



**GAMRASI SEBAGAI *ATTRACTIVE LEARNING* DALAM
UPAYA MENUNJANG KEMAMPUAN LITERASI
DAN NUMERASI SISWA**

**(GAMRASI AS AN INTERNAL LEARNING ATTRACTIVE
EFFORTS TO SUPPORT LITERACY SKILLS
AND STUDENT NUMERATION)**

**Fakhriza Ahmad Fauzi¹, Enjang Mahanani², Siska Lusiani³, Herni Ernawati⁴,
Arifah Indah Setyorini⁵, Padrul Jana⁶**

^{1,2,3,5,6} Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Yogyakarta

⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. PGRI 1 No 117 Yogyakarta

Email: padrul.jana@upy.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran *GAMRASI* diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi matematika siswa. Sesuai dengan kondisi tersebut, maka guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi literasi dan numerasi siswa. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan guru dan siswa serta orang tua dan wali siswa kelas V SDN Kemiri mengenai pengembangan media pembelajaran yang berisi soal literasi dan numerasi matematika yang terdiri dari konsep soal dan karakteristik soal. Metode yang digunakan terbagi menjadi tujuh tahapan yaitu observasi kondisi mitra (kondisi, masalah, kebutuhan), penyusunan agenda kegiatan, pembuatan media pembelajaran *GAMRASI*, sosialisasi media pembelajaran *GAMRASI* di sekolah, penerapan media pembelajaran *GAMRASI* kepada siswa, analisis dan evaluasi, dan laporan akhir. Peserta pelatihan berjumlah 21 orang yang merupakan siswa, guru, orang tua dan wali siswa. Hasil kegiatan pelatihan ini guru dapat mengetahui bagaimana media pembelajaran *GAMRASI* dan dapat mempraktikkannya.

Kata Kunci: *GRAMASI, Literasi, Numerasi*

ABSTRACT

It is hoped that GRAMASI learning media can help students improve their mathematical literacy and numeracy skills. Under these conditions, teachers are also required to be able to develop learning media that can facilitate student literacy and numeracy. This training activity aims to provide training and assistance to teachers, students, parents and guardians of class V students at SDN Kemiri regarding the development of learning media containing mathematical literacy and numeracy questions consisting of question concepts and question characteristics. The method used is divided into seven stages, namely observing partner conditions (conditions, problems, needs), preparing activity agendas, creating GAMRASI learning media, socializing GAMRASI learning media in schools, applying GAMRASI learning media to students, analysis and evaluation, and final report. The 21 training participants were students, teachers, parents and guardians of students. Through this training activity, teachers can find out how the GAMRASI learning media works and can put it into practice.

Keywords: *GAMRASI, Literacy, Numeracy*

PENDAHULUAN

Aspek yang paling dasar untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada di Indonesia salah satunya yaitu melalui Pendidikan (Mardhiyah et al., 2021). Secara sederhana SDM dapat diartikan sebagai perpaduan antara daya pikir dan kekuatan fisik yang dipunyai oleh manusia. Sumber daya yang berkualitas dan kompeten sangat diperlukan dalam kompetisi di zaman modern sekarang ini. Maka dari itu pemerintah harus bisa meningkatkan kualitas SDM di negeri ini agar dapat berkompetisi bersama dengan negara lain. Beberapa cara dapat dilakukan guna meningkatkan kualitas SDM salah satunya yaitu Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2016 yang mengatakan bahwa ketika suatu pembelajaran berlangsung harus bisa memberikan ruang untuk siswa berkreatifitas, berkreasi, berpikir kreatif, dan menentukan sesuatu sesuai minat dan bakat yang dimiliki siswa. Selaras dengan penelitian Cipta et al., (2023) yang menerangkan bahwa dalam menghadapi rintangan pada zaman modern sekarang ini, kemampuan literasi dan numerasi sangat perlu dikuasai oleh peserta didik guna menyiapkan SDM yang bisa berkompetisi dengan negara lain.

Matematika ialah salah satu disiplin ilmu yang ada dalam dunia pendidikan. Dalam pelaksanaannya matematika merupakan bagian dari kurikulum yang diajarkan dari tingkatan lembaga pendidikan yaitu mulai SD, SMP, dan SMA (Cahyania et al., 2022). Salah satu Karakteristik dari matematika mempunyai objek kajian yang bersifat abstrak. Sifat abstrak inilah yang menyebabkan banyak siswa kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep matematika. Menurut Rismayanthi (2011) proses pendidikan dapat dimulai pada jenjang sekolah dasar yang merupakan jenjang awal pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar merupakan lembaga yang melaksanakan pendidikan selama 6 tahun untuk anak-anak yang berusia 6 sampai 12 tahun.

Pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar di mana guru berusaha untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dan juga dapat meningkatkan kapasitas mereka untuk memproses informasi baru. Salah satu faktor penentu suatu keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah adalah penguasaan metode dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran matematika (Setyorini & Carolina, 2022). Dalam pembelajaran matematika anak usia sekolah dasar seharusnya menggunakan prinsip belajar sambil bermain, belajar sambil melakukan, dan belajar dengan merangsang. Menanamkan ide atau konsep abstrak bukanlah hal yang mudah dilakukan dalam pembelajaran, jika tidak diimbangi dengan metode mengajar sarana penunjang pembelajaran yang tepat. Hal ini

merupakan indikator bahwa dalam memahami konsep matematika, siswa sekolah dasar masih perlu dilibatkan secara langsung dengan penggunaan media baik itu berupa media kongkret ataupun media interaktif.

Dewasa ini, kemajuan teknologi telah mempengaruhi segala aspek kehidupan, salah satunya adalah pendidikan (Nurdyansyah & Aini, 2020). Dunia pendidikan harus mampu mengadakan inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah. Tidak hanya inovasi dibidang kurikulum, sarana-prasarana tetapi inovasi yang menyeluruh dengan menggunakan teknologi dalam kegiatan pendidikan (Mardhiyah et al., 2021). Dengan kemajuan teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menunjang kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar (Darwanto et al., 2022).

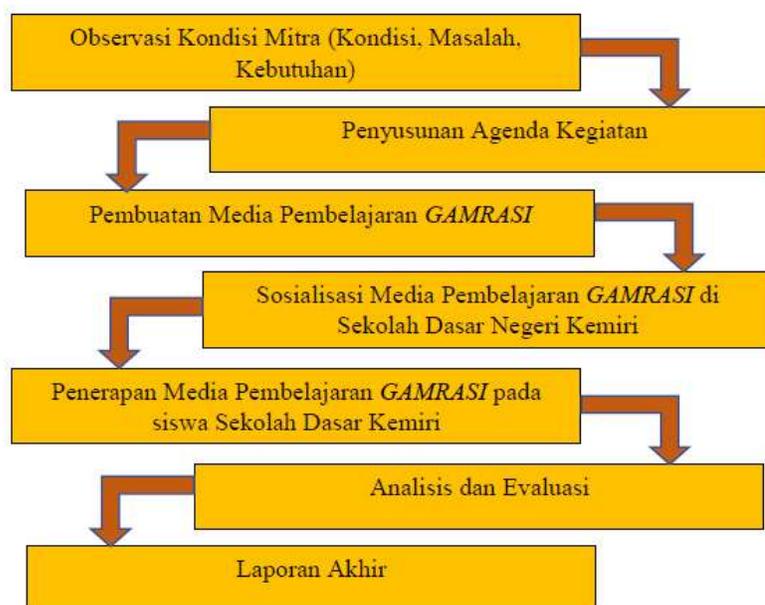
Sekolah Dasar Negeri Kemiri beralamat di Kleben, Kaliagung, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan informasi dari kepala Sekolah Dasar Negeri Kemiri kemampuan literasi dan numerasi siswa pada pelajaran matematika masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2021. Dari hasil ANBK tahun 2021 Sekolah Dasar Negeri Kemiri pada kemampuan literasi sudah mencapai kompetensi minimum. Namun, proporsi siswa dengan kemampuan literasi mahir hanya 11,11%. Sedangkan pada kemampuan numerasi siswa Sekolah Dasar Negeri Kemiri berada di bawah kompetensi minimum dengan nilai sekolah 1,61. Padahal di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta rata-rata nilai kemampuan numerasi siswa Sekolah Dasar adalah 1,67 (Sari & Setiawan, 2023). Hal ini juga diperkuat dengan proporsi siswa dengan kemampuan numerasi mahir di Sekolah Dasar Negeri Kemiri adalah 0%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa belum ada siswa di SD Negeri Kemiri yang memiliki kemampuan numerasi mahir. Selain rendahnya kemampuan literasi dan numerasi, Sekolah Dasar Negeri Kemiri juga kurang variasi media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara kami dengan kepala sekolah, Sekolah Dasar Negeri Kemiri terakhir kali menerima bantuan media pembelajaran pada tahun 2008 dan saat ini kondisi media pembelajaran tersebut sudah banyak yang rusak dan kurang berfungsi dengan baik. Kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri Kemiri juga menyampaikan bahwa sumber belajar siswa mayoritas menggunakan buku dan LCD apabila diperlukan.

