



# Pemanfaatan Berbagai Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Siswa dalam Perspektif *Multimodal Literacy*

Muliyani Olvah\*<sup>1</sup>, Muhammad Alfian<sup>2</sup>, Toto Nusantara<sup>3</sup>, Imam Suyitno<sup>4</sup>, Ade Eka Anggraini<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Malang, Indonesia

E-mail: [muliyani.olvah.2321038@students.um.ac.id](mailto:muliyani.olvah.2321038@students.um.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-01	The results of PISA 2022 organized by the OECD showed a decrease in the literacy scores of Indonesian students. One of the efforts used by teachers to improve students' literacy skills is by using multimodal literacy-based learning media. This research is a qualitative research of conceptual analysis type. The theory used to analyze is multimodal literacy theory. Each study discussed is analyzed based on the theory. Multimodal literacy means understanding, interpreting and creating meaning about something through various modes of communication. Various learning media such as digital books, learning videos, interactive multimedia, infographics, augmented reality, virtual reality, and social media are developed by adhering to multimodal literacy theory to accommodate students' diverse learning styles. By utilizing technology in the learning process, students' interest in learning increases compared to those who do not use multimodal literacy-based learning media. Various studies prove the improvement of students' abilities in terms of basic literacy, digital literacy, cultural literacy, science literacy, critical thinking skills, learning interest, and student learning outcomes.
<b>Keywords:</b> <i>Learning Media;</i> <i>Literacy;</i> <i>Multimodal Literacy.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-01	Hasil PISA 2022 yang diselenggarakan oleh OECD menunjukkan penurunan skor literasi siswa Indonesia. Salah satu usaha yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis <i>multimoda literacy</i> . Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif tipe analisis konseptual. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori <i>multimoda literacy</i> . Setiap penelitian yang dibahas dianalisis berdasarkan teori tersebut. <i>Multimoda literacy</i> memiliki makna memahami, menginterpretasikan, dan menciptakan makna tentang sesuatu melalui berbagai moda komunikasi. Beragam media pembelajaran seperti <i>digital book</i> , video pembelajaran, multimedia interaktif, infografis, <i>augmented reality</i> , <i>virtual reality</i> , dan media sosial dikembangkan dengan menganut teori <i>multimoda literacy</i> untuk bisa mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajarannya, membuat minat belajar siswa meningkat dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis <i>multimoda literacy</i> . Beragam penelitian membuktikan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam hal literasi dasar, literasi digital, literasi budaya, literasi sains, kemampuan berpikir kritis, minat belajar, dan hasil belajar siswa.
<b>Kata kunci:</b> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Literasi;</i> <i>Multimodal Literasi.</i>	

## I. PENDAHULUAN

*Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan pada tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi siswa di Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara lain (OECD, 2023a). Program yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) ini mengukur kemampuan literasi membaca, numerasi, dan sains siswa berusia 15 tahun pada berbagai negara. Hasil skor PISA Indonesia yang cenderung menurun daripada tahun sebelumnya menandakan adanya tantangan yang masih harus meningkatkan kualitas literasi siswa (OECD, 2023b).

Rendahnya skor literasi siswa Indonesia dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya kurangnya minat membaca masyarakat Indonesia (Santi et al., 2022), keterbatasan siswa dalam mengeksplor pertanyaan untuk berpikir kritis, dan kurangnya motivasi untuk mempelajari lebih lanjut materi di luar sekolah (Pratiwi et al., 2023). Selain itu, kurang terlibatnya masyarakat dalam pengadaan program literasi (S. Wati, 2022) dan kurangnya strategi guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa (Mayuni et al., 2020) juga turut serta berkontribusi sebagai alasan rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa. Oleh karena itu, diperlukan ekosistem

pendidikan yang mampu mendorong peningkatan literasi secara berkelanjutan yang diciptakan oleh pemerintah, masyarakat, dan sekolah.

