah merupakan langkah penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dengan mempertimbangkan kurikulum merdeka yang menekankan pada kedua aspek tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi model bagi pengembangan sumber daya pembelajaran lokal di berbagai daerah, memperkuat identitas budaya siswa sambil meningkatkan pemahaman literasi dan numerasi (Saripudin, Abdulkarim, dan Komalasari, 2018).

Pengembangan media pembelajaran untuk literasi dan numerasi di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Atmojo, Lukitoaji, & Noormiyanto, 2021). Media pembelajaran yang efektif tidak hanya mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, tetapi juga memfasilitasi guru untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik bagi siswa. Dengan menggunakan pendekatan multimedia, keberagaman gaya belajar siswa dapat disesuaikan, sementara unsur budaya lokal dapat diintegrasikan untuk membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik. Selain itu, media pembelajaran membantu meningkatkan motivasi siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, dan merangsang keterampilan berpikir kritis siswa melalui konten yang menantang (Rothman & McMilan, 2003; Satriana dkk., 2022).

Dengan menyajikan materi secara lebih jelas dan konkret, media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep literasi dan numerasi dengan lebih baik (Nafi'a, Kuswandi, dan Wedi, (2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global, memperkuat keterampilan dasar yang esensial untuk kehidupan modern. Pentingnya juga terletak pada integrasi budaya lokal, yang tidak hanya membangun identitas siswa tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran untuk literasi dan numerasi di SD menjadi landasan yang kuat dalam memberikan dampak positif pada pembelajaran dan pencapaian belajar siswa (Frank dkk., 2021; Ria, Awe, dan Laksana, 2023).

Pentingnya mengembangkan media pembelajaran untuk literasi dan numerasi di sekolah dasar dapat dijustifikasi oleh sejumlah penelitian yang relevan. Dalam penelitian oleh Clark dan Mayer (2016), disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya media yang interaktif dan multimedia, dapat secara signifikan meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep. Dalam penelitian tersebut juga diketahui bahwa media pembelajaran menjadi jembatan dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya terkait dengan pemahaman konsep.

Temuan ini memberikan landasan kuat bahwa pengembangan media pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif pada efektivitas pembelajaran literasi dan numerasi di tingkat dasar. Sementara itu, studi oleh Ainley dan Ainley (2011) menyoroti pentingnya motivasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan budaya lokal, seperti yang telah didukung oleh peningkatan partisipasi dan ketertarikan siswa, dapat diidentifikasi sebagai bukti sah dalam mendukung gagasan tentang dampak positif media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa (Bunga, Laksana, dan Kaka, 2022; Dhiku, Laksana, dan Wau, 2023; Laksana, dkk., 2023).

Kajian penelitian yang menitikberatkan pada pentingnya keterampilan berpikir kritis, seperti yang diuraikan oleh Facione (2015; Ennis 2011; Hasibuan, Saragih, dan Amry, 2019; Sarnely dan Mahmuddin, 2019) menyatakan bahwa literasi dan numerasi tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep dasar, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang untuk merangsang keterampilan ini dapat memberikan kontribusi signifikan pada pembelajaran efektif literasi dan numerasi. Tambahan pula, studi oleh Gay (2018; Charlina dkk., 2022) memberikan pandangan tentang pengintegrasian elemen budaya lokal dalam pembelajaran dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa serta memperkaya pengalaman belajar mereka.

Akhirnya, fokus pada keberagaman gaya belajar, sebagaimana dibahas oleh Gardner (2006), menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang memperhitungkan berbagai gaya belajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran literasi dan numerasi berbasis budaya lokal di SD tidak hanya penting, tetapi juga dapat memberikan dampak positif pada motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman siswa (Laksana dkk., 2019; Laksana dkk., 2024).

Pemanfaatan berbagai media dalam proses pembelajaran kini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan modern. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, guru memiliki akses yang lebih besar untuk memanfaatkan beragam media seperti gambar, audio, video, dan digital interaktif (DeCoito & Richardson, 2016). Penelitian mengenai penggunaan media ini memberikan wawasan penting tentang efektivitas penerapannya dalam pembelajaran. Media tidak hanya membantu dalam memfasilitasi pemahaman konsep, namun juga meningkatkan motivasi siswa. Gambar, diagram, dan grafik dapat mengilustrasikan konsep-konsep yang kompleks secara visual, sementara audio dan video dapat memperjelas materi yang sulit dipahami melalui tulisan. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Smith dkk., 2016).

