

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN BANTUAN GAME SEDERHANA

Yusliana Susysa Fitri^{1,*}; Siska Juliani ²

^{1,2}SDN 1 Kuala Dua Belas, Desa Kuala Dua Belas Kec. Tulung Selapan, Kab. OKI. Sumsel

*correspondence author: yusliana.susysa48@guru.sd.belajar.id

Informasi Artikel

Diterima:
03 Februari 2024

Revised :
05 Februari 2024

Accepted:
10 Februari 2024

Kata kunci:

Kontekstual,
Numerasi, Game
sederhana

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah memperbaiki Pembelajaran yang dilakukan guru dikelas untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui Pembelajaran kontekstual dengan bantuan game sederhana. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (*action research*) subjek penelitian ini siswa kelas VI SDN 1 Kuala Dua Belas dengan jumlah subjek sebanyak 8 orang. Teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, tindakan, dan evaluasi atau refleksi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa adanya peningkatan kemampuan numerasi siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I siswa yang tuntas hanya sebesar 12.5% sedangkan pada akhir siklus II siswa yang tuntas menjadi 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran kontekstual dengan bantuan game sederhana dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas VI SDN 1 Kuala dua belas.

How to Cite: Fitri, Yusliana susysa & Siska Juliani. (2024). *Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Bantuan Game Sederhana* PERISAI: Jurnal Pendidikan dan Riset Ilmu Sains, 3(1), 118-127. DOI: <https://doi.org/10.32672/perisai.v3i1.1076>

Pendahuluan

Numerasi merupakan salah satu kemampuan dasar yang memiliki peran sentral dalam pembentukan dan membangun pemahaman seseorang (Patriana et al., 2021). Numerasi dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam kemampuan seseorang dalam menguasai pemecahan masalah yang mereka hadapi. Numerasi tidak hanya penguasaan angka dan operasi matematika, melainkan juga kemampuan seseorang dalam mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Ulfa et al., 2022). Pada saat ini kemampuan seseorang dalam mengambil keputusan yang cerdas dan kritis sangat diperlukan. Dalam membentuk kemampuan numerasi siswa juga diperlukan kemampuan berpikir secara analitis dan kreatif (Febriandi &

Silampari, 2023). Sehingga nantinya siswa dapat bersaing dalam perubahan zaman yang semakin cepat ini. Dengan pentingnya numerasi, kita dapat membukakan pintu untuk siswa menuju pemahaman yang lebih baik terhadap konsep matematika. membentuk dasar bagi kemampuan literasi numerasi dan memberikan pondasi kuat untuk kesuksesan siswa dimasa depan.

Saat ini pemerintah melalui implemetasi kurikulum merdeka menitikberatkan kemampuan yang dikembangkan salah satunya adalah kemampuan numerasi siswa, hal ini dikarenakan dalam beberapa hasil PISA diketahui bahwa kemampuan dan ranking Indonesia dalam Literasi dan Numerasi masih berada di peringkat bawah (OECD, 2019). Penyebab dari kemampuan numerasi siswa menjadi rendah adalah kualitas pembelajaran yang dilaksanakan tidak dapat mendukung pengembangan kemampuan numerasi siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan harus dapat berorientasi kepada pengaitan konsep matematika kepada masalah kehidupan sehari-hari. Numerasi merupakan kemampuan dalam memahami, menggunakan dan menginterpretasikan konsep-konsep matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari. Kemampuan Literasi dan numerasi melibatkan pemahaman terhadap angka, operasi matematika, pengukuran, pemecahan masalah, dan berpikir kritis terhadap informasi kuantitatif. Pentingnya numerasi tidak hanya terbatas pada kemampuan akademis. Tetapi juga merupakan keterampilan hidup yang esensial dalam menghadapi tantangan di era modern ini, siswa yang memiliki kemampuan numerasi yang baik cenderung lebih siap menghadapi tugas yang kompleks, membuat Keputusan informasi berbasis data (Hopeman et al., 2023). Numerasi merupakan yang dapat menggabungkan pengetahuan dan pemahaman matematika dalam kehidupan sehari-hari yaitu dengan menggabungkan berbagai angka, menemukan infomasi yang berasal dari grafik tabel dan gambar, serta eksplanasi hasil dari analisis (Patta. R, Rahman.A, Istiqama, 2022).