Kemampuan literasi merupakan kemampuan yang sangat penting di abad 21, karena kemampuan literasi diperlukan dalam menghadapi tantangan dan dinamika dunia modern yang terus berkembang. Di era digitalisasi, kemampuan literasi mencakup kemampuan membaca, menulis, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis (Ulfaika et al., 2023). Literasi digital, literasi media, dan literasi informasi sangat penting dalam konteks akademis, profesional, dan personal. Literasi memungkinkan seseorang untuk berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, dan beradaptasi dengan perubahan teknologi dan sosial (Shashikala A K, 2023).

Literasi memiliki bermacam bentuk, beberapa diantaranya adalah literasi dasar dan literasi digital. Literasi dasar mencakup kemampuan membaca, menulis, dan berhitung yang ditekankan pada siswa sekolah dasar (Amir et al., 2022). Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi dengan bijak dan efisien (Weninger, 2023). Kedua literasi ini sangat penting khususnya untuk siswa sekolah dasar karena kedua literasi tersebut membentuk fondasi bagi kemampuan belajar yang berkelanjutan dan pengembangan keterampilan berpikir kritis di zaman sekarang.

Peningkatan kemampuan literasi berdasarkan teori *multimodal literacy* melibatkan berbagai mode komunikasi seperti teks, gambar, audio, video, grafik, animasi, musik, gerakan, dan ekspresi wajah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam. *Multimodal literacy* mengacu pada kemampuan untuk memahami, menginterpretasikan, dan menciptakan makna tentang sesuatu melalui berbagai moda komunikasi (Kress, 2010). Dalam konteks pembelajaran, *multimodal literacy* dapat diartikan sebagai mengajarkan kepada siswa tentang literasi menggunakan berbagai media dan format. Integrasi teknologi dalam teori *multimodal literacy* menjadi hal penting untuk mempermudah siswa dalam penggunaan berbagai media yang diperlukan (Unsworth, 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan adanya integrasi berbagai macam media sehingga menciptakan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan. Melalui teknologi, siswa bisa mengakses, memahami, dan memproduksi informasi melalui kombinasi teks,

gambar, audio, video, maupun interkasi digital. Berbagai macam media bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis *multimodal literacy* seperti *ebook*, video pembelajaran, multimedia interaktif, infografis, *augmented reality*, *virtual reality*, media sosial, dll (Bodén et al., 2023).

*E-book*, atau buku elektronik, adalah versi digital dari buku cetak yang dapat dibaca menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, smartphone, atau e-reader (Samala et al., 2022). E-book tersedia dalam berbagai format seperti PDF, ePub, dan MOBI, yang memungkinkan pembaca untuk membawa ribuan buku ke mana pun mereka ingin. Selain itu, e-book membantu siswa belajar dengan menyediakan materi yang terus diperbarui dan disebarluaskan, menjadikannya alat penting dalam pendidikan kontemporer dan penyebaran informasi. Video pembelajaran adalah alat pembelajaran yang efektif yang menyampaikan informasi dengan menggunakan elemen audio dan visual. Video pembelajaran mencakup berbagai topik dan subjek, mulai dari penjelasan konsep akademis hingga demonstrasi praktik keahlian tertentu. Tujuan utama video pembelajaran adalah untuk memberikan pemahaman yang mendalam dan interaktif tentang materi pelajaran, membantu siswa memahami konsep yang sulit, dan meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Salutri et al., 2023). Video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menarik dan beragam bagi siswa di berbagai tingkat pendidikan melalui kombinasi gambar, animasi, cerita, dan musik.

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, dan video, serta elemen interaktif lainnya yang digunakan dalam pembelajaran untuk dapat menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik. Fungsi utama multimedia interaktif adalah menyampaikan informasi dengan menggunakan visualisasi yang kaya dan beragam; meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen interaktif seperti kuis, simulasi, atau eksperimen virtual; dan meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan cara-cara seperti itu (W. W. Wati et al., 2022). Infografis adalah representasi visual dari informasi atau data yang kompleks yang disajikan dalam bentuk grafis yang menarik dan mudah dipahami. Infografis biasanya menggunakan kombinasi teks, gambar, dan elemen grafis lainnya seperti diagram, grafik, atau ikon untuk dapat menggambarkan hubungan antara

