



# PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KERANJANG BELANJA TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI SISWA SEKOLAH DASAR

Anis Nur Lailia<sup>1</sup>, Yuniawatika<sup>2</sup>, Lilik Bintartik<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Malang, Jl. Cakrawala No.5, Sumbersari, Malang, Jawa Timur  
[anis.nur2101516@students.um.ac.id](mailto:anis.nur2101516@students.um.ac.id)<sup>1</sup>, [yuniawatika.fip@um.ac.id](mailto:yuniawatika.fip@um.ac.id)<sup>2</sup>, [lilik.bintartik.fip@um.ac.id](mailto:lilik.bintartik.fip@um.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract:** *The use of relevant learning models can support the development of students' numeracy skills effectively. The purpose of this study was to determine the effect of the Game Based Learning model assisted by Shopping Basket Media on the numeracy skills of grade III students. The research was conducted with a quantitative approach of quasi-experiment type, and research design of non-equivalent control group design. The sampling technique used total sampling with the research subjects of grade III students. Data collection using interviews, and tests. The findings of the hypothesis analysis based on the data from the post-test results using the Independent Sample T-test test showed a sig value.  $0.001 \leq 0.05$  indicates that the Game-Based Learning model assisted by shopping cart media has a significant effect on students' numeracy skills. The conclusion of this study is that the Game-Based Learning model assisted by shopping cart media has a positive impact on the numeracy skills of grade III students on currency value material.*

**Keywords:** Game Based Learning Model, Numeracy, Shopping Cart Media

**Abstrak:** Penggunaan model pembelajaran yang relevan dapat mendukung perkembangan kemampuan numerasi siswa secara efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media Keranjang Belanja terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III materi nilai mata uang. Penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif jenis quasi eksperimen, dan desain penelitian *non equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling dengan subjek penelitian siswa kelas III sebanyak 52 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi dan tes. Temuan dari analisis hipotesis berdasarkan data hasil *post-test* dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* nilai sig.  $0,001 \leq 0,05$  menunjukkan model *Game-Based Learning* berbantuan media keranjang belanja berpengaruh signifikan terhadap kemampuan numerasi siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model *Game Based Learning* berbantuan media keranjang belanja berdampak positif terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III materi nilai mata uang.

**Kata kunci:** Model *Game Based Learning*, Numerasi, Media Keranjang Belanja

## PENDAHULUAN

Matematika menjadi mata pelajaran yang penting dalam kehidupan manusia, baik dalam bidang akademik maupun kehidupan sehari-hari. Menurut Wibowo et al. (2022) matematika merupakan bidang studi ilmu yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk menunjang kehidupan manusia. Berdasarkan hal tersebut, matematika menjadi mata pelajaran wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan (Utami, 2020). Pembelajaran matematika pada sekolah dasar diperlukan siswa dalam kegiatan sehari-hari untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah. Penggunaan matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari sehingga guru harus menggunakan berbagai cara untuk mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran matematika dengan tujuan pengoptimalan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang relevan dan kontekstual agar siswa dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata

Guru berperan dalam mendorong proses belajar matematika untuk menerapkan konteks matematika yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari (Yuniawatika dkk., 2018). Proses pembelajaran akan lebih bermakna jika melibatkan hal-hal yang ada di sekitar siswa dengan disajikan permasalahan sehari-hari. Pembelajaran matematika abad 21 menekankan kemampuan berpikir kritis, menghubungkan pengetahuan dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, komunikasi, dan kolaborasi. Menurut Han et al. (2017) tuntutan tersebut dapat diwujudkan apabila siswa memiliki keterampilan numerasi yang baik. Numerasi mencakup penerapan konsep bilangan, keterampilan operasi hitung, serta kemampuan menyampaikan informasi yang ada di sekitar kita.

Kemampuan numerasi merupakan keterampilan yang penting bagi siswa, karena keterampilan ini berkaitan erat tidak hanya dengan angka tetapi pemecahan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari (Wewe, 2024). Dalam kehidupan sehari-hari, numerasi seringkali digunakan, misalnya berbelanja, menghitung jarak dan waktu tempuh, dan menghitung luas tanah. Selain itu, numerasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Proses berpikir kritis dan pemecahan masalah berhubungan dengan aktivitas siswa dalam menyelesaikan berbagai soal matematis yang sekarang telah diaplikasikan dalam soal numerasi (Octariani, 2020). Soal numerasi menyajikan permasalahan-permasalahan dalam berbagai konteks berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang diharapkan dapat menggunakan kompetensi literasi dan numerasi siswa. Kemampuan berhitung siswa merupakan salah satu kriteria kualitas pendidikan di suatu negara (Kurniawati & Kurniasari, 2019).

Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 skor Indonesia berada pada urutan ke- 70 dari 81 negara dengan nilai matematika rata-rata 366 (OECD, 2019). Hasil TIMSS tahun 2015 Indonesia menempati urutan ke 46 dari 51 negara dengan rata-rata skor 397. Berdasarkan hasil asesmen dari PISA dan TIMSS menunjukkan bahwa Indonesia mempunyai tingkat numerasi yang tergolong rendah. Dari data tersebut, menunjukkan bahwa numerasi di Indonesia masih tergolong rendah dan penting untuk ditingkatkan dalam proses pembelajaran supaya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam kehidupan sehari-hari dapat berkembang.

Rendahnya kemampuan numerasi siswa disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya kemampuan membaca, yang pada akhirnya akan mempengaruhi pemahaman mereka terhadap konsep dasar numerasi. Minat membaca

yang rendah juga dapat menyebabkan kurangnya minat dalam mempelajari numerasi (Mariska & Wiryanto, 2023). Faktor eksternal meliputi pengaruh orang tua dalam mendukung pembelajaran, kemampuan guru dalam mengajarkan materi numerasi, serta tersedianya sarana dan sumber daya. Selain itu, guru yang kompeten dalam mengajarkan numerasi sangat penting (Pardede, 2024). Implementasi pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa bosan dan jenuh sehingga kurang antusias dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga kemampuan numerasi siswa belum meningkat terutama pada elemen bilangan. Numerasi yang dapat ditemui dalam pembelajaran matematika adalah elemen bilangan pada materi nilai mata uang di kelas III. Pada materi nilai mata uang mencakup fungsi uang, kesetaraan nilai uang, dan permasalahan terhadap uang pada kehidupan sehari-hari. Penerapan nilai mata uang ini sangat penting karena merupakan hal yang sering dilakukan pada kehidupan sehari-hari seperti berbelanja. Penggunaan bilangan operasi hitung dalam masyarakat bermanfaat dalam masyarakat untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Ardianto, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara pada wali kelas III di SDN Ngletih 1, dapat diketahui bahwa pembelajaran di kelas masih cenderung konvensional yaitu ceramah sehingga aktivitas siswa cenderung duduk dan kurang aktif. Dalam proses pembelajaran juga kurang adanya permainan yang mengaktifkan siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya beberapa siswa yang belum memahami penulisan, kesetaraan, dan mentransaksikan uang dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Ambarwati & Kurniasih (2021) dimana pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa. Dari segi penggunaan media pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran konkret yang ada di sekitar siswa seperti pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah guru menggunakan batang lidi. Namun, penggunaan media pembelajaran tersebut masih belum memberikan pengaruh yang signifikan pada siswa karena media yang digunakan kurang menarik. Pada proses pembelajaran siswa kurang fokus pada saat guru menjelaskan dimana beberapa siswa terlihat bermain dan berbicara sendiri.

Kemampuan numerasi yang masih rendah di kelas III SDN Ngletih 1 disebabkan oleh kemampuan siswa sendiri. Dalam satu kelas terdapat 3 siswa yang belum bisa berhitung dengan baik dimana siswa belum memahami penggunaan angka dan simbol dalam menyelesaikan masalah artinya kemampuan berhitung siswa masih tergolong rendah. Dalam proses pembelajaran kemampuan siswa kurang dalam berhitung dan membaca, kurangnya siswa dalam memahami dan memecahkan masalah. Dalam pembelajaran guru jarang melakukan pembiasaan pemberian permasalahan matematika pada kehidupan sehari-hari, guru lebih banyak menggunakan buku ajar yang telah tersedia dan penugasan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Padahal siswa perlu dibiasakan untuk menganalisis informasi dalam berbagai bentuk tabel dan menafsirkan hasil analisis untuk membuat prediksi dan mengambil keputusan yang tepat dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Permasalahan kemampuan numerasi siswa pada elemen bilangan pada materi nilai mata uang ini siswa belum memahami tentang kesetaraan nilai mata uang. Sebagian besar siswa tahu nilai uang tersebut tetapi saat penerapan pada jual beli siswa banyak yang masih bingung terkait kembalian dan kesetaraan uang. Hal ini sejalan dengan Chaerani & Arini (2023) bahwa siswa belum memahami cara menghitung dan mentransaksikan uang.

