



## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA DI SDN 060890 MEDAN POLONIA

**Anatia Simamora**

UPN “Veteran” Jawa Timur

**Didiek Tranggono**

UPN “Veteran” Jawa Timur

**Abstract.** *Good literacy enables individuals to acquire knowledge and expand their horizons. Numeracy, on the other hand, enables a person to understand and use numbers, data, and mathematical concepts in various situations. UPT SDN 060890 is a school that has low literacy and numeracy skills based on the results of ANBK in 2021. Interactive training is needed to overcome these problems. The researcher wants to describe the implementation of interactive learning in the teaching campus at SDN 060890 Medan Polonia and how the results will improve the literacy and numeracy skills of students which will be concluded through the results of AKM. This research uses descriptive qualitative research methods. Through the AKM results of students in class 5 at SDN 060890 Medan Polonia, it can be clearly seen that there has been an increase in students' literacy and numeracy. This can be seen from the AKM results which show an increase in the percentage of literacy ability by 11% and an increase in numeracy by 14%. it can be concluded that interactive learning is proven to have an impact in improving students' literacy and numeracy skills at SDN 060890 Medan Polonia.*

**KEYWORDS :** *Literacy And Numeracy, Interactive Learning, AKM*

**Abstrak.** Literasi yang baik memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan dan memperluas wawasan mereka. Kemampuan numerasi, di sisi lain, memungkinkan seseorang untuk memahami dan menggunakan angka, data, dan konsep matematika dalam berbagai situasi. UPT SDN 060890 merupakan sekolah yang memiliki kemampuan literasi dan numerasi rendah berdasarkan hasil ANBK tahun 2021. Diperlukan pembelajaran interaktif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti hendak menggambarkan implementasi pembelajaran interaktif kampus mengajar di SDN 060890 Medan Polonia dan bagaimana hasilnya terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa yang akan disimpulkan melalui hasil AKM. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Melalui hasil AKM siswa pada kelas 5 di SDN 060890 Medan Polonia dapat dilihat dengan jelas terjadi peningkatan literasi dan numerasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil AKM yang menunjukkan peningkatan persentase kemampuan literasi sebanyak 11 % dan peningkatan numerasi sebanyak 14%. dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif terbukti memiliki dampak dalam peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SDN 060890 Medan Polonia.

**Kata Kunci :** Literai Dan Numerasi, Pembelajaran Interaktif, AKM

## PENDAHULUAN

Literasi dengan bahasa Latin *litteratus* berarti orang yang belajar. Secara umum, literasi sendiri merupakan istilah umum yang mengacu pada hal keterampilan dan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, dalam memecahkan masalah sehari-hari. Sedangkan Numerasi merujuk pada kemampuan individu dalam memahami, menggunakan, dan mengkomunikasikan konsep dan pengetahuan matematika dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Ini melibatkan pemahaman tentang angka, perhitungan, pengukuran, pola, probabilitas, statistik, dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Menurut Han et al, literasi numerasi mempunyai kecakapan dan pengetahuan di antaranya: (a) mempergunakan simbol dan angka yang berhubungan dengan matematika dalam menemukan pemecahan atas permasalahan dalam keseharian; (b) menelaah informasi yang ditunjukkan dalam pengambilan suatu keputusan (Shabrina, 2022). Literasi dan numerasi yang baik merupakan dasar untuk pendidikan yang berkualitas. Kemampuan membaca, menulis, dan menghitung dengan baik membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan baik. Tanpa kemampuan literasi dan numerasi yang cukup, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, mengikuti instruksi, dan mencapai potensi penuh mereka dalam pendidikan.

UPT SDN 060890 Medan Polonia merupakan sekolah dasar inklusi terakreditasi B yang terletak di Jl. Pendidikan No.218, Polonia, Kec. Medan Polonia, Kota Medan, Sumatera Utara. Sekolah ini menjadi salah satu sekolah sasaran Kampus Mengajar oleh keadaan literasi dan numerasinya yang rendah berdasarkan nilai ANBK 2021. UPT SDN 060890 masih memiliki banyak siswa yang belum bisa membaca dan lancar berhitung terutama dari kelas rendah, kelas 1 sampai dengan kelas 3. Permasalahan utama yang dihadapi sekolah ini adalah kesenjangan pengetahuan dalam kelas yang membuat guru kesulitan melanjutkan materi pembelajaran. Hal ini disebabkan banyak anak baru (anak panti asuhan) yang masuk di pertengahan semester, sehingga masih perlu mengejar ketertinggalan.

Rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah ini juga dapat didasari oleh kurangnya minat siswa dalam belajar. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya interaksi dalam kelas, antara guru dan siswa juga kurangnya inovasi pembelajaran interaktif. Guru di sekolah ini lebih sering menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi, sehingga berujung pada pembelajaran yang monoton serta penurunan semangat siswa. Oleh sebab itu pengembangan pembelajaran interaktif dalam kelas sangat diperlukan. Pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pelajaran, guru, dan sesama peserta didik.

Dalam pembelajaran interaktif, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran melalui diskusi, kolaborasi, percobaan, dan partisipasi aktif lainnya. Pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian oleh Thesarah, dkk Dengan judul “Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual dengan aplikasi powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi impuls dan momentum di SMK Negeri 6 Samarinda” didapati kesimpulan bahwa Pembelajaran Interaktif dapat secara efektif meningkatkan minat siswa (Kajian Pendidikan IPA et al., 2021). Sejalan dengan itu, Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi” mengemukakan bahwa manfaat yang didapat dari pemanfaatan media pembelajaran interaktif adalah kemudahan dalam mempelajari, memahami, dan menyajikan konsep secara sistematis.

Pembelajaran interaktif di SDN 060890 diwujudkan oleh peneliti melalui program Kampus Mengajar. Program Kampus Mengajar adalah salah satu dari program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terjun ke sekolah, menjadi mitra guru dalam upaya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjabarkan bentuk pelaksanaan pembelajaran interaktif yang dilakukan peneliti di SDN 060890 Medan Polonia serta menunjukkan dampaknya terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui hasil AKM (Asesmen Kompetensi Minimum).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami dan menjelajahi fenomena sosial secara mendalam. Metode ini berfokus pada pemahaman konteks, makna, perspektif, dan pengalaman individu atau kelompok dalam situasi yang dipelajari. Dalam hal ini peneliti hendak menggambarkan implementasi pembelajaran interaktif kampus mengajar di SDN 060890 Medan Polonia dan bagaimana hasilnya terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa yang akan disimpulkan melalui hasil AKM.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1) Pembelajaran interaktif di SDN 060890

Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan individu masing-masing, memungkinkan mereka belajar dengan lebih cepat dan mandiri, serta menghindari kebosanan melalui penggunaan gambar-gambar, animasi, dan berbagai variasi soal latihan. Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap pengenalan pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan pembelajaran saat ini. Selain dapat menginspirasi motivasi dan minat siswa, penggunaan media pembelajaran juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa, menyajikan data secara menarik dan dapat dipercaya, memfasilitasi interpretasi data, serta mengkondensasikan informasi (Tarigan & Siagian, 2015). Wujud dari program pembelajaran interaktif dapat berupa pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memfasilitasi pengiriman pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dengan cara yang merangsang pilihan, emosi, perhatian, dan motivasi siswa. Hal ini bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali (Wulandari, 2020).

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam membuat pembelajaran interaktif di SDN 060890 Medan Polonia :

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran: Langkah pertama adalah menentukan tujuan yang ingin dicapai melalui pembelajaran interaktif ini. Tujuan yang dibuat harus jelas, terukur, dan terkait dengan kompetensi atau pengetahuan yang ingin disampaikan kepada peserta.
2. Melakukan Identifikasi Materi Pembelajaran: mengidentifikasi dan memilih materi pembelajaran yang akan diajarkan secara interaktif.
3. Rancang Aktivitas Interaktif: Peneliti membuat daftar aktivitas interaktif yang akan dilakukan dalam pembelajaran, seperti diskusi kelompok, permainan peran, simulasi, studi kasus, penugasan kelompok, atau penggunaan teknologi interaktif.
4. Menyediakan Materi dan Sumber Belajar: Peneliti menyediakan materi pembelajaran yang relevan dan sumber belajar yang mendukung aktivitas interaktif. Materi tersebut dapat berupa teks, gambar, video, audio, atau presentasi yang dapat diakses oleh peserta selama proses pembelajaran.

5. Menyusun Rencana Pembelajaran: Susun rencana pembelajaran yang mencakup urutan aktivitas interaktif, alokasi waktu, dan panduan untuk setiap kegiatan. Biasanya harus menguapayakan kesesuaian etrhadap RPS (Rancangan Pembelajaran Semester) yang ada.
6. Persiapkan Alat dan Sumber Daya: semua alat dan sumber daya yang diperlukan untuk pembelajaran interaktif tersedia dan siap digunakan. Ini dapat mencakup teknologi komunikasi, materi cetak, presentasi slide, lembar kerja, atau peralatan khusus untuk aktivitas tertentu.
7. Fasilitasi Pembelajaran: Selama proses pembelajaran, diperlukan fasilitator yang aktif dan terlibat. Kegiatan meliputi memberikan bantuan kepada peserta didik dalam memahami materi, dorong partisipasi aktif dalam aktivitas interaktif, berikan umpan balik, dan bantu mereka memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan.
8. Evaluasi Pembelajaran: Setelah proses pembelajaran selesai, evaluasi perlu dilakukan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Berbagai metode yang digunakan dapat berupa evaluasi, seperti tes, tugas, atau refleksi diri, untuk mengukur pemahaman dan pencapaian peserta.
9. Tinjau dan Perbaiki: Tinjau kembali rencana pembelajaran, aktivitas interaktif, dan evaluasi yang dilakukan. Perlu dilakukan identifikasi kekuatan dan kelemahan dari pembelajaran interaktif yang telah dilakukan, lalu gunakan informasi tersebut untuk meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran di masa depan.

