



Perancangan Program Kerja dan Pendampingan Numerasi untuk Peserta Didik SD Yapita Kota Surabaya

Evi Yuliawati^{1*}, Benita Amadea Nathania², Dela Reza Neo Wardiana³,
Musyasaroh⁴, Ervika Aprilia Rahmawati Buchori⁵, Siti Nabilah⁶,
Clora Widya Brilliana⁷

¹ Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia

^{2,3} Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

⁴ Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yapan, Surabaya, Indonesia

⁵ Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia, Surabaya, Indonesia

⁶ Universitas Dr. Soeromo, Surabaya, Indonesia

⁷ Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mahardhika, Surabaya, Indonesia

*corresponding author: eviyulia103@itats.ac.id

Received 24-09-2024

Revised 26-10-2024

Published 07-12-2024

ABSTRAK

Penguasaan numerasi oleh siswa sekolah dasar sangat penting karena akan menjadi pondasi bagi mereka dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan. Program Kampus Mengajar, yang merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), turut berperan dalam meningkatkan pembelajaran numerasi bagi siswa sekolah dasar. Kegiatan ini bertujuan untuk merancang sebuah strategi untuk menentukan program kerja untuk membantu meningkatkan kemampuan numerasi siswa di SD Yapita Surabaya dalam Program Kampus Mengajar. Data-data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, dan tes penilaian. Penilaian ini menghasilkan program kerja numerasi seperti Math Cobra Sprint, Les Tambahan, TGT (*Teams Games Tournaments*), Hitung cookies mu!, dan Kincir Perkalian. Setelah melakukan berbagai program kerja numerasi, kegiatan mengajar telah menunjukkan peningkatan dalam proses pembelajaran di SD Yapita Surabaya. Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan lebih terbuka untuk berpikir kritis ketika menggunakan media pembelajaran, baik berbasis teknologi maupun non-teknologi. Program kerja tersebut telah meningkatkan minat dan keterampilan siswa, khususnya numerasi.

Kata kunci: Numerasi; Program kerja; Program Kampus Mengajar

ABSTRACT

Mastery of numeracy by elementary school student is very important because it will be the foundation for them in understanding more complex mathematical concepts in the future. The Teaching Campus Program, which is part of the Independent Learning Independent Campus (MBKM) policy, also plays a role in improving numeracy learning for elementary school student. This study aims to design a strategy to determine a work program to help improve students' numeracy skills at Yapita Elementary School Surabaya in the Teaching Campus Program. The case study method was used in this study. The data were collected using observation, interview, and assessment tests. This analysis resulted in numeracy work programs such as Math Cobra Sprint, Additional Lessons, Teams Games Tournaments, Count Your Cookies!, and Multiplication Wheel. After conducting various numeracy work programs, teaching activities have shown an improvement in the learning process at SD Yapita Surabaya. Students become more interested in learning and more open to critical thinking when using learning media, both technology-based and non-technology-based. The work program has increased students' interests and skills, especially numeracy.