berbagai konsep atau untuk menyajikan informasi secara ringkas dan jelas (Sobhana, 2023). Infografis berfungsi untuk menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi format yang lebih mudah dicerna dan dipahami oleh audiens, membantu mengkomunikasikan pesan atau ide dengan lebih efektif, dan memicu keterlibatan dan juga minat pembaca melalui visualisasi yang menarik dan informatif. Infografis digunakan dalam berbagai konteks, mulai dari jurnalisme dan pendidikan hingga pemasaran dan komunikasi bisnis. Mereka adalah alat komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan informasi.

*Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual atau digital, yang menghasilkan pengalaman yang menyatu antara dunia fisik dan digital. Fungsi utama AR adalah untuk membuat pengalaman yang interaktif dan immersif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek fisik di dunia nyata melalui penyebaran informasi tambahan melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau kacamata pintar (Permana et al., 2023).

*Virtual reality (VR)* adalah teknologi yang menghasilkan lingkungan simulasi yang menarik dan interaktif di mana orang dapat merasakan dan berinteraksi dengan dunia yang sepenuhnya digital (Du & Ma, 2023). Dengan mengenakan headset khusus, pengguna memiliki sensasi seolah-olah mereka berada di dunia virtual tersebut. Memungkinkan pengguna menjelajahi lokasi baru, berpartisipasi dalam simulasi praktis, atau mengalami peristiwa ilmiah atau sejarah secara langsung, VR memiliki tujuan utama untuk menyediakan pengalaman belajar atau hiburan yang mendalam dan realistis. VR digunakan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, pelatihan, simulasi medis, desain arsitektur, permainan, dan pariwisata, sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan meningkatkan kemungkinan pengalaman manusia.

Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berbagi pengalaman belajar siswa dengan cara-cara seperti itu (W. W. Wati et al., 2022). Infografis adalah representasi visual dari informasi atau data yang kompleks yang disajikan dalam bentuk grafis yang menarik dan mudah dipahami. Infografis biasanya menggunakan kombinasi teks, gambar, dan elemen grafis lainnya seperti diagram, grafik, atau ikon untuk menggambarkan hubungan antara berbagai konsep atau

untuk menyajikan informasi secara ringkas dan jelas (Sobhana, 2023). Infografis berfungsi untuk menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi format yang lebih mudah dicerna dan dipahami oleh audiens, membantu mengkomunikasikan pesan atau ide dengan lebih efektif, dan memicu keterlibatan dan minat pembaca melalui visualisasi yang menarik dan informatif. Infografis digunakan dalam berbagai konteks, mulai dari jurnalisme dan pendidikan hingga pemasaran dan komunikasi bisnis. Mereka adalah alat komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan informasi.

*Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual atau digital, yang menghasilkan pengalaman yang menyatu antara dunia fisik dan digital. Fungsi utama AR adalah untuk membuat pengalaman yang interaktif dan immersif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek fisik di dunia nyata melalui penyebaran informasi tambahan melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau kacamata pintar (Permana et al., 2023). *Virtual reality (VR)* adalah teknologi yang menghasilkan lingkungan simulasi yang menarik dan interaktif di mana orang dapat merasakan dan berinteraksi dengan dunia yang sepenuhnya digital (Du & Ma, 2023). Dengan mengenakan headset khusus, pengguna memiliki sensasi seolah-olah mereka berada di dunia virtual tersebut. Memungkinkan pengguna menjelajahi lokasi baru, berpartisipasi dalam simulasi praktis, atau mengalami peristiwa ilmiah atau sejarah secara langsung, VR memiliki tujuan utama untuk menyediakan pengalaman belajar atau hiburan yang mendalam dan realistis. VR digunakan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, pelatihan, simulasi medis, desain arsitektur, permainan, dan pariwisata, sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan meningkatkan kemungkinan pengalaman manusia.

Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berbagi konten, dan terhubung dengan orang lain secara online. Fungsi utama media sosial adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antar individu, baik secara pribadi maupun profesional, melalui berbagai format seperti teks, gambar, video, dan audio. Selain itu, media sosial juga berfungsi sebagai sumber informasi dan hiburan, tempat promosi barang atau jasa, dan alat untuk membangun jaringan sosial (Sergeeva, 2023). Berbagai media di atas merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru di

Indonesia dalam beberapa tahun kebelakang ini. Penggunaan media tersebut dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan tren pemanfaatan media yang dipengaruhi oleh perkembangan zaman (Yuniastuti et al., 2021).

Lalu, bagaimanakah penerapan berbagai media tersebut dalam pembelajaran, serta apakah sudah sesuai dengan teori *multimodal literacy*?

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode analisa konseptual menggunakan teori *multimodal literacy*. Analisis konseptual dilakukan kepada 7 artikel penelitian atau skripsi dengan tema pengembangan produk untuk meningkatkan literasi siswa. Seluruh artikel atau skripsi akan dianalisis menggunakan konsep *multimodal literacy*.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Dalam teori *multimodal literacy*, integrasi berbagai mode komunikasi seperti gambar, video, dan teks digunakan untuk memberikan pemahaman yang mendalam terhadap sebuah konteks atau materi. Dengan menghubungkan berbagai macam moda, siswa mampu memahami makna yang relevan untuk elemen visual dalam konteks sastra, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam mengenai teks yang disajikan (Isabella, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang berbasis *multimodal* dipercaya mampu meningkatkan pemahaman dan literasi siswa. Ada banyak penelitian tentang pemanfaatan media untuk meningkatkan literasi siswa seperti penelitian (Febrianti, 2021); (Imawati et al., 2022); (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023); (Ningrum et al., 2021); (Rogaya et al., 2023); (Nurhidayah, 2024); dan (Amelia & Ma'arif, 2022). Penelitian tersebut menggunakan berbagai macam media untuk bisa mendukung penerapan *multimodal literacy* yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa seperti kemampuan literasi dasar, literasi numerasi, literasi budaya, literasi, sains, dan literasi digital.

Proses membangun kemampuan literasi siswa, dilihat dari perspektif *multimodal literacy*, bisa dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam media, baik terintegrasi maupun tidak. Berikut adalah hasil analisis berbagai hasil penelitian tersebut meng-

gunakan teori *multimodal literacy*. Febrianti (2021) dalam penelitiannya memanfaatkan *digital book* berbasis *Flip PDF Professional* untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. Penelitian ini melibatkan 20 orang siswa kelas V serta 2 orang validator ahli untuk memvalidasi *digital book* tersebut. Grafis dan visualisasi gambar pada *digital book* yang dikembangkan mampu menstimulus alat indera manusia. Produk *digital book* yang dikembangkan memanfaatkan gambar dan animasi mode yang digunakan untuk membantu peningkatan literasi siswa. Dalam teori *multimodal literacy*, pemerolehan dan pemerosesan informasi oleh siswa melalui media dengan moda teks dan gambar.

Penelitian Imawati dkk. (2022) memanfaatkan video pembelajaran untuk dapat memudahkan siswa memahami materi sistem pencernaan manusia yang bersifat abstrak sehingga diperlukan media pembelajaran yang bisa mengkonkritkan materi tersebut. Video pembelajaran mengintegrasikan audio dan visual yang bergerak dan mampu mencapai peningkatan efektifitas dengan nilai rata-rata *n-gain* sebesar 0,48 yang berarti sedang, atau mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Pada video pembelajaran yang dikembangkan, menurut teori *multimodal literacy*, media tersebut memanfaatkan integrasi beberapa moda yaitu teks, gambar, audio, dan video, dan musik. Penggunaan *multimodal* tersebut membuat siswa merasa lebih mudah dalam memahami pembelajaran, khususnya materi sistem pencernaan manusia.