Selain itu, banyak siswa yang salah konsep terkait penulisan rupiah pada kalimat matematika. Siswa banyak yang menuliskan rupiah lalu diberi titik. Untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa diperlukan model pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model *game-based learning*. Model *game-based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mempunyai karakteristik dengan pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Maulidina et al., 2020). Menurut Winatha & Setiawan (2020) salah satu model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksikan cara belajar mereka sendiri adalah *game-based learning*. *Game based learning* termasuk pada bentuk kegiatan pembelajaran dimana siswa lebih dominan dengan berbantuan *game* untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penerapan model *game based learning* membantu siswa membangun pembelajaran yang bermakna dan menstimulasi perkembangan mereka dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Peran guru dalam implementasi model *game based learning* berperan sebagai fasilitator yang mendukung jalannya pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif. Guru tidak hanya membimbing siswa, tetapi juga berperan membuat permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memastikan bahwa permainan yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya menarik tetapi efektif dalam meningkatkan pemahaman numerasi siswa. Bantuan media dalam penerapan *game-based learning* juga diperlukan untuk menunjang pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih menarik. Media pembelajaran sebagai alat perantara dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penelitian terdahulu mengenai pengaruh model *game-based learning* terhadap numerasi siswa yang dilakukan oleh W. Wulandari & A.T. Widiansyah (2023) diperoleh hasil bahwa model *game-based learning* mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas V SD Negeri 2 Buduran dengan rata-rata kelulusan literasi 66,7 % dan kelulusan numerasi 60%. Sedangkan penelitian lain yang dilakukan oleh Septiana dkk. (2023) menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *game-based learning* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas V di SDN 06 Rantau Batuah mencapai 87%. Penelitian lain Mu'jizah & Ahsani, (2025) menyatakan bahwa kemampuan literasi numerasi pada pembelajaran *game based learning* berbantuan *market class* cukup berkembang dibuktikan dengan cukup memenuhi ketiga kategori indikator literasi numerasi pada materi operasi hitung pecahan persen. Berdasarkan penelitian terdahulu, telah ditemukan adanya peningkatan kemampuan numerasi melalui penggunaan media pembelajaran seperti permainan ular tangga, yang umumnya diterapkan pada materi dan jenjang kelas yang lebih tinggi. Namun, masih terbatas penelitian yang secara spesifik menyoroti peningkatan numerasi pada jenjang kelas rendah, khususnya kelas III, dengan fokus pada materi nilai mata uang. Selain itu, penggunaan media yang lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, seperti keranjang belanja, belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas III melalui penggunaan media keranjang belanja dalam pembelajaran materi nilai mata uang. Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *game-based learning*

berbantuan media keranjang belanja terhadap kemampuan numerasi siswa pada materi nilai mata uang kelas III. Penelitian ini berjudul “**Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Keranjang Belanja Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa**”.

## METODE

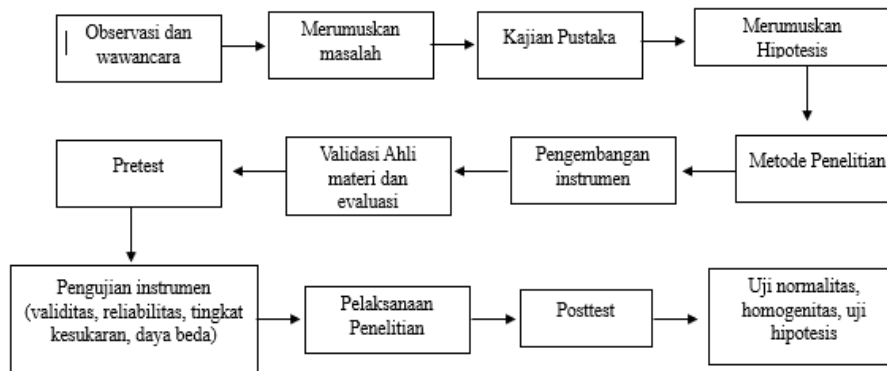
Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis desain *quasi-eksperimen*. Penelitian ini menerapkan rancangan *non-equivalent control group design*. Penelitian mengambil lokasi di SDN Ngletih 1 pada semester genap pada tahun 2025/2026. Populasi meliputi seluruh siswa kelas III SDN Ngletih 1, sebanyak 52 orang. Pengambilan sampel menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik *total sampling*. Sampel dalam studi ini terdiri dari 26 siswa III A dan 26 siswa III B. Kelas III A menjadi kelompok eksperimen, sementara kelas III B menjadi kelompok kontrol. Instrumen penelitian menggunakan lembar wawancara guna mengetahui permasalahan siswa pada proses pembelajaran matematika, tes berupa soal pilihan ganda, benar salah, pilihan ganda kompleks *pretest* dan *post-test* terkait materi nilai mata uang. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes *pretest* dan *posttest* materi nilai mata uang.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Tes**