Penggunaan media juga menghadirkan variasi dalam penyampaian materi dan menciptakan beragam gaya pengajaran, yang sangat penting mengingat perbedaan gaya belajar di antara siswa. Beberapa siswa lebih responsif terhadap gambar dan visual, sementara yang lain lebih suka belajar melalui audio atau interaksi langsung. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, guru dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individu siswa. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif (Prasetya, Ulfa, & Susilaningih, 2023). Dengan media, pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks atau ceramah guru, melainkan menjadi lebih interaktif dan terlibat. Siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi dengan teman-teman mereka, dan menyelami materi lebih dalam melalui media interaktif (Shabiralyani dkk., 2015).

Penggunaan berbagai jenis media dalam proses pembelajaran tidak hanya menunjukkan pentingnya inovasi dalam pendekatan belajar-mengajar, tetapi juga memperkuat pengembangan kemampuan literasi dan numerasi siswa SD. Dengan memanfaatkan media seperti gambar, audio, video, dan interaktif digital, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika dan bahasa, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi mereka (Kustini, Herlinawati, & Indrasary, 2020). Gambar dan visualisasi membantu siswa memperkuat keterampilan membaca dan memahami informasi, sementara audio dan video meningkatkan kemampuan mendengarkan dan mengaitkan informasi secara kontekstual (Suganda, 2022). Di samping itu, media interaktif digital memperluas ruang lingkup pembelajaran dengan memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif, menguji pengetahuan mereka melalui permainan dan

simulasi, yang pada akhirnya berkontribusi pada perkembangan keterampilan numerasi mereka (Novita & Herman, 2021).

Dengan memanfaatkan media dengan cerdas, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan dinamis bagi siswa SD, yang memberikan dasar yang kokoh dalam literasi dan numerasi, yang sangat penting bagi keberhasilan akademis dan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa, membantu mereka mencapai potensi belajar mereka secara optimal (Susanti, 2022).

SIMPULAN

Media pembelajaran literasi dan numerasi menjadi sangat penting, terutama karena Kurikulum Merdeka menekankan pada kedua aspek tersebut. Dalam menjawab kebutuhan ini, penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran literasi dan numerasi yang berakar pada budaya lokal untuk siswa SD kelas rendah. Produk yang dihasilkan telah diuji kelayakannya melalui penilaian ahli, termasuk uji materi/konten, uji desain, dan ujicoba skala kecil di SD. Hasil analisis menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat penilaian baik dari ahli konten, dan ahli desain menyatakan bahwa media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Ujicoba terhadap siswa juga menunjukkan bahwa media ini tidak hanya memiliki kualitas yang baik, tetapi juga mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada peningkatan literasi dan numerasi siswa SD, sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka melalui pendekatan berbasis budaya lokal.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainley, M., & Ainley, J. (2011). Student engagement with science in early adolescence: The contribution of enjoyment to students' continuing interest in learning about science. *Contemporary Educational Psychology*, 36(1), 4-12.
- Atmojo, S.E., Lukitoaji, B.D., & Noormiyanto, F. (2021). Thematic learning based on local culture in implementing national character values in inclusive referral elementary school. *Jurnal Kependidikan*. 7 (4). 845-856. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i4.4256>
- Bunga, K. W., Laksana, D. N. L., & Kaka, P. W. (2022). Analisis kebutuhan sumber belajar berbasis budaya lokal bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 248-255. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.660>
- Charlina, C., Septyanti, E., Mustika, T.P., & Rahmi, A. (2022). Electronic module as learning needs to write exposition texts for junior high school students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 219-225. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20402>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- DeCoito, I., & Richardson, T. (2016). Using Technology to Enhance Science Literacy, Mathematics Literacy, or Technology Literacy: Focusing on Integrated STEM Concepts in a Digital Game. In M. J. Urban & D. A. Falvo (Eds.), *Improving K-12 STEM Education Outcomes through Technological Integration* (pp. 1–22). IGI Global. <https://doi.org/https://doi.org/10.4018/978-1-4666-9616-7.ch001>
- Dhiku, D. D., Laksana, D. N. L., & Wau, M. P. (2023). Studi kelayakan konten dan desain : Bahan ajar multilingual berbasis konten dan konteks budaya lokal etnis ngada untuk siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 368-375. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.813>

