

IMPEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KANTONG DORAEMON UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS I SDN GEMAH

Afrisa Ardianty Kusuma¹, Widya Kusumaningsih², Nora Widyastuti³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang; ³SDN Gemah

afrisaardntyk71@gmail.com; widyakusumaningsih@upgris.ac.id

Abstract

Numeracy is a measuring skill in mathematics that involves reasoning skills so that it is necessary for daily life. To remind numeracy skills, you can use a method, namely by applying learning media. This research aims to improve the mathematical numeracy skills of grade 1 students of SDN Gemah Semarang City. This type of research uses quantitative research with a one-group pretest-posttest design. The operation of this study is all IA classes of SDN Gemah with a sampling technique using a nonprobability sampling technique with incidental sampling. The data used for evaluation is in the form of multiple-choice questions. Data analysis used normality test and paired sample t-test. The results of this study showed that the mathematical numeracy skills of grade 1 students could improve after being treated using Kantong Doraemon media. The results of the paired t-test, which is the average pretest of 69.67 and the average posttest of 83.00, the results of the analysis of the paired t-test with a significant correlation value of $0.01 < 0.05$ can be stated that H_a is accepted. This shows that learning using Doraemon pocket media can improve students' numeracy skills. Based on the results of this study. It is recommended that teachers can apply various learning media to make students more active so that they can improve.

Keywords : Learning Media, Numeracy, Mathematics

Abstrak: Numerasi merupakan keterampilan mengukur dalam matematika yang melibatkan keterampilan penalaran sehingga diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan kemampuan numerasi dapat menggunakan cara yaitu dengan menerapkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi matematika peserta didik kelas 1 SDN Gemah Kota Semarang. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IA SDN Gemah dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan *sampling incidental*. Data yang digunakan evaluasi berupa soal pilihan ganda. Analisis data menggunakan uji normalitas dan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi matematika peserta didik kelas 1 dapat meningkatkan setelah diberikan perlakuan menggunakan media kantong Doraemon. Dengan hasil uji t berpasangan yaitu rata-rata

pretest 69,67 dan rata-rata posttest 83,00 Hasil analisa uji t berpasangan dengan nilai korelasi signifikan $0,01 < 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media kantong Doraemon dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini. disarankan agar guru dapat menerapkan berbagai media pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika mereka.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Numerasi, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tujuan utama untuk mencerdaskan generasi penerus yang tidak hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan, namun juga melahirkan generasi berikutnya dengan kemampuan untuk terhubung apa yang mereka pelajari melalui pengetahuan kecakapan hidup dan sikap (Rohmawati, 2019). Pendidikan menjadi salah satu faktor yang penting bagi orang-orang lebih berharga di antara makhluk lainnya. Dalam konteks manusia, pendidikan sering didefinisikan sebagai proses yang disengaja untuk mengirimkan informasi dan keahlian, memfasilitasi perolehan pengetahuan dan keterampilan baru. Sekolah berfungsi sebagai tempat di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan dalam berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu mengajar di sekolah. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik sehingga dalam pembelajaran diperlukan penggunaan teknologi yang dapat meningkatkan hasil belajar. Matematika adalah ilmu pengetahuan tentang pola dan hubungan yang pembuktiannya bersifat logis, yang terbentuk dari hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran yang berguna untuk manusia dalam memahami dan menguasai masalah sosial, ekonomi dan alam. (Istikomah, 2021). Untuk memahami matematika itu penting karena manfaatnya dalam proses dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian matematika dapat mempelajari struktur yang abstrak dan pola yang ada didalamnya.

Menurut (Sutrisno et al., 2023) kemampuan berhitung terkait erat dengan operasi aritmatika, termasuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan bulat, seperti dalam kasus pinjam meminjam, jual beli, dan transaksi keuangan lainnya. Berhitung didefinisikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sebagai kemampuan untuk menggunakan konsep, prosedur, dan matematika untuk memecahkan

masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, belajar matematika sangat penting untuk menerapkan ide-ide matematika ke dalam situasi dunia nyata. Akibatnya, kemampuan berhitung diperlukan untuk memahami ide-ide matematika secara akurat.

