Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 04, Desember 2025

INTEGRASI MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN LITERASI DAN NUMERASI DI SEKOLAH DASAR MELALUI MODEL NESTED

Aulia Himmawati[1], Sunhaji[2]
[1]Pascasarjana UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
[2]Pascasarjana UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto
e-mail: [1]244120300002@mhs.uinsaizu.ac.id, [1]a.sunhaji@uinsaizu.ac.id

ABSTRACT

Abstrak: This study aims to describe the integration of digital media within the nested-type integrated learning model as an effort to enhance literacy and numeracy skills among elementary school students. The underlying issue of this research lies in the limited implementation of technology within learning activities, even though it is an essential component of 21st-century instructional design; thus, the potential of digital media has not yet been fully optimized. This study employs a literature review method with documentation techniques, and data analysis consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing, followed by triangulation to ensure the validity of the findings. The results indicate that digital media such as Quizizz, Canva, and KIPIN 4.0 have been utilized across various elementary grade levels and have proven effective in supporting literacy and numeracy enhancement through interactive content, digital books, adaptive exercises, and multimodal learning materials. However, the implementation still faces notable challenges, particularly regarding teachers' limited technological competence and the insufficient availability of adequate and equitable digital facilities in schools. This study emphasizes that the successful integration of digital media within the nested learning model requires strong synergy among teachers, students, and policymakers through continuous professional development, improved digital literacy, and the provision of high-quality technological resources. These findings are expected to inform policy strengthening and the development of digital-based integrated learning practices aimed at improving literacy and numeracy outcomes in elementary education.

Keywords: Integration, digital media, literacy, numeracy, nested models

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan integrasi media digital dalam pembelajaran terpadu tipe nested sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah masih terbatasnya kegiatan pembelajaran yang mengadopsi teknologi sebagai bagian dari desain pembelajaran abad ke-21, sehingga potensi media digital belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan teknik dokumentasi, analisis data berupa reduksi data,

data dispplay, dan penarikan kesimpulan kemudian dilakukan triangulasi, Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital seperti quizizz, canva, dan KIPIN 4.0 telah dimanfaatkan pada berbagai jenjang kelas di sekolah dasar dan terbukti mendukung peningkatan literasi dan numerasi melalui penyediaan konten interaktif, buku digital, latihan adaptif, serta materi multimodal. Meskipun demikian, tantangan dalam implementasinya masih cukup signifikan, terutama terkait keterbatasan kompetensi pendidik dalam memanfaatkan teknologi serta kurangnya fasilitas digital yang memadai dan merata di sekolah. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan integrasi media digital dalam model pembelajaran nested memerlukan sinergi yang kuat antara guru, siswa, dan pemerintah melalui pelatihan berkelanjutan, peningkatan literasi digital, serta penyediaan sarana teknologi yang berkualitas. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar penguatan kebijakan dan praktik pembelajaran terpadu berbasis digital dalam rangka meningkatkan mutu literasi dan numerasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Integrasi, media digital, literasi, numerasi, model *nested*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai bidang termasuk pada cara siswa belajar. Hal ini sesuai dengan perkataan Ali Bin Abu Thalib, salah seorang sahabat Nabi Muhammad SAW, yang poinnya adalah anak-anak hendaknya mendapatkan pendidikan sesuai dengan zamannya karena mereka diciptakan untuk zamannya (Ni'am, 2021). Urgensi ini menandakan perlunya transformasi pembelajaran dari tradisional ke digital.

Digitalisasi pendidikan menawarkan banyak media interaktif, sumber belajar online, aplikasi, dan alat evaluasi otomatis yang dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa, minat, motivasi, kreativitas, dan fleksibilitas (Azzahra & Prasetyo, 2024; Listari, Trisnawaty, & Sugiyono, 2025; Ridwana et al., 2022; Sinta, Rofian, & Sukamto, 2025; Velinda, Valentinna, Ningrum, Hasanah, & Permatasari, 2024; Yusuf, 2025). Integrasi media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan jawaban dari tuntutan zaman abad ke-21.

