

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan belajar di abad 21 mengharuskan pendidikan guna mempersiapkan siswa menghadapi persaingan ekonomi global (Pratiwi et al, 2019). Untuk itu, agar siswa abad 21 memiliki daya saing, masyarakat dan siswa harus mampu memahami enam literasi dasar. Salah satunya adalah literasi numerasi. Literasi numerasi merupakan keahlian mengaplikasikan berbagai jenis numerik serta lambang dalam konteks matematika dasar, guna pemecahan permasalahan nyata pada lingkup keseharian, dan dapat mengerti akan data yang divisualisasikan dengan beragam wujud (gambar, grafik, tabel, dll.) kemudian memakai penjelasan temuan pemahaman guna mengambil keputusan serta memprediksi (Kemdikbuk, 2017). Literasi numerasi adalah kecakapan yang tidak senantiasa diajarkan di kelas, namun literasi numerasi pula ialah keahlian memakai angka untuk membongkar masalah kehidupan sehari-hari (Holifatul, 2021). Dengan begitu literasi numerasi merupakan pengetahuan dan kemampuan seseorang untuk menerapkan konsep bilangan dan menganalisis informasi dalam berbagai cara agar mampu memecahkan masalah kontekstual yang divisualisasikan dalam beragam bentuk (grafik, bagan, tabel, dll.).

Dengan seseorang memiliki kemampuan literasi numerasi maka individu tersebut akan dapat menerapkan konsep numerik dan aritmatika dalam kehidupan

nyata (misalnya, di dalam rumah, di dalam masyarakat, sebagai warga negara) dan guna menafsirkan informasi berupa angka yang ada di sekitar kita. Kemampuan ini ditampilkan dengan fasih dalam angka dan mampu benar-benar menerapkan keterampilan matematika guna memenuhi kebutuhan dalam kehidupan. Keterampilan ini juga terlibat dalam memahami informasi matematis seperti grafik, bagan, dan tabel.

Metakognisi adalah istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh ilmuwan yang bernama Flavell di tahun 1976. Menurut Flavell, (Livingston, 1997), metakognitif itu tersusun atas 2 hal yakni wawasan metakognitif atau *metacognitive knowledge* serta pengalaman metakognitif atau *metacognitive experience or regulation*. Metakognitif mengacu kearah perolehan ilmu terkait dengan aktivitas kognisi, yaitu ilmu pengetahuan digunakan guna mengatur aktivitas kognisi. Lalu pengalamannya merupakan aktivitas guna mengatur kegiatan kognitif seseorang dan menguasai tujuan kognitif. Selain itu, Kaunas (Yamin M. , 2013) Kemampuan metakognitifnya adalah kemampuan melihat kembali aliran pemikiran seseorang. Dalam proses berpikir, inilah aktivitas metakognitif. Lalu menurut NCREL (*North Central Regional Education Laboratory*) (Yamin M. , 2013) menyampaikan tentang metakognitif, bahwa metakognitif terdiri dari 3 elemen dasar yakni: (1) membuat rencana, (2) melaksanakan monitoring, dan (3) melakukan evaluasi. Sehingga dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan metakognitif adalah kemampuan seseorang pada proses serta hasil berpikirnya sendiri dalam melakukan perencanaan, pengawasan dan evaluasi terhadap tindakan belajarnya.

Mengembangkan keterampilan metakognitif peserta didik merupakan keinginan pendidikan yang penting karena keterampilan ini menolong mereka menjadi pembelajar yang dapat menyesuaikan diri. Dalam belajar menyesuaikan diri, seseorang bertanggung jawab atas kemajuan belajarnya dan menyesuaikan strategi belajar untuk memenuhi persyaratan tugas. Arti kalimat tersebut bahwa metakognitif menciptakan keterampilan agar pelajar memiliki kemandirian dalam menuntut mereka untuk menjadi manajer bagi dirinya sendiri. Lalu strategi metakognitif yang mencakup kegiatan merancang, kegiatan memantau proses pelaksanaan dan menilai setiap aktivitas yang telah dilakukan, mempunyai peran yang sangat penting dalam suatu aktivitas pembelajaran. Kelebihan keterampilan metakognitif adalah mengarahkan proses belajar dan menekankan tanggung jawab siswa dalam menilai pemikiran belajar. Memberikan keringanan dalam membangun konsep untuk menggabungkan konsep yang baru dipelajari dengan pengetahuan awal dan pengetahuan tentang konsep pada materi yang dibahas (Kurniawati, 2017). Dengan cara ini, orang dengan kemampuan metakognitif dapat dengan mudah mengkoordinasikan proses pembelajaran dan menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengetahuan sebelumnya.

