

**WORKSHOP PENGENALAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
LITERASI DAN NUMERASI BERBASIS TEKNOLOGI
MELALUI PLATFORM DIGITAL**

Nur Anifah Khoirunnisa¹, Serly Putri Febriana², Dwi Prancisca³,
Neszarul Hana Intan Vahizah⁴, Dewi Tryanasari⁵
^{1,2,3,4,5}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Madiun,
¹nuranifah780@gmail.com, ²putrisherly044@gmail.com,
³pranciscadwi@gmail.com

ABSTRACT

Literacy and numeracy skills are fundamental competencies for elementary school students, yet teachers at SDN Purworejo 01 still have limited digital technology skills to simple media. This activity aims to improve teachers' digital literacy skills in designing interactive learning media to support literacy and numeracy learning. The activity's implementation method included observation, coordination, material preparation, and a workshop, which included material delivery and hands-on media creation. The results showed an improvement in teachers' skills in using digital platforms such as Wordwall, Quizizz, and Padlet. Teachers successfully produced learning media in the form of interactive quizzes and educational games that positively impacted student enthusiasm and focus in class. The conclusion of this activity was that the workshop was effective in increasing teacher confidence and the quality of technology-based literacy and numeracy learning.

Keywords: learning media, literacy and numeracy, digital platforms

ABSTRAK

Kemampuan literasi dan numerasi merupakan kompetensi mendasar bagi peserta didik sekolah dasar, namun penguasaan teknologi digital oleh guru di SDN Purworejo 01 masih terbatas pada media sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital guru dalam merancang media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran literasi dan numerasi. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan observasi, koordinasi, persiapan materi, hingga pelaksanaan workshop yang mencakup penyampaian materi dan praktik langsung pembuatan media. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan platform digital seperti Wordwall, Quizizz, dan Padlet. Guru berhasil memproduksi media pembelajaran berupa kuis interaktif dan permainan edukatif yang berdampak positif pada antusiasme dan fokus belajar siswa di kelas. Simpulan dari kegiatan ini adalah workshop efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri guru dan kualitas pembelajaran literasi serta numerasi berbasis teknologi.

Kata Kunci: media pembelajaran, literasi dan numerasi, platform digital

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi dan numerasi merupakan kompetensi mendasar yang harus dimiliki peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Namun, berdasarkan hasil observasi di sekolah mitra ditemukan bahwa kemampuan literasi digital guru masih terbatas, khususnya dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan berbagai platform digital dalam pembelajaran. Pada praktiknya, guru masih terbatas pada penggunaan media dasar seperti *PowerPoint* atau video sederhana. Padahal tersedia banyak platform pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi melalui aktivitas interaktif, permainan edukatif, simulasi, hingga diskusi kolaboratif.

Dinn et al., (2024) menegaskan bahwa penguatan literasi dan numerasi harus berjalan berdampingan dengan kemampuan guru dalam mengintegrasikan media digital sebagai bagian dari transformasi pembelajaran di

Kurikulum Merdeka. Guru diharapkan mampu menggunakan berbagai platform pembelajaran seperti Wordwall, Kahoot, Quizizz, Padlet, GeoGebra, dan PHET untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Namun, di sekolah mitra pelaksanaan workshop, sebagian guru belum familiar dengan perangkat tersebut sehingga diperlukan pelatihan yang terstruktur.

Penelitian Hana Pebriana et al., (2024) menunjukkan bahwa pelatihan media pembelajaran digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran interaktif. Guru yang mengikuti pelatihan mampu meningkatkan kreativitas serta menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pelatihan sangat penting untuk mengatasi rendahnya variasi media pembelajaran digital di sekolah dan mendukung terciptanya budaya literasi digital yang lebih kuat.

Selain itu, Surya et al., (2021) menegaskan bahwa penguatan literasi dan numerasi di era digital

perlu mengintegrasikan media simulasi, visualisasi interaktif, dan permainan edukatif agar siswa lebih mudah memahami konsep abstrak. Media digital seperti Wordwall, PHET, LiveWorksheet, dan GeoGebra terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Kondisi inilah yang menjadi dasar perlunya pelatihan pembuatan media pembelajaran literasi dan numerasi berbasis teknologi bagi guru.

Berdasarkan kondisi nyata di sekolah dan temuan penelitian tersebut, kegiatan workshop ini dilaksanakan untuk membantu guru meningkatkan kompetensi literasi digital, memperkaya variasi media pembelajaran, serta menciptakan pembelajaran literasi dan numerasi yang interaktif, relevan, dan sesuai kebutuhan peserta didik masa kini.