Oleh karena itu, tim PKM-PM tertarik untuk melakukan upaya untuk menunjang kemampuan literasi dan numerasi pada pelajaran matematika, khususnya kepada siswa Sekolah Dasar Negeri Kemiri melalui media pembelajaran *GAMRASI* (Game penunjang kemampuan Literasi dan Numerasi). Media pembelajaran *GAMRASI* (Game penunjang

kemampuan Literasi dan Numerasi) ini dibuat dalam bentuk digital dan konkrit. Dengan dibuatnya media pembelajaran *GAMRASI* (Game penunjang kemampuan Literasi dan Numerasi), peserta didik dapat mengembangkan kemampuan literasi dan numerasinya melalui pembelajaran yang menarik dengan media pembelajaran *GAMRASI* (Game penunjang kemampuan Literasi dan Numerasi).

METODE PELAKSANAAN

Langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan dan realisasi media pembelajaran *GAMRASI* akan dilaksanakan secara tersusun dan sistematis seperti diagram alur di bawah ini.



Gambar 1. Diagram alur penerapan media pembelajaran *GAMRASI* pada siswa Sekolah Dasar Negeri Kemiri

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini terbagi menjadi tujuh tahapan yaitu observasi kondisi mitra (kondisi, masalah, kebutuhan), penyusunan agenda kegiatan, pembuatan media pembelajaran *GAMRASI*, sosialisasi media pembelajaran *GAMRASI* di sekolah, penerapan media pembelajaran *GAMRASI* kepada siswa, analisis dan evaluasi, dan laporan akhir. Observasi di Sekolah Dasar Negeri Kemiri dilakukan dengan cara wawancara secara langsung kepada kepala sekolah. Selanjutnya penyusunan agenda kegiatan realisasi media pembelajaran *GAMRASI* yang solutif, tepat sasaran, dan tingkat keberhasilannya dapat diukur. Kemudian pembuatan media pembelajaran *GAMRASI* menggunakan bantuan *software* untuk membuat media pembelajaran *GAMRASI*. Dan

sosialisasi media pembelajaran *GAMRASI* di Sekolah Dasar Negeri Kemiri dengan memberi informasi kepada guru dan siswa Sekolah Dsar Negeri Kemiri secara offline dengan materi pengenalan media pembelajaran *GAMRASI*. Dilanjutkan dengan penerapan progam Kreativitas Kegiatan Mahasiswa pengabdian kepada masyarakat (PKM PM) di Sekolah Dasar Negeri Kemiri, Kabupaten Kulonprogo yang dilaksanakan bulan Agustus sampai dengan Oktober 2023. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan dilakukan Analisis dan evaluasi akhir untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran *GAMRASI* dalam upaya menunjang kemampuan literasi dan numerasi yang hasilnya disajikan dalam bentuk laporan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim PKM PM yang berbentuk pembekalan pembelajaran berbantuan media pembelajaran *GRAMASI* ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi matematika siswa kelas V SD Negeri Kemiri. Berikut ini adalah hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah terlaksana.

Observasi Kondisi Mitra (Kondisi, Masalah, Kebutuhan)

Observasi di Sekolah Dasar Negeri Kemiri dilakukan dengan cara wawancara secara langsung kepada kepala sekolah. Observasi ini dilakukan untuk lebih mengenali karakteristik mitra, diantaranya adalah jumlah siswa, guru, dan karyawan, fasilitas yang dimiliki, proses pembelajaran, serta mengetahui masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru Sekolah Dasar NegeriKemiri. Saat ini, proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kemiri menerapkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM), menggunakan kurikulum merdeka, dan masuk sekolah lima hari dalam satu minggu.



Gambar 1. Sekolah Dasar Negeri Kemiri

Dari hasil observasi, permasalahan yang dihadapi oleh Sekolah Dasar Negeri Kemiri

yaitu rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2021. Dari hasil ANBK tahun 2021 Sekolah Dasar Negeri Kemiri pada kemampuan literasi sudah mencapai kompetensi minimum. Meski demikian, proporsi siswa dengan kemampuan literasi mahir hanya 11,11%. Sedangkan pada kemampuan numerasi siswa berada di bawah kompetensi minimum dengan nilai sekolah 1,61. Padahal di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta rata-rata nilai kemampuan numerasi siswa Sekolah Dasar adalah 1,67. Hal ini juga diperkuat dengan proporsi siswa dengan kemampuan numerasi mahir di Sekolah Dasar Negeri Kemiri adalah 0%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa belum ada siswa di SD Negeri Kemiri yang memiliki kemampuan numerasi mahir. Selain rendahnya kemampuan literasi dan numerasi, media pembelajaran di sekolah kurang bervariasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, sekolah terakhir kali menerima bantuan media pembelajaran pada tahun 2008 dan saat ini kondisi media pembelajaran tersebut sudah banyak yang rusak dan kurang berfungsi dengan baik. Kepala sekolah juga menyampaikan bahwa sumber belajar siswa mayoritas menggunakan buku dan LCD apabila diperlukan. Di dalam observasi ini juga mencari informasi kepada kepala sekolah sebagai bahan untuk merumuskan masalah dan menjawabnya dengan solusi yang akan diwujudkan melalui media pembelajaran *GAMRASI*.