Tinjauan mengenai kemampuan literasi numerasi seseorang mampu dilihat dari beragam aspek. Dimana salah satunya yakni penelitian yang dilakukan oleh Chasanah dkk (2020) yang mana beliau memantau gaya belajar siswa guna mengetahui gambaran tentang kemampuan literasi mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan matematika dasar seseorang bergantung pada gaya belajarnya. Berikutnya, penelitian yang dilaksanakan oleh Setiawan dkk (2019) menerangkan bahwa literasi numerasi seseorang dengan melihat peran

keterampilan metakognitif. Memperoleh hasil yakni kemampuan literasi numerasi seseorang dapat berkembang dengan adanya kemampuan metakognisi. Dengan begitu dapat diketahui bahwa kemampuan literasi numerasi memiliki hubungan dengan kemampuan metakognitif. Dimana kemampuan literasi numerasi seseorang dapat meningkat dengan adanya kemampuan metakognitif.

Tapi sayangnya, dalam proses pembelajaran kemampuan literasi numerasi dan kemampuan metakognitif siswa masih rendah. Berdasarkan data yang dirilis oleh PISA (*Programme for International Students Assessment*), tercatat bahwa kemampuan pelajar di Indonesia tetap ada dalam ranking rendah di dunia. Dimana hasil tes pada literasi numerasi peserta didik yang dilaksanakan oleh PISA di 2018 dinyatakan bahwa Indonesia ada di peringkat 74 dari 79 negara secara global. Indonesia meraih skor literasi membaca 371, skor literasi sains 379, dan skor literasi numerasi 396 (Kemdikbud, 2017). Peringkat literasi tersebut mempengaruhi Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yang mana hal tersebut merupakan tolak ukur bagi kualitas sumber daya manusia (SDM) pada sebuah negara. Oleh karena itu, berdasarkan data dan fakta tersebut, perlu dilakukan peningkatan literasi dasar dan keterampilan metakognitif untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi dan kemampuan metakognitif siswa. Usaha yang bisa dilaksanakan oleh guru yakni dengan mengembangkan aktivitas pembelajaran yang inovatif dan beragam agar dapat mengajar siswa untuk kreatif dan aktif dalam kegiatan belajar. Selain menciptakan aktivitas pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, serta menciptakan media pembelajaran untuk menolong guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya.

Dari temuan wawancara yang sudah terlaksana bersama guru wali kelas VI pada SD Gugus IV di Kecamatan Kubu memperoleh informasi bahwa 1) banyak siswa yang kesulitan dan kurang tertarik MTK, 2) kecenderungan pelajar bosan ketika ikut proses belajar, 3) guru kesulitan membuat aktivitas pembelajaran selama pembelajaran daring, 4) kemampuan matematika siswa rendah. Lalu dari hasil observasi pada kelas VI di SD Gugus IV Kecamatan Kubu didapat temuan bahwasanya 1) guru cenderung masih menggunakan aktivitas pembelajaran yang monoton, dan 2) minimnya pemakaian media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran, 3) pembelajaran berpusat kepada guru, 4) seluruh siswa sudah dapat menggunakan *handphone* secara mandiri meskipun *handphone* tersebut milik orang tua mereka.

Bertolak dari hasil observasi yang telah dilaksanakan maka didapatkan informasi yakni aktivitas belajar yang terlaksana oleh pendidik masih kurang beragam serta penerapannya belum memberikan ruang untuk menumbuhkan literasi numerasi dan kemampuan metakognitif peserta didik. Aktivitas pelajar ketika aktivitas belajar hanya menyimak penjelasan yang diberikan oleh pendidik serta penugasan. Guru menjadi pusat dalam pembelajaran dan hal tersebut menyebabkan guru adalah satu-satunya sumber pengetahuan bagi siswa selama proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik tidak maksimal mempergunakan media belajar maka hal inilah yang membuat siswa cepat bosan mengikuti proses pembelajaran.