Indikator CP Elemen Bilangan	Materi	No. Soal
Peserta didik dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan.	Penulisan mata uang dengan lambang bilangan	1,2,3,4,5
	Penulisan mata uang dengan nama bilangan	6,7,8,9,10
	Kesetaraan nilai mata uang dari pecahan kecil menjadi satuan atau ribuan dan sebaliknya	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
	Membandingkan harga total barang yang dibeli dengan uang yang tersedia	21,22,23,24,25,26,27,28,29,30

Pengujian kelayakan instrumen meliputi validasi, uji validitas, uji reliabilitas, beserta pengukuran tingkat kesukaran dan daya beda. Validasi dilaksanakan untuk mengevaluasi kelayakan, ketepatan, dan kesesuaian suatu produk. Perhitungan untuk pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya beda dapat dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Setelah instrumen diuji maka instrumen soal yang tidak memenuhi uji kelayakan uji instrumen tidak akan digunakan. Instrumen soal ini akan diujikan pada siswa saat tes pra-eksperimen dan tes pasca-eksperimen.

Data dianalisis melalui penerapan uji normalitas, homogenitas, serta pengujian hipotesis. Metode Kolmogorov-Smirnov (K-S) diterapkan untuk menguji normalitas. Keputusan diambil apabila nilai Sig. > 0,05, maka data memenuhi asumsi distribusi normal. Namun, apabila nilai Sig. < 0,05, data tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Uji homogenitas Dengan memperhatikan nilai Sig., jika nilai Sig. > 0,05, maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, apabila nilai Sig. < 0,05, data dianggap tidak homogen. Sebaliknya, apabila nilai sig. < 0,05 maka data tidak homogen. *Independent Sample T-Test* digunakan sebagai uji hipotesis. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai Sig. yaitu jika nilai Sig. > 0,05, maka disimpulkan tidak terdapat pengaruh dan hipotesis ditolak. Namun, jika nilai sig. < 0,05 maka menunjukkan bahwa terdapat pengaruh. Alur penelitian dapat dilihat gambar berikut.



**Gambar 1. Alur Penelitian**

## HASIL

Analisis data dilakukan untuk melihat pengaruh model GBL berbantuan media keranjang belanja dilakukan melalui pengujian *pre-test* dan *post-test*. Kemudian data diuji untuk melihat normalitas, homogenitas, serta dilakukan uji hipotesis. Hasil pengujian normalitas data adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Kontrol**

Data	Kelas	Sig 2 tailed	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0,063	Normal
	Kontrol	0,073	Normal
Posttest	Eksperimen	0,055	Normal
	Kontrol	0,200	Normal

Tabel 1 menunjukkan nilai uji normalitas *pretest* kemampuan numerasi siswa kelas eksperimen adalah  $0,063 \geq 0,05$ , menandakan distribusi data normal. Sementara itu, nilai uji normalitas pada kelas kontrol sebesar  $0,073 \geq 0,05$ , sehingga data berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji normalitas lainnya untuk *pretest* kemampuan numerasi siswa di kelas eksperimen sebesar  $0,055 \geq 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Adapun kelas kontrol, nilai yang diperoleh adalah  $0,200 \geq 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji homogenitas. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Data	Sig 2 tailed	Keterangan
Pretest	0,201	Homogen
Posttest	0,198	Homogen