Penyusunan Agenda Kegiatan

Dalam menyusun agenda penerapan media pembelajaran *GAMRASI* kepada siswa Sekolah Dasar Negeri Kemiri kami akan melakukan bimbingan kepada dosen pendamping agar dapat tersusun agenda realisasi media pembelajaran *GAMRASI* yang solutif, tepat sasaran, dan tingkat keberhasilannya dapat diukur.

Pembuatan Media Pembelajaran *GAMRASI*

1. Menyiapkan materi pelajaran matematika dengan 5 level tingkatan soal yang dimuat dalam media pembelajaran *GAMRASI*.

Sebelum membuat aplikasi *GAMRASI* menggunakan aplikasi Android Studio, kami mempersiapkan soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi.

2. Membuat desain media pembelajaran *GAMRASI*.

Sebelum membuat aplikasi kami membuat desain terlebih dahulu untuk nantinya dimasukkan ke dalam aplikasi *GAMRASI*. Seperti membuat profil tim, background, dan icon untuk aplikasi *GAMRASI*.

3. Menyiapkan alat dan *software* untuk membuat media pembelajaran *GAMRASI*.

Pembuatan media pembelajaran *GAMRASI* yaitu menggunakan Android Studio,

pertama kami membuat project di Android Studio yaitu dengan mengklik **Start a new Android Studio project** untuk membuat proyek baru. Pilih jenis **Empty Activity** karena akan membuat aplikasi dari nol. Setelah itu, klik **Next** untuk melanjutkan. Selanjutnya kami mengisi pengkonfigurasi project dan memulai untuk membuat aplikasi **GAMRASI**. Kemudian kami mengatur **layout dan interface** untuk tampilan visualnya seperti warna background, image view, dan text soal. Selanjutnya yaitu menambahkan fitur-fitur ke dalam aplikasi yaitu fitur button dan fitur switch button.

4. Finalisasi media pembelajaran **GAMRASI**.

Tahap selanjutnya yaitu finalisasi pembuatan aplikasi **GAMRASI** yaitu test dan running aplikasi yang sudah dibuat.

5. Uji coba media pembelajaran **GAMRASI**.

Tahapan yang terakhir yaitu uji coba aplikasi yang sudah dibuat. Apabila masih terdapat kesalahan maka akan diperbaiki kembali. Jika sudah baik, maka sudah bias digunakan untuk siswa.

Sosialisasi Media Pembelajaran **GAMRASI di Sekolah**

Sosialisasi dilaksanakan dengan memberi informasi kepada guru dan siswa kelas V secara offline dengan materi pengenalan media pembelajaran **GAMRASI**. Selain itu, pada saat sosialisasi orang tua siswa juga dilibatkan agar dapat memahami cara penggunaan media pembelajaran **GAMRASI** yang berbasis game sehingga dapat dengan mudah memantau progres belajar putra-putrinya di rumah.



Gambar 2. Sosialisasi Media Pembelajaran **GAMRASI**

Penerapan Media Pembelajaran **GAMRASI Kepada Siswa**

Penerapan media pembelajaran dilakukan dengan cara pendekatan emosional kepada siswa Sekolah Dasar Negeri Kemiri agar proses penerapan media pembelajaran **GAMRASI** dapat berjalan dengan lancar, mudah diterapkan, diperoleh hasil maksimal sehingga tujuan

kegiatan ini dapat tercapai. Proses pembelajaran yang akan dilakukan yaitu para siswa didampingi, dibimbing, dan diberi arahan untuk menyelesaikan soal literasi numerasi menggunakan media pembelajaran *GAMRASI* dimana soal yang disajikan berupa soal matematika berbasis masalah dalam kehidupan sehari-hari dan tentunya sesuai dengan materi di sekolah. Dalam menerapkan media pembelajaran *GAMRASI* juga melibatkan guru dan orang tua siswa. Dengan media pembelajaran *GAMRASI* dapat menjadi solusi dan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika guna menunjang kemampuan literasi dan numerasi siswa Sekolah Dasar Negeri Kemiri.