Zulqadri & Nurgiyantoro (2023) menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital siswa kelas V. Multimedia interaktif yang dikembangkan mengintegrasikan halaman situs web, video, dan game interaktif. Hal ini dinilai efektif berdasarkan uji-t independen dan uji-t berpasangan. Dalam perspektif *multimodal literacy*, multimedia interaktif yang dikembangkan memuat beberapa moda yaitu teks, gambar, audio, video, musik, gerakan, animasi, dan ekspresi wajah. Moda yang digunakan dalam multimedia interaktif lebih kompleks namun lebih disukai oleh siswa karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, Ningrum dkk. (2021) mengembangkan infografis untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa SMK secara umum. Pemanfaatan

infografis dengan menggunakan gambar dan warna yang nyentrik serta jenis huruf yang diminati siswa mampu membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran. Menurut teori *multimoda literacy*, kemampuan literasi siswa ditingkatkan dalam penelitian ini menggunakan moda teks dan gambar. Kedua moda tersebut cukup efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Sementara itu, penelitian Rogaya dkk. (2023) yang memanfaatkan *augmented reality* untuk membantu siswa dalam memahami konsep Sistem Peredaran Darah menarik perhatian siswa karena mampu menampilkan organ tubuh manusia dalam bentuk 3D. Materi Sistem Peredaran Darah Manusia merupakan materi yang abstrak dan sangat sulit membawa objek pembelajaran ke dalam kelas. Oleh karena itu, pemanfaatan *augmented reality* untuk bisa “menghadirkan” organ tubuh manusia dengan cara yang mudah dan murah menggunakan teknologi sangat layak untuk digunakan. Penelitian ini juga menyatakan bahwa penggunaan *augmented reality* meningkatkan hasil belajar siswa, memperkuat pembelajaran diskusi, menyimpulkan, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Pada *augmented reality*, moda teks, gambar, animasi, dan gerakan digunakan secara terintegrasi secara keseluruhan menggunakan bentuk 3D.

Nurhidayah (2024) menyatakan bahwa konsep sistem tata surya yang abstrak dan sulit untuk dapat mengkonkritkan objek pembelajaran ke dalam kelas membuat proses pembelajaran hanya sekedar ceramah menggunakan teks dan foto. Penggunaan *virtual reality* memberikan visualisasi yang baik untuk konsep tersebut. Penggunaan *virtual reality* pada penelitian ini membantu meningkatkan kemampuan literasi sains, interpretasi data dan bukti ilmiah, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam teori *multimodal literacy*, pada penelitian ini kemampuan literasi siswa ditingkatkan dengan menggunakan gabungan moda teks, gambar, audio, animasi, gerakan, dan ekspresi wajah.

Penelitian Amelia & Ma'arif (2022) memanfaatkan media sosial Tiktok sebagai media pembelajaran membuktikan bahwa media sosial bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Pada media sosial, terdapat integrasi antara teks, gambar, audio, video, grafis, gerakan, dan

ekspresi wajah. Pada media sosial, lebih banyak moda yang diintegrasikan sehingga lebih kompleks. Namun, media sosial merupakan media yang paling disukai oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, beragam jenis media pembelajaran pada dasarnya menerapkan *multimoda literacy*. Jika dibandingkan dengan jaman dulu ketika bahan ajar hanya berupa buku dengan moda teks dan gambar saja, media pembelajaran sekarang lebih beragam dengan moda yang lebih bervariasi. Selain itu, *multimoda* yang digunakan dalam beberapa penelitian di atas tidak terbatas untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar seperti membaca dan menulis, namun lebih jauh daripada itu digunakan untuk memahami dan juga memproduksi makna sebuah konten melalui berbagai bentuk representasi.

## B. Pembahasan

Dalam perspektif *multimoda literacy*, beragam media pada penelitian tersebut pada dasarnya sudah menggunakan beragam moda pada media yang dikembangkan atau digunakannya (Kress, 2010). Namun pada masing-masing media memiliki kombinasi moda yang berbeda-beda, meskipun secara keseluruhan media yang digunakan memberikan peningkatan kemampuan literasi, hasil belajar, dan juga minat belajar siswa.