Tabel 2 menunjukkan data *pretest* pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai sig.  $0,201 \geq 0,05$ , sehingga data homogen. Sementara itu, hasil data *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen memperoleh nilai sig.  $0,198 \geq 0,05$ , yang mengindikasikan homogen. Dengan demikian, baik data *pretest* maupun *posttest* sama-sama bersifat homogen. Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan homogenitas. Adapun hasil uji hipotesis ditampilkan pada tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis *Pretest Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Data	Sig 2 tailed	Keterangan
Pretest	0,239	H <sub>0</sub> diterima
Posttest	0,001	Ha diterima

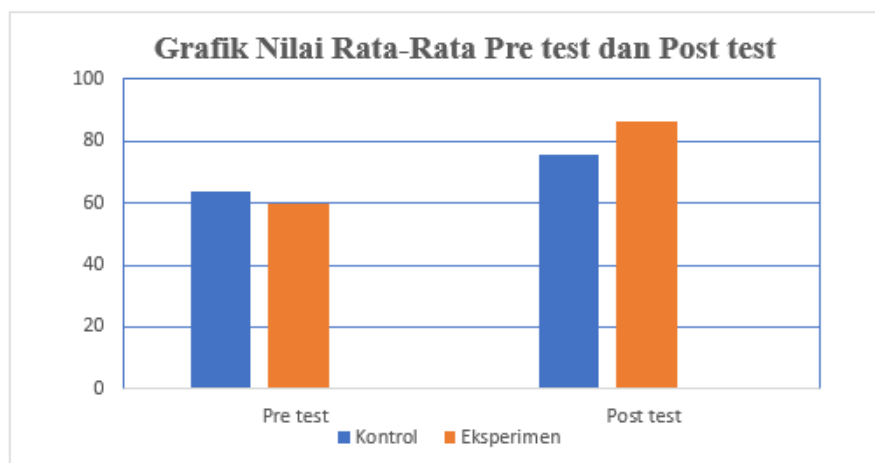
Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis untuk data *pretest* mendapatkan nilai sig.  $0,239 \geq 0,05$ . Oleh karena itu, hipotesis nol (H<sub>0</sub>) diterima dan hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat diartikan kemampuan numerasi siswa pada materi nilai mata uang di kelas III SDN Ngetih 1 sebelum implementasi model pembelajaran berada pada tingkat yang sama. Sementara itu, hasil uji hipotesis untuk data *posttest* memperoleh nilai sig. sebesar  $0,001 \leq 0,05$ . Dengan demikian, H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak yang mengarah pada kesimpulan bahwa ada pengaruh positif model GBL berbantuan media Keranjang Belanja terhadap kemampuan numerasi siswa. Berikut data implementasi model pembelajaran berbantuan media keranjang belanja.

**Tabel 5. Data Implementasi Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Keranjang Belanja**

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1	68	80 %	Baik
2	74	87 %	Sangat Baik
3	80	94 %	Sangat Baik
Jumlah	222	87%	Sangat Baik

## PEMBAHASAN

Model pembelajaran yang diterapkan untuk memfasilitasi siswa belajar materi nilai mata uang selama tiga kali pertemuan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Hal ini berpengaruh pada kemampuan numerasi siswa ditunjukkan dengan rata-rata *pretest* dan *posttest*. Berikut grafik rata-rata *pretest* dan *posttest*.

**Grafik 1. Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan dimana pada *pretest* kemampuan awal siswa relatif seimbang sedangkan setelah diterapkan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media Keranjang Belanja di kelas eksperimen dan model *direct instruction* pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan. Di kelas eksperimen terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil *pretest* pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-

rata 63,73 sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 59,58. Selaras dengan penelitian oleh Septiana dkk., (2023) yang menjelaskan implementasi model *Game Based Learning* terbukti dapat mengembangkan kemampuan numerik siswa dengan persentase 87% siswa menjawab tuntas. Melalui permainan ini, siswa dihadapkan pada situasi nyata seperti memilih barang, menghitung harga, dan membuat keputusan pembelian, sehingga mereka membangun pemahaman numerasi secara aktif dan bermakna. Penerapan model *game based learning* berbantuan media Keranjang Belanja mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar dan menciptakan pengalaman belajar menyenangkan sehingga pengetahuan dapat terkonstruksi. Sejalan dengan Seto Ramadhan dkk., (2023) yang memaparkan bahwa model pembelajaran permainan berbasis media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa dalam memahami konsep matematika, kemampuan menyelesaikan masalah, dan kepercayaan diri dalam mengerjakan soal numerasi.