Keywords: Numeracy; Work program; Teaching Campus Program



PENDAHULUAN

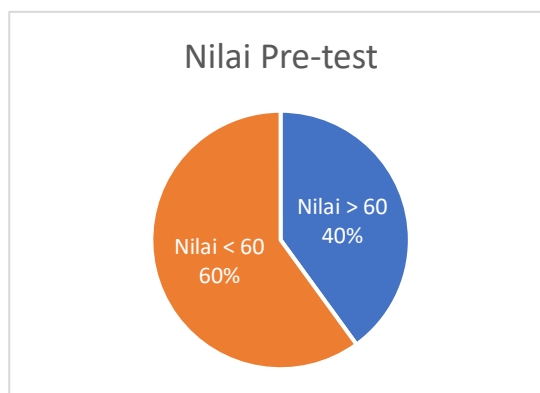
Numerasi adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk memecahkan masalah kontekstual pada kehidupan sehari-hari (Ekawati et al., 2022; Kemendikbud, 2020). Kemampuan numerasi mengacu pada kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dasar, prinsip, dan proses matematika pada masalah sehari-hari (Tenny et al., 2021). Penguasaan numerasi oleh anak-anak sekolah dasar sangat penting karena itu akan menjadi pondasi bagi mereka dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan. Menurut survei PISA tahun 2018, kemahiran dalam matematik pelajar di Indonesia masih jauh tertinggal dengan skor rata-rata hanya mencapai 379. Hasil ini lebih rendah berbanding rata-rata OECD yaitu sebesar 489 (OECD, 2019). Dengan demikian, literasi numerasi yang lebih baik di tingkat sekolah dasar akan sangat membantu meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan berpikir kritis anak-anak di masa mendatang. Salah satu faktor penyebab rendahnya literasi numerasi pada siswa sekolah dasar adalah kurangnya dorongan motivasi belajar (Nastiti & Dwiyaniti, 2022). Menurut (Kemendikbud, 2020), untuk meningkatkan kemampuan numerasi di tingkat dasar, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan agar anak-anak dapat memahami konsep dengan lebih baik. Guru sekolah dasar perlu mengarahkan pada pembelajaran yang tidak monoton, dengan memberi stimulus yang, menarik, kontekstual dan kekinian sehingga merangsang rasa ingin tahu siswa (Perdana & Suswandari, 2021).

Peran penting Program Kampus Mengajar, bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), adalah meningkatkan pembelajaran numerasi bagi anak-anak sekolah dasar. Dalam program ini, mahasiswa akan ditempatkan di sekolah-sekolah dasar terutama di daerah-daerah terpencil dan kurang berkembang, dengan tujuan membantu proses pembelajaran meliputi literasi matematika. Program ini tidak hanya membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep numerasi, tetapi juga memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam bidang pendidikan. Kehadiran mahasiswa dalam program tersebut memiliki pengaruh positif pada kecerdasan numerasi anak di Indonesia, dengan adanya peningkatan kemampuan anak-anak dalam memahami konsep matematika dasar serta meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri mereka dalam menyelesaikan masalah numerik (Misbahudholam AR et al., 2024; Pardede et al., 2022; Salim et al., 2024).

Salah satu sekolah dasar di Indonesia tempat pelaksanaan Program Kampus Mengajar adalah SD Yapita Surabaya. Lingkungan sekolah di SD Yapita sudah baik, bersih, dan asri serta lingkungan yang di penuhi oleh tanaman dan pohon. Situasi tersebut berupa ruang kelas yang sudah memadai. Kondisi ruang kelas di sekolah lumayan bersih, dengan fasilitas yang cukup memadai seperti papan tulis, meja dan kursi. SD Yapita menggunakan kurikulum merdeka, tetapi juga masih terdapat beberapa jenjang yang masih menggunakan kurikulum 13. Metode pembelajaran yang digunakan di kelas masih konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

Strategi pembelajaran yang digunakan, yaitu penanaman nilai keagamaan kepada siswa dengan kegiatan membaca doa sebelum memasuki pembelajaran. Sumber belajar siswa masih menggunakan buku paket tematik.

Sebelum melaksanakan program kerja kampus mengajar di SD Yapita, dilakukan kegiatan Pre-test AKM untuk mengukur kemampuan kompetensi minimum pada siswa. Salah satu kompetensi yang diujikan adalah mengenai numerasi sebanyak 20 butir soal kepada 30 sampel siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa kurang dari 50% siswa yang dijadikan sampel dapat mencapai kualifikasi minimal yang telah ditentukan (Gambar 1). Berdasarkan pada hasil tersebut, pada mahasiswa Program Kampus Mengajar SD Yapita Surabaya ini merancang sebuah strategi untuk menentukan rencana aksi kolaborasi guna membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan numerasi. Salah satu hal yang dilaksanakan adalah dengan mengadakan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan numerasi menggunakan media pembelajaran yang dikemas menarik, seperti permainan edukatif, atau media interaktif lainnya. Melalui aktivitas-aktivitas tersebut, diharapkan siswa dapat memiliki semangat belajar yang baru, sekaligus meningkatkan kemampuan numerasi siswa SD Yapita Surabaya.