Pemerintah melalui kemendikbud melakukan asesmen nasional untuk mengetahui kemampuan numerasi siswa. Hasil dari asesmen nasional tersebut diperoleh rapor pendidikan Indonesia. Rapor Pendidikan menampilkan hasil evaluasi sistem pendidikan yang mencakup hasil belajar murid, proses pembelajaran, pemerataan kualitas layanan, kualitas pengelolaan sekolah, serta kualitas sumber daya manusia yang terlibat di sekolah. Setelah pertama dirilis tahun 2022, rapor pendidikan digunakan sebagai pendoman untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dimasa yang akan datang (Kemdikbud, 2023). Rapor pendidikan berasal dari hasil asesmen nasional, data dapodik. Sebagai salah satu sumber utama asesmen nasional melibatkan 267.381 sekolah dan madrasah dari seluruh provinsi. Yang dinilai adalah kemampuan Literasi, numerasi, karakter murid, iklim sekolah, kualitas Pembelajaran. Dari rapor pendidikan tersebut diketahui bahwa kemampuan numerasi murid dalam menggunakan prinsip matematika dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari, masih dalam kategori sedang yang berarti bahwa 46,67% memiliki kompetensi numerasi diatas minimum (Kemendikbud, 2023) (Kemendikbud, 2019). Berdasarkan

observasi yang dilakukan di SDN 1 KUALA DUA BELAS pada siswa kelas VI yang berjumlah 8 orang diketahui bahwa kemampuan numerasi siswa masih dibawah rata-rata, berdasarkan observasi dan wawancara dengan siswa diketahui bahwa beberapa hal yang menyebabkan rendahnya kemampuan numerasi siswa adalah kualitas pengajaran yang dilakukan disekolah, pembelajaran yang dilakukan di SDN 1 KUALA DUA BELAS masih pembelajaran yang terpusat pada guru, sehingga kemampuan siswa untuk bernalar tidak dapat berkembang dengan baik, sebagian besar dalam pembelajaran siswa hanya mendengarkan apa yang guru sampaikan. Rendahnya motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan numerasi siswa, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, siswa tidak memiliki kepercayaan diri sehingga mereka tidak dapat mengemukakan pendapat. Penyebab lain dari rendahnya kemampuan numerasi siswa adalah karena siswa tidak dapat menginterpretasikan dengan baik, gambar, simbol, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan diatas untuk dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa adalah dengan memperbaiki model pembelajaran dan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, salah satu cara yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model Pembelajaran kontekstual (Astutik, 2022) (Muna et al., 2023). Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dapat menyajikan serta memvisualisasikan konsep prosedur dan prinsip matematika secara konkret. Sehingga konsep-konsep yang abstrak dapat divisualisasikan dengan baik oleh siswa (Arbain & Sirad, 2023). Pembelajaran kontekstual dapat mengeksplorasi pengalaman belajar efektif dari siswa sehingga dengan begitu peserta didik dapat mengaitkan materi yang diterima dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa (Soffiah et al., 2023).

Pelaksanaan pembelajaran kontekstual dapat dikombinasikan dengan menggunakan media pembelajaran berupa game sederhana. Media game sederhana dapat digunakan dalam pembelajaran dikarenakan penggunaan game dapat memberikan stimulus tambahan kepada siswa. dengan adanya penggunaan game sederhana secara tidak langsung guru dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak hanya melibatkan indera pendengaran namun dapat melibatkan indera yang lain, seperti indera penglihatan, Indera peraba. Melibatkan sebanyak mungkin Indera dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang semakin baik hal ini sesuai dengan pendapat (Ulfa et al., 2022) penggunaan game sederhana dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. hal tersebut juga sejalan dengan pendapat (Guritno & Huda, 2023) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan game edukasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Menurut (Nisa & Susanto, 2022) penggunaan game edukasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses Pembelajaran matematika.

