

MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI MAHASISWA MELALUI MEDIA ELEKTRONIK FLIP BOOKMAKER

Sulami Sibua¹ dan Hery Suharna²

¹Program Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Khairun, Indonesia

²Program Pendidikan Matematika, Universitas Khairun, Indonesia

¹Email: sulamisibua71@gmail.com dan ²Email: herysuharna@unkhair.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi mahasiswa saat ini adalah sulitnya melaksanakan pembiasaan literasi bagi mahasiswa ketika pembelajaran, rendahnya minat baca mahasiswa, kurangnya referensi yang dimiliki, kurangnya pemanfaatan media elektronik terutama aplikasi baik yang online maupun aplikasi yang bersifat offline yang sesuai dengan era revolusi industri 4.0. Salah satu aplikasi yang sesuai dengan era sekarang yakni *flip bookmaker* dalam pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini ingin melihat bagaimana peningkatan kemampuan literasi baca tulis dan numerasi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Perolehan data penelitian melalui pre tes dan post tes. Data hasil tersebut di dengan menggunakan rumus presentasi untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan literasi mahasiswa. Selanjutnya sebagai data tambahan yaitu wawancara dan dokumentasi. Pada penelitian ini melibatkan 2 mahasiswa untuk membantu peneliti sampai dengan publikasi pada jurnal. Metode penelitian ini adalah Kuantitatif dan jenis penelitian Quasi Eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Post-test design*. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *flip bookmaker* dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan memberikan rangsangan berupa media *flip bookmaker* dapat membangkitkan minat dan antusias mahasiswa dalam pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan literasi numerasi mahasiswa.

Kata Kunci: Kemampuan, Literasi numerasi, dan *flip bookmaker*,

A. PENDAHULUAN

Permasalahan yang dihadapi mahasiswa saat ini adalah sulitnya melaksanakan pembiasaan literasi bagi mahasiswa ketika pembelajaran, rendahnya minat baca mahasiswa, kurangnya referensi yang dimiliki, kurangnya pemanfaatan media elektronik terutama aplikasi baik yang online maupun aplikasi yang bersifat offline yang sesuai dengan era revolusi industri 4.0. Salah satu aplikasi yang sesuai dengan era sekarang yakni *flip bookmaker* dalam pembelajaran. Terdapat karakteristik yang paling menonjol ketika membicarakan literasi baca tulis dan literasi numerasi. Kegiatan literasi pada fase pembelajaran bertujuan mengembangkan kemampuan memahami teks dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi teks buku yang bersifat elektronik *flip bookmaker*. Keberhasilan penelitian ini memiliki daya ungkit untuk pengembangan inovasi pembelajaran dalam melihat peningkatan kemampuan literasi baca tulis dan numerasi dengan *flip bookmaker* dengan memetakannya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Literasi numerasi

Secara etimologis istilah literasi sendiri berasal dari bahasa Latin “literatus” yang di mana artinya adalah orang yang belajar. Dalam hal ini, istilah literasi sangat berhubungan erat dengan kemampuan berbahasa. Secara sederhana, literasi adalah sebagai kemampuan dalam membaca dan menulis [1]. Literasi baca tulis ini sangat penting dilakukan karena dapat menunjang prestasi anak untuk mencapai kesuksesan di masa yang akan datang sehingga memerlukan strategi, oleh karena itu pengembangannya perlu strategi yang tepat [2]. Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan menuntut setiap siswa memiliki kemampuan baca dan tulis yang lebih, dengan tujuan agar siswa memiliki wawasan dan pengetahuan yang cukup untuk dapat bersaing dan mengikuti perkembangan zaman. Kemampuan membaca memiliki andil dan merupakan salah satu penentu sukses tidaknya seseorang, hal ini disebabkan karena semua akses informasi dan ilmu pengetahuan yang dimiliki selalu berkaitan dengan kegiatan membaca [3]. Kemampuan literasi numerasi yang baik pada peserta didik dapat membantu peserta didik dimasa akan datang. Literasi baca dan tulis adalah kecakapan dalam membaca, menulis, menelusuri, memenejmen, dan memahami informasi [4]. Literasi baca tulis penting untuk dikembangkan karena keterampilan membaca merupakan kemampuan utama untuk mencapai keterampilan lainnya. Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar wajib yang dimiliki setiap individu. Informasi di zaman era digital saat ini mudah diperoleh. Literasi baca tulis individu yang baik diharapkan mampu menganalisis dengan bijak informasi tersebut. Literasi baca tulis individu yang baik, tidak mudah terpengaruh dengan kondisi yang belum tentu kebenarannya [5]. Kemampuan literasi adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca, sehingga mengarahkan individu untuk membaca dengan kemauannya sendiri. Kemampuan membaca tidak lahir begitu saja pada diri seseorang, tetapi minat baca harus dibina sejak dini. Menumbuhkan minat baca siswa lebih baik dilakukan pada saat usia dini. Tujuan dari ditumbuhkannya minat baca agar membaca menjadi kebutuhan hidup peserta didik, tidak hanya sekadar hobi atau kesenangan di waktu luang. Apabila kemampuan literasi baca tulis bagi peserta didik semakin tinggi, maka keinginan membaca peserta didik juga semakin tinggi [6]. Kemampuan literasi menjadi kunci penting bagi kemajuan suatu bangsa, karena penguasaan Iptek hanya dapat diraih dengan minat baca yang tinggi, bukan kegiatan menyimak atau mendengarkan. Para petani di pedesaan akan mampu membuat tanamannya menjadi subur dan berproduksi melimpah ruah karena mendengarkan pengarahan dari petugas penyuluhan, namun mereka tidak akan dapat

menghasilkan bibit unggul dan menciptakan teknologi pertanian yang canggih kalau tidak membaca. Literasi dan numerasi merupakan hal yang paling dikenal sejak lama dalam hal peradaban manusia. Hal tersebut sangatlah penting dan bermanfaat apabila dikuasai dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki kemampuan literasi dan kemampuan numerasi berarti memiliki kemampuan yang berkaitan erat dengan pemahaman angka-angka dan huruf dimana hal tersebut memang wajib dimiliki dan diketahui oleh semua masyarakat termasuk masyarakat sekolah saat ini. Sederhananya, numerasi berkaitan dengan kemampuan menggunakan berbagai konsep bilangan di dalam kehidupan nyata [7][8].

Adapun tujuan dan manfaat mempelajari literasi dan numerasi bagi masyarakat sekolah yaitu (1) mengasah dan menambah penguatan dan keterampilan dalam menginterpretasikan angka, table, dll, (2) peserta didik menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk dapat memecahkan masalah di kelas, (3) Peserta didik memiliki kemampuan dalam hal menghitung dan menafsirkan data yang mereka peroleh, dan (4) Peserta didik menjadi lebih kuat dalam hal sumber daya manusianya [9].

Literasi merupakan salah satu program prioritas pemerintah untuk tahun 2019. Kemampuan literasi dinilai berperan penting bagi pertumbuhan intelektual dan kompetisi setiap individu di Indonesia. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebenarnya telah digalakkan sejak tahun 2015 sejalan dengan penerbitan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Demi menyukseskan pembangunan Indonesia di abad ke-21, menjadi keharusan bagi masyarakat Indonesia atau instansi pendidikan untuk menguasai enam literasi dasar, yaitu: literasi bahasa, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewargaan. Kemampuan literasi ini juga harus diimbangi dengan menumbuh kembangkan kompetensi yang meliputi kemampuan berpikir kritis/ memecahkan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

2. Flip Book Maker

E-Book dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Flip Book Makers*. *Flip Makers* adalah sebuah software yang berguna membuat aplikasi buku elektronik Adhitya (2018:3). Selanjutnya Adhitya (2018:3) menjelaskan bahwa keunggulan dari aplikasi ini adalah (1) mampu memberi efek *flip*, yaitu membuka atau membalik lembar demi lembar halaman buku sehingga seperti membaca buku sungguhan; (2) pembuatan buku elektronik dengan aplikasi ini sangat mudah; (3) e-book yang dihasilkan tidak berupa buku saja, tetapi dapat dilengkapi dengan gambar, suara, dan video; (4) produk yang kita hasilkan dapat dipublikasikan dalam bentuk SWF atau *Flash*, *HTML* untuk dipublikasikan melalui *website*. Sedangkan kelemahan dari *Flip Book Makers* Borg dan Gall (2017) adalah informasi yang disampaikan cenderung

lebih sedikit mendapat perhatian dari pembaca. Pembaca tentu mempunyai tujuan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan yang terkandung di dalam *e-book* tersebut dan bukannya dibuat terpuakau dengan efek *multimedia* yang terdapat di dalam *e-book* tersebut.

C. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan yang diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik atau cara-cara lain dari kualifikasi atau pengukuran. Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Eksperimen, bentuk desain ini merupakan pengembangan dari True Experimental Design, yang sulit dilaksanakan. Penelitian dengan desain eksperimental bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasi. Dalam penelitian ini semua variabel yang relevan. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest dan Post-test Design*, dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek. Pertama-tama dilakukan pengukuran (pretest), lalu dikenakan perlakuan dalam hal ini penerapan *Flip Book Makers* untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya atau post-test.

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan pre-test dan post-test dapat diketahui bahwa tingkat penguasaan materi mahasiswa sebagai berikut:

1. Pada pretest tidak ada mahasiswa pada kategori sangat rendah, selanjutnya ada 15 mahasiswa (50%) berada pada kategori rendah yang artinya 50% dari 40 mahasiswa belum mampu mengaplikasikan matematika. 15 mahasiswa lainnya atau 50% mahasiswa berada pada kategori rendah mahasiswa yang mampu menggunakan rumus, dan melaksanakan prosedur sederhana, dan 0% hasil pretest mahasiswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi atau dapat dikatakan bahwa belum ada mahasiswa yang mampu memenuhi semua indikator kemampuan literasi numerasi.
2. Berdasarkan pada hasil Posttest terdapat 0% siswa berada pada kategori sangat rendah, ada 2 (6,66%) mahasiswa berada pada kategori rendah, 23 (76,67%) berada pada kategori sedang dengan kata lain mahasiswa telah mampu menggunakan rumus, dan 5 (16,67%) mahasiswa berada pada kategori tinggi artinya mahasiswa yang mampu menggunakan informasi yang relevan dari soal, menggunakan rumus dan mampu melaksanakan prosedur sederhana untuk menjawab pertanyaan.

E. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa flip bookmaker dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan memberikan rangsangan berupa media flip bookmaker dapat membangkitkan minat dan antusias mahasiswa dalam pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan literasi numerasi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Elsy Jesti Mutji Dan Like Suoth. **2021**. Literasi Baca Tulis pada siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641 Volume 8, Nomor 1.
2. Renstra Universitas Khairun (**2018-2022**). Rencana Strategi (renstra) Universitas Khairun tahun 2018-2022. Universitas Khairun. Maluku Utara.
3. Melindha Putri Nur Wahyuni, Darsinah. **2023**. Strategi Pengembangan Literasi Baca Tulis (Praliterasi) untuk Menunjang Pengetahuan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 7 Issue 3 (2023) Pages 3604-3617. ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print).
4. Dhina Cahya Rohim & Septina Rahmawati. **2020**. Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*. Vol 6, No 3, September 2020. E-Issn: 2460-8475.
5. Maryono, Issaura Sherly Pamela, Hendra Budiono. **2022**. Implementasi Literasi Baca Tulis Dan Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnalbasicedu*. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 491-498.
6. Putu Ayu Purnama Sari. **2020**. Hubungan Literasi Baca Tulis Dan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal For Lesson And Learning Studies*. Vol. 3 No.1, April 2020 P-Issn : 2615-6148, E-Issn : 2615-7330.
7. Siti Maria Ulfa, Tera Athena. **2023**. Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar. *Reswara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. P-Issn 2716-4861, E-Issn 2716-3997. Volume: 4 Nomor: 2 Edisi Juli 2023.
8. Sri Winarni, Ade Kumalasari, Marlina, Rohati. **2021**. Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Issn 2089-8703 (Print) Volume 0, No. 2, 2021, 574-583 Issn 2442-5419 (Online).
9. Bagus Ali Rachman, Firyalita Sarah Fidaus, Nurul Lailatul Mufidah, Halimatus Sadiyah, Ifit Novita Sari. **2021**. Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 5, No. 6 Desember 2021, Hal. 1535-1541 DOI: <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i6.8589>. P-ISSN.
10. Darwanto, 2mar'atun Khasanah, 3anggi Monica Putri. 2021. Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Eksponen, Volume 11, Nomor 2, September 2021*.