Kemampuan numerasi ini menjadi fondasi bagi pembelajaran matematika di jenjang selanjutnya. Menurut (Fitriyah et al., 2024) pengertian numerasi merupakan keterampilan mengukur dalam matematika yang melibatkan keterampilan penalaran sehingga diperlukan untuk kehidupan sehari-hari seperti di rumah, sekolah, perekonomian, dan masyarakat secara keseluruhan, serta gaya hidup individu. Menurut (Lailiyah & Setyawan, 2022) bahwa dalam pembelajaran di kelas metode yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa, maka hal tersebut akan menghambat guru dalam mencapai tujuan pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung

Dalam kemampuan numerasi ini berfokus pada kemampuan siswa dalam menganalisis, memecahkan masalah, merumuskan masalah, menyampaikan ide, memberikan alasan dan menginterpretasi masalah dalam berbagai situasi dan bentuk. Sehingga kemampuan siswa dalam pelaksanaan numerasi seharusnya harus digerakkan supaya siswa paham dan mampu melewati masalah dalam kehidupannya menggunakan numerasi. Dalam mengimplementasikan pembelajaran numerasi di kelas ditemukan beberapa kendala salah satunya adalah rendahnya kemampuan numerasi peserta didik dan kurangnya minat belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan efektif juga dapat menjadi faktor penghambat dalam pembelajaran numerasi.

Dengan demikian, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam numerasi. Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan peserta didik merasa tidak jenuh dan bosan sehingga saat ini dirasakan peserta didik merasa takut untuk belajar matematika. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dengan membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien (IKHSAN, 2022). Menurut (Nurrahman et al., 2022) media pembelajaran dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan dapat dilakukan secara efektif. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan antusias dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran yang

efektif dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep numerasi. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam numerasi adalah media pembelajaran kantong doraemon. Selain itu, kantong ajaib doraemon dapat digunakan untuk menyimpan berbagai macam alat peraga dan permainan edukatif yang dapat membantu siswa untuk belajar numerasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan efektif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam numerasi. Penelitian oleh (Dilah et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu angka bergambar dapat peningkatan kemampuan numerasi mengenal konsep bilangan. Menurut (Yeni et al., 2023) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media yang tepat sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Menurut penelitian (Putra & Laili, 2022) bahwa melalui media Kamido (Kantong Misterius Doraemon) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan data yang dikumpulkan ketika observasi di SD Negeri Gemah dapat diketahui bahwa banyak siswa kelas I yang masih kesulitan dengan tempat bilangan sehingga menjadi hal yang menantang bagi anak-anak. Hal ini dapat membuat kemampuan numerasi siswa menjadi rendah sehingga diperlukan pembuatan media yang menarik, menghibur, dan inovatif. Dengan adanya penerapan numerasi akan mewujudkan tujuan pembelajaran yang bermakna, sehingga siswa yang awalnya mengalami kesulitan membaca, menulis dan berhitung lama kelamaan akan terlatih dalam mengasah kemampuan literasi numerasi (Latifah & Rahmawati, 2022). Upaya dalam mewujudkan terlaksananya tujuan pembelajaran adalah dengan menentukan media pembelajaran yang sesuai dan pelaksanaan pembelajaran berpusat pada peserta didik (Kustandi et al., 2021).

Setelah dilaksanakan kegiatan observasi di kelas IA SDN Gemah dan wawancara secara langsung dengan wali kelas IA yaitu Ibu Dwi Susilowati pada 16 Mei 2024 sehingga ditemukan sebuah permasalahan ketika dalam proses pembelajaran matematika beberapa peserta didik tergolong memiliki kemampuan numerasi yang cukup rendah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran di kelas masih tergolong monoton sehingga peserta didik merasa tidak tertarik dengan pembelajaran matematika. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana

implementasi penggunaan media pembelajaran kantong Doraemon untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik kelas I. Sehingga diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan mampu menerapkan konsep-konsep numerasi dalam berbagai konteks. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah pembaca dapat mengetahui bagaimana media pembelajaran sangat berperan penting dalam pendidikan serta pembaca dapat mengetahui apa saja yang didapatkan dari menggunakan media pembelajaran itu sendiri.

METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (01) disebut *pretest* dan observasi setelah eksperimen (02) disebut *posttest* (Arikunto, 2010).

Tabel 1 Skema Rancangan *One Group Pretest-Posttest Desain*

| <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Post-test</i> |
|----------------|-----------|------------------|
| O_1 | X | O_2 |

O_1 : tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan

x : perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran kantong doraemon

O_2 : tes akhir (*post-test*) dilakukan setelah diberikan perlakuan

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri Gemah Kecamatan Pedurungan Kota Semarang yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 Mei – 7 Juni 2024. Penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*, dengan *Sampling Insidental* dan jumlah populasi 30 peserta didik serta jumlah sampel 30 peserta didik. Variabel bebas penelitian ini media kantong doraemon dan untuk variabel terikatnya kemampuan numerasi peserta didik.

