

Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Linumsi pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Cacah di Kelas III SDN Ganting Sidoarjo

Nishfu Syahrin Niharo^{1)*}, Wahyu Maulida Lestari¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

*Corresponding Author: nishfusyahrin@gmail.com

ABSTRAK

Implementasi literasi numerasi di sekolah dasar masih menghadapi tantangan, khususnya dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media permainan Ular Tangga LINUMSI terhadap literasi numerasi siswa pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah di kelas III SDN Ganting Sidoarjo. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen non-equivalent control group design yang melibatkan 50 siswa, terdiri dari 23 siswa kelas eksperimen dan 27 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan independent sample t-test dengan bantuan SPSS versi 25.0. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 90,41, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 82,03. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi $0,008 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Media permainan Ular Tangga LINUMSI terbukti efektif meningkatkan literasi numerasi siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan kolaboratif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media Ular Tangga LINUMSI sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Ular Tangga LINUMSI; Literasi Numerasi; Operasi Hitung Penjumlahan

Received: 29 Jul 2025; Revised: 9 Aug 2025; Accepted: 10 Aug 2025; Available Online: 11 Aug 2025

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Inisiatif Literasi Digital Kemendikbud bertujuan strategis meningkatkan kompetensi literasi nasional, memperbaiki kualitas hidup masyarakat, memperkuat pembentukan karakter, serta mempersiapkan generasi dengan keterampilan abad ke-21 (Ambarwati & Kurniasih, 2021). Konsep literasi digital mencakup integrasi kemampuan matematika dengan teknologi dalam aplikasi kehidupan praktis, menjadi pilar fundamental pengembangan SDM Indonesia yang kompetitif.

Konsep literasi numerasi merujuk pada kompetensi mengakuisisi, menginterpretasi, memanfaatkan, dan mengkomunikasikan berbagai representasi numerasi serta simbol matematika untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual (Perdana 2021). Kompetensi ini melampaui kemampuan kalkulasi dasar, meliputi kemampuan penalaran menggunakan perangkat digital dan pemahaman representasi *matematis* dalam format beragam seperti tabel, grafik, dan diagram (Ratnasari, 2020). Dantes & Handayani (2021) menyatakan bahwa literasi numerasi mencakup kemampuan mengelola bilangan, melakukan perhitungan, serta mengimplementasikan pola pikir logis-ilmiah yang terintegrasi dengan pemahaman konsep numerasi.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka dalam Keputusan BSKAP Nomor 032 Tahun 2024, literasi numerasi mencakup komponen: pemahaman konsep bilangan, pengukuran dan geometri, statistika dan probabilitas, *problem solving*, serta implementasi dalam kehidupan sehari-hari (Yayuk dkk., 2023). Komponen-komponen tersebut menjadi pondasi pengembangan kemampuan matematis siswa yang aplikatif dalam konteks *real-world*.

Namun, implementasi literasi numerasi di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Ganting Sidoarjo pada tanggal 4 Januari 2025 menunjukkan bahwa

meskipun guru telah menerapkan literasi numerasi dalam pembelajaran penjumlahan bilangan cacah dengan mengaitkannya pada bacaan kontekstual, masih ditemui kesulitan dalam menemukan bahan bacaan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Banyak buku bacaan yang tersedia menggunakan kalimat yang terlalu panjang dan kosakata yang kurang dikenal bagi siswa kelas III, sehingga siswa kesulitan memahami isi cerita dan tidak dapat mengaitkan informasi dari bacaan dengan proses penjumlahan bilangan cacah.

Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan implementasi literasi numerasi yang efektif dengan kenyataan di lapangan. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman mereka terhadap konsep numerasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Menurut Agustin & Winanto (2023), pembelajaran literasi numerasi yang ideal adalah proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk memahami dan menggunakan informasi berbasis teks dan angka secara terpadu, bermakna, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari melalui pendekatan kontekstual dan menyenangkan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media permainan ular tangga. Septy & Nurfadillah (2021) menyatakan bahwa media permainan ular tangga dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran karena memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Media pembelajaran ini dapat membantu menyampaikan materi kepada anak dengan cara yang menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah dan tidak membosankan.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan literasi numerasi siswa. Kero dkk., (2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga mampu meningkatkan literasi numerasi pada operasi hitung penjumlahan bilangan cacah siswa kelas III, dengan peningkatan dari 64,50% pada siklus I menjadi 70,50% pada siklus II. Begitu pula penelitian Oli dkk., (2024) yang menunjukkan peningkatan pemahaman numerasi dari 51,95% pada pra-siklus menjadi 86,84% pada siklus II.