Untuk dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan adanya solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut yakni seorang guru dapat melakukan pengembangan aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran

merupakan aktivitas yang melibatkan fisik serta mental siswa sehingga menyebabkan perubahan sikap yang baru. Dimana aktivitas pembelajaran merupakan aktivitas yang termasuk fisik maupun mental (Sardiman, 2010). Aktivitas fisik dapat dilihat dari menulis, membaca dan lain-lainnya. Aktivitas mental dapat dilihat melalui mendengarkan, berpikir, dan mengamati (Yanti, 2013). Berikutnya aktivitas pembelajaran adalah aktivitas yang diterapkan kepada siswa dalam situasi pendidikan dan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran tersebut dirancang untuk membantu peserta didik meraih maksud pendidikan yang sudah ditentukan, terutama tujuan yang ingin diraih dan ditetapkan pada kurikulum. Kegiatan belajar yang dikerjakan pelajar saat aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan hasil belajar (Hamalik, 2007). Berlandaskan pada uraian tersebut maka dapat dijelaskan bahwasanya aktivitas pembelajaran ialah kegiatan dengan dilaksanakan oleh pelajar saat aktivitas belajar sedang berlangsung, yang memungkinkan siswa untuk membuat perubahan perilaku baru dalam diri siswa, baik itu yang melibatkan fisik maupun mental siswa sehingga siswa akan mengalami suatu perubahan perilaku yang baru di dalam diri siswa.

Untuk menunjang pengembangan aktivitas pembelajaran yakni dengan berbantuan media pembelajaran. Media bersumber pada Bahasa Latin yakni “medius” dengan arti pengantar, perantara, tengah. Disebutkan oleh Gagne (pada Sanaky, 2009) dinyatakan bahwa media pembelajaran adalah topik atau sumber belajar dari lingkungan pembelajaran untuk mendorong siswa untuk belajar. Lanjut oleh Oemar Hamalik (dalam Muhson, 2010) dinyatakan bahwa media pembelajaran ada dua penjelasan dalam arti sempit serta luas. Media pembelajaran

pada artian luas sekarang tidak hanya menjadi media yang berupa komunikasi elektronik kompleks, tapi juga merupakan alat sederhana untuk foto, diagram, slide, kehidupan nyata, dan lingkungan luar sekolah. Pada arti sempit, dinyatakan media pembelajaran adalah media yang hanya membantu mengefektifkan pembelajaran yang direncanakan. Berlandaskan pada gagasan tersebut dapat ditarik simpulan bahwasanya media belajar merupakan alat atau barang yang bisa diterapkan sebagai perantara untuk memberikan isi pembelajaran dan bahan ajar kepada siswa sehingga peserta didik bisa secara mudah mengerti maksud aktivitas belajar dan bahan ajar yang diberikan.

Seperti yang kita tahu untuk saat ini media pembelajaran itu sangat beragam. Dengan begitu jika kita ingin menggunakan media pembelajaran kita harus memilih terlebih dahulu terkait media pembelajaran yang cocok dan tepat kita gunakan dalam proses pembelajaran. Untuk itu dalam memilih media belajar ada hal-hal yang wajib diperhatikan misalnya jenis dari media pembelajaran (*by design atau by utilization*). Selain itu terdapat beberapa hal lainnya yang harus diperhatikan berkaitan dengan menentukan atau memilih media pembelajaran misalnya Kesesuaian media pembelajaran untuk pembelajaran (tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran), kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan keterampilan guru, kemudahan penggunaan media, waktu penggunaan media. Oleh karena itu, jika seorang guru ingin menggunakan suatu media pembelajaran, hendaknya ia tidak sembarangan memilihnya. Guru perlu memperhatikan segala sesuatu yang wajib diketahui pada menentukan media belajar yang tepat. Hal tersebut dilakukan guna aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Dengan memperhatikannya segala sesuatu yang wajib diketahui pada menentukan media belajar. Maka disini contoh media belajar yang bisa dipergunakan pada pengembangan aktivitas belajar pada penelitian ini yakni dengan menggunakan media pembelajaran *wizer.me*. *Wizer.me* adalah sebuah media pembelajaran berupa lembar kerja multimedia yang interaktif (Kumalasari & Julianto, 2021). Dengan menggunakan media ini setidaknya akan meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa. Karena siswa akan menjadi lebih tertarik untuk belajar. Lebih lanjut (Kumalasari & Julianto, 2021) kelebihan menggunakan media pembelajaran *Wizer.me* yakni: (1). E-LKPD dikemas dengan sangat indah dan menarik dikarenakan E-LKPD didukung oleh tema-tema yang berada pada media pembelajaran *Wizer.me* sangat cocok dengan karakteristik usia peserta didik di sekolah dasar, (2). Soal beragam dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru, (3). LKPD bisa memasukkan suara, video, dan gambar yang dapat membantu aktivitas pembelajaran peserta didik, (4). Mahasiswa bisa membuka LKPD baik lewat laptop maupun *smartphone*, (5). Semua aktivitas bisa dilakukan melalui daring, dimulai dari memproses tugas hingga mengumpulkan tugas.