Fakta di lapangan, dampak digitalisasi pendidikan belum memenuhi kondisi ideal. Dampak integrasi teknologi melalui media digital ternyata tidak membuat perolehan skor literasi dan numerasi siswa naik. Data PISA *(Programme for*

International Student Assessment) ("PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia," 2023) tahun 2022 skor literasi membaca Indonesia merupakan skor terendah sejak tahun 2006 yaitu 359, di mana tahun 2006 memperoleh skor 393. Sementara itu, skor numerasi juga mengalami penurunan dengan perolehan skor 366. Hasil Asesmen Nasional yang dilaporkan (Badan Standar Kurikulum dan Asesment Pendidikan, 2025) menunjukkan bahwa sekitar 28,19 % (siswa SD) dan 41,04 % (siswa MI) masih dalam kategori literasi rendah, sementara itu, 30,42 % (siswa SD) dan 44,74% (siswa MI) berada pada ketegori numerasi rendah. Jenjang sekolah dasar di Indonesia belum mencapai kompetensi minimum literasi membaca dan numerasi dasar. Kondisi ini menggambarkan bahwa kemampuan dasar literasi dan numerasi masih menjadi tantangan serius dalam sistem pendidikan nasional.

Menurut *International Literacy Association* (ILA) literasi merupakan kemampuan untuk mengenali, memahami, menafsirkan, mencipta, mengomputasi, dan mengkomunikasikan sesuatu dengan menggunakan simbol visual, auditori, dan digital mengenai topik lintas disiplin dan keilmuan (Saputra et al., 2024). Literasi sebagai kemampuan seseorang saat memproses informasi melalui kegiatan menulis dan membaca. Menurut OECD, literasi memiliki 3 aspek, yaitu membaca, menulis, dan memahami teks (OECD, 2019). Kemampuan membaca berkaitan dengan kemampuan memahami, menggunakan, dan merefleksikan teks tertulis. Sementara itu, kemampuan menulis berkaitan dengan mengekspresikan ide secraa tertulis dan logis. Lebih lanjut, memahami teks berkaitan dengan menghubungkan informasi dalam teks dengan pengetahuan untuk menarik kesimpulan.

Literasi menurut Hardianti (Shufairo, Fazza, & Attalina, 2024) memiliki indikator, yaitu mampu memahami bacaan, mampu memperoleh informasi dari isi bacaan, mampu mendapatkan banyak pengetahuan baru, mampu merefleksikan atau menceritakan isi bacaan, dan mampu membuat kesimpulan dari isi bacaan.

Numerasi merupakan keterampilan mengoperasikan dan mengaplikasikan angka dan hitungan

dalam kehidupan sehari-hari (Yuda & Rosmilawati, 2024). Menurut Han, Susanto, dkk dalam numerasi memuat tiga aspek, yaitu 1) penggunaan angka, simbol, dan hitungan dalam konteks kehidupan sehari-hari; 2) menganalisis informasi dalam bentuk grafik, tabel, bagan, dan diagram, 3) menafsirkan hasil analisis untuk mengambil keputusan (Maulidina & Hartatik, 2015).

Tantangan digitalisasi semakin serius memperhatikan fenomena di masyarakat, banyak anak mahir mengakses gawai namun tidak digunakan untuk pembelajaran melainkan bermain (Basori & Fanani, 2025). Hal ini menunjukkan penguasaan siswa tentang penggunaan alat digital tidak serta merta menjadikan siswa meningkat literasi digitalnya.