Gambar 1. Hasil Pre-test

METODE PELAKSANAAN

Implementasi program kerja Kampus Mengajar di SD Yapita Surabaya mengikuti tahapan sebagai berikut :

1. Observasi

Tujuan dari adanya observasi adalah untuk menganalisis kebutuhan sekolah yang nantinya akan kami capai dalam aksi kolaborasi kami bersama dengan pihak sekolah.

2. Rencana Aksi Kolaborasi (RAK)

Pada saat proses penyusunan perencanaan program, kami menyesuaikan dengan hasil observasi yang telah kami dapat sebelumnya. Hal tersebut meliputi metode, model, dan media pembelajaran yang digunakan.

3. Forum Koordinasi dan Komunikasi Sekolah

Kegiatan tersebut dihadiri oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum, seluruh wali kelas 1—5, guru pamong, dan DPL. Adanya kegiatan tersebut bertujuan untuk menyampaikan seluruh rancangan program yang telah kami susun untuk kemudian disetujui dan akhirnya dapat kami laksanakan seluruh rangkaianannya.

4. Pre-test

Kami melaksanakan AKM dengan mengambil sampel 30 anak di kelas 5 yang terdiri dari perwakilan masing-masing kelas (5A—D). AKM kelas dilaksanakan sebanyak dua kali. Pada pre-test AKM siswa diminta untuk mengerjakan paket soal numerasi dan literasi, masing-masing paket berisi 20 butir soal.

5. Pelaksanaan Program Kerja / RAK

Pada RAK terdapat lima program kerja numerasi yang dilaksanakan di SD Yapita Surabaya, yaitu : (1) Maco (Math Cobra Sprint), (2) Les Tambahan, (3) TGT (*Teams Games Tournaments*), (4) Hitung cookies mu!, dan (5) Kincir Perkalian. Program kerja ini dilaksanakan 23 April hingga 10 Juni 2024.

6. Post-test

Selama kurang lebih dua bulan menjalankan RAK yang telah kami susun, kami melaksanakan kegiatan post-test. Tujuan diadakannya post-test adalah untuk mengukur suatu capaian keberhasilan dari program kerja yang telah kami susun, khususnya pada program literasi dan numerasi. Pada post-test kami juga mengambil sampel siswa yang sama dengan siswa yang telah mengikuti pre-test sebelumnya.

7. Analisis Ketercapaian Program

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui manfaat kegiatan yang dilakukan bagi siswa sasaran.

HASIL KEGIATAN

Setelah melakukan observasi dan penandatanganan RAK yang berisi program kerja, mahasiswa peserta Program Kampus Mengajar Angkatan 7 untuk penugasan di SD Yapita akan mengimplementasikan seluruh kegiatan tersebut. Program kerja yang disepakati terdiri dari lima kegiatan bidang numerasi, serta kegiatan AKM Pre-Test dan Post-Test. Berikut adalah rincian lima kegiatan numerasi yang diimplementasikan pada SD Yapita: (1) Math Cobra Sprint, (2) Les Tambahan, (3) TGT (*Teams Games Tournaments*), (4) Hitung cookies mu!, dan (5) Kincir Perkalian. Beberapa program kegiatan dikemas dalam bentuk permainan yang mana sejalan dengan salah satu strategi pemerintah dalam implementasi penguatan kemampuan numerasi pada lingkungan akademis (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Berikut berturut-turut hasil dan pembahasan dari masing-masing kegiatan tersebut:

1. Math Cobra Sprint

Math cobra sprint merupakan kegiatan praktik pembelajaran terkait perkalian yang dikemas dalam sebuah permainan ular tangga. Math Cobra Sprint merupakan kegiatan bermain ular tangga dengan mengkolaborasikan numerasi berupa operasi hitung perkalian campuran. Setiap siswa diberi kesempatan secara bergiliran untuk melempar dadu dan melewati setiap kotak yang sudah disediakan. Ular tangga yang digunakan sudah dirancang dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Kegiatan Math Cobra Sprint adalah bagian dari Rencana Aksi Kolaborasi berbasis numerasi. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran perkalian dan membantu siswa untuk mengingat perkalian dengan menggunakan metode permainan. Melalui Math Cobra Sprint, siswa mampu mengasah keterampilan numerasi mereka dengan cara yang lebih efisien dan interaktif. Metode pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain, mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar (Ulfa et al., 2022). Dengan mengadaptasi permainan ular tangga ke dalam pembelajaran, kegiatan ini diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami konsep perkalian karena mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar yang aktif dan menyenangkan.