Sehingga berdasarkan pada penjabaran latar belakang permasalahan, maka peneliti berkeinginan melaksanakan sebuah studi pengembangan berjudul “Pengembangan panduan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika siswa kelas 6 SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada latar belakang yang telah dijabarkan maka bisa ditarik tiga identifikasi permasalahan yakni:

1. Aktivitas belajar yang dilaksanakan oleh guru dirasa belum variatif serta terlaksana dengan kurang memberikan ruang untuk menumbuhkan literasi numerasi dan kemampuan metakognitif siswa. Dimana kegiatan yang dikerjakan peserta didik terbatas menyimak gagasan pendidik serta penugasan.
2. Guru menjadi pusat dalam pembelajaran dan hal tersebut menyebabkan guru adalah satu-satunya topik atau sumber pengetahuan bagi siswa pada aktivitas pembelajaran.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menarik cocok dengan perkembangan teknologi yang ada. Dimana pemanfaatan teknologi oleh guru masih terbatas berupa membagikan foto soal pada buku paket yang kemudian dibagikan melalui *whatsapp group* kelas. Hal inilah yang membuat siswa cepat bosan mengikuti aktivitas pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu permasalahan amat penting guna dijelaskan supaya permasalahan yang dibahas menjadi tidak terlalu luas. Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka tersebut yakni:

1. Pengembangan kegiatan belajar yang didalamnya memuat literasi numerasi dan kemampuan metakognitif siswa.

2. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *wizer.me* pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika siswa kelas 6 SD.

1.4. Rumusan Masalah

Dari pengidentifikasian permasalahan yang disebutkan, dengan begitu bisa diketahui perumusan masalah dalam studi pengembangan ini yakni:

1. Bagaimana *prototype* pengembangan kegiatan belajar berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika siswa kelas 6 SD?
2. Bagaimana validitas hasil pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika siswa kelas 6 SD?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika siswa kelas 6 SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan permasalahan, studi pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana *prototype* pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap

literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika siswa kelas 6 SD.

2. Mengetahui bagaimana validitas hasil pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika siswa kelas 6 SD.
3. Mengetahui bagaimana efektivitas pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika siswa kelas 6 SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *wizer.me* terhadap literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika siswa kelas 6 SD memiliki dua manfaat yaitu manfaat secara teoritis serta manfaat secara praktis. Untuk lebih jelasnya yakni:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Guna meningkatkan pengetahuan tentang ilmu-ilmu pembelajaran dan pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan aktivitas pembelajaran.
2. Menjadi bahan riset lebih lanjut tentang penggunaan media belajar *Wizer.me* dalam aktivitas belajar.

3. Temuan yang didapatkan dalam studi ini diharapkan bisa menjadi bukti bahwasanya penggunaan media pembelajaran *Wizer.me* bisa mengembangkan aktivitas pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pelajar yaitu memperoleh aktivitas belajar yang aktif, bermakna, menyenangkan dan efektif dengan adanya pembenahan dan pengembangan mutu aktivitas pembelajaran.
2. Bagi pendidik yakni dapat dijadikan sebagai bahan referensi, gambaran, menambahkan wawasan dan pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap literasi numerasi dan metakognitif pada materi bilangan bulat untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran selama masa pandemi.
3. Bagi sekolah yakni dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan kebijakan untuk mengembangkan mutu pendidikan akibat dilakukannya pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* pada proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti yakni bisa dijadikan panduan serta bahan referensi pada melakukan studi pengembangan yang serupa yakni tentang pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap literasi numerasi dan metakognitif pada materi bilangan bulat. Serta menjadi panduan dalam melakukan penelitian pengembangan sehingga dapat menciptakan produk yang berkualitas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang ingin dibuat yakni sebuah panduan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika siswa kelas 6 SD. Spesifikasi yang dimaksud ialah:

