

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
VIDEO ANIMASI BERBANTU GAMES WORDWALL  
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI  
DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA  
MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
DI MI NURUL HUDA SURABAYA**

**TESIS**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh Gelar Magister  
dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Durroh Nasihatul Ummah  
NIM.02041022003  
Dr. Suparto, M.Pd.I  
Dr. H. Nadlir, M.Pd.I



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Durroh Nasihatul Ummah

NIM : 02041022003

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Institusi : UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu *Games Wordwall* Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di MI Nurul Huda Surabaya” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Surabaya, 5 Januari 2024

Saya yang menyatakan,



Durroh Nasihatul Ummah

## PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu *Games Wordwall* Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di MI Nurul Huda Surabaya" yang ditulis oleh Durroh Nasihatul Ummah ini telah disetujui pada tanggal ~~29 Desember~~ 2023

Oleh :

Pembimbing 1



**Dr. Suparto, M.Pd.I**  
NIP. 196904021995031002

Pembimbing 2



**Dr. H. Nadlir, M.Pd.I**  
NIP. 196807221996031002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

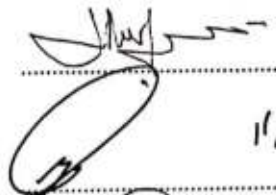
Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu *Games Wordwall* Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di MI Nurul Huda Surabaya" yang ditulis oleh Durroh Nasihatul Ummah ini telah diuji dan disetujui pada tanggal.....oleh Tim Penguji Tesis.

Tim Penguji :

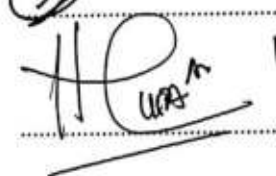
1. Dr. Suparto, M.Pd.I



2. Dr. H. Nadlir, M.Pd.I



3. Prof. Dr. Isa Anshori, Drs., M.Si



11/1-2024

4. Dr. Mukhlisah AM, M.Pd

Surabaya, 11 Januari 2024



Hilmy, S.Ag., MA, Ph.D  
NIP. 197103021996031002



## ABSTRAK

Durroh Nasihatul Ummah, 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu Games Wordwall Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di MI Nurul Huda Surabaya. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana, UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing. Dr. Suparto, M.Pd.I dan Dr. Nadlir, M.Pd.I

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi, Wordwall, Gaya Belajar, Literasi Numerasi, Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi salah satu kajian yang penting dalam membekali siswa agar memiliki kemampuan menghitung dan mengolah data. Banyak siswa yang menganggap matematika sebagai beban dan mata pelajaran yang sulit, padahal sulit atau tidaknya pembelajaran, bergantung pada proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran yang kurang menarik dan tidak menyenangkan serta cara mengajar guru yang hanya berjalan satu arah akan membuat siswa kesulitan menerima materi yang disampaikan, sehingga diperlukan media pembelajaran sebagai alternatif menyenangkan dalam menyampaikan materi.

Tujuan penelitian ini adalah : 1) Mendeskripsikan desain pengembangan media video animasi berbasis games wordwall untuk meningkatkan literasi numerasi ditinjau dari gaya belajar siswa, 2) Menguraikan kevalidan media video animasi berbasis games wordwall untuk meningkatkan literasi numerasi ditinjau dari gaya belajar siswa, 3) Menjabarkan kepraktisan media video animasi berbasis games wordwall untuk meningkatkan literasi numerasi ditinjau dari gaya belajar siswa 4) Menganalisis keefektifan media video animasi berbasis games wordwall untuk meningkatkan literasi numerasi ditinjau dari gaya belajar siswa.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development model ADDIE yang melalui lima tahap diantaranya analisis, design, development, implementation dan evaluation. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas VI MI Nurul Huda Surabaya. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, tes dan angket. Analisis data menggunakan ANCOVA berbantuan aplikasi SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan desain video animasi berbantu games wordwall dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Kevalidan media pembelajaran oleh ahli memperoleh rata-rata 4,28 sebesar 86% sehingga sangat valid. Kepraktisan media secara teori oleh ahli menyatakan praktis dengan sedikit revisi, sedangkan secara praktik oleh respon siswa memperoleh rata-rata 4,40 sehingga sangat praktis. Keefektifan media dengan mengontrol kemampuan awal melalui uji ancova memperoleh nilai signifikansi 0,005 lebih kecil 0,05 artinya  $H_0$  ditolak sehingga literasi numerasi siswa yang menerapkan media video animasi berbantu games wordwall lebih baik daripada siswa yang tidak menerapkan media video animasi dan games wordwall. Sementara itu, literasi numerasi siswa dengan gaya belajar visual lebih baik dibandingkan gaya belajar auditorial dan kinestetik.