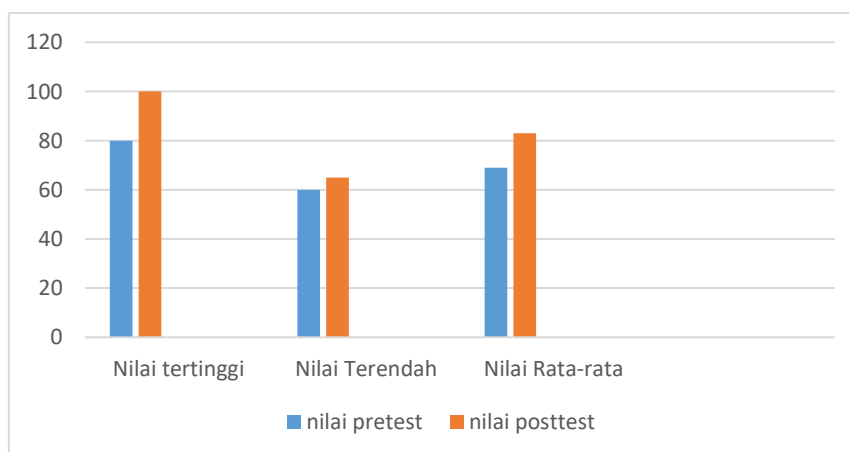
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini tes, observasi dan dokumentasi. instrumen yang digunakan adalah soal tes dan observasi. Pelaksanaan tes dan observasi untuk

mengetahui tingkat kemampuan literasi numerik peserta didik dengan berbantu media kantong doraemon yang digunakan guru. Selain tes teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu pengumpulan data berupa dokumentasi. Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh nama-nama siswa, proses pembelajaran, dan nilai hasil tes siswa kelas V SD Negeri Gemah saat penelitian berlangsung. Untuk teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan uji normalitas data dan uji *paired sample t-test*.

HASIL

Penelitian dengan mengimplemntasikan media kantong doraemon dilaksanakan di kelas I SD Negeri Gemah, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Berdasarkan hasil analisis deskriptif data *pretest* dan *posttest* didapatkan nilai tertinggi *pretest* adalah 80 dan nilai terendah adalah 60. Sedangkan untuk *posttest* nilai tertinggi yang didapatkan adalah 100 dan nilai terendah yang didapatkan adalah 65. Data yang diperoleh pada *pretest* memiliki nilai lebih rendah dibandingkan nilai *posttest* yang menggunakan media kantong Doraemon.

Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IA disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1 Digaram Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar diagram 1 terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest* peserta didik kelas IA SDN Gemah. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 69,67 sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,00. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik yang diberi perlakuan menggunakan media kantong Doraemon mengalami peningkatan kemampuan numerasi.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

| Tests of Normality | | | | | | | |
|---------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|--|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. | |
| pretest | .177 | 30 | .018 | .921 | 30 | .029 | |
| posttest | .162 | 30 | .044 | .934 | 30 | .064 | |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, hal ini menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal. Sedangkan untuk menguji hipotesis yang diperoleh dari data perhitungan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hal ini diperoleh bahwa nilai signifikan pretest $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,29 > 0,05$ sedangkan nilai signifikan yang diperoleh dari posttest adalah $0,64 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik kelas IA SDN Gemah tahun ajaran 2023/2024 sebagai subjek penelitian, maka uji hipotesis untuk menguji apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak yang mengacu pada pengambilan keputusan. Jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,005$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan jika nilai signifikan (2-tailed) $> 0,005$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut.

H₀: Media Kantong Doraemon tidak dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.

H_a: Media Kantong Doraemon dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.

Hal ini dibuktikan dengan perhitungan menggunakan uji t berpasangan untuk mengetahui hipotesis yang disajikan dalam tabel 3 di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Uji T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*)

| Paired Samples Correlations | | | N | Correlation | Sig. |
|-----------------------------|---|--------------------|----|-------------|------|
| air 1 | I | pretest & posttest | 30 | .594 | .001 |

Dari tabel 4 dapat dinyatakan bahwa hasil uji t berpasangan (*paired sample t-test*), untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Berdasarkan perhitungan uji t berpasangan (*paired sample t-test*), dapat disimpulkan bahwa uji t berpasangan (*paired sample t-test*), pada hasil *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai signifikan $0,01 < 0,05$ maka H_a diterima. Dengan demikian hasil pembelajaran menggunakan media kantong doraemon dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika peserta didik.

Tabel 5 Hasil Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

| Paired Samples Statistics | | | Me | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|---------------------------|-------|--------|-----|----|----------------|-----------------|
| air 1 | I | pr | 69. | 30 | 5.7134 | 1.04313 |
| | etest | 6667 | | 6 | | |
| | po | sttest | 83. | 30 | 9.7024 | 1.77142 |
| | | 0000 | | 7 | | |

Berdasarkan tabel 5 data nilai *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan. Dengan perhitungan *pretest* diperoleh rata-rata nilai 69,67 dan rata-rata nilai *posttest* 83,00. Data nilai berdasarkan hasil analisis uji t berpasangan yang dilakukan terlihat bahwa pada hasil *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$ maka H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang menggunakan media kantong doraemon meningkatkan kemampuan numerasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar menggunakan media kantong doraemon mendapatkan hasil kemampuan numerasi matematika yang meningkat.

