

Peningkatan Kemampuan Literasi Membaca dan Numerasi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Digital di SDN Tambakrejo 01

Mufadillah¹, Mira Azizah², Arfilia Wijayanti³, Arum Asmawati⁴

¹²³Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia
Semarang , Kota Semarang, 50232
⁴SDN Tambakrejo 01, Kota Semarang, 50174

Email: ¹mufadillah3203@gmail.com

Email: ²miraazizah@upgris.ac.id

Email: ³arfiliawijayanti@upgris.ac.id

Email : ⁴arumnd2lu@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan numerasi peserta didik kelas 3 SDN Tambakrejo 01 melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Ayo Mengenal Pancasila. Penelitian tindakan kelas dengan subjek sebanyak 28 peserta didik dilakukan dalam pra siklus dan tiga siklus dengan model Problem Based Learning bantuan penggunaan media digital siklus satu Educaplay, siklus 2 Quizizz, dan siklus 3 Bamboozle. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari rata-rata awal pra siklus literasi 55,5% dan numerasi 66,6% menjadi 87% dan 89% pada siklus 3. Model PBL berbantuan media digital terbukti efektif dalam mendorong partisipasi aktif, berpikir kritis, serta membentuk sikap kerja sama kelompok peserta didik, sehingga mendukung penguatan kompetensi abad ke-21.

Kata kunci: literasi membaca, numerasi, Problem Based Learning, Media Digital

ABSTRACT

This study aims to improve the reading literacy and mathematical numeracy skills of grade 3 students of SDN Tambakrejo 01 through the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by digital media in learning Pancasila Education on the material Let's Get to Know Pancasila. Classroom action research with 28 students as subjects was conducted in pre-cycles and three cycles with the Problem Based Learning model assisted by the use of digital media in cycle one Educaplay, cycle 2 Quizizz, and cycle 3 Bamboozle. The results of the study showed a significant increase from the initial average literacy of 55.5% and numeracy of 66.6% to 87% and 89% in cycle 3. The PBL model has proven effective in encouraging active participation, critical thinking, and forming group cooperation attitudes of students, thus supporting the strengthening of 21st century competencies.

Keywords: reading literacy, numeracy, problem based learning, digital media

1. PENDAHULUAN

Bangsa yang maju dapat dilihat dari mempersiapkan generasi penerus yang memiliki kompetensi 4C. Kompetensi yang mencakup berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi yang sangat diperlukan saat memasuki abad ke-21. Salah satu cara yang perlu dilakukan untuk mencapai kompetensi tersebut dapat melalui kemampuan literasi dan numerasi(Paneo et al., 2024). Kehidupan sehari-hari tidak terpisahkan dengan kemampuan literasi membaca dan numerasi.

Menurut Pusat Asesmen Pendidikan (2022) literasi membaca merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami, menggunakan, merefleksi, dan berinteraksi dengan teks tulis agar seseorang mampu meraih tujuan pribadi, mengembangkan pengetahuan dan potensinya, sehingga dia mampu berpartisipasi sebagai warga masyarakat. Numerasi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan pengetahuan matematika yang dimilikinya dalam menjelaskan kejadian, memecahkan masalah, atau mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari(Pusat Asesmen Pendidikan, 2022)

Hasil PISA 2022 menunjukkan rendahnya literasi membaca dan numerasi pada peserta didik Indonesia. Literasi berada di peringkat 71 dan numerasi peringkat 70 dari 81 negara (OECD 2023, 2022) Berdasarkan hasil rapor pendidikan SDN Tambakrejo 01 tahun 2024 indikator kemampuan literasi dan kemampuan numerasinya sudah mencapai kompetensi minimum dengan kategori baik. Namun, masih ada peserta didik dengan kemampuan literasi dan kemampuan numerasinya dibawah bahkan jauh dibawah kompetensi minimum. Padahal dimasa sekarang kemampuan literasi dan numerasi dijadikan rujukan dari berbagai mata pelajaran(Wanti et al., 2023). Berdasarkan observasi pembelajaran yang telah dilakukan bahwa penerapan kemampuan literasi dan numerasi tidak menyeluruh hanya terdapat dimuatan pembelajaran matematika dan bahasa Indonesia. Seharusnya kemampuan literasi dan numerasi perlu diterapkan dalam berbagai muatan pelajaran sehingga peserta didik terbiasa serta mampu menghadapi di kehidupan sehari-hari. Salah satunya yaitu pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan muatan pembelajaran yang terintegrasi kurikulum merdeka sebagai pengganti dari muatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn). Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan sebagai pembelajaran dengan pengalaman yang tepat dan bermakna (Gusnelli et al., 2024). Pendidikan Pancasila lebih menekankan penanaman Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman bangsa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus yang dilakukan di kelas 3 SDN Tambakrejo 01 pada muatan pembelajaran pendidikan Pancasila materi makna sila Pancasila dikatakan rendah, dibuktikan dengan hasil kemampuan numerasi 55,5% dan literasi 66,6%. Hal ini disebabkan kelas 3 SDN Tambakrejo 01 belum sepenuhnya memperhatikan kemampuan literasi dan numerasi pada muatan pendidikan Pancasila, sehingga masih perlu ditingkatkan.

Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi diselaraskan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan adaptif(Eka Fauzanah et al., 2024). Salah satu model yang dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam pemecahan masalah sehari-hari yaitu *Problem Based Learning*(Tiwery, 2021). Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem based Learning* yaitu menitikberatkan masalah dalam proses pembelajaran untuk peserta didik dapat menyelesaikan dan menemukan solusi(Sentina et al., 2024). Guru hanya sebagai fasilitator seperti memfasilitasi diskusi, pertanyaan, sehingga proses pembelajaran berorientasi pada siswa. Selain model pembelajaran, media pembelajaran yang interaktif dan menarik mendukung proses pembelajaran(Indriani et al., 2019). Media pembelajaran yang biasa digunakan yaitu media konkret dan media digital.

Media digital merupakan media dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang memerlukan internet(Siahaan et al., 2024). Penggunaan teknologi dibidang pendidikan memberikan manfaat besar sebagai dampak yang positif. Media digital menjadikan proses pembelajaran lebih jelas, interaktif, efisiensi waktu dan menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif. Banyaknya media digital yang dapat digunakan diharap dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna.

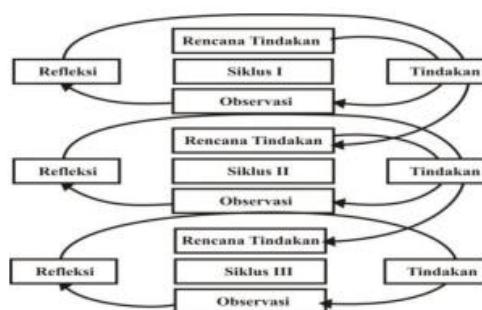
Penelitian yang pernah diteliti oleh Aldira dkk (2024) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematika Siswa SMA melalui Model *Problem Based*

Learning" menunjukan bahwa PBL berdampak positif dalam meningkatkan literasi numeras matematika di SMA. Hal ini dibuktikan intikator keberhasilan dengan lebih dari 75% siswa mencapai ketuntasan yaitu 79.4%. Penelitian serupa yang diteliti oleh Ngronggot et al (2024) dengan judul "Peningkatan Literasi dan Numerasi Melalui Media Pembelajaran Interaktif dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMP Negeri 2 Ngronggot Kec. Ngronggot, Kab. Nganjuk" mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi melalui media pembelajaran interaktif mencapai skor lebih tinggi dari pre-test.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model Problem based Learning berbantuan media digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik kelas 3 di SDN Tambakrejo 01. Selain itu penelitian ini juga untuk melihat peningkatan sikap kerjasama melalui pembelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di SDN Tambakrejo.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SDN Tambakrejo 01 semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian tindakan kelas yaitu jenis penelitian yang tujuannya untuk dapat meningkatkan pembelajaran di dalam kelas (Arikunto, 2021). Penelitian ini difokuskan pada kelas 3 dengan subjek 28 peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam pra siklus dan 3 siklus dimana setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. (Arikunto 2021). Tahapan penelitian tindakan kelas ditunjukkan pada desain di gambar 1.



Gambar 1. Desain PTK

Teknik pengumpulan data menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer menggunakan tes yang didalamnya terdiri tes literasi dan numerasi. Tes disesuaikan dengan indikator literasi dan numerasi.