Penggunaan game dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, hal ini dikarenakan siswa tidak perlu lagi membayangkan konsep yang abstrak melainkan sudah disajikan secara konkrit dihadapan siswa. Pembelajaran kontekstual dengan mengaitkan masalah sehari-hari kedalam konsep matematika dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan numerasi, hal ini dikarenakan numerasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengumpulkan informasi dari bagan, gambar untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Literasi numerasi siswa dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual dengan bantuan game sederhana.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Clarroom Action Research*). Penelitian PTK merupakan penelitian yang dilakukan sendiri oleh guru dikelas sendiri melalui refleksi diri yang bertujuan untuk mempebaiki kinerja sebagai guru. sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal serta hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang mana setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 3 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan serta tahap evaluasi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 1 KUALA DUA BELAS dengan jumlah siswa sebanyak 8 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, wawancara, observasi. Tes digunakan untuk mengetahui mengukur kemampuan numerasi siswa, wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari pelaksanaan penelitian, wawancara dilakukan selama proses pembelajaran atau pelaksanaan tindakan, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka, pertanyaan wawancara terdiri dari respon siswa terhadap pembelajaran dan numerasi. Indikator kemampuan numerasi siswa yang akan diteliti adalah 1) Menganalisis informasi yang disajikan dalam bentuk tabel, grafik dan gambar; (2) menggunakan symbol yang berkaitan dengan matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari; (3) menggunakan interpretasi hasil untuk penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilakukan pada materi operasi hitung campuran. Sedangkan observasi dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan penelitian secara keseluruhan. Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa sudah diatas KKM untuk KKM yang ditetapkan adalah 75.

Hasil dan pembahasan

Pada penelitian guru memperbaiki proses dan tindakan yang dilakukan dalam Pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas VI SDN 1 KUALA DUA BELAS, Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan bantuan game sederhana. Pemilihan pembelajaran kontekstual,

pembelajaran kontekstual mengaitkan konsep-konsep dan materi yang ada dalam matematika dengan kehidupan sehari-hari (Sulianto, 2008). Penelitian ini dilakukan pada awal semester ganjil dibulan September dan oktober 2023. Kemampuan numerasi (1) Menganalisis informasi yang disajikan dalam bentuk tabel, grafik dan gambar; (2) menggunakan symbol yang berakaitan dengan matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari; (3) menggunakan interpretasi hasil untuk penarikan kesimpulan (Sanvi & Diana, 2022).

SIKLUS I

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dan masing-masing siklus terdapat tiga tahap, tahap pertama pada siklus I adalah persiapan atau perencanaan, membuat dan mempersiapkan serta menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan untuk proses penelitian. Perangkat yang akan disiapkan terdiri dari modul ajar yang menerapkan pembelajaran kontekstual serta mengumpulkan game sederhana yang diambil dari produk yang sudah dikembangkan oleh penelitian lain. Beberapa permainan yang digunakan dalam permainan congklak, iPusnas dan beberapa game lain. Membuat tes soal numerasi yang terdiri dari 4 soal yang dikerjakan siswa sebelum dan sesudah pada setiap siklus.

Tahap pelaksanaan. Sebelum melakukan pembelajaran siswa diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan tindakan. Guru melaksanakan pembelajaran pada materi operasi hitung campuran yang terdiri dari operasi campuran, sifat bilangan bulat, serta FBP dan KPK. Pada proses Pembelajaran guru membagi siswa menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang siswa, pembagian kelompok dilakukan secara heterogen yang terdiri siswa kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Guru memberikan pertanyaan pemantik yang mengajak siswa untuk mendiskusikan masalah yang diberikan kepada setiap kelompok. Dalam proses siswa diskusi guru memberikan beberapa konsep dan pernyataan yang berkaitan dengan materi yang sedang dijelaskan. Guru juga memberikan permainan sederhana kepada siswa. game diberikan untuk tahap konfirmasi dari kesimpulan diskusi yang sudah dibuat siswa. Game yang digunakan dalam siklus I adalah game congklak dan game lompat angka. Diakhir Tindakan siswa diberikan tes akhir untuk melihat peningkatan kemampuan numerasi siswa. Berikut ini hasil tes sebelum dan sesudah dilakukan Tindakan.