Media Ular Tangga LINUMSI (Literasi Numerasi) merupakan inovasi dalam pembelajaran yang menggabungkan konsep permainan tradisional dengan muatan literasi numerasi pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa memahami konsep numerasi melalui pengalaman bermain yang terstruktur. Khoirunnisah (2023) menyatakan bahwa ular tangga adalah permainan papan yang dirancang untuk merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran karena mudah dimainkan, memiliki aturan sederhana, dan bersifat edukatif dengan tema positif.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar, khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam aspek literasi numerasi.

Berdasarkan uraian permasalahan dan kajian teoretis di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media permainan Ular Tangga LINUMSI terhadap literasi numerasi siswa pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah di kelas III SDN Ganting Sidoarjo.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental*) menggunakan desain *non-equivalent control group* (Sugiyono, 2021). Pendekatan kuantitatif dipilih untuk menguji hipotesis mengenai efektivitas media permainan Ular Tangga LINUMSI terhadap kemampuan literasi numerasi siswa menggunakan analisis statistik.

Desain penelitian melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen (kelas IIIB) yang menggunakan media Ular Tangga LINUMSI dan kelompok kontrol (kelas IIIA) yang menerapkan pendekatan pembelajaran tradisional. Kedua kelompok menerima materi pembelajaran identik tentang operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Desain penelitian dapat digambarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Desain *Non-equivalent Control Design*

Kelas	Pre-test	Treatment	Post-test
Experiment	O ₁	X	O ₂
Kontroll	O ₃	-	O ₄

Keterangan: O₁ dan O₃ = pre-test; O₂ dan O₄ = post-test; X = treatment menggunakan media Ular Tangga LINUMSI.

Penelitian dilaksanakan di SDN Ganting, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN Ganting Sidoarjo yang terdiri dari kelas IIIA berjumlah 27 siswa dan kelas IIIB berjumlah 23 siswa, sehingga total populasi berjumlah 50 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik yang relatif homogen dalam hal kemampuan akademik dan telah mempelajari materi prasyarat untuk operasi hitung penjumlahan bilangan cacah.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variable*) yaitu media permainan Ular Tangga LINUMSI dan variabel terikat (*dependent variable*) yaitu literasi numerasi siswa pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Literasi numerasi diukur berdasarkan indikator yang mencakup pemahaman konteks, penalaran matematika, penggunaan representasi, operasi dan prosedur, komunikasi matematika, pemecahan masalah, serta refleksi dan evaluasi (Sihombing, 2023).

Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator literasi numerasi dengan mengacu pada ranah kognitif Bloom yang meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Instrumen tes diberikan sebagai pre-test sebelum treatment dan post-test setelah treatment untuk mengukur perbedaan kemampuan literasi numerasi siswa.

Validitas instrumen diuji menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson*. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Teknik analisis data menggunakan statistik inferensial yang meliputi uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas dengan uji Fisher, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

Kriteria pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hipotesis nol (H₀) diterima jika nilai signifikansi $> 0,05$, dan hipotesis alternatif (H₁) diterima jika nilai signifikansi $\leq 0,05$. Analisis data dilakukan menggunakan software SPSS versi 25.0 untuk memastikan akurasi perhitungan statistik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga LINUMSI terhadap peningkatan literasi numerasi pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah di kelas III SDN Ganting Sidoarjo. Penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dengan bentuk *non-equivalent control group design* yang melibatkan dua kelas, yakni kelas IIIB sebagai kelompok eksperimen dan kelas IIIA sebagai kelompok kontrol. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap: pretest, perlakuan (treatment), dan posttest.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan homogenitas. Hasil uji validitas instrumen menunjukkan bahwa seluruh 20 item soal yang diujicobakan kepada 21 responden dinyatakan valid. Hasil uji validitas instrumen bahwa nilai r hitung untuk semua item soal berada di atas r tabel (0,413), dengan rentang nilai r hitung dari 0,435 hingga 0,817. Hasil ini mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan mampu mengukur literasi numerasi siswa dengan tepat dan sesuai dengan konstruk yang diinginkan.

Hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,935, yang tergolong dalam kategori reliabilitas sangat tinggi (Kemendikbudristek, 2023). Nilai ini mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik antar itemnya dan akan menghasilkan data yang stabil jika digunakan secara berulang dalam kondisi yang sama. Tingkat reliabilitas yang tinggi ini memperkuat kepercayaan terhadap kualitas instrumen penelitian yang digunakan.

Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal. Nilai signifikansi untuk semua data berada di atas 0,05, dengan hasil pretest kelas eksperimen ($0,08 > 0,05$), posttest kelas eksperimen ($0,88 > 0,05$), pretest kelas kontrol ($0,200 > 0,05$), dan posttest kelas kontrol ($0,44 > 0,05$). Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varian kedua kelompok bersifat homogen, dengan nilai signifikansi pretest sebesar $0,640 > 0,05$ dan posttest sebesar $0,721 > 0,05$. Terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas data memungkinkan dilakukannya analisis statistik parametrik menggunakan independent sample t-test.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan perbedaan yang mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 45,83, sedangkan kelas kontrol sebesar 39,07. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 90,41, sementara kelas kontrol meningkat menjadi 82,03. Peningkatan (skor) pada kelas eksperimen sebesar 44,58 poin, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 42,96 poin.

Tabel 3. Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Kelompok	Pre-test	Post-test	Skor
Experimen	45,83	90,41	44,58
Kontrol	39,07	82,03	42,92

Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga LINUMSI memberikan kontribusi positif yang lebih besar terhadap peningkatan literasi numerasi siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil ini sejalan dengan penelitian Kero dkk., (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga mampu meningkatkan literasi numerasi pada operasi hitung penjumlahan bilangan cacah siswa kelas III, dengan peningkatan dari 64,50% pada siklus I menjadi 70,50% pada siklus II.

Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,992 dengan derajat kebebasan (df) 49 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,008. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,008 < 0,05$), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Hasil ini mengkonfirmasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara literasi numerasi siswa yang menggunakan media permainan ular tangga LINUMSI dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Vygotsky, 1978). Media ular tangga LINUMSI memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan sekaligus edukatif. Menurut Septy & Nurfadillah (2021), permainan edukatif seperti ular tangga dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman konsep matematika melalui metode yang menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan atau tertekan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media Ular Tangga LINUMSI dilaksanakan secara berkelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas 4-5 siswa. Pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dengan beberapa tahapan sistematis. Pertama, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen berdasarkan kemampuan untuk menciptakan kerja sama dan saling membantu antar siswa. Kedua, permainan dimulai dengan pengundian dadu, dimana pemain dengan angka tertinggi mendapat giliran pertama, kemudian pion digerakkan sesuai jumlah mata dadu dan siswa mengambil kartu soal numerasi sesuai nomor kotak. Ketiga, jika siswa mampu menjawab soal dengan benar, permainan dilanjutkan, namun jika tidak, pion tetap berada di kotak tersebut. Keempat, ketika pion berhenti di kepala ular, siswa mundur ke ekor ular, dan jika berhenti di tangga, siswa naik sesuai arah tangga. Kelima, setelah permainan berakhir, guru memberikan refleksi dan evaluasi bersama siswa terhadap soal-soal yang belum terjawab dengan benar.

Efektivitas media ular tangga LINUMSI dapat dijelaskan melalui beberapa aspek. Pertama, aspek motivasi, dimana permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian Wati (2021) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan semangat belajar. Kedua, aspek interaksi sosial, dimana pembelajaran berkelompok memfasilitasi diskusi dan saling membantu antar siswa dalam menyelesaikan soal numerasi. Ketiga, aspek pengulangan, dimana soal-soal

numerasi yang terdapat dalam kartu memungkinkan siswa untuk berlatih secara berulang dengan cara yang tidak monoton.

Penelitian ini juga mendukung temuan Oli dkk., (2024), menyatakan bahwa media ular tangga numerasi berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah, dengan peningkatan dari 51,95% pada pra-siklus menjadi 86,84% pada siklus II. Begitu pula dengan penelitian Septiana dkk., (2023), menyatakan peningkatan kemampuan numerasi melalui implementasi *game based learning* dari 53% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II.