Bagi anak-anak, literasi adalah *multimodal*. Kegiatan siswa untuk memahami sebuah informasi melibatkan berbagai macam moda sehingga memudahkan mereka dalam memahami informasi tersebut (Taylor & Leung, 2020). Sebagai contoh, ketika siswa belajar mengenai siklus air, siswa tidak hanya melihat teks penjelasannya, namun juga melihat diagram, mendengarkan penjelasan audio, menonton video animasi, dan juga berpartisipasi dalam simulasi interaktif. Pendekatan ini akan membantu siswa untuk memahami lebih baik konsep yang diberikan, meningkatkan minat belajar siswa karena terintegrasi dengan teknologi, memberikan personalisasi terhadap gaya belajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Taylor & Leung, 2020).

Menurut perspektif *multimodal literacy*, personalisasi belajar menekankan pada penyediaan pengalaman belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, preferensi, dan gaya belajar individu siswa melalui penggunaan berbagai media atau moda

(Kress, 2010). Dalam konteks ini, *multimodal literacy* mengakui bahwa literasi mencakup kemampuan untuk memahami dan mengkomunikasikan informasi melalui teks, gambar, audio, video, dan interaksi dengan orang lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa personalisasi gaya belajar menjadi salah satu hal yang menentukan sehingga terjadi peningkatan kemampuan literasi siswa dalam penelitian-penelitian tersebut. Personalisasi tersebut juga didukung oleh beragamnya moda yang ada pada media pembelajaran sehingga bisa dengan mudah memenuhi kebutuhan belajar siswa.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Media pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan beragam moda atau *multimodal literacy* dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar, literasi sains, literasi digital, minat belajar, dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat *multimodal* mendukung personalisasi pembelajaran sehingga bisa digunakan untuk proses pembelajaran dengan gaya belajar siswa yang beragam.

##### B. Saran

Artikel konseptual ini tidak membahas perbandingan seberapa besar minat dan hasil belajar siswa jika masing-masing media pembelajaran diterapkan pada siswa sehingga tidak dapat diketahui media mana yang memberikan dampak terbesar terhadap peningkatan hasil belajar, kemampuan literasi, maupun minat siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk bisa mengetahui kombinasi moda apa saja yang paling besar pengaruhnya terhadap hal tersebut, disarankan untuk dapat dilakukan penelitian lanjutan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, N. P., & Ma'arif, S. (2022). Pengaruh Pengguna Media Sosial Tiktok Terhadap Kemampuan Numerasi Matematika Siswa Kelas Iv Di Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1201-1207. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2885>
- Amir, A., Ashari, A. M., Warsidah, Sofiana, M. S. J., & Tavita, G. E. (2022). Profile of Learning Literacy and Numeracy for Students of Elementary School Through Campus Teaching 3 Activities. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 5(3), 85-89. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v5i3.6394>
- Bodén, U., Stenliden, L., & Nissen, J. (2023). The construction of interactive and multimodal reading in school—a performative, collaborative and dynamic reading. *Journal of Visual Literacy*, 42(1), 1-25. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2023.2168395>
- Du, J., & Ma, W. (2023). Virtual Reality-Based Design and Performance Simulation of Electronic and Communication Systems. *Computer-Aided Design and Applications*, 20(S13), 196-208. <https://doi.org/10.14733/cadaps.2023.S13.196-208>
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5354>
- Imawati, Supardi, Z. A. I., & Azizah, U. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8923-8935. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3974>
- Isabella, L. (2022). Reading comprehension of literary texts using a multimodal language image approach. *International Journal of New Trends in Social Sciences*, 6(1), 24-33. <https://doi.org/https://doi.org/10.18844/ijss.v6i2.8223>
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Mayuni, I., Leiliyanti, E., Agustina, N., & Antoro, B. (2020). The Praxis of Literacy Movement in Indonesian Context. *KnE Social Sciences*, 2020(2012), 897-909. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i14.7946>