Tabel 1. Indikator Literasi Membaca

No	Indikator
1.	Tujuan membaca teks untuk memperoleh informasi
2.	Mengetahui kesimpulan Mengetahui cara menilai konten dan memadukan gagasan
3.	

(Hidayah et al., 2024)

Tabel 2. Indikator Numerasi

No	Indikator
	Menggunakan bermacam-macam angka dan simbol berkaitan dengan matematika dasar pada pemecahan
1.	masalah praktis dalam konteks kehidupan sehari-hari
2.	Menganalisis informasi yang ditampilkan dari berbagai

<p>bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb)</p> <p>Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi</p> <p>3. dan mengambil keputusan</p>
(Kalsum & Sulastri, 2023)

Sedangkan data sekunder berupa observasi untuk melihat peningkatan sikap kerja sama dan dokumentasi kegiatan. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan mengakumulasikan nilai dengan menggunakan rumus rata-rata untuk kemampuan literasi membaca dan numerasi peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Penelitian dianggap tuntas jika hasil yang diperoleh peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 menggunakan rumus persentase ketuntasan untuk mengetahui kategori kemampuan literasi dan numerasi menurut (Wanti et al., 2023) sebagai berikut.

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Semua Siswa}} \times 100$$

Tabel 3. Kategori Kemampuan Literasi dan Numerasi

Interval Nilai	Kategori Kemampuan Literasi dan Numerasi
70-100	Tinggi
40-70	Sedang
0-40	Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang dilaksanakan di kelas 3 SDN Tambakrejo 01 untuk meningkatkan literasi membaca dan numerasi dimulai dengan pra siklus dilanjut tindakan perbaikan sebanyak 3 siklus. Penelitian didapatkan menggunakan tes formatif berdasarkan indikator literasi membaca dan numerasi dihasilkan sebagai berikut :

Pra Siklus

Pra siklus dilakukan sebagai tahap awal memahami kondisi awal peserta didik. Pra siklus dilakukan dengan memberikan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 Bab Ayo Mengenal Pancasila materi makna sila Pancasila dengan model konvesional dan tanpa adanya media digital. Hasil pra siklus disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Pra Siklus

	Jumlah Siswa	Percentase Rata-Rata	Presentase Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik Tuntas
Literasi Membaca	27	55,5%	55,5%	15
Numerasi	27	66,6%	59,2%	16

Berdasarkan tabel persentase rata-rata nilai untuk literasi membaca sebesar 55,5% dan numerasi 66,6%. Masih banyak peserta didik yang belum tuntas dan belum memadahi kemampuan literasi dan numerasi. Pembelajaran cenderung satu arah yang berpusat pada guru belum tampak sikap kerja sama peserta didik. Mereka terlihat pasif dan kurang berinteraksi. Sehingga perlu dilakukan tindakan untuk perbaikan pada siklus 1.

Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan sebagai tindakan perbaikan yang pertama dengan masalah yang ditemukan pada pra siklus. Dalam perencanaan langkah yang diperlukan yaitu pembuatan modul ajar Pendidikan Pancasila materi penerapan makna sila Pancasila menggunakan model Problem Based Learning dengan berbantuan media digital.

Tahap selanjutnya dalam siklus 1 yaitu tindakan. Peneliti mulai melaksanakan pembelajaran dengan *problem based learning* dengan bantuan media educaplay. Kegiatan terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan awal meliputi berdoa, mengecek kehadiran, menyanyikan lagu nasional, membuat kesepakatan kelas, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti sesuai dengan sintaks model pembelajaran PBL meliputi 5 fase. Fase 1 yaitu orientasi pada masalah, peserta didik menelaah permasalahan yang terdapat pada komik, video, dan power point penerapan makna sila Pancasila dikeluarga. Selain itu, penggunaan media digital Educaplay memberikan pemahaman tambahan mengenai pembelajaran. Fase 2 yaitu mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, peserta didik dibagi kelompok untuk mengerjakan lembar kerja peserta didik. Fase 3 yaitu membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, peserta didik bersama kelompok dipantau keaktifan dalam bekerja sama. Selain itu peserta didik didampingi ketika memiliki pertanyaan dan membutuhkan bantuan pengerjaan LKPD. Fase 4 yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil LKPD dan kelompok lain memberikan tanggapan. Fase 5 yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, kelompok diberi umpan balik atas presentasi yang dilakukan. Selanjutnya kegiatan penutup dengan menyimpulkan kegiatan pembelajaran, evaluasi, refleksi, dan berdoa setelah pembelajaran.