<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

## ABSTRACT

Durroh Nasihatul Ummah, 2023. Development of animated video learning media assisted by Wordwall games to improve numeracy literacy in terms of students' learning styles in mathematics at MI Nurul Huda Surabaya. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Postgraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya. Mentor. Dr. Suparto, M.Pd.I and Dr. Nadlir, M.Pd.I  
Keywords: Learning Media, Animation Video, Wordwall, Learning Style, Numeracy Literacy, Mathematics

Mathematics learning in elementary schools is an important study in equipping students to have the ability to calculate and process data. Many students consider mathematics to be a burden and a difficult subject, even though whether learning is difficult or not depends on the learning process itself. A learning process that is less interesting and enjoyable as well as a teacher's way of teaching that only goes in one direction will make it difficult for students to receive the material being presented, so learning media is needed as a fun alternative for delivering the material.

The objectives of this research are: 1) Describe the design for developing animated video media based on wordwall games to increase numeracy literacy in terms of student learning styles, 2) Describe the validity of animated video media based on wordwall games to increase numeracy literacy in terms of student learning styles, 3) Describe the practicality animated video media based on wordwall games to improve numeracy literacy in terms of student learning styles. 4) Analyze the effectiveness of animated video media based on wordwall games to improve numeracy literacy in terms of student learning styles.

This type of research uses the ADDIE Research and Development model which goes through five stages including analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were 20 class VI students at MI Nurul Huda Surabaya. Data collection uses interviews, observation, documentation, tests and questionnaires. Data analysis used ANCOVA assisted by the SPSS application.

The research results show that the animated video design assisted by wordwall games was developed based on students' needs and characteristics. The validity of learning media by experts obtained an average of 4.28, amounting to 86%, so it is very valid. The theoretical practicality of the media was stated by experts as practical with a little revision, while in practice the students' responses obtained an average of 4.40 so it was very practical. The effectiveness of the media by controlling initial abilities through the ANCOVA test obtained a significance value of 0.005, less than 0.05, meaning that  $H_0$  was rejected so that the numeracy literacy of students who applied animated video media assisted by wordwall games was better than students who did not apply animated video media and wordwall games. Meanwhile, the numeracy literacy of students with a visual learning style is better than auditory and kinesthetic learning styles.



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS .....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS .....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Kegunaan Penelitian.....	6
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Penelitian Terdahulu.....	7
H. Sistematika Pembahasan .....	13
BAB II LANDASAN TEORI .....	14
A. Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	14
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	14
B. Video Animasi.....	15
1. Pengertian Video Animasi.....	15
2. Langkah-Langkah Penggunaan Video Animasi .....	15
3. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi .....	16
C. Games Wordwall .....	16
1. Pengertian Games Wordwall .....	16
2. Langkah-Langkah Penggunaan Games Wordwall .....	17
3. Kelebihan dan Kekurangan Games Wordwall .....	19
D. Literasi Numerasi .....	20
1. Pengertian Literasi Numerasi .....	20
2. Prinsip Dasar Literasi Numerasi.....	20
3. Indikator Literasi Numerasi.....	20
4. Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Numerasi.....	21
E. Gaya Belajar .....	22
1. Pengertian Gaya Belajar .....	22
2. Macam-Macam Gaya Belajar.....	23
3. Indikator Gaya Belajar .....	25
F. Pembelajaran Matematika di MI .....	26
1. Pembelajaran Matematika .....	26
2. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	26



3. Kurikulum Pembelajaran Matematika.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Jenis dan Sumber Data.....	32
B. Teknik Pengumpulan Data.....	33
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
D. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Profil Objek Penelitian.....	44
B. Hasil Penelitian.....	44
C. Pembahasan.....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>74</b>
A. Simpulan.....	74
B. Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>76</b>