Berdasarkan uji *Independent Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 \leq 0,05$ . Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *game based learning* berbantuan media Keranjang Belanja terhadap kemampuan numerasi siswa materi nilai mata uang. Dengan kata lain terdapat pengaruh positif penerapan model *game based learning* berbantuan media Keranjang Belanja terhadap kemampuan numerasi siswa materi nilai mata uang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Septiana (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model *game based learning* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa dengan persentase 87% siswa menjawab tuntas.

Penerapan model *game based learning* berbantuan media Keranjang Belanja dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pengetahuan siswa dapat terkonstruksi. Sejalan dengan Seto Ramadhan et al., (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran permainan berbasis media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa dalam pemahaman konsep matematika, kemampuan pemecahan masalah, dan kepercayaan diri dalam mengerjakan soal numerasi. Melalui penerapan model *game based learning* siswa diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penggunaan media keranjang belanja pada model *game based learning* menghadirkan simulasi nyata aktivitas belanja yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui permainan ini, siswa dihadapkan pada situasi nyata seperti memilih barang, menghitung harga, dan membuat keputusan pembelian, sehingga mereka membangun pemahaman numerasi secara aktif dan bermakna sesuai prinsip konstruktivisme.

Model *Game Based Learning* selaras dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman (Muzakka et al., 2025). Pengalaman nyata siswa ini dapat berdampak pada pemecahan masalah siswa dan meningkatkan kemampuan numerasi. Selaras dengan penelitian Ke (2020) mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan perangkat GBL menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dan keterampilan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Untuk mengetahui peningkatan numerasi siswa dapat dilakukan analisis indikator kemampuan numerasi. Menurut Han dkk. (2017) indikator kemampuan numerasi yaitu siswa mampu mengaplikasikan angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan persoalan sehari-hari, menganalisis informasi dalam berbagai bentuk penyajian (seperti tabel, grafik,

dan diagram), serta menafsirkan hasilnya untuk merumuskan prediksi dan keputusan. Berikut adalah rerata kemampuan numerasi per indikator. Berikut data instrumen kemampuan numerasi siswa pada kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 6. Data Instrumen Kemampuan Numerasi

Indikator Numerasi	Kelas	Total Siswa	Min	Max	Mean	Std. Deviasi
Siswa mampu mengaplikasikan angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan persoalan sehari-hari	Kontrol	26	55	100	84,08	11,185
	Eksperimen	26	55	100	88,92	12,290
Menganalisis informasi dalam berbagai bentuk penyajian (tabel)	Kontrol	26	13	100	81,69	20,815
	Eksperimen	26	75	100	87,65	13,659
Menafsirkan hasilnya untuk merumuskan prediksi dan keputusan	Kontrol	26	50	88	69,96	14,194
	Eksperimen	26	23	100	78,04	23,056

Indikator kemampuan numerasi yang pertama adalah siswa dapat menggunakan angka dan simbol terkait matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Indikator ini mengalami peningkatan menempati urutan pertama. Pada indikator ini siswa belajar mengenai penulisan nilai mata uang dalam bentuk bilangan. Melalui pembelajaran ini, siswa belajar mengaitkan antara simbol mata uang (Rp) dan nilai numeriknya, yang menjadi dasar penting dalam literasi finansial sejak usia dini. Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk menuliskan penulisan nilai mata uang dalam bentuk bilangan. Namun, pada awal pembelajaran masih banyak siswa yang salah dalam menuliskan nilai mata uang. Siswa masih menuliskan tanpa diberi ,00 dibelakang dan setelah Rp diberi spasi. Setelah berjalannya permainan dengan penerapan model *game based learning* kesalahan penulisan siswa mulai benar. Sebelum memulai permainan siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok diberikan potongan tulisan Rp, nilai mata uang, dan ,00 lalu ditempelkan pada LKPD yang telah disediakan. Setelah selesai di koreksi bersama-sama penulisan yang benar dan yang salah. Selanjutnya siswa menuliskan nilai mata uang pada LKPD yang telah diberikan dan melihat harga pada keranjang belanja lalu menjumlahkan harga barang yang sudah didapat. Dari sini terlihat siswa lebih antusias untuk belajar menulis nilai mata uang yang benar dan menyusun langkah penyelesaian soal.