Tahapan selanjutnya yaitu observasi, selama proses pembelajaran siklus 1 dari awal hingga akhir terhadap peserta didik di kelas 3 menunjukkan peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran PBL. Tetapi aktivitas peserta didik secara individu dan kelompok mulai terlihat dalam tanggung jawab berdiskusi menyelesaikan tugas. Pada saat media educaplay, masing-masing kelompok diberi kesempatan menjawab pertanyaan yang ada di dalam permainan. Namun kerja sama hanya dilakukan beberapa anggota kelompok saja tidak menyeluruh. Refleksi dari siklus 1 pembagian kelompok dinilai terlalu banyak sehingga kerja sama tidak terlihat. Tindak lanjut siklus selanjutnya akan mengatur jumlah peserta didik sebanyak 4-5 peserta didik agar lebih kondusif dan muncul sikap kerja sama. Hasil literasi membaca dan numerasi diakumulasikan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Siklus 1

	Jumlah Siswa	Persentase Rata-Rata	Persentase Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik Tuntas
Literasi Membaca	25	67%	64%	16
Numerasi	25	74%	68%	17

Tes pada siklus 1 menghasilkan persentase rata-rata literasi membaca sebesar 67% dengan ketuntasan 64%. Sedangkan persentase rata-rata numerasi sebesar 74% dengan ketuntasan 68. Terdapat sedikit kenaikan persentase rata-rata dan persentase ketuntasan, tetapi peneliti akan melakukan tindakan perbaikan lagi pada siklus 2.

Siklus 2

Siklus 2 dimulai dari perencanaan pembuatan modul pembelajaran selanjutnya yaitu penerapan makna sila Pancasila di lingkungan sekolah. Pembelajaran masih menggunakan model PBL dengan bantuan media digital yaitu quizziz. Tindakan yang dilaksanakan pada siklus 2 juga masih sama terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti menggunakan sintaks PBL, dan ditutup kegiatan penutup. Selama proses siklus 2 berlangsung, peserta didik mulai terbiasa dengan model PBL ditandai dengan mengikuti kegiatan ini dengan seksama. Penggunaan media quizziz memunculkan sikap kerja sama yang cukup baik dimana setiap kelompok harus menyelesaikan tantangan menggunakan cromebook. Selain itu, kerja sama muncul mengerjakan LKPD, mereka terlihat membagi tugas secara adil. Refleksi setelah siklus 2 dilaksanakan yaitu dengan lebih meningkatkan keberanian untuk tidak malu bertanya dan menjawab. Sehingga terciptanya interaksi antara peneliti dengan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik. Hasil literasi membaca dan numerasi pada siklus 2 diakumulasikan sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Siklus 2

	Jumlah Siswa	Persentase Rata-Rata	Persentase Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik Tuntas
Literasi Membaca	24	75%	75%	18
Numerasi	24	84,1%	75%	18

Tes pada siklus 2 menghasilkan persentase rata-rata literasi membaca sebesar 75% dengan persentase ketuntasan 75%. Sedangkan persentase rata-rata numerasi sebesar 84,1% dengan persentase ketuntasan 75%. Berdasarkan siklus 2 terjadi kenaikan dari siklus 1. Peneliti akan melakukan tindakan perbaikan lagi pada siklus 3.