1. Aktivitas belajar yang diproduksi berisi tentang panduan terkait kegiatan-kegiatan yang harus dilaksanakan peserta didik saat aktivitas pembelajaran.
2. Kegiatan pembelajaran yang inovatif dengan berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* yang dapat membantu menumbuhkan literasi numerasi dan kemampuan metakognitif siswa pada mata pelajaran matematika.
3. Mengembangkan aktivitas pembelajaran yang memperlihatkan tentang panduan aktivitas yang dilaksanakan peserta didik saat ikut aktivitas belajar yang didasarkan dengan tujuan, indikator, kompetensi dasar, dan materi bilangan bulat kelas 6 SD.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dari observasi yang sudah dilaksanakan di SD Gugus IV Kecamatan Kubu maka diperoleh informasi bahwa Bertolak dari observasi yang sudah terlaksana maka bisa dijelaskan bahwasanya aktivitas belajar yang dilakukan oleh guru masih kurang beragam dan aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan belum memberikan ruang untuk menumbuhkan literasi numerasi dan kemampuan metakognitif yang dimiliki oleh siswa. Kegiatan yang dikerjakan oleh peserta didik saat aktivitas belajar hanya menyimak gagasan dari gurunya serta pemberian

tugas. Guru menjadi pusat dalam pembelajaran dan hal tersebut menyebabkan guru adalah satu-satunya sumber pengetahuan bagi siswa selama dilaksanakannya aktivitas belajar serta pendidik yang secara tidak maksimal mempergunakan media belajar sehingga inilah yang membuat siswa cepat bosan mengikuti kegiatan belajar.

Sehingga untuk memecahkan permasalahan-permasalahan di atas, guru dapat melakukan pengembangan aktivitas belajar yang inovatif dan bervariasi. Kemudian peserta didik akan dapat tidak kesulitan dan cepat untuk mengerti materi serta dapat menumbuhkan kemampuan literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada diri siswa. Untuk menunjang pengembangan aktivitas pembelajaran dapat dengan berbantuan media pembelajaran *wizer.me*. Dengan guru melakukan pengembangan panduan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *wizer.me* diharapkan terciptanya proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan juga memberikan kesempatan kepada siswa dalam berkembang dan menumbuhkan literasi numerasi dan kemampuan metakognitif yang dimilikinya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan panduan kegiatan belajar berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* terhadap literasi numerasi dan kemampuan metakognitif yang dimiliki oleh siswa ini didasarkan pada beberapa asumsi yakni :

- 1) Kurangnya pengembangan panduan aktivitas belajar yang dilaksanakan pendidik saat melaksanakan aktivitas belajar. Dimana guru lebih sering

melakukan kegiatan pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran yang inovatif.

- 2) Dengan menggunakan media pembelajaran *wizer.me* diharapkan dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
- 3) Berusaha untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi dan kemampuan metakognitif yang dimiliki oleh siswa, lebih khususnya pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Terdapat keterbatasan yang dimiliki oleh pengembangan aktivitas belajar berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* ini, yakni aktivitas pembelajaran yang dikembangkan hanya untuk menumbuhkan literasi numerasi dan kemampuan metakognitif pada materi bilangan bulat mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 6 SD.

1.10 Definisi Istilah

Guna kebutuhan mengecilkan peluang terjadinya ketimpangan informasi pada beberapa istilah dalam studi ini, perlu adanya pembatasan istilah yakni:

1. Aktivitas belajar merupakan tindakan dilaksanakan para pelajar pada kegiatan belajar yang tengah berlangsung, dan siswa mengalami perubahan perilaku baru pada diri siswa tersebut.
2. Media pembelajaran merupakan benda atau alat peraga yang dijadikan sebagai pengantar pesan dalam memberikan materi atau isi pembelajaran

kepada siswa, dengan tujuan agar mempermudah siswa saat mempelajari isi pembelajaran atau topik yang disajikan dalam proses pembelajaran.

3. *Wizer.me* adalah sebuah media belajar dalam bentuk lembar kerja multimedia interaktif. Dimana guru dapat memperoleh dan menciptakan sebuah LKPD interaktif sendiri, tergantung kreativitasnya.
4. Literasi numerasi merupakan kecakapan yang dimiliki oleh seseorang dalam menggunakan konsep bilangan dan aritmatika ketika memecahkan masalah kontekstual.
5. Kemampuan metakognitif merupakan kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang berkaitan dengan proses serta hasil berpikirnya sendiri dalam membuat rencana, melakukan pengawasan serta melaksanakan pengevaluasian pada langkah yang sudah diperbuat.
6. Matematika ialah cabang ilmu dan keterampilan dengan jalan penalaran.
7. Model penelitian pengembangan 4-D adalah salah satu model penelitian yang dilakukan dengan empat tahap yakni tahap definisi, desain, pengembangan serta diseminasi.