PEMBAHASAN

Sebelum pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media kantong Doraemon, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas hasil kemampuan numerasi awal (*pretest*) peserta didik cukup rendah dengan rata-rata nilai *pretest* 69,67. Sedangkan pembelajaran ketika diberi perlakuan menggunakan media kantong Doraemon meningkat dengan nilai rata-rata *posttest* 83,00. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya pengaruh media kantong Doraemon terhadap kemampuan numerasi matematika peserta didik kelas IA SDN Gemah, Proses pembelajaran siswa lebih tertarik pada media kantong Doraemon dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan guru. Menurut (Maghfiroh et al., 2018) penggunaan media dapat meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut hasil pengamatan, pada proses pembelajaran dalam menggunakan media Kantong Doraemon peserta didik menjadi lebih aktif dan berani untuk memberikan pendapat. Hal ini terjadi karena media Kantong Doraemon memiliki gambar yang menarik sehingga dapat memberi motivasi peserta didik untuk belajar dengan fokus.

Penggunaan media Kantong Doraemon pada peserta didik kelas IA SDN Gemah, terdapat peserta didik yang memperoleh nilai *posttest* di bawah KKM, sebagian besar mendapat nilai di atas KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media Kantong Doraemon. Dilihat dari hasil *posttest*, adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* peserta didik, nilai *posttest* peserta didik lebih tinggi dengan rata-rata sebesar 83,00 dibandingkan dengan rata-rata *pretest* sebesar 69,67. Kantong Doraemon memiliki banyak manfaat untuk pembelajaran di sekolah dasar. Diantaranya meningkatkan minat siswa dalam belajar, peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran, dapat digunakan di mana saja, pembelajaran lebih aktif, dan membuat siswa lebih memahami apa yang diajarkan guru.

Menggunakan media Kantong Dorameon, suasana belajar menjadi menyenangkan dan bervariasi, membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran, dan bahan pelajaran menjadi lebih bervariasi. Selain itu, siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang mencegah kejenuhan. Menurut hasil penelitian dari (Lawotan et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kantong doraemon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian siswa kelas III. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa setelah adanya

penerapan menggunakan media Kantong Doraemon peserta didik mampu meningkatkan kemampuan numerasi matematika sehingga dapat membuat lebih aktif dan berani mengemukakan pendapat atau gagasan yang mereka miliki.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media kantong doraemon dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan uji hipotesis dengan menggunakan uji t berbantuan software SPSS 25 bahwa uji *paired sample t-test* yaitu dengan taraf signifikansi $0,00 < 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. penerapan media kantong doraemon dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari media kantong dorameon untuk meningkatkan kemampuan numerasi matematika peserta didik. Dibuktikan dari hasil uji t dengan nilai rata-rata yang didapatkan dari *pretest* sebesar 69,67 dan *posttest* sebesar 83,00.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, saran yang perlu disampaikan melalui penelitian ini adalah dalam pelaksanaan pembelajaran guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga kemampuan numerasi peseta didik terhadap materi pembelajaran semakin meningkat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dengan menyempurnakan penelitian ini dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Dilah, R., Marlina, L., & Dewi, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di Paud Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i1.3707>
- Fitriyah, L., Sriwijayanti, R. P., Hattarina, S., & Marga, U. P. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Media Sticky Notes untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Luas dan Keliling Bangun Datar di SDN Mranggon Lawang 1. *Journal Of Social Science Research*, 4(2), 2404–2412.

- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Istikomah, J. N. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) SD Negeri Gandekan Surakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9356–9363. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2478%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2478/2156>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Lailiyah, R., & Setyawan, A. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan metode demonstrasi di kelas II SDN Karanganyar I Kabupaten Pasuruan. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(7), 441–445. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i7.261>
- 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>
- Lawotan, Y. E., Leping, M. M., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas III SDI Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6483–6491. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1435>
- Maghfiroh, M., Khamdun, & Fajrie, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Kapindo (Kantong Pintar Doraemon) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 5(September), 188–194.
- Nurrahman, N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 1–10.
- Putra, M., & Laili, A. N. (2022). Penerapan Media Kantong Misterius Doraemon Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), 1481–3551. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip>
- Rohmawati, L. S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran. *Pai*, 5(2), 87–92.
- Sutrisno, S., Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Kelas II Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 934–943. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.3967>
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>