- Ningrum, F. W., Nurheni, A., Umami, S. A., Sufanti, M., & Rohmadi, R. (2021). Revitalisasi Budaya Literasi melalui Pemanfaatan Infografis di SMK Sukawati Gemolong Kala Pandemi. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 161-168.  
<https://doi.org/10.23917/bkndik.v3i2.14550>
- Nurhidayah, A. (2024). *Pengaruh virtual reality (vr) berbantuan model problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- OECD. (2023a). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- OECD. (2023b). *PISA 2022 Results (Volume II): Learning During - and From - Disruption*. OECD Publishing.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1787/a97db61c-en>
- Permana, R., Eka Praja Wiyata Mandala, & Dewi Eka Putri. (2023). Augmented Reality dengan Model Generate Target dalam Visualisasi Objek Digital pada Media Pembelajaran. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 30(1), 7-13.  
<https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.143>
- Pratiwi, A. D., Nugroho, A. A., Setyawati, R. D., & Raharjo, S. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Tlogosari 01 Semarang. *Janacitta*, 6(1), 38-47.  
<https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i1.2263>
- Rogaya, Mursid, R., & Baharuddin. (2023). Augmented Reality Based on Discovery Learning: The Human Circulatory System to Improve Biological Literacy. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*, 12(04), 47-54.  
<https://doi.org/10.7753/ijcatr1204.1011>
- Salutri, G., Rokhimawan, M. A., & Rahmawan, S. (2023). Kefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kimia SMA. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 839-852.  
<https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.839-852>
- Muskhir, M. (2022). Interactive Electronic Book (E-Book): Algoritma dan Pemrograman Dasar. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(1), 37.  
<https://doi.org/10.24036/jtev.v8i1.114365>
- Santi, V. M., Kamilia, R., & Ladayya, F. (2022). Multilevel Regression With Maximum Likelihood and Restricted Maximum Likelihood Method in Analyzing Indonesian Reading Literacy Scores. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 16(4), 1423-1432.  
<https://doi.org/10.30598/barekengvol16is4pp1423-1432>
- Sergeeva, Z. N. (2023). Social Media As a New Institutional Structure for Communication. *Society and Security Insights*, 6(1), 56-65.  
[https://doi.org/10.14258/ssi\(2023\)1-03](https://doi.org/10.14258/ssi(2023)1-03)
- Shashikala A K, S. (2023). Information Literacy: A Key to Access, Evaluate & Use of Information. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 5(3), 3-6.  
<https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i03.33338>
- Sobhana, N. P. (2023). Harnessing the Power of Infographics in Education. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 10(6), 489-506.  
<https://doi.org/10.14738/assrj.106.14988>
- Taylor, S. V., & Leung, C. B. (2020). Multimodal Literacy and Social Interaction: Young Children's Literacy Learning. *Early Childhood Education Journal*, 48(1), 1-10.  
<https://doi.org/10.1007/s10643-019-00974-0>
- Ulfaika, R. R., & Firdausya, A. (2023). Student Literacy Skills on Academic Performance as the Implication of Online Learning to University Students. *KnE Social Sciences*, 202, 234-259.  
<https://doi.org/10.18502/kss.v8i10.13450>
- Unsworth, L. (2023). Multimodal Literacy in a New Era of Educational Technology: Comparing Points of View in Animations of Children's and Adult Literature. *ECNU Review of Education*, 1-22.

<https://doi.org/10.1177/20965311231179738>

Wati, S. (2022). Program Literasi Berbasis Web Sebagai Upaya Menumbuhkan Budaya Literasi Masyarakat Kelurahan Nagarasari Di Kota Tasikmalaya Jawa Barat. *LOYALITAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 54-60.

<https://doi.org/10.30739/loyalitas.v5i1.1210>

Weninger, C. (2023). Digital literacy as ideological practice. *ELT Journal*, 77(2), 197-206.

<https://doi.org/10.1093/elt/ccad001>

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI MILENIAL Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Scopindo Media Pustaka.

Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Literasi Digital Siswa Kelas V SD/MI. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 25(1), 103-120.

<https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>