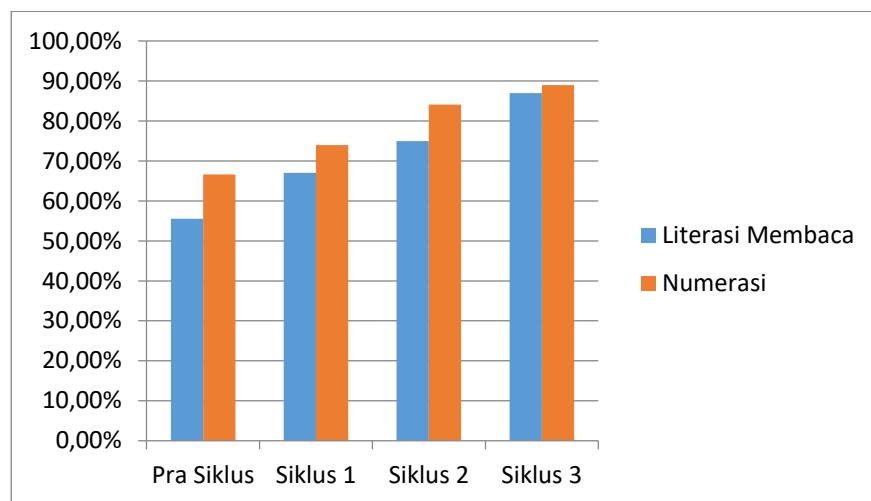
Siklus 3

Siklus 3 dimulai tahap perencanaan dengan pembuatan modul ajar pendidikan Pancasila materi selanjutnya yaitu teladan perumus Pancasila. Modul ajar yang dibuat masih menggunakan model PBL berbantuan media digital yaitu bamboozle. Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengimplementasikan modul ajar yang dibuat mulai dari pembuka, inti, dan penutup. Pada kegiatan inti peneliti melaksanakan 5 sintaks pembelajaran yaitu orientasi pada masalah peserta didik mengenai teladan perumus Pancasila menggunakan bamboozle dimana setiap kelompok bekerja sama menjawab pertanyaan di dalam permainan, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Selama pelaksanaan siklus 3 berlangsung, peserta didik sudah mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir dengan baik. Mereka sudah mampu menyesuaikan pembelajaran menggunakan model PBL. Selain itu, keaktifan peserta didik juga terlihat dengan baik. Kerja sama tiap kelompok dalam menyelesaikan permainan bamboozle, mengerjakan LKPD, dan presentasi. Hasil tes kemampuan literasi membaca dan numerasi matematika pada siklus 3 sebagai berikut.

Tabel 6 . Hasil Siklus 3

	Jumlah Siswa	Persentase Rata-Rata	Persentase Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik Tuntas
Literasi Membaca	25	87%	80%	20
Numerasi	25	89%	84%	21

Berdasarkan tabel 4 terlihat persentase rata-rata tes kemampuan literasi membaca pada siklus 3 mencapai 87% dengan ketuntasan 80%. Sedangkan untuk tes kemampuan numerasi mencapai 89% dengan ketuntasan 84%. Berikut perbandingan hasil antara pra siklus, siklus 1, siklus 2, dan siklus 3.



Gambar 2. Diagram Literasi dan Numerasi Tiap Siklus

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media digital dapat meningkatkan literasi membaca dan numerasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada prasiklus di materi makna sila Pancasila menghasilkan kemampuan literasi membaca sebesar 55,5% dan numerasi sebesar 66,6% yang masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dikarenakan belum mengimplementasikan model PBL sehingga peserta didik kurang berfikir kritis untuk mengembangkan kemampuan literasi membaca dan numerasi. Peserta didik cenderung pasif karena pembelajaran berpihak pada guru sehingga mereka belum sepenuhnya mengalih kemampuan dalam pengetahuan (Moh Slamet Sutrimo et al., 2024). Tidak adanya media digital sebagai penunjang pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Dalam kenyataannya, media ajar digital dapat menarik perhatian peserta didik sehingga memudahkan mencerna pembelajaran dengan baik(S. Wahyuningsih, A. Trisnawati, 2022). Oleh karena itu dilakukan perbaikan tindakan selanjutnya dengan pengimplementasian model PBL berbantuan media digital tiap siklus.

Hasil dari siklus 1 kemampuan literasi membaca dan numerasi pada peserta didik kelas 3 di dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi penerapan makna sila Pancasila di lingkungan keluarga mengalami sedikit kenaikan. Kemampuan literasi membaca sebesar 67% kategori sedang sedangkan kemampuan numerasi sebesar 74% kategori tinggi. Hasil siklus 2 materi penerapan makna sila Pancasila di lingkungan sekolah mengalami kenaikan. Kemampuan literasi membaca sebesar 75% yang masih masuk kategori tinggi. Sedangkan kemampuan numerasi 84,1% sudah masuk kategori tinggi. Selanjutnya siklus 3 materi teladan perumus Pancasila menghasilkan kemampuan literasi membaca sebesar 87% dan numerasi 89% keduanya sudah masuk kategori tinggi. Hasil siklus 3 menunjukkan keberhasilan penerapan model PBL berbantuan media digital dalam pembelajaran pendidikan Pancasila karena adanya peningkatan secara signifikan pada kemampuan literasi membaca dan numerasi matematika dibanding pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

Pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 sudah menerapkan sintaks model PBL guna membuat pembelajaran pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan penyelesaian masalah sehari-hari. Kemampuan literasi membaca dan numerasi yang meningkat berhubungan dengan sintaks PBL(Dea & Tambunan, 2023). Tahap orientasi pada masalah peserta didik dan mengorganisasikan peserta didik untuk belajar artinya peserta didik menelaah permasalahan materi yang berhubungan dengan literasi dan numerasi serta merancang setrategi penyelesaian melalui media baik media konkret maupun media digital. Tahap membimbing penyelidikan individu maupun kelompok memberikan kesempatan peserta didik menerapkan literasi dan numerasi pada penyelidikan atau pengerjaan LKPD. Tahap mengembangkan menyajikan hasil karya dan menganalisis mengevaluasi proses pemecahan masalah ini peserta didik diberi kesempatan untuk mendorong menjelaskan solusi dan mengevaluasi menggunakan kemampuan literasi dan numerasinya. Pada siklus 1 peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran PBL, namun siklus 2 dan 3 keterlaksanaan pembelajar PBL mulai terbiasa dikarenakan adanya perbaikan disetiap langkah yang kurang maksimal. Sama halnya dengan penelitian Karmila & Abidin (2023) bahwa pembelajaran berbasis PBL terbukti meningkatkan literasi sains dan literasi numerasi dikarenakan PBL membantu peserta didik memanfaatkan pemikirannya guna menyelesaikan permasalahan dengan kemampuan yang dimiliki.

Penggunaan media ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran baik berupa konkret dan digital. Namun, untuk memanfaatkan teknologi dengan baik perlunya menggunakan media digital dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran di kelas. Pelaksanaan prasiklus tanpa adanya media digital membuat peserta didik pasif karena pembelajaran dianggap membosankan. Namun, pelaksanaan siklus 1 menghadirkan media digital *educaplay froggy jumps* atau katak melompat. Educaplay ini platform permainan edukatif berupa kuis yang menarik sehingga dapat mengaktifkan peserta didik. Pelaksanaan siklus 2 menggunakan media quizizz sebagai kuis interaktif berbasis game. Peserta didik menggunakan cromebook untuk berpartisipasi dalam kuis yang sangat menyenangkan karena diakhir kuis menampilkan nilai tertinggi sebagai juara. Pelaksanaan siklus 3 memperkenalkan media edugame bernama bamboozle. Media digital ini terdapat berbagai jenis permaianan berkelompok yang disesuaikan dengan materi, sehingga pembelajaran menjadi hidup akan interaksi peserta didik.

Keaktifan peserta didik dalam penggunaan media digital dapat menstimulus kemampuan literasi membaca dan numerasi secara signifikan. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Rohmah & Arifin (2024) bahwa pembelajaran interaktif dengan media digital dapat mempermudah memahami dan mengingat materi karena peserta didik ikut berpartisipasi secara langsung. Media digital dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Media kelompok dilakukan sebagai sarana meningkatkan sikap kerja sama atau kolaborasi antar anggota untuk mencapai tujuan yang sama. Pelaksanaan prasiklus tanpa adanya media digital membuat peserta didik bersikap individualisme dan tidak ada interaksi kerja sama dalam berkelompok. Namun dalam pelaksanaan siklus 1, 2, dan 3 media digital yang digunakan yaitu kuis interaktif baik educaplay, quizizz, maupun bamboozle semuanya dilakukan secara berkelompok. Hasil menunjukkan mulai terlihat adanya sikap kerja sama dalam menggunakan media digital yang membuat peserta didik bersemangat diskusi untuk menyampaikan pendapat. Hal ini sejalan dengan Siregar (2022) bahwa pemilihan media membuat peserta didik dapat saling berinteraksi dan mengkomunikasikan idenyadalam kelompok sehingga mencapai tujuan bersama serta meningkatkan sikap kerja sama.

4. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media digital secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca dan numerasi peserta didik kelas 3 SDN Tambakrejo 01 Semarang dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada awal pra siklus menunjukkan hasil yang rendah dalam kedua aspek tersebut. Namun setelah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dalam 3 siklus terjadi peningkatan bertahap sampai mencapai 87% untuk literasi membaca dan 89% untuk numerasi pada siklus 3. Peningkatan ini didukung oleh penggunaan media digital seperti Educaplay, Quizizz, dan Bamboozle yang membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan kolaboratif. Model PBL yang terstruktur juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, aktif memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam kelompok. Selain meningkatkan literasi dan numerasi, pembelajaran ini juga mengembangkan sikap kerja sama antarpeserta didik. Dengan demikian, integrasi model PBL dan media digital dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif untuk mencapai kompetensi abad ke-21, khususnya dalam konteks literasi, numerasi, dan kolaborasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Pascasarjana Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, Program studi PPG Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, dosen pembimbing lapangan, kepala SDN Tambakrejo 01 beserta jajaran guru yang telah membantu peneliti, memberikan dukungan dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Dea, T., & Tambunan, A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Medan*.
- Eka Fauzanah, A., Koes Puji Astuti, L., Studi Pendidikan Matematika, P., PGRI Semarang, U., Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No, J., Semarang Tim, K., Semarang, K., & Tengah, J. (2024). Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematika Siswa SMA melalui Model Problem Based Learning. *Journal on Education*, 06(04), 22778–22788.
- Gusnelli, A., Anita, Y., & Putera, R. F. (2024). *Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas IV SD Negeri 50 Kurangi*. 7(1).
- Hidayah, I. A., Rahmawati, F. P., Triyono, A., & Surakarta, U. M. (2024). *Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV*. 5, 450–457.
- Indriani, E., Yennita, Y., & Idrus, I. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.2.22-28>
- Kalsum, U., & Sulastri, S. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Pada Kelas 5 Sdn 027 Takatidung. *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)*, 7(1), 20–26. <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i1.7262>
- Karmila, M., & Abidin, Z. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis PBL dengan Media Wepik Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Sains dan Numerasi Siswa MA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 611–626. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10129984>
- Moh Slamet Sutrimo, Sajdah, S. N., Sinambela, Y. V. F., & Bagas, R. (2024). Peningkatan literasi numerasi melalui model pembelajaran dan hubungannya dengan kemampuan self-efficacy: Systematic literatur review. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(1), 61–72. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.21650>

- Ngronggott, N., Ngronggott, K., & Nganjuk, K. (2024). *Peningkatan Literasi dan Numerasi Melalui Media Pembelajaran Interaktif dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 6*. 4(1), 1–9.
- OECD 2023. (2022). PISA PISA 2022 Results Malaysia. *Journal Pendidikan*, 10. <https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/malaysia-1dbe2061/>
- Paneo, W., Hulukati, E., & Bito, N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas Vii. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 5(2), 773–781. <https://doi.org/10.46306/lb.v5i2.615>
- Pusat Asesmen Pendidikan. (2022). *Asesmen Kompetensi Minimum*. https://pusmendik.kemdikbud.go.id/an/page/asesmen_kompetensi_minimum
- Quizziz, B., Kelas, S., Sdn, I. V, & Dua, C. (2024). 1 , 2 , 3 1 . 09(September), 321–331.
- S. Wahyuningsih, A. Trisnawati, and F. A. Y. (2022). Buletin Pemberdayaan dan Pengembangan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1, no, 1–7.
- Siahaan, M., Tampubolon, K., & ... (2024). Peningkatan Budaya Literasi Numerasi Anak, Melalui Media Belajar Digital Di Desa Daulu Kecamatan Berastagi Kabupaten Karo. *Community* ..., 5(2), 3505–3512. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/27056>
- Siregar, N., Jalal, M., Jayanti, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., & Tematik, P. (2022). Penerapan Media Scrapbook Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas V Mi Al - Munawwarah. *Jurnal Praktek Dan Kebijakan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 26–38.
- Tiwery, B. (2021). *My library My History KEKUATAN DAN KELEMAHAN METODE PEMBELAJARAN DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN HOTS: Higher Order Thinking Skills*. Media Nusa Creative (MNC Publishing),.
- Wanti, R., Putri, B., Setiana, H., & Savitri, E. N. (2023). *Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning di SMP Negeri 20 Semarang*. 157–164.