Kebutuhan siswa tidak sekadar mengoperasikan media digital sebagai pengalaman, namun aktif membangun pengetahuan melalui integrasi media digital dalam pembelajaran. Kebutuhan tersebut sesuai dengan teori kosntruktivisme bahwa keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat mengonstruk pengetahuan mereka sendiri. Proses konstruk pengetahuan dapat mudah dilakukan apabila menggunakan benda-benda konkret sesuai teori perkembangan anak yang dikemukakan oleh Jean Piaget dalam (Widyati, 2014). Lebih lanjut, (Vygotsky, 1978) anak-anak membutuhkan scaffolding dari guru atau tutor sebaya untuk mencapai *Zona Proximal Development (*ZPD).

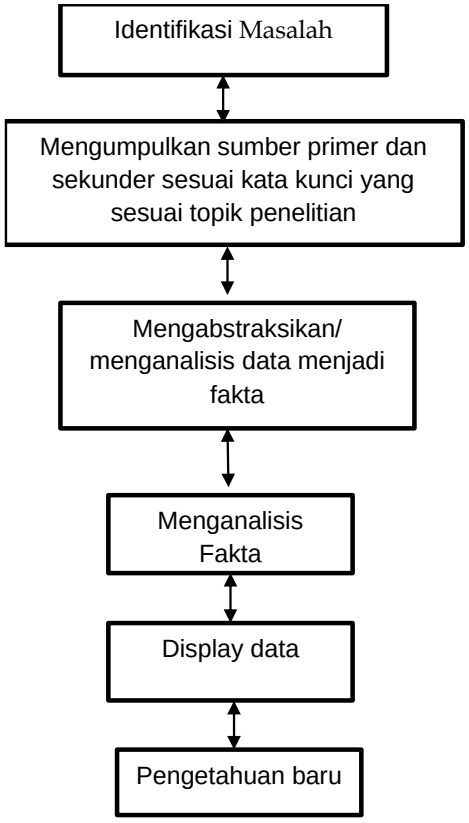
Penelitian terdahulu banyak menghasilkan kesimpulan tentang media digital yang diintegrasikan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, keterlibatan, dan kemampuan literasi digital secara terpisah. Menurut (Azzahra & Prasetyo, 2024) hasil penelitian menunjukkan guru sepakat jika media digital dapat meningkatkan motivasi siswa. Sedangkan (Putri et al., 2023) mendapatkan kesimpulan mengenai media digital memiliki peran yang besar terhadap minat dan literasi siswa.

Penelitian ini bermaksud untuk mengisi celah penelitian tentang integrasi pembelajaran media digital dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Secara rinci, tujuan penelitian ini adalah 1) menjelaskan secara mendalam konsep model pembelajaran terpadu tipe nested; 2) mendeskripsikan penerapan

integrasinya dengan media digital dalam pembelajaran literasi dan numerasi; 3) menjelaskan tantangan dan solusi selama proses belajar; dan 4) menjelaskan implikasi untuk meningkatkan literasi dan numerasi.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif jenis *library research* untuk menganalisis dan menelaah data literatur dari sumber primer dan sekunder (Sugiyono, 2016). Sumber primer penelitian sebagai sumber pokok penelitian berupa buku berjudul *"Ten Ways to Integrate Curriculum"* karya (Fogarty, 1991), artikel dengan kata kunci pembelajaran integrasi, pembelajaran terpadu, media digital, pembelajaran, literasi, numerasi, model nested, dan kurikulum merdeka. Sementara itu, sumber sekunder penelitian diperoleh dari dokumen kebijakan pendidikan yang berkaitan dengan literasi dan numerasi di sekolah dasar Indonesia serta implementasi kurikulum merdeka. Semua data tersebut terbit antara tahun 2021-2025 kecuali data primer. Data diolah menggunakan teknik dokumentasi dan analisis sesuai tiga langkah yaitu reduksi data, data display, dan kesimpulan (Sugiyono, 2016). Langkah terakhir adalah triangulasi data untuk memastikan keabsahan data penelitian. Berikut alur desain penelitian yang dilakukan.