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah Penggunaan Media Wordwall .....	19
Tabel 2.2 Indikator Literasi Numerasi Oleh Purwasih, Sari & Agustina .....	21
Tabel 2.3 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	27
Tabel 3.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE .....	31
Tabel 3.2 Matrik Teknik Pengumpulan Data .....	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru dan Siswa .....	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara dengan Pihak Sekolah .....	37
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Wawancara dengan Guru .....	37
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Dokumentasi .....	38
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Tes Literasi Numerasi .....	38
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Penilaian Media Oleh Ahli .....	38
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Penilaian Oleh Siswa .....	39
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Angket Gaya Belajar Siswa .....	39
Tabel 3.10 Skala Likert .....	40
Tabel 3.11 Tabel Kriteria Kevalidan .....	41
Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan Secara Teori .....	41
Tabel 4.1 Rangkuman Data Awal .....	46
Table 4.2 Rincian Kegiatan Implementasi .....	49
Tabel 4.3 Validator Ahli .....	50
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media .....	51
Tabel 4.8 Data Kepraktisan Validator .....	53
Tabel 4.9 Data Kepraktisan Respon Siswa .....	54
Tabel 4.10 Data Gaya Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	55
Tabel 4.11 Data Gaya Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	56
Tabel 4.12 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen .....	58
Tabel 4.13 Nilai Pretest dan Posttes Kelas Kontrol .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Depan Wordwall .....	17
Gambar 2.2 Template Wordwall .....	17
Gambar 2.3 Contoh Hasil Aktivitas Wordwall .....	18
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE .....	28
Gambar 4.1 Halaman Utama .....	47
Gambar 4.2 Halaman Main Menu .....	47
Gambar 4.3 Sub Menu Materi .....	48
Gambar 4.4 Halaman Menu Evaluasi .....	48
Gambar 4.5 Grafik Gaya Belajar Kelas Eksperimen.....	56
Gambar 4.6 Grafik Gaya Belajar Kelas Kontrol .....	57
Gambar 4.7 Hasil Uji Normalitas .....	60
Gambar 4.8 Hasil Uji Homogenitas .....	61
Gambar 4.9 Hasil Uji ANCOVA 1 .....	61
Gambar 4.10 Hasil Uji ANCOVA 2 .....	62
Gambar 4.11 Descriptive Statistik ANCOVA .....	63

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 3 : Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 4 : Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 : Angket Respon Siswa
- Lampiran 6 : Rekapitulasi Angket Respon Siswa
- Lampiran 7 : Kuisisioner Gaya Belajar Siswa
- Lampiran 8 : Hasil Kuisisioner Gaya Belajar Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 9 : Hasil Kuisisioner Gaya Belajar Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 11 : Instrument Tes Literasi Numerasi
- Lampiran 12 : Hasil Literasi Numerasi Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 13 : Hasil Literasi Numerasi Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 14 : Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 15 : Produk Akhir Media Pembelajaran
- Lampiran 16 : Lembar Wawancara
- Lampiran 17 : Lembar Dokumentasi
- Lampiran 18 : Hasil Uji SPSS

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ariani, Yetti. Helsa, Yullys dan Ahmad, Syafri. Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. Yogyakarta : Deepublish, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bina Aksara. 2002.
- Cipta, Dyah A.S. dkk., Pembelajaran Matematika untuk Siswa Pervasive Developmental Disorder-Not Otherwise Specified Melalui Montessori, Malang: Media Nusa Creative, 2020.
- Fathrurrozi., Hamdi, Syukur. Metode Pembelajaran Matematika. Lombok : Universitas Hamzanwadi Press, 2017.
- Hamid, Mustofa Abi dkk., Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hasan, Muhammad. dkk., Pengantar Riset Pendidikan. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Limbong, Tonni., Simarmata, Janner. Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Paulus Tofan Rapiyanta dan Nani Purwanti. "Langkah Mudah Membuat Presentasi Multimedia dengan Microsoft Office Powerpoint". Yoogyakarta: Deepublish, 2022.
- Rengganis, Aysyah. dkk., Penelitian dan Pengembangan. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Ruseffendi, Pengantar Kepada Guru Membantu Guru Mengembangkan Kompetensi Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito, 1995.
- Saputra, Budiyo. Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen IPA. Lamongan : Academia Publication, 2021.
- Satrianawati. Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sohilait, Emy. Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung : CV Cakra, 2020.
- Sugiono, Metodologi Penelitian Pendidikan, Bandung : Alfabeta, 2016.
- Supendi, Pepen., Nurhidayat. Fun Game. Jakarta: Penebar Plus, 2007.
- Suprijono, Agus. Cooperative Learning. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010.
- Susilana, Rudi. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- Syah, Muhibbin. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Weilin, Han. Susanto, Dicky. Dewayani, Sofie. Pandora, Putri. Nur Hanifah, Miftahussururi, Meyda Noorthertya Nento dan Qori Syahriana Akbari, Materi Pendukung Literasi Numerasi. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

## Jurnal/Artikel

- Anggraini, V., Prananda, G., Hader, A.E. "Pengembangan Media Video Animasi Muatan Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar" *Jurnal IKA : Ikatan Alumni PGSDUnars*, Vol. 10 No. 2, (Desember 2021), 54-62.
- Anna, Rizky, Fine, Ganis. "Profil Kemampuan Literasi Numerasi Siswa ditinjau dari Gaya Belajar Siswa kelas 1 SD. *Jurnal Sekolah*, Vol. 7 No. 3, (2023), 336-343.
- Ardiani, Lika. "Pengembangan Video Pembelajaran Animation Tips and Trick Materi KPK Dan FPB Kelas IV SD Muhammadiyah 2 Pontianak", *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Karakter*. Vol. 1 No. 1, (September 2021). 25-31. DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jpp.v7i1.55056>
- Arrosyad, M Iqbal, Deasy Antika, Eryza Tiara Dzulqa, and Maharani Balqis. "Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar". *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1, no. 2 (June 8, 2023): 414–423.
- Deliana, Tiapul. "Penerapan Model Discovery Learning Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Rengat Barat Tahun Pelajaran 2018/2019". *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, Vol. 3, No.10, (Oktober 2019), 1331-1343.
- Ekawati, Ridania. Firdaus. dan Wahyuni, Yulia Septi. "Pentingnya Literasi Numberasi dalam kehidupan Sehari-Hari Bersama Radio RRI", *Menara Pengabdian*, Vol. 2 No.2 (2022), 46-52.
- Fadjeri, Akhmad., Nurchayati, Anisa Dwi. "Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Vol.8, No.1, (2022), 26-33. DOI: <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.1955>
- Farida, Cici., Destiniar, Fuadiah, Nyiyayu Fahriza. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data". *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.2, No.1, (2022) 53-66.
- Febriana, S.A., Munoto, Basuki, I., Ismayati, E., "Pengembangan Game TAT Berbasis Wordwall Pada Pelajaran DLE Kelas X TITL Di SMKN 1 Driyorejo". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 11, No. 3, (Juni 2022), 379 - 388.
- Fifko, Hardianto. "Meningkatkan Minat Belajar Matematika melalui Media Dekak Multifungsi di Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 3, (2017), 215-222.
- Fikriansyah, Mohammad., & Layyinnati Idzi. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran" *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*" Vol.1, No.1, (2021), 1-34. DOI: <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>
- Hidayat, Fitria., Nizar, Muhamad. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. Vol.1, No.1 (Desember 2021). 28-37.

<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

- Ilahi, K.A., Sudiana, Ria., Nindiasari, Hepsi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Mengurangi Kecemasan Matematika". WILANGAN: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika. Vol. 3, No. 4, (Desember 2022), 304-312. DOI: <http://dx.doi.org/10.56704/jirpm.v3i4.14303>
- Johari, Andriana., Hasan, Syamsuri., Rakhman, Maman."Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran terhadap Hasil Belajar Siswa". Journal Of Mechanical Engineering. Vol. 1, No. 1, (Juni 2014).11.
- Mahdiansyah & Rahmawati. "Literasi Matematika Siswa Jenjang Pendidikan Menengah: Analisis Menggunakan Desain Tes Internasional dengan Konteks Indonesia". Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 20 No. 4 (2014): 452-469. DOI : <https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i4.158>
- Mahmud, Muhammad Rifqi dan Pratiwi, Inne Marthyane. "Literasi Numerasi Siswa dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur", KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 4, No. 1 (April, 2019). DOI : <https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol4no1.2019pp69-88>
- Marliana, Fitriatun."Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V MI NW No.1 Boro' Tumbuh". Al-Mujahidah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 3, No.2, (Oktober 2022), 378-385. DOI: <https://doi.org/10.51806/al-mujahidah.v3i2.50>
- Mashuri, D.K., Budiyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V", Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 8 No. 05, (2020), 893 – 903
- Mujahidin, Salsabila, Hasanah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti". Innovative: Journal Of Social Science Research. Vol.1 No.2. (2021). 552-560. DOI: <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Muna, Anna. Utami, Rizky. Reffiane, Fine. Suprihatini, Ganis. "Profil Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa kelas 1 SD. Jurnal Sekolah, Vol. 7 No. 3, (2023), 336-343. DOI: <https://doi.org/10.24114/js.v7i3.44074>
- Nisa, M.A., Susanto, R. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar", JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), Vol. 7, No. 1, (2022), 140-147. DOI : <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nissa, S. F., Renoningtyas, N, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No.5, (2021), 2854-2860. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nudiati, Deti dan Sudiapermana, Elih."Literasi sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa", Indonesia Journal of Learning Education and Counseling, Vol 3, No 1, (2020), 34-40. DOI: <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>

<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>



- Olisna, Zannah, M., Sukma, A., Aeni, A.N. "Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 3 (2022), 4133 – 4143. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Pakpahan, Rogers. "Faktor-Faktor yang Memengaruhi Capaian Literasi Matematika Siswa Indonesia dalam Pisa 2012". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 1, no. 3 (March 15, 2017): 331-348.
- Pamungkas, Zhenith, Randriwibowo, Alingga, Wulansari, Latifa, Melina, Nendra, AND Purwasih, Atik. " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih" *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, Vol.8 No. 2 (2021),
- Prasetya, W.A., Suwatra, I.I.W., Mahadewi, L.P.P. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol.5, No.1, (2021), 60-68. DOI: <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>
- Prayanti, Baiq Desy Aniska, Lasmi Hartati, Nurhaeka Tou, and Putri Mentari Endraswari. "Peningkatan Profesionalisme Guru dalam Menggunakan Teknologi pada Penyusunan Bank Soal Berbasis Literasi dan Numerasi Di Ypn Belinyu". *Jurnal Abdi Insani* 10, no. 3 (July 28, 2023): 1271-1282. Accessed November 29, 2023.
- Rochmada, E.D., Suprayitno. "Pengembangan Game Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar". *JPGSD : Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10 No. 6, (2022), 1355 – 1364.
- Rogers, Pakpahan. "Faktor-Faktor yang Memengaruhi Capaian Literasi Matematika Siswa Indonesia dalam Pisa 2012". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 1, no. 3 (March 15, 2017): 331-348. <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/496>.
- Sadriani, Andi, Ibrahim Arifin, Muliana GH, and Zuhra Adminira Ruslan. "Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa melalui Program Pojok Baca Di SD Negeri Pampang". *Ininnawa : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (April 10, 2023): 30–36. Accessed November 21, 2023.
- Shofiyani, Amrini., Aisa, Aufia., Siti SulaiKho. "Implementasi Teori Belajar Behavioristik di MI Al-Asyari'ah Jombang" *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kajian Linguistik*. Vo. 5. No.2 (2022), 22-31. DOI: <https://doi.org/10.32764/al-lahjah.v5i2.2890>
- Steffi, Adam., Muhammad T.S. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". *CBIS Journal*. Vol.3 No. 2, (2015): 78–90.
- Suryati, Dwi dan Yurida, Siti. 'Peningkatan Hasil Belajar Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Karakter', *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, Vol.2.No. 1 (2019)
- Susanto, Nabila Calista Putri. Sulis Janu Hartati. Windi Setiawan. Peningkatan Literasi Numerasi dan Karakter Berpikir Kritis Siswa SD berbasis <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

- Etnomatematika”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 7 No. 2 (2022), 48-69. DOI : <https://doi.org/10.26877/jipmat.v7i2.12534>
- Susilawati, Wiwik Okta. ”Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) di Sekolah Dasar”. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 4 No. 3, (2022), 4922 – 4938.v DOI: <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>
- Tarigan , Emmia Clarita Br, Nanang Khuzaini, and Parjilah Parjilah. “Telaah Kebutuhan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Benime untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa”. *Seminalu 1*, no. 1 (June 23, 2023): 245–251. Accessed November 20, 2023
- Wahyuni, Indah. Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6 No. 6 (2022), 5840-5849. DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.3202](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202)
- Widoyoko, Sugeng Eko Putro. “The Development of Social Science Learning Quality and Output Evaluation Model in Junior Secondary School.” *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, Vol.11 (2008), 40–54.
- Yerizon, Arnellis, & Cesaria. Anna “ Deskripsi Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP Ditinjau dari Gaya Belajar. Studi Kasus Di Kota Padang” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 12 No. 3, (2023), 2862-2871. DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.8393>

#### **Dokumen/Sumber Internet**

- Direktorat Guru Pendidikan Dasar, Literasi Dan Numerasi Adalah Kompetensi yang Mendasar dalam <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/Literasi-dan-Numerasi-Adalah-Kompetensi-yang-Bersifat-Mendasar> diakses pada 15 September 2023
- Kemendikbud, Peringkat Indonesia Pada PISA 2022 Naik 5-6 posisi dibanding 2018, dalam <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-5-6-posisi-dibanding-2018> diakses pada 23 September 2023.
- Permendikbud, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. [https://repositori.kemdikbud.go.id/4790/1/Permendikbud\\_Tahun2016\\_No\\_mor022.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/4790/1/Permendikbud_Tahun2016_No_mor022.pdf) diakses pada 5 November 2023