B. Metode Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode penyuluhan dan pelatihan yang dilaksanakan di SDN Purworejo 01 pada bulan November 2025 dengan melibatkan 9 orang guru sebagai sasaran kegiatan. Prosedur

pelaksanaan kegiatan dilakukan secara terstruktur melalui beberapa tahapan utama:

- Tahap Observasi: Dilakukan pada 5 November 2025 untuk memetakan kondisi literasi digital dan penggunaan media pembelajaran di sekolah mitra.
- Tahap Koordinasi: Dilakukan pada 7 November 2025 bersama kepala sekolah dan guru untuk mematangkan rencana pelaksanaan.
- Tahap Persiapan: Mencakup penyusunan materi workshop dan penyiapan platform digital yang akan diajarkan pada 10 November 2025.
- Tahap Pelaksanaan: Workshop dilaksanakan pada 14 November 2025 yang meliputi pembukaan, penyampaian materi teori mengenai media digital, serta sesi praktik langsung pembuatan media pembelajaran literasi dan numerasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan workshop ini memberikan dampak positif bagi guru dalam memahami penggunaan media pembelajaran digital. Banyak guru

yang awalnya belum familiar dengan aplikasi seperti Wordwall, Quizizz, dan Padlet akhirnya mampu menggunakannya dengan baik. Mereka mulai memahami bahwa teknologi dapat membantu membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah diikuti siswa. Hal ini membuat guru merasa lebih percaya diri saat mengajar.

Selama sesi praktik, para guru berhasil membuat media pembelajaran mereka sendiri. Media yang dibuat berupa kuis interaktif, permainan sederhana, dan latihan numerasi yang bisa langsung dipakai di kelas. Proses ini membantu guru mencoba hal baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan. Guru merasa bahwa membuat media digital ternyata tidak sesulit yang dibayangkan.

Ketika media digital tersebut dicoba di kelas, siswa menunjukkan respon yang sangat baik. Mereka terlihat lebih antusias dan lebih fokus mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar menjadi lebih hidup karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan media yang disiapkan guru. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi, terutama pada bagian yang biasanya dianggap sulit.

Guru juga merasakan manfaat penggunaan media digital dalam mengelola kelas. Pembelajaran menjadi lebih terarah karena media yang digunakan membantu guru menjelaskan materi dengan cara yang lebih visual dan praktis. Siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar karena bisa mengikuti instruksi dari media digital yang dipakai. Guru pun merasa lebih ringan dalam menyampaikan materi karena tidak hanya mengandalkan penjelasan lisan.

Secara keseluruhan, kegiatan workshop ini membuat guru lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Mereka mulai melihat bahwa media digital bukan hanya pelengkap, tetapi dapat menjadi alat yang sangat membantu dalam mengajar literasi dan numerasi. Workshop ini juga meningkatkan semangat guru untuk terus mencoba metode baru yang lebih modern. Dengan hasil tersebut, sekolah memiliki peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Program workshop ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan

keterampilan guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Guru yang sebelumnya belum familiar dengan aplikasi seperti Wordwall, Quizizz, Padlet, dan GeoGebra menjadi lebih percaya diri dalam menggunakannya saat mengajar. Penggunaan media digital ini juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran literasi dan numerasi.

Pelatihan Keterampilan Membuat Media Pembelajaran Digital bagi Guru Sekolah Dasar Di SD Ridan Permai. *Mustika Henra, Kurnianingsih, Miyar Journal of Human And Education*, 4(3), 1086–1091.

Johnson, C. I., & Mayer, R. E. (2009). A testing effect with multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 101(3), 621.

Surya, A., Riyadi, Bayu Kurniawan, S., & Rintayati, P. (2021). *Urgensi Literasi Digital Terhadap Keterampilan Numerasi dan Literasi Sains*. 32(3), 167–186.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.

DAFTAR PUSTAKA

- Biggs, J., & Tang, C. (2003). Teaching for quality learning. *Buckingham: Society For.*
- Dinn, W., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, A. M., Sudiapermana, E., Alhapip, L., Anggraena, Y., Maisura, R., Rofika Ayu Shinta Amalia, N., Solihin, L., Berlian Venus Ali, N., & Krisna, F. N. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. Kemendikbud*, 1–143.
- Freire, P. (1970). The adult literacy process as cultural action for freedom. *Harvard Educational Review*, 40(2), 205–225.
- Hana Pebriana, P., Yandri Kusuma, Y., & Henra, M. (2024).