Gambar 1 Desain Penelitian *library research*

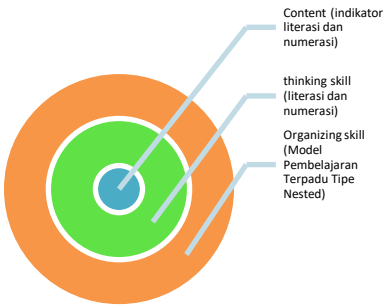
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Konsep Dasar Model *Nested*

Model pembelajaran *nested* merupakan pembelajaran terpadu dengan ciri mengembangkan berbagai keterampilan dalam satu pembelajaran (Fogarty, 1991). Artinya, banyak keterampilan yang dikembangkan namun terintegrasi

dalam satu mata pelajaran sehingga pembelajaran tidak terpisah. Dalam menerapkannya, guru dapat memilih materi utama yang disampaikan kemudian menyisipkan keterampilan lain yang relevan.

Dalam mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi, guru dapat memulainya dengan menentukan tujuan pembelajaran (TP) yang diturunkan dari Capaian Pembelajaran (CP) sesuai ketentuan di kurikulum Merdeka. Selanjutnya, guru juga perlu memperhatikan gambar berikut:



Gambar 2 Desain Penerapan Model *Nested*

Pembelajaran terpadu model nested memfokuskan beberapa aspek pada satu mata pelajaran saja. Tetapi materi pelajaran masih ditempatkan pada prioritas utama yang kemudian dilengkapi dengan aspek keterampilan lain. Dalam penerapannya terdapat ciri-ciri khusus yang menandakan terlaksananya model pembelajaran terpadu, yaitu holistic, bermakna, otentik, dan aktif.

Selanjutnya, keterampilan yang dikembangkan dapat berupa keterampilan literasi dan numerasi sesuai tujuan pembelajaran.

2. Integrasi Media Digital dalam Model Terpadu Tipe Nested

Integrasi media digital dalam model terpadu tipe nested dilakukan dengan menempatkan literasi sebagai keterampilan inti, lalu menanamkan keterampilan numerasi melalui aktivitas digital yang saling mendukung. Tabel yang disajikan setelah paragraf ini menggambarkan bagaimana berbagai aplikasi seperti Quizizz, Canva, dan Kipin School 4.0 dapat digunakan untuk mengembangkan kompetensi literasi maupun numerasi secara simultan dalam satu rangkaian pembelajaran. Pemilihan media digital ini didasarkan pada kemampuannya menyediakan aktivitas interaktif, visual, dan gamifikasi yang relevan dengan indikator pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 1 Integrasi Media Digital Dampaknya pada Literasi dan Numerasi

Keterampilan	Media Digital	Aktivitas Belajar	Dampak
Literasi	Quizizz Canva	Gamifikasi	Minat dan keterlibatan

	Kipin School 4.0		siswa meningkat
Numerasi	Quiziz Canva Kipin School 4.0	Gamifikasi	Minat dan keterlibatan siswa meningkat

Pada keterampilan literasi, media digital seperti Quizizz, Canva, dan Kipin School 4.0 berperan penting dalam memfasilitasi aktivitas belajar yang berbasis eksplorasi teks, pemahaman informasi, dan komunikasi ide. Melalui Quizizz (Handina, 2025), siswa dapat mengerjakan kuis literasi membaca dengan format gim yang menarik, sedangkan Canva (Nawangsih, Saragih, & Simamora, 2025) memungkinkan mereka membuat ringkasan visual, peta konsep, atau poster digital dari teks yang dibaca pada Kipin School 4.0 (Wafiqoh, Nugraheni, Pgsd, & Kalijaga, 2022) melengkapi proses tersebut dengan penyediaan buku digital, video pembelajaran, dan latihan soal yang dapat diakses secara mandiri. Aktivitas-aktivitas ini membuat proses literasi lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar digital (digital natives).