Sejalan dengan Erlyana (2023) bahwa pada indikator menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, indikator terpenuhi jika siswa mampu menggunakan angka dan membuat kalimat matematika dalam menyusun langkah penyelesaian soal. Pada kelas eksperimen siswa cenderung bisa menuliskan nilai mata uang dengan benar pada soal yang tertera pada LKPD. Sedangkan pada kelas kontrol penulisan nilai mata uang dalam bentuk bilangan masih banyak yang salah. Sehingga hasil *post test* menunjukkan siswa pada kelas eksperimen lebih meningkat dari pada kelas kontrol.

Indikator kedua yaitu siswa dapat menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk tabel. Indikator ini menempati urutan kedua dengan rata-rata nilai siswa kelas eksperimen memperoleh 87,5. Pada tahap ini siswa disajikan tabel dengan kolom berisi harga barang dan kesetaraan uang. Siswa diberikan kesempatan mengambil barang pada keranjang

belanja dan melihat harga pada daftar harga keranjang belanja. Setelah siswa menuliskan harga dan kesetaraan uang selanjutnya siswa menganalisis harga paling rendah dan harga paling tinggi dari tabel yang telah diisi. Pada tahap ini terlihat siswa sudah konsisten dan sedikit kesalahan dalam menuliskan nilai mata uang dalam bentuk bilangan dan bisa menyetarakan uang dengan kombinasi pecahan uang lain. Misal uang Rp10.000,00 dapat ditukar dengan 2 uang lima ribuan atau bisa dua ribuan lima. Pada tahap mengisi tabel dan analisis tabel terdapat beberapa siswa yang perlu bimbingan. Hal ini terjadi karena siswa tidak memperhatikan tabel secara keseluruhan. Sejalan dengan Septiahani dkk., (2020) bahwa siswa kurang memahami informasi yang terdapat pada tabel dan tidak mengambil keseluruhan informasi yang diambil.

Indikator ketiga yaitu menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Indikator ini merupakan indikator yang paling rendah. Pada tahap ini tidak hanya sekedar mengolah angka tetapi juga mampu menghubungkan analisis dengan situasi praktis untuk menentukan langkah atau keputusan yang harus diambil. Akibatnya saat mengerjakan soal *post test* siswa mengalami kesulitan dalam menafsirkan harga barang. Siswa sulit untuk memahami soal cerita dan hasil analisis sehingga tidak dapat menafsirkan soal. Sejalan dengan penelitian Latifatul dkk., (2025) bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami makna soal, sehingga mereka sulit menafsirkan informasi yang diberikan dan apa yang sebenarnya ditanyakan dalam soal tersebut.

Pada proses pembelajaran setiap kelompok praktek jual beli dengan diberikan waktu 5 menit setiap transaksi. Disini siswa ada yang berperan menjadi pembeli, pedagang dan kasir. Setiap kelompok memiliki uang untuk dibelanjakan namun pada setiap satu putaran uang yang dimiliki berbeda. Misal uang Rp20.000,00 dapat dibelikan apa saja nanti akan ditulis siswa di LKPD. Kasir bertugas menjumlahkan total harga dan memberikan kembalian. Pada proses ini siswa menafsirkan barang apa yang akan dibeli apabila diberikan uang seperti yang tertera pada LKPD. Pada tahap ini, terdapat beberapa siswa yang kesulitan menafsirkan apa barang yang akan dibeli dengan uang yang telah disediakan. Terdapat siswa yang membelikan barang dengan total melebihi uang yang diberikan. Disini terlihat bahwa pada indikator ini siswa masih kesulitan dalam menafsirkan harga barang dengan uang yang telah ditentukan karena kurang teliti. Sejalan dengan penelitian Mu'jizah & Ahsani (2025) yang menyatakan hal itu dikarenakan kurang tepat dalam memilih produk yang di beli. Namun siswa tersebut sadar akan kesalahan yang dilakukannya, hanya saja mereka kurang teliti dalam memilih produk.