Berikut adalah Pembelajaran Interaktif yang telah dilakukan di SDN 060890 Medan Polonia :

a. Cinta Literasi

Cinta Literasi adalah program mengajar yang dijadwalkan 1 les mata pelajaran tiap minggu dengan target kelas 1 sampai dengan kelas 5. Kegiatan mengajar dalam kelas difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan Literasi siswa dengan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif dan penyampaian materi yang disesuaikan dengan kelas. Bentuk penyajian pengajaran interaktif dapat berupa penyampaian materi dengan video-video dan nyanyian yang menarik untuk dapat disimak oleh siswa.

Berdasarkan analisis terhadap pelaksanaan program, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang interaktif. Siswa jadi lebih mudah menyimak materi pembelajaran. Namun, masih terdapat murid yang mengalami kesulitan untuk tetap tenang dan fokus terhadap materi yang disampaikan. Dalam mengatasi hal tersebut diperlukan ketegasan dalam mengajar dan mengkondisikan lingkungan kelas.

#### b. Numerasi Asik

Numerasi Asik merupakan program mengajar yang dilakukan secara bergantian dengan Cinta Literasi, yaitu kegiatan selama 1 les di kelas yang diisi dengan upaya peningkatan numerasi siswa. Pembelajaran dilakukan secara interaktif dengan berbagai alat digital yang ada, seperti permainan numerasi dengan platform *wordwall* ataupun *Quizizz*. Bentuk pembelajaran yang dilakukan adalah pemberian kuis atau tantangan dalam mengerjakan suatu soal yang disajikan dengan menggunakan platform online tersebut. Pengerjaan kuis dilakukan secara berkelompok dengan pertimbangan kurangnya perangkat untuk memenuhi jumlah murid serta juga supaya melatih kekompakan dan kerja tim antar siswa.

Hasil pelaksanaan program menunjukkan bahwa siswa SDN 060890 menjadi sangat bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran oleh penerapan metode permainan matematika dan penggunaan media digital. Siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tampak lebih menyimak materi dengan baik. Namun, ada kendala berupa kekurangan fasilitas pendukung seperti komputer dalam pelaksanaan pembelajaran.

## 2) Hasil Pembelajaran

Dalam menyimpulkan hasil pembelajaran berupa peningkatan Literasi dan Numerasi siswa di SDN 060890, peneliti menggunakan hasil AKM Kelas sebagai acuan. AKM adalah asesmen kompetensi minimum yang diwajibkan untuk dilakukan dalam program Kampus Mengajar. Lebih jelasnya, AKM memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi Keterampilan yang Perlu Ditingkatkan: Melalui hasil AKM dan asesmen siswa yang menunjukkan rendahnya prestasi, dapat diidentifikasi keterampilan atau konsep tertentu yang perlu diperbaiki oleh siswa. Dengan mengetahui area yang membutuhkan perhatian lebih, guru dapat merancang program pembelajaran dan strategi pengajaran yang tepat untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka.

- 2) Mengevaluasi Kesesuaian Kurikulum: Hasil AKM dan asesmen siswa yang menunjukkan rendahnya prestasi juga memberikan umpan balik kepada guru dan staf sekolah untuk mengevaluasi apakah kurikulum yang digunakan sudah sesuai. Hal ini dapat memunculkan kebutuhan untuk menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan siswa atau mengidentifikasi kesenjangan pembelajaran yang perlu diatasi.
- 3) Merencanakan Pembelajaran yang Individu: Hasil AKM dan asesmen siswa yang menunjukkan rendahnya prestasi dapat menjadi dasar untuk merancang rencana pembelajaran yang disesuaikan bagi siswa. Rencana ini dapat melibatkan metode pengajaran yang berbeda, penggunaan sumber daya pendukung, atau penyesuaian pembelajaran yang dirancang khusus untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dan mencapai kemajuan yang lebih baik.
- 4) Melakukan Intervensi dan Bimbingan yang Tepat: Melalui hasil AKM dan asesmen siswa yang menunjukkan rendahnya prestasi, dapat dilakukan tindakan intervensi dan bimbingan yang tepat. Guru dan staf sekolah dapat memberikan bimbingan tambahan, pengajaran ekstra, atau sumber daya pendukung lainnya kepada siswa yang membutuhkan. Intervensi ini dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit, mengatasi kesulitan belajar, dan meningkatkan kemampuan akademik mereka.
- 5) Melibatkan Orang Tua: Hasil AKM dan asesmen siswa yang menunjukkan rendahnya prestasi dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara sekolah dan orang tua. Guru dapat berdiskusi dengan orang tua mengenai hasil asesmen dan bekerja sama untuk mendukung perkembangan akademik anak. Orang tua juga dapat memberikan dukungan di rumah dengan melibatkan anak dalam aktivitas belajar tambahan atau mencari bantuan tutor jika diperlukan.

Dalam pelaksanaannya, AKM dibagi menjadi dua, yaitu di awal penugasan (pre-test) dan diakhir penugasan (post-test). AKM dilaksanakan pada siswa kelas 5. Asesmen ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan siswa dalam literasi dan numerasi setelah mengikuti program tersebut. Hasil asesmen tersebut dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas program dan mengidentifikasi area yang masih perlu ditingkatkan.

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA DI SDN 060890 MEDAN POLONIA

- Hasil Pre-test AKM

a. Literasi

No	Kompetensi	Jumlah soal	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Presentase siswa menjawab benar
1	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	20	18	7,6	42%

b. Numerasi

No	Kompetensi	Jumlah soal	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Presentase siswa menjawab benar
1	a. Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi perkalian/pembagian saja (dalam bentuk yang ramah bagi anak).	20	18	5,7	32%

## - Hasil Post-test AKM

## a. Literasi

No	Kompetensi	Jumlah soal	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Presentase siswa menjawab benar
1	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	20	18	9,6	53%

## b. Numerasi

No	Kompetensi	Jumlah soal	Jumlah siswa	Jumlah siswa menjawab benar	Presentase siswa menjawab benar
1	a. Menyelesaikan persamaan sederhana menggunakan operasi perkalian/pembagian saja (dalam bentuk yang ramah bagi anak).	20	18	8,4	46%

Melalui hasil pre-test dan post-test AKM siswa yang diadakan pada siswa kelas 5 di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi dari yang tadinya presentase menjawab benar yang dihasilkan sebanyak 42 % meningkat menjadi 53%. Terjadi peningkatan sebanyak 11%.

Pada kemampuan numerasi juga terjadi peningkatan dari yang sebelumnya presentase menjawab benar siswa sebanyak 32 % meningkat sebanyak 14% menjadi 46%. Sehingga melalui hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya program yang telah dilakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 060890 selama penugasan memberikan hasil yang cukup baik.

### **KESIMPULAN**

Kemampuan literasi memungkinkan seseorang untuk memahami dan menginterpretasikan informasi yang ditemukan dalam berbagai format, seperti buku, artikel, surat kabar, dan internet. Literasi yang baik memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan dan memperluas wawasan mereka. Kemampuan numerasi, di sisi lain, memungkinkan seseorang untuk memahami dan menggunakan angka, data, dan konsep matematika dalam berbagai situasi. Program pembelajaran interaktif yang dilakukan di SDN 060890 Medan Polonia berupa Cinta Literasi dan Numerasi Asik. Cinta Literasi adalah kegiatan mengajar di kelas dengan upaya peningkatan kemampuan literasi. Sedangkan Numerasi Asik adalah kegiatan mengajar di kelas dengan upaya peningkatan kemampuan numerasi siswa. Kedua program tersebut diusahakan pelaksanaannya secara interaktif dengan menggunakan perangkat digital atau multimedia. Siswa SDN060890 mengalami peningkatan minat belajar melalui pelaksanaan pembelajaran interaktif tersebut. Melalui hasil AKM siswa pada kelas 5 di SDN 060890 Medan Polonia dapat dilihat dengan jelas terjadi peningkatan literasi dan numerasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil AKM yang menunjukkan peningkatan persentase kemampuan literasi sebanyak 11 % dan peningkatan numerasi sebanyak 14%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif terbukti memiliki dampak dalam peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SDN 060890 Medan Polonia.

## REFERENSI

- Kajian Pendidikan IPA, J., HardyantiT, R., Subagiyo, L., Qadar, R., & Keguruan dan, F. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio-Visual Dengan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Fisika Di SMK Negeri 6 Samarinda. In *Jurnal Kajian Pendidikan IPA* (Vol. 1, Issue 1). [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916–924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>
- Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>