Keunggulan media ular tangga LINUMSI juga terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai aspek literasi numerasi sebagaimana dikemukakan oleh Sihombing (2023), yang meliputi pemahaman konteks, penalaran matematika, penggunaan representasi, operasi dan prosedur, komunikasi matematika, pemecahan masalah, serta refleksi dan evaluasi. Melalui soal-soal dalam kartu permainan, siswa tidak hanya berlatih operasi hitung penjumlahan, tetapi juga mengembangkan kemampuan membaca dan memahami soal cerita, menalar secara matematis, dan mengkomunikasikan jawaban kepada teman-teman dalam kelompok.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu materi pembelajaran yaitu operasi hitung penjumlahan bilangan cacah, sehingga generalisasi hasil terhadap materi matematika lainnya perlu kehati-hatian. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat belum dapat mengukur retensi atau daya tahan pemahaman siswa dalam jangka panjang. Ketiga, penelitian ini belum mengukur aspek-aspek lain seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, dan *self-efficacy* siswa yang mungkin juga terpengaruh oleh penggunaan media permainan.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas media permainan ular tangga LINUMSI dalam meningkatkan literasi numerasi siswa. Temuan ini memiliki implikasi praktis yang penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar yang lebih menyenangkan dan efektif. Media ini dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap matematika, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kontekstual.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga LINUMSI terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan literasi numerasi siswa kelas III SDN Ganting Sidoarjo pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen yang mencapai 90,41, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 82,03, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Media permainan ular tangga LINUMSI efektif meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa karena pembelajaran dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan, kontekstual, dan kolaboratif, sehingga dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar dan mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

Daftar Pustaka

- Agustin, P., & Winanto, A. (2023). Efektivitas model discovery learning dan problem based learning dalam rangka peningkatan kemampuan literasi numerasi mapel IPAS kelas IV SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 45-58. <https://doi.org/10.31316/eleme.v6i1.2023>
- Ambarwati, D., & Kurniasih, S. (2021). Pengaruh problem based learning berbantuan media youtube terhadap kemampuan literasi numerasi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 78-89. <https://doi.org/10.25273/jpm.v5i2.2021>
- Dantes, N., & Handayani, I. (2021). Peningkatan literasi sekolah dan literasi numerasi melalui model blended learning pada siswa kelas V SD Kota Singaraja. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(2), 112-125. <https://doi.org/10.17977/um048v27i22021p112>

- Kemendikbudristek. (2023). *Pertemuan 4 reliabilitas instrumen penelitian*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kero, M. A., Yosefa Awe, E., Noge, M. D., Sayangan, Y. V., & Citra Bakti, S. (2025). Penggunaan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan pemahaman numerasi siswa kelas III UPTD SDI Ngoramawo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 23-35. <https://doi.org/10.61227/jpd.v8i1.2025>
- Khoirunnisah, F. (2023). Pengaruh penggunaan media permainan ular tangga kimia terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 12(3), 156-167. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v12i3.2023>
- Oli, M. A., Dua Dhiu, K., Ngura, E. T., & Sayangan, Y. V. (2024). Penggunaan media papan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman numerasi bagi siswa kelas III di SDK Bejo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 691-702. <https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/245>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi numerasi dalam pembelajaran tematik siswa kelas atas sekolah dasar. *Mathematics Education Journal*, 4(2), 185-198. <https://doi.org/10.22219/mej.v4i2.2021>
- Ratnasari, D. (2020). *Literasi numerasi siswa dalam pembelajaran matematika*. Media Akademi.
- Septiana, L., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Afnizar, E., Pamong, G., Negeri, S. D., & Bertuah, R. (2023). Upaya peningkatan kemampuan numerasi melalui implementasi game based learning siswa kelas V di SDN 06 Rantau Bertuah. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 89-102. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i6.515>
- Septy, R., & Nurfadhillah, S. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255. <https://doi.org/10.36088/jpis.v3i2.2021>
- Sihombing, P. A. (2023). Efektivitas model discovery learning untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 8(2), 134-147. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v8i2.2023>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian komunikasi (kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 45-58. <https://doi.org/10.33487/mg.v2i1.2021>
- Yayuk, E., Restian, A., & Ekowati, D. W. (2023). Literasi numerasi dalam kerangka kurikulum merdeka berbasis art education. *International Journal of Community Service Learning*, 7(2), 228-238. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v7i2.56278>