- Ennis, R. H. (2011). The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities. *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines*, 26 (1), 4-18. <https://doi.org/10.5840/inquiryctnews20112613>
- Facione, P. A. (2015). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Insight Assessment.
- Frank, G. Y., Quanjiang, G., Michael, L., Chun, L., & Chuang, W. (2021). Developing literacy or focusing on interaction: New Zealand students' strategic efforts related to Chinese language learning during study abroad in China. *System*, 98, 102462. <https://doi.org/10.1016/j.system.2021.102462>
- Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences: New horizons*. Basic Books.
- Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice*. Teachers College Press.
- Hasibuan, A.M., Saragih, S., & Amry, Z. (2019). Development of learning materials based on realistic mathematics education to improve problem solving ability and student learning independence. *International Electronic Journal of Mathematics Education*. 14 (1). 243-252. <https://doi.org/10.29333/iejme/4000>
- Kustini, S., Herlinawati, & Indrasary, Y. (2020). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa inggris untuk meningkatkan keterampilan multiliterasi. *Intekna*, 20(2), 85-94.
- Laksana, D. N. L., Lawe, Y. U., Ngura, E. T., Kata, F., & Mugi, E. (2023). Analisis kebutuhan bahan ajar untuk pembelajaran baca tulis kelas rendah berbasis bahasa ibu dengan muatan budaya lokal nagekeo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 45-56. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1495>
- Laksana, D. N. L., Seso, M. A., & Riwu, I. U. (2019). Content and flores cultural context based thematic electronic learning materials: Teachers and students' perception. *European Journal of Education Studies*, 5(9), 145-155. <http://dx.doi.org/10.46827/ejes.v0i0.2211>
- Laksana, D.N.L., Kua, M.Y., Sudatha, I.G.W., Qondias, D., & Dinatha, N.M. (2024). Higher order thinking skill of elementary pupil with different self-regulated in learning using printed and electronic learning resources based on local culture. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14 (2), 216-229
- Liswati, T. W., Yuniarti, Y. S & Sakinah, N. G. A. P. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis literasi numerasi. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Litkowski, E. C., Duncan, R. J., Logan, J. A. R., & Purpura, D. J. (2020). When do preschoolers learn specific mathematics skills? Mapping the development of early numeracy knowledge. *Journal of Experimental Child Psychology*, 195, 104846. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.104846>
- Nafi'a, M. Z. I., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2023). Pengembangan desain pembelajaran multiliterasi berbasis tringo pada pembelajaran menulis teks eksposisi siswa SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(4), 349-358. <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p349>
- Novita, R., & Herman, T. (2021). Digital technology in learning mathematical literacy, can it helpful? *Journal of Physics: Conference Series*, 5(2021), 1-10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1776/1/012027>
- Prasetya, A., Ulfa, S., & Susilaningsih (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif materi sistem pernapasan pada manusia untuk sekolah dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 111-120. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v5i22022p111>
- Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023). Kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran literasi dengan suplemen buku cerita bergambar: Studi tindakan kelas pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 570-577. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006>

- Rothman, S & McMilan, J. (2003). *Influences on achievement in literacy and numeracy*. Australia. Longitudinal Surveys of Australian Youth (LSAY).
- Saripudin, D., Abdulkarim, A., & Komalasari, K. (2018). Culture-based social studies learning model in developing student multiculturalism. *The Central European Journal of Social Sciences and Humanities*, 51. 173-183. <https://doi.org/10.15804/tner.2018.51.1.14>
- Sarnely, U., Amos, N., & Mahmuddin, Y. (2019). Development of social studies learning model based on local wisdom in improving students' knowledge and social attitude. *International Journal of Instruction*, 12 (3). 375-388. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12323a>
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sophia, & Septiani, F. A. (2022). Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408-414. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51579>
- Shabiralyani, G., Hasan, K.S., Hamad, N., & Iqbal, N. (2015). Impact of visual aids in enhancing the learning process case research: district dera ghazi khan. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 226-233
- Siregar, A., Sinaga, B., & Syahputra, H. (2021). Development of mandailing culture-based learning devices with an open-ended approach to improve students 'mathematic connection and self-efficiency abilities SMPN 2 Batangtoru. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4 (1). 226-238. <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.15802>
- Smith, K.L., Rooney-Varga, J.N., Gold, A.U., Oonk, D.J. & Morrison, D. (2016). Media literacy as a pathway to bridge the digital and stem divides: interest driven media projects for teachers in the trenches. In M. J. Urban & D. A. Falvo (Eds.), *Improving K-12 STEM Education Outcomes through Technological Integration* (pp. 23-43). IGI Global. <https://doi.org/https://doi.org/10.4018/978-1-4666-9616-7.ch002>
- Suganda, P.I. (2022). The use of digital media to improve students' literacy in english learning in junior high school. *Jurnal of English Development*, 2(2), 99-108. <https://doi.org/10.25217/jed.v2i01.2517>.
- Susanti, A., Kasim, U., Achmad, D., Burhansyah, & Nasir, C. (2022). The use of media in innovative learning to improve students' achievement in learning english. *Research in English and Education (READ)*, 7 (2), 85-90.
- Wero, L., Laksana, D. N. L., & Lawe, Y. U. (2021). Integrasi konten dan konteks budaya lokal etnis ngada dalam bahan ajar multilingual untuk pembelajaran siswa sekolah dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 515-522. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.4086>