Gambar 3. Proses Pendampingan Penerapan Media Pembelajaran *GAMRASI*

Analisis dan Evaluasi

Analisis dan evaluasi akhir kami laksanakan berdasarkan jadwal kegiatan yang telah disusun, tanggapan dari siswa, guru, dan orang tua siswa, serta indikator keberhasilan program yang telah ditentukan. Indikator tersebut berupa meningkatnya kemampuan literasi dan numerasi siswa Sekolah Dasar Negeri Kemiri setelah diterapkan media pembelajaran *GAMRASI*. Ketika sudah diterapkannya aplikasi *GAMRASI* pada saat kegiatan pembelajaran dan dilakukan sudah dilakukannya kegiatan Pre-test dan Post-test, maka dapat diketahui keberhasilan aplikasi *GAMRASI* dalam menunjang kemampuan literasi dan numerasi siswa Sekolah Dasar Negeri Kemiri. Dari hasil pengerjaan pre-test didapatkan nilai rata-rata 50. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri Kemiri tergolong masih rendah. Sedangkan setelah dilakukan penerapan dengan menggunakan aplikasi *GAMRASI* dan dilakukan post-test didapatkan nilai rata-rata 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan sekitar 50% terhadap siswa kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri Kemiri. Oleh karena, rata-rata nilai post-test yaitu 75 lebih tinggi daripada nilai pre-test yaitu 50 maka dapat disimpulkan media pembelajaran *GAMRASI* dapat dikatakan berhasil dalam menunjang kemampuan literasi dan numerasi siswa Sekolah Dasar Negeri Kemiri.

Laporan Akhir

Pembuatan laporan akhir dilakukan berdasarkan hasil analisis penerapan media pembelajaran *GAMRASI* yang sudah dilaksanakan.

KESIMPULAN

Siswa kelas V SD Negeri Kemiri, Kabupaten Kulonprogo memiliki pemahaman literasi dan numerasi lebih baik setelah mengikuti pembekalan ANBK menggunakan media pembelajaran *GRAMASI* melalui PKM PM. Siswa, Guru, Orang Tua atau Wali Siswa, dan Sekolah semakin menyadari bahwa pembekalan yang bertujuan untuk mempersiapkan ANBK siswa perlu dilaksanakan. Siswa meningkat kemampuan literasi dan numerasinya dengan pembekalan dan pembelajaran yang baik menggunakan media pembelajaran *GRAMASI*. Mereka juga semakin memahami pembelajaran matematika melalui latihan soal literasi dan numerasi yang terdiri dari lima level soal. Sehingga melalui program ini, menjadi fasilitas untuk mendukung program sekolah dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa.

REKOMENDASI

Sekolah dan guru hendaknya terus memberikan akses dan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan literasi dan numerasi matematika siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Belmawa, Universitas PGRI Yogyakarta, siswa, guru, Orangtua atau Wali Siswa SD Negeri Kemiri, Kabupaten Kulonprogo dan semua pihak yang telah memfasilitasi secara langsung dalam mensukseskan kegiatan program kreativitas mahasiswa bidang pengabdian masyarakat 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyania, C. D., Suyitnob, A., & Pujiastutia, E. (2022). Studi Literatur: Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 272–281. <https://doi.org/10.4324/9781315121154-62>
- Cipta, N. H., Rokmanah, S., & Suhend, D. N. (2023). Asesmen Kompetensi Minimum Upaya dalam Meningkatkan Literasi Bahasa dan Numerasi di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(04), 2522–2531.
- Darwanto, Khasanah, M., & Putri, A. M. (2022). Penguatan Literasi, Numerasi, Dan

- Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Eksponen*, 11(2), 25–35. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i2.381>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia 29 Rifa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 229–239.
- Nurdyansyah, N., & Aini, Q. (2020). Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Di Mi Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 124. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i1.81>
- Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi Pembentukan Karakter Dan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 10–17.
- Sari, D. A. K., & Setiawan, E. P. (2023). Literas Baca Siswa Indonesia Menurut Jenis Kelamin, Growth Mindset, dan Jenjang Pendidikan: Survei PISA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3873>
- Setyorini, A. I., & Carolina, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire untuk Siswa SMP. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(3), 431. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i3.6140>
- Ermiana, I., Umar, Khair, B. N., Fauzi, A., & Sari, M. P. (2021). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sd Inklusif Dalam Memecahkan Soal Cerita. *COLLASE*, 896-903.
- Rohim, D. C., Rahmawati, S., & Ganestr, I. D. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Varidika*, 55-61.