Kegiatan literasi yang dibangun melalui media digital tersebut memberi dampak langsung terhadap minat dan keterlibatan siswa. Gamifikasi pada Quizizz menciptakan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan, sementara produk visual di Canva membantu siswa mengekspresikan pemahaman mereka dalam format kreatif. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan terdorong untuk menyelesaikan tugas membaca karena media digital memberikan variasi dan umpan balik cepat. Hasilnya, kegiatan literasi tidak hanya meningkatkan pemahaman teks, tetapi juga mengembangkan literasi digital siswa.

Pada keterampilan numerasi, media digital yang sama—Quizizz, Canva, dan Kipin School—dapat digunakan untuk menanamkan pemahaman angka dan data di dalam konteks literasi. Quizizz menyediakan latihan numerasi berbasis gim, sementara Canva membantu siswa membuat diagram atau grafik sederhana untuk mewakili informasi numerik dalam teks. Kipin School kembali berperan sebagai sumber bahan ajar digital yang menyediakan konten numerasi terintegrasi.

Integrasi numerasi melalui media digital tersebut memberikan dampak yang sejalan dengan pembelajaran literasi, yaitu

meningkatnya minat dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Gamifikasi membuat latihan numerasi terasa seperti permainan, bukan sekadar hitungan yang bersifat mekanis. Selain itu, visualisasi numerik di Canva membantu siswa melihat hubungan antar-data secara lebih jelas. Dalam model nested, strategi ini memungkinkan numerasi ditanamkan secara alami ke dalam kegiatan literasi, sehingga siswa mengembangkan dua keterampilan secara bersamaan. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterpaduan, kreativitas, dan literasi digital.

3. Tantangan meningkatkan Literasi dan Numerasi

Meskipun integrasi pembelajaran terpadu nested dengan media didital memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi dan numerasi sesuai perkembangan zaman. Namun berbagai tantangan masih ditemukan dan membutuhkan perhatian kritis.

Pertama, kesiapan guru dalam merancang pembelajaran terpadu menggunakan model *nested* membutuhkan penguasaan teori dan pertimbangan yang baik agar keterampilan yang dikembangkan bersama bersifat fleksibel dan tidak memaksa. Artinya terdapat hubungan yang erat antara materi dengan pembelajaran yang digunakan dan keterampilan yang disisipkan guru (Ismail, Ermiana, & Wartiandani, 2024).

Kedua, keterbatasan media digital. Di beberapa wilayah, terutama pedesaan atau terpencil, akses media digital seperti komputer dan internet masih sangat terbatas karena infrastruktur jaringan yang lemah serta biaya perangkat yang mahal. Hal ini menghambat proses pembelajaran yang mengandalkan teknologi informasi termasuk pembelajaran berbasis media digital. Pada jenjang sekolah dasar, meskipun ada laboratorium komputer, penggunaannya tidak fleksibel karena harus bergantian antar banyak kelas sehingga siswa hanya mendapat waktu singkat. Akibatnya, integrasi media digital dalam pengajaran menjadi kurang

optimal dan memerlukan solusi inovatif seperti perangkat *mobile* bersama (Ismail et al., 2024).

Ketiga, variasi level kemampuan literasi dan numerasi siswa di jenjang sekolah dasar juga menjadi tantangan besar karena perbedaan latar belakang sosial-ekonomi, lingkungan belajar, dan frekuensi paparan materi pendidikan. Siswa dengan kemampuan rendah sering kesulitan mengikuti pelajaran standar, sementara yang berprestasi tinggi merasa kurang tertantang, sehingga menurunkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Pendekatan berdiferensiasi menjadi solusi utama, di mana guru menyesuaikan metode pengajaran, tugas, dan materi sesuai tingkat kemampuan masing-masing siswa (Wahyuni, Thahir, Karma, & Putriani, 2023). Dengan demikian, setiap anak dapat berkembang optimal tanpa dibiarkan tertinggal atau bosan.