Gambar 2. Implementasi Kegiatan Maco (Math Cobra Sprint) di SD Yapita

2. Les Tambahan

Program yang dibuat khusus untuk memberikan waktu tambahan diluar kegiatan belajar-mengajar (KBM) kepada siswa yang masih kurang dalam bidang numerasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2024. Mahasiswa kampus mengajar melaksanakan kegiatan les tambahan setelah jam KBM. Pada les tambahan ini kami membantu siswa kesulitan memahami numerasi. Dengan suasana belajar yang lebih santai dan terfokus, diharapkan siswa dapat lebih leluasa bertanya dan memperbaiki pemahaman mereka dalam bidang numerasi.

Tujuan utama dari program les tambahan ini adalah meningkatkan kemampuan numerasi siswa yang masih kurang dan mengalami kesulitan dalam bidang numerasi. Les tambahan numerasi ini menerapkan pendekatan personal oleh mahasiswa pengajar kepada siswa agar memberi bantuan dan perhatian khusus secara langsung pada siswa tersebut.



Gambar 3. Implementasi Kegiatan Les Tambahan di SD Yapita

3. TGT (*Teams Games Tournaments*)

Teams Games Tournaments merupakan praktik pembelajaran numerasi dalam bentuk permainan. Siswa akan dibagi ke dalam beberapa kelompok. Pembagian kelompok akan dilakukan dengan cara siswa mengambil nomor secara acak yang sudah disediakan. Siswa yang mendapatkan nomor yang sama akan menjadi satu kelompok. Tiap siswa dalam kelompok akan mendapatkan kesempatan maju satu persatu untuk menjawab soal secara bergantian.

Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 7-8 dipilih secara acak, dalam permainan ini menyajikan soal-soal yang berisi numerasi sesuai dengan mata pelajaran matematika kelas 4. Selanjutnya siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Mekanisme memainkan permainan akademik ini sebagai berikut : satu anggota perwakilan melakukan turnamen dengan mengambil soal di meja depan, lalu anggota yang tersisa membantu mengerjakan soal tersebut. Siswa dapat terlibat dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian mengenai bagaimana siswa mampu bekerjasama dengan anggota kelompoknya.

Model TGT ini berperan dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa serta kemampuan dalam menganalisis sebuah permasalahan dan memperoleh solusi yang tepat (Ayunda & Febriandi, 2023). Selain itu, tujuan dari *Team Games Tournament* ini adalah untuk menciptakan kerjasama antar tim, yang mana siswa bekerjasama dan saling mendukung untuk menghadapi tantangan terkait materi numerasi. Melalui kegiatan ini, akan menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Serta melatih tanggung jawab pada siswa, meningkatkan rasa percaya diri, dan melatih siswa untuk berpikir kritis dalam permasalahan mengenai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.



Gambar 4. Implementasi Kegiatan TGT (*Teams Games Tournaments*) di SD Yapita

4. Hitung Cookies mu!

Hitung cookies mu! merupakan kegiatan pembelajaran praktik numerasi berupa penyajian soal-soal mengenai tangga satuan berat dan satuan panjang, yang dikemas ke dalam media berbentuk cookies. Soal-soal numerasi yang terdapat di dalam cookies tersebut hanya dapat dilihat apabila menggunakan bantuan dari sinar, seperti senter. Kegiatan ini merupakan implementasi kegiatan numerasi yang dilaksanakan di kelas 4.

Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran numerasi. Melalui kegiatan ini, selain siswa menyelesaikan soal-soal numerasi, mereka juga memiliki pengalaman belajar yang kreatif dan interaktif. Sehingga diharapkan siswa lebih antusias dalam memahami pelajaran numerasi, khususnya mengenai satuan berat dan satuan panjang.



Gambar 5. Implementasi Kegiatan Hitung Cookies mu ! di SD Yapita

5. Kincir Perkalian

Program kegiatan Kincir Perkalian dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Mei 2024 di kelas 3B. Berdasarkan hasil observasi kami, rata rata siswa kesulitan dalam materi numerasi perkalian biasa dan perkalian bersusun. Sehingga salah satu program yang dibuat pada program kampus mengajar ini yaitu Kincir Perkalian, yang mana merupakan kegiatan praktik numerasi yang dikemas dalam sebuah permainan berbentuk kincir angin. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap siswa akan

mendapatkan giliran untuk memutar kincir perkalian tersebut. Setiap putaran akan menampilkan soal perkalian yang harus dijawab oleh siswa.

Tujuan dari kegiatan ini meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran numerasi, serta mengajak siswa untuk menghafalkan perkalian dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan ini juga dirancang untuk mendorong siswa agar lebih antusias dalam mempelajari numerasi perkalian, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih seru dan efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis game baik digital maupun tradisional, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar (Anggraeni et al., 2024; Kamsurya & Masnia, 2021). Siswa diharapkan dapat lebih mudah mengingat dan menghitung perkalian dan merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soalnya.



Gambar 6. Implementasi Kegiatan Kincir Perkalian di SD Yapita

6. Pelaksanaan Pre-Test dan Post-Test AKM

Sebelum melaksanakan program kerja kampus mengajar di SD Yapita, kami melakukan kegiatan pre-test AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) untuk mengukur kemampuan kompetensi minimum pada siswa. AKM merupakan penilaian kompetensi mendasar yang diperlukan oleh semua peserta didik untuk mampu mengembangkan kapasitas diri dan berpartisipasi positif pada masyarakat (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). AKM fokus pada penguasaan kompetensi numerasi yang akan diukur, bukan pada penguasaan materi kurikulum (Rohim, 2021). AKM ini dirancang untuk menghasilkan informasi tentang tingkat kemampuan siswa. Hasil yang diperoleh selanjutnya dijadikan dasar program kerja, untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Implementasi AKM menggunakan teknologi pada gadget siswa. Sebanyak 30 siswa kami pilih secara acak sebagai sampling. Pre-test AKM yang disajikan dalam 20 butir soal numerasi, digunakan sebagai pendukung pemahaman peserta didik dalam kemampuan numerasi. Salah satu kendala yang kami temui pada saat pelaksanaan pre-test adalah kondisi sinyal yang kurang stabil. Hal tersebut berpengaruh pada kesiap peserta didik dalam mengerjakan soal, sehingga kami menemui terdapat beberapa peserta didik yang tidak fokus dalam mengerjakan atau tergesa-gesa.

Selama kurang lebih dua bulan menjalankan RAK yang telah kami susun, kami melaksanakan kegiatan post-test. Tujuan diadakannya post-test adalah untuk

mengukur suatu capaian keberhasilan dari program kerja yang telah kami susun, khususnya pada program literasi dan numerasi. Pada post-test kami juga mengambil sampel siswa yang sama dengan siswa yang telah mengikuti pre-test sebelumnya.

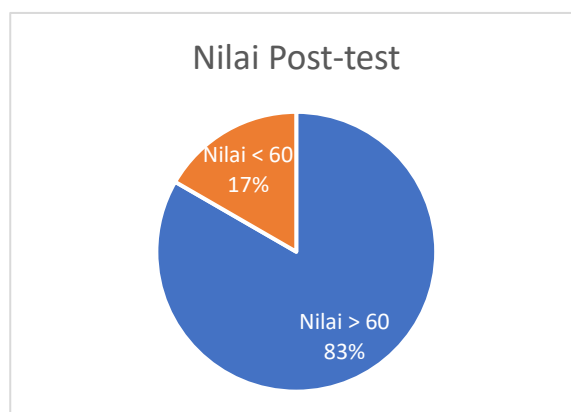


Gambar 7. Implementasi Kegiatan AKM *Pre-Test* dan *Post-Test* di SD Yapita

7. Analisis Ketercapaian Program

Berdasarkan hasil pre-test AKM siswa SD Yapita memperlihatkan bahwa siswa yang memenuhi kualifikasi minimal kurang dari 50%. Oleh karena itu, mahasiswa program Kampus Mengajar bersama pihak sekolah melakukan rencana tindak lanjut sebagai tambahan untuk meningkatkan layanan pembelajaran bagi siswa yang khususnya bereorientasi pada keterampilan numerasi. Selain itu, pihak sekolah terus mempersiapkan AKM untuk tahun depan agar siswa dapat menyerap AKM dengan baik dan mencapai hasil yang maksimal.

Setelah mengimplementasikan berbagai program numerasi seperti: Maco (Math Cobra Sprint), Les Tambahan, TGT (*Teams Games Tournaments*), Hitung cookies mu!, dan Kincir Perkalian, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan lebih terbuka untuk berpikir kritis ketika menggunakan media pembelajaran, baik berbasis teknologi maupun non-teknologi. Kegiatan mahasiswa program Kampus Mengajar ini memberi dampak pada peningkatan dalam proses pembelajaran di SD Yapita Surabaya (Gambar 8).



Gambar 8. Hasil *Post-test*

KESIMPULAN DAN SARAN

Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SD Yapita Surabaya telah berlangsung lancar dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbagai program kerja numerasi telah dirancang dan dilaksanakan antara lain Maco (Math Cobra Sprint), Les Tambahan, TGT (*Teams Games Tournaments*), Hitung cookies mu!, dan Kincir Perkalian. Kegiatan tersebut telah meningkatkan minat dan keterampilan siswa, khususnya numerasi. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa kemampuan numerasi meningkat dari awalnya 40% berubah hingga 83% siswa mencapai di atas kualifikasi minimal. Mahasiswa yang terlibat dalam program Kampus Mengajar tidak hanya mendampingi guru dalam mengajar, tetapi juga mengembangkan dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Mereka melakukan asesmen terhadap kebutuhan belajar siswa dan membantu dalam pembuatan rencana pembelajaran yang lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah memberikan fasilitas dalam pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan 7 Tahun 2024 dan pihak sekolah SD Yapita Surabaya sebagai sekolah penempatan pada program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., Daffa, A. R., Aryanti, R. D., Zahra, A. S. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Systematic Literature Review: Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD Melalui Pendekatan Media Pembelajaran Berbasis Game. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(5), 84–99. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i4.1483>
- Ayunda, R., & Febriandi, R. (2023). Implementasi Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2078–2087. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>
- Ekawati, R., Firdaus, & Wahyuni, Y. S. (2022). Pentingnya Literasi Numberasi dalam Kehidupan Sehari-hari Bersama Radio RRI. *Menara Pengabdian*, 2(2), 46–52. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarapengabdian>
- Kamsurya, R., & Masnia. (2021). Desain Pembelajaran Dengan Pendekatan Matematika Realistik Menggunakan Konteks Permainan Tradisional Dengklaq Untuk Meningkatkan Keterampilan Numerasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 67–73.
- Kemendikbud. (2020). *Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan AKM Dan Implikasinya Pada Pembelajaran*.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Misbahudholam AR, M., Asmoni, Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4958>
- Nastiti, M. D., & Dwiyaniti, A. N. (2022). Kajian Litaratur : Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung Ke-4*, 126–133.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I) : What Students Know and Can Do*. OECD. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Pardede, S. D., Pardede, S., & Siregar, H. A. (2022). Analisis Kegiatan Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5422–5431. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3278>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9–15. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Rohim, D. C. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 54–62. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>
- Salim, M. I. N., Umam, K., Raja, A. F., & Putra, R. A. (2024). Pengaruh Kegiatan Kampus Mengajar terhadap Kecerdasan Numerasi Anak di Indonesia. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 271–276.
- Tenny, Nisa, A. K., & Murtaqlah. (2021). *Pengembangan Literasi dan Numerasi dalam Proses Belajar dan Mengajar Berbagai Mata Pelajaran*. Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- 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>