Tabel 1. Hasil Tes Awal dan Akhir Kemampuan Numerasi Siklus I

Kode Subjek	Tes Awal	Tes Akhir
S1	56	62
S2	46	58
S3	60	75
S4	69	76
S5	76	81

S6	50	67
S7	48	63
S8	59	70
Rata-rata	58	69

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa pada tes awal yang dilakukan dari 8 orang siswa, satu orang siswa sudah diatas KKM sedangkan 7 siswa masih berada di bawah KKM yaitu 75. Kemudian pada hasil tes akhir yang dilaksanakan terdapat 3 orang siswa yang nilainya sudah diatas KKM. Berdasarkan hasil tersebut dan hasil refleksi yang dilakukan diketahui bahwa kemampuan numerasi sudah mengalami peningkatan sehingga masih perlu dilanjutkan kepada siklus berikutnya. Kegiatan observasi dilakukan selama siklus I berlangsung. Hasil dari observasi digunakan sebagai bahan evaluasi untuk menuju ke siklus II. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa yang sudah tuntas hanya sebanyak 3 orang atau sebesar 37.5% dengan nilai rata-rata sebesar 58. Dengan demikian penelitian dilanjutkan ke siklus II. Berikut ini data rekapitulasi hasil yang diperoleh pada siklus I

Tabel 2. Rekapitulasi nilai tes siswa dari tes awal dan akhir siklus I

Keterangan	Tes Awal I	Tes Akhir I
Rata-rata	58	69
Nilai terbesar	76	81
Nilai Terkecil	46	58
Siswa Tuntas	1	3
Persentase	12.5%	37,5%

SIKLUS II

Tahapan siklus II adalah melakukan perbaikan dari siklus I berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pada siklus I, diantaranya memperbaiki modul ajar, dengan melengkapi bagian-bagian yang kurang, dalam pembelajaran yang dilaksanakan guru masih belum aktif memberikan pertanyaan yang dapat menstimulus sehingga masih teacher centered, menyiapkan bahan diskusi yang lebih menarik. Kemudian mempersiapkan game-game yang digunakan sebagai bantuan dalam proses Pembelajaran. Focus perbaikan terdapat pada pelaksanaan Pembelajaran kontekstual yang belum dapat terlaksana dengan baik pada siklus I. memberikan permasalahan dan pertanyaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa serta erat kaitannya dalam kehidupan siswa. guru melakukan perubahan anggota kelompok dengan mempertimbangkan heterogen anggota kelompok yang terdiri dari siswa kemampuan tinggi, sedang, rendah berdasarkan hasil tes akhir pada siklus I. Tahap pelaksanaan guru melaksanakan Pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi serta perbaikan-perbaikan yang sudah dilakukan. Penggunaan game sederhana dilakukan diakhir tindakan sebagai tahap konfirmasi dan melihat tingkat pemahaman siswa. Diakhir

Tindakan pada siklus II diberikan tes akhir untuk siklus II yang mana hasil untuk tes akhir siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil Tes Akhir Kemampuan Numerasi Siklus II

Kode Subjek	Tes Akhir
S1	78
S2	79
S3	82
S4	85
S5	87
S6	67
S7	63
S8	75
Rata-rata	77

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa 6 dari 8 siswa yang mengikuti tes akhir memperoleh nilai sudah diatas KKM, dengan rata-rata nilai sebesar 77, dan 75% siswa sudah berada pada kritesia tuntas.

Dari hasil penelitian Tindakan yang telah dilakukan pada materi operasi hitung campuran di Siklus II. Hasil menunjukan bahwa 75% siswa sudah berada diatas target yg sudah ditetapkan. Sehingga dengan demikian penelitian Tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Namun demikian masih ada siswa yang memperoleh nilai tes akhir dibawah KKM sebanyak 2 orang. Untuk selanjutnya 2 orang siswa akan dilakukan analisis terpisah dan wawancara untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa dalam proses Pembelajaran. Wawancara yang dilakukan ke siswa dilaksanakan dalam proses pembelajaran, guru menanyakan terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan, respon dari siswa menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual membuat mereka lebih mudah memahami materi karena materi dan konsep yang diajarkan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran matematika kontekstual dan bantuan game sederhana, secara umum dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan numerasi siswa dari tes awal siklus I sampai tes akhir Siklus II. Berikut ini hasil rekapitulasi nilai tes siswa dari siklus I sampai siklus II.