Keempat, manajemen waktu yang ketat di sekolah dasar sering kali menjadi hambatan karena jadwal pelajaran yang padat dengan banyak mata pelajaran wajib dan kegiatan ekstrakurikuler (Diani & Sukartono, 2022). Guru kesulitan mengalokasikan waktu cukup untuk mendalami materi kompleks atau memberikan bimbingan individual kepada siswa yang membutuhkan. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terasa tergesa-gesa, sehingga pemahaman siswa tidak mendalam dan retensi pengetahuan menurun. Pendekatan manajemen waktu fleksibel, seperti blok waktu tematik atau rotasi tugas, diperlukan untuk mengoptimalkan proses belajar meng ajar.

Berikut ringkasan paparan diatas:

Tabel 2 Analisis Tantangan Literasi dan Numerasi

No.	Tantangan Literasi dan Numerasi
1.	Kesiapan guru merancang pembelajaran terpadu berbasis banyak keterampilan
2.	Keterbatasan media digital di sekolah dasar
3.	Variasi level kemampuan litrasi dan numerasi siswa
4.	Manajemen waktu yang ketat

4. Implikasi Temuan Penelitian untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi

Kehadiran tantangan dalam meningkatkan kemampuan

literasi dan numerasi membutuhkan upaya implikasi. Implikasi ini sebagai kontribusi hasil penelitian yang diharapkan dapat menjadi perbaikan bersama untuk meningkatkan literasi dan numerasi.

Tabel 3 Implikasi Temuan untuk meningkatkan Literasi dan Numerasi

No.	Implikasi temuan
1.	Guru memerlukan pelatihan perancangan model nested sehingga mahir membuat perangkat ajar, pelaksanaannya hingga evaluasi (Wida Utari, Tambunan, Arrasyid, Fauziah, & Hasna, 2021)
2.	Guru hendaknya memilih media digital yang ringan sesuai kemampuan. Butuh dukungan dari pemerintah untuk menunjang media yang sesuai
3.	Pendekatan berdiferensiasi dapat memfasilitasi keragaman kemampuan siswa
4.	Penyusunan alur nested sederhana dan optimalisasi evaluasi pembelajaran berbasis digital

Dengan berbagai pemaparan diatas, diharapkan semua stake holder dapat berkontribusi bersama dalam mengintegrasikan media digital sebagai jawaban tuntutan abad 21 dalam pendidikan dengan pembelajaran terpadu nested sehingga literasi dan numerasi dapat meningkat.

E. Kesimpulan

Integrasi media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Integrasi ini menggunakan model terpadu tipe nested karena menggabungkan beberapa keterampilan dalam satu pembelajaran. Pemanfaatan media digital seperti quizizz, *canva,* kipin 4.0 memungkinkan guru memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa sehingga literasi dan numerasi dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru*. *1*(1), 40–55. https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.4058

Badan Standar Kurikulum dan Asesment Pendidikan. (2025). *Rapor Pendidikan Indonesia 2025: Semua Wilayah, Semua Jenjang*. Jakarta. Retrieved from https://data.kemendikdasmen.go.id/publikasi/p/rapor-pendidikan-indonesia/rapor-pendidikan-indonesia-2025-indonesia-3

Basori, S., & Fanani, Z. (2025). Dampak Game Online terhadap Akhlak Remaja di Era Digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing wetan. *Khatulistowa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial HHumaniora*, *5*(4), 101–115. https://doi.org/https://doi.org/10.5

5606/khatulistiwa.v5i4.7547

Diani, A. A., & Sukartono, S. (2022). Peran Guru dalam Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4351–4359. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2831

Fogarty, R. (1991). Ten Ways to Integrate Curriculum. *Educational Leadership*, *49*(2), 61–65.

Handina, W. P. (2025). Arus Jurnal Pendidikan (AJUP) Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap. *Arus Jurnal Pendidikan*, *5 no 1 apr*(2807–9558).

Ismail, E. P., Ermiana, I., & Wartiandani, E. P. (2024). *Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Tipe Nested Pada Kelas 1 di SDN 51 Cakranegara*. *4*(4).