Berdasarkan hasil analisis terhadap indikator kemampuan numerasi siswa, dapat diketahui pada kelas eksperimen mengalami peningkatan pada *post test*. Peningkatan lebih besar daripada kelas eksperimen pada setiap indikator. Indikator tertinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah indikator pertama yaitu dapat menggunakan angka dan simbol terkait matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari sedangkan indikator terendah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah indikator ketiga yaitu pada tahap menafsirkan. Namun rata-rata per indikator kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Indikator dapat menggunakan angka dan simbol terkait matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari menempati urutan tertinggi karena kemampuan tersebut bersifat dasar, konkret, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, seperti menghitung harga barang, menentukan jumlah uang kembalian, atau menjumlahkan total belanja. Kegiatan semacam ini sering dilakukan baik di sekolah maupun di rumah, sehingga lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa (Ayuti, 2025). Indikator ini menuntut siswa untuk tidak hanya memahami angka, tetapi juga mengolah informasi secara logis dan mengambil keputusan. Selaras dengan

Napsiyah et al., (2022) bahwa siswa dapat menggunakan angka dan simbol, mampu menganalisis informasi dalam berbagai bentuk tetapi tidak mampu menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

Peningkatan kemampuan numerasi siswa disebabkan oleh proses pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media keranjang belanja. Model ini memberikan pengalaman nyata pada siswa sehingga dapat lebih mendalami materi. Pembelajaran berlangsung dengan melibatkan siswa secara aktif dan terlibat langsung untuk memecahkan permasalahan. Adanya media keranjang belanja membantu siswa dalam memahami materi nilai mata uang dan praktek jual beli secara langsung. Dengan pengalaman belajar yang telah dialami dari permainan siswa dapat memahami bagaimana cara menuliskan nilai mata uang dalam bentuk bilangan, menyetarakan nilai mata uang, dan memprediksi barang yang dibeli dari uang yang dimiliki secara mandiri. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme dari pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi atau bentukan kognitif seseorang melalui aktivitas atau tindakan yang dilakukan (Anjelita & Supriyanto, 2024). Siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang telah dilakukan secara langsung.

Dalam konteks ini, model *game based learning* berbantuan keranjang belanja memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar numerasi dengan materi nilai mata uang melalui situasi nyata yang menuntut siswa melakukan aktivitas berhitung. Aktivitas ini mendorong siswa untuk mengaitkan antara konsep abstrak numerasi dengan pengalaman nyata yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, media keranjang belanja berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman konkret dan pemahaman konseptual, memungkinkan siswa membangun sendiri struktur pengetahuannya secara aktif sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Dalam praktek *Game Based Learning*, pembelajaran tidak hanya bersifat individual, melainkan juga kolaboratif, di mana siswa sering bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu menyelesaikan tantangan permainan. Sejalan dengan Ramdani, dkk. (2024) yang memaparkan bahwa keterlibatan siswa tidak hanya terbatas pada kognitif tetapi melibatkan aspek sosial dan emosional. Siswa belajar kerja sama, bertukar ide, dan diskusi solusi untuk soal yang dihadapi. Oleh karena itu, keterpaduan antara *Game Based Learning* melalui media keranjang belanja bukan hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman bermakna yang memperkuat penguasaan numerasi siswa secara holistik dan kontekstual dengan pengalaman yang di alami oleh siswa.

Melalui proses pembelajaran ini, kemampuan numerasi siswa dapat meningkat dilihat dari setiap indikator. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* berbantuan media keranjang belanja berpengaruh atau dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa pada materi nilai mata uang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Septiana dkk., (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model *game based learning* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa dengan persentase 87% siswa menjawab tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa model *game based learning* dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa yang pada akhirnya berdampak pada kemampuan numerasi yang lebih baik. Penelitian Mu'jizah & Ahsani, (2025) menyatakan bahwa kemampuan literasi numerasi pada pembelajaran *game based learning* berbantuan *market class* cukup berkembang dibuktikan dengan cukup memenuhi ketiga kategori indikator literasi numerasi pada materi operasi hitung pecahan persen. Siswa mampu membaca informasi berbentuk tabel dan mampu menghitung diskon atau konsep matematika operasi hitung pecahan persen. Penelitian Priyani (2022) *game* edukasi berbentuk *puzzle game* layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat digunakan

untuk meningkatkan literasi numerasi siswa Sekolah Dasar mencapai 84,6% pada materi operasi bilangan bulat.

Dengