

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, N., Makki, M., & Nisa, K. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Numerasi Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 239–244. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2845>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.
- Amaliya, I., & Fathurohman, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i1.7294>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development Institut*, 9(4), 433–438.
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Ekayani, N. L. P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, 1–16.
- Enzelina, P., Pangaribuan, F., Tampubolon, S., Rahmatullah, M. I., & Samosir, A. (2022). Meningkatkan Literasi dan Numerasi serta Adaptasi Teknologi di SDN 14 Talang Muandau melalui program Kampus mengajar. *TRIDHARMADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Jayakarta*, 2(2), 78–83.
- Erlyana, R. (2023). Deskripsi Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sd. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 193. <https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4366>
- Evi, S. (2011). Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khus(2)*, 154–163.

- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *E-Journal Universitas Pendidikan Indonesia*, 19(1), 34–43.
- Fauzan, A. (2002). Applying Realistic Mathematics Education (RME) in Teaching Geometry in Indonesian Primary Schools Thesis. Dalam *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012049>
- Fauziah, A., & Putri, R. I. I. (2022). Desain Pembelajaran PMRI Melalui Lesson Study pada Materi Menentukan Luas Permukaan Balok. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 5(2), 73–83. <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4048>
- Fioiani, A. D. (2020). Pendalaman Materi Matematika. *Modul Pendidikan Profesi Guru*, 44–50.
- Fitra, D. (2018). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.35141/jie.v1i1.27>
- Fitri Utami, S. (2021). Pengembangan Media Lingkaran Kata Benda Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas I Sdit Lhi Yogyakarta Noun Circle Media Development for 1 St Grade English Learning Lhi Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(9), 463–477.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4, 129–150. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Hidayat, R., Roza, Y., & Murni, A. (2019). Peran Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Literasi Matematis dan Kemandirian Belajar. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(3), 213. <https://doi.org/10.24014/juring.v1i3.5359>
- Hutasuhut, A. R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Pendekatan PMR Matematis Siswa. *Journal of Mathematic Teacher Education*, 11(2), 1–9.
- Ilahiyah, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1).
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Journal Ticom*, 5(1), 1–6.
- Kania, M. A., Faza, M. R., Nuryanti, R. E., Izzati, L., & Rini, H. M. (2018). Analisis Kebutuhan Inovasi Pembelajaran Berupa Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP Guna Meningkatkan Literasi Numerasi. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 4(1).

- Karso. (2019). Pembelajaran Matematika di SD. Dalam *Pendidikan Matematika I* (hlm. 17).
- Kemdikbud. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. Dalam *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Tim GLN Kemendikbud*. (Nomor 9).
- Kenedi, A. K., & Helsa, Y. (2018). Literasi Matematis Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 167.
- Khakima, L. N., Zahra, S. F. A., Marlina, L., & Abdullah, Z. (2021). Penerapan Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Siswa MI/SD. *Prosiding Seminar Nasional PGMI Semai*, 1(1), 775–791.
- Mahfi, F. K., Marzal, J., & Saharudin, S. (2020). Pengembangan *Game* Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.9901>
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol4no1.2019pp69-88>
- Maryana, I. M. S., Candiasa, I. M., & Waluyo, D. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 9(2), 19. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v9i2.19890>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Murti, I. G. W. P., & Handayani, D. A. P. (2022). *Game* Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 403–414. <https://doi.org/10.23887/jipgg.v5i2.49598>
- Ningrum, N. L., Abdul Basir, M., & Maharani, H. R. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Materi Statistika. *Agustus*, 9(2), 164–171.
- 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/10.29210/022035jppi0005>
- Nurchayono, N. A. (2023). *Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran* (Vol. 1, Nomor 1).
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board *Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD*:

Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14(2), 122–132.
<https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>

OECD. (2018). *PISA RESULTS FROM PISA 2018*. 1–10.

Patriana, W. D., Utama, & Wulandari, M. D. (2021). *Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah*. 5(5), 3413–3429.

Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9–15.

Priyani, N. E. (2022). Pengembangan Literasi Numerasi Berbantuan Aplikasi Etnomatematik Puzzle *Game* pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Perbatasan. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 267–280.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.536>

Purwasih, R., Sari, N. R., & Agustina, S. (2018). ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIK DAN MATHEMATICAL HABITS OF MIND SISWA SMP PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR. *Seminar Nasional Ilmu Komputasi dan Teknik Informatika*, 5, 154–162.

Putra, Y. Y., Zulkardi, Z., & Hartono, Y. (2016). Pengembangan Soal Matematika Model PISA Konten Bilangan untuk Mengetahui Kemampuan Literasi Matematika Siswa. *Jurnal Elemen*, 2(1), 14.
<https://doi.org/10.29408/jel.v2i1.175>

Retnawati, H. (2017). Reliabilitas Instrumen Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes*, 12(1), 129541.

Rohmatulloh, A. L., & Zuhdi, U. (2020). Pengembangan Media *Game* Edukasi Math Adventure Berbasis Android Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 230–239.

Ruslan. (2009). Validitas Isi. *Buletin Pa'biritta No. 10. Tahun VI September 2009*.

Salvia, N. Z., Sabrina, F. P., & Maula, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Ditinjau Dari Kecemasan Matematika. *ProSANDIKA UNIKAL ...*, 3(2019), 352–360.

Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). *Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review*. 1(1).

Sari, I. F. R. (2018). Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.131>

- Setiawan, E. (2018). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Belajar Warna Ditinjau Dari Desain Pesan Pembelajaran*. 7, 434–446.
- Setyawarno, D. (2017). Penggunaan Aplikasi Software Iteman (Item and Test Analysis) untuk Analisis Butir Soal Pilihan Ganda. *Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya*, I(1), 69–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jifp.v1i1.866>
- Soenarjo, R. J. (2007). Matematika 5 Untuk SD/MI Kelas V. Dalam *Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional* (Vol. 7, Nomor 2).
- Sri Mulyani. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI PADA SISWA. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 02(03), 5–10.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kualitatif dan R&D. Dalam *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3).
- Sujana, G. Z., Febriyani, D. S., Danyati, N. C., & Nahdi, D. S. (2022). PEMBELAJARAN BILANGAN PECAHAN DI SEKOLAH DASAR: Systematic Literatue Review. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v1i1.128>
- Syutaridho, S., Zulkardi, Z., & Hartono, Y. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Keliling, Luas Persegi Dan Persegi Panjang Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.22342/jpm.6.1.4075.63-80>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Vitantri, C. A., & Syafrudin, T. (2022). Kemampuan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Pemecahan Masalah Soal Cerita. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2108. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5091>
- Wahyudi, I., Ariyanto, L., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan PMRI untuk Mengatasi Miskonsepsi Matematis Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 107–119.
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi

Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>

Widyastuti, N. S., & Pujiastuti, P. (2014). Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Logis Siswa. *Jurnal Prima Edukasia*, 2, 183. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2718>

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Yetri, O., Fauzan, A., Desyandri, D., Fitria, Y., & Fahrudin, F. (2019). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Dan Self Efficacy Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2000–2008. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.249>

Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>

Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). *Game* Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), 59. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192>

Zulaiha, R. (2012). Analisis Soal Secara Manual. *Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Penilaian Pendidikan Depdiknas*, 46.