Listari, H. R., Trisnawaty, W., & Sugiyono. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bersuara dengan Integrasi QR Code Materi Bumiku Sayang Bumiku Malang pada Siswa Kelas V SD negeri 2 Ketepung. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 2548–6950. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32299

Maulidina, A. P., & Hartatik, S. (2015). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, *3*(2), 1–6. Retrieved from http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD

Nawangsih, K., Saragih, R. M. B., & Simamora, M. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Berbasis Budaya Melayu Dengan Model Pembelajaran STAD. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, *4*(2), 62–71. https://doi.org/10.47662/jkpm.v4i2.923

Ni'am, A. (2021). Didiklah Karakter Anakmu Sesuai Zamannya. Retrieved from MUI Digital website: https://mirror.mui.or.id/mui-provinsi/mui-sulsel/32675/didiklah-karakter-anakmu-sesuai-zamannya/

OECD. (2019). PISA 2018 Assessment and Analytical Framework: Reading, Mathematics, and Science. *OECD Publishing*. Retrieved from https://www.oecd.org/en/about/programmes/pisa.html

PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia. (2023, August 6). *OECD*. Retrieved from https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html

Putri, A. K., Maharani, A. N. F. E. T. J., Zakya, A. L. F., Saputri, D. A., Faruqi, M. I., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digitalisasi dalam Meningkatkan Literasi dan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *3*(1), 181–190.

Ridwana, R., AuliaNafisyah, V., Yani, A., Setiawan, I., Waluya, B., Mulyadi, A., & Rosyana, M. (2022). Pengembangan Media Digital untuk Meningkatkan Minat Siswa dan Kualitas Pembelajaran Geografi di Sekolah Dasar. *Trasformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *18*(2), 268–286. https://doi.org/https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i2.5501

Saputra, A. H., Meliyanti, Rofiudin, A., Isaeni, N., Antoro, B., Fitriana, N., … Dewayani, S. (2024). *Panduan Implementasi Kompetensi Literasi dan Numerasi untuk Guru Pendidikan Dasar*.

Shufairo, S., Fazza, M., & Attalina, S. N. C. (2024). Implementasi Model Pembelajaran PJBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 MI l'Anatush Shibyan. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *3*(3), 1926–1937.

Sinta, M., Rofian, & Sukamto. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 2548–6950. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19031

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: CV Alfabeta.

Velinda, F., Valentinna, C. R., Ningrum, S. K., Hasanah, S. D., & Permatasari, T. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(4), 2420–2430. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7872

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wafiqoh, S. N., Nugraheni, A. S., Pgsd, P., & Kalijaga, U. I. N. S. (2022). *Implementasi Aplikasi Education (Kipin School 4.0 4 . 0) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Rumah Siswa Kelas V MIN 1 Pati Berbasis Android*. *4*(2), 0–5.

Wahyuni, S., Thahir, A., Karma, R., & Putriani, A. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi di Tingkat SMP. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, *6*(2), 264–269. https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.17967

Wida Utari, Tambunan, E. R., Arrasyid, I. C., Fauziah, M., & Hasna, R. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Bagi Guru SDN 9 Nagrikaler untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematis Siswa. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, *1*(2), 142–152.

Widyati, W. (2014). Belajar Dan Pembelajaran Perspektif Teori Kognitivisme. *Biosel (Biology Science and Education): Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan*, *3*(2), 177–187. Retrieved from http://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/BS/article/view/521/404

Yuda, E. K., & Rosmilawati, I. (2024). Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Berdasarkan Indikator PISA 2023; Systematic Literatur Review. *Journal of Instructional and Development Researches*, *4*(3), 172–191. https://doi.org/10.53621/jider.v4i3.326

Yusuf, M. (2025). Flipped Classroom:Revolusi Pengajaran dalamMeningkatkan Partisipasi Siswa. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, *4*(1), 27–44. https://doi.org/https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.80