Tabel 4. Rekapitulasi nilai tes siswa dari tes awal siklus I sampai siklus II

Keterangan	Tes Awal I	Tes Akhir I	Tes awal siklus II
Rata-rata	58	69	77
Nilai terbesar	76	81	87
Nilai Terkecil	46	58	63
Siswa Tuntas	1	3	6
Persentase	12,5%	37,5%	75%

Berdasarkan data diatas dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan numerasi siswa dari tahapan siklus I sampai ke siklus II. Dari penelitian paparan data diatas diketahui bahwa kemampuan numerasi siswa meningkat. Pembelajaran kontekstual yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jamil & Khusna, 2021) bahwa pembelajaran kontekstual dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. penelitian lain yang sudah dilakukan oleh (Tardiani, 2022) bahwa Pembelajaran kontekstual dapat membantu mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SD. Pendapat lain menyatakan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual dengan bantuan game dapat membantu mengembangkan kemampuan numerasi siswa SD (Latifah & Rahmawati, 2022). Berdasarkan pendapat dan penelitian yang sudah dilakukan diketahui bahwa kemampuan numerasi siswa dapat dikembangkan melalui penerapan Pembelajaran kontekstual berbantuan game sederhana.

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan diketahui bahwa pembelajaran matematika kontekstual dapat meningkatkan atau mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa hal ini berdasarkan hasil penelitian adanya peningkatan nilai atau persentase ketuntasan siswa dari 12.5% menjadi 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dapat memperbaiki kemampuan numerasi siswa dengan penerapan pembelajaran kontekstual. Saran peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan penelitian berikutnya dengan menambahkan penggunaan game sederhana yang dikembangkan sendiri oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan siswa masing-masing

Daftar Pustaka

- Arbain, & Sirad, L. O. (2023). KONTEKSTUAL DAN KONSTRUKTIF Universitas Sembilanbelas November Kolaka E-mail: Abstrak PENDAHULUAN Literasi menjadi aspek penting dalam pendidikan dan kesuksesan hidup . Pencapaian dalam literasi tidak hanya menjadi dasar pencapaian pada bidang studi lain. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 908–921.
- Astutik, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas Vi Sdn Oro-Oro Ombo 02 Kota Batu. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 1(3), 562–582.
- Febriandi, R. A. R., & Silampari, U. P. (2023). *Implementasi Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. 6(4), 2078–2087. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>
- Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). Tinjauan Literatur : Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Automata*, 4(2), Guritno, S., Huda, S. N. (2023). Tinjauan Litera.

- Hopeman, T. A., Rahma, A., & Pradesa, K. (2023). Strategi Pembelajaran Metacognitive-Scaffolding Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SD Negeri Lembursawah 1. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(1), 97–110. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i1.9086>
- Jamil, A. F., & Khusna, A. H. (2021). Pengembangan Asesmen Berorientasi Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Dan Numerasi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i4.2385>
- Kemdikbud. (2023). *Rapor Pendidikan Indonesia tahun 2023*. Patta, R, Rahman.A, Istiqama. (2022). *Global Journal Teaching Professional*. PENGARUH PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD St., 1, 24–29. 2023. <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/login>
- Kemendikbud, B. (2019). Pendidikan di Indonesia belajar dari hasil PISA 2018. *Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang KEMENDIKBUD*, 021, 1–206. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/16742>
- Latifah, L., & Rahmawati, F. P. (2022). Penerapan Program CALISTUNG untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5021–5029. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3003>
- Muna, N., Ermawati, D., & Kironoratri, L. (2023). *Penggunaan Model Realistic Mathematics Education Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Siswa Kelas V Sd 1 Pegunungan*. 4(3).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- OECD. (2019). Programme for international student assessment (PISA) results from PISA 2018. *Oecd*, 1–10. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-results-volume-iii_bd69f805-en%0Ahttps://www.oecd-ilibrary.org/sites/bd69f805-en/index.html?itemId=/content/component/bd69f805-en#fig86
- Patriana, W. D., Utama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413–3430. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1302>
- Patta, R, Rahman.A, Istiqama. (2022). *Global Journal Teaching Professional*. PENGARUH PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD St., 1, 24–29.
- Sanvi, A. H., & Diana, H. A. (2022). Analisis Kemampuan Numerasi Pada Materi Matriks. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 129–145.

- Soffiah, H., Purnamasari, I., & Saputra, H. J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Aplikasi Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak. *Pena Edukasia*, 1(3), 291–296. <http://journal.cvsupernova.com/index.php/pe/article/view/66>
- Sulianto. (2008). Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 14–25.
- Tardiani, D. (2022). Strategi Pembelajaran Literasi Nusantara Abadi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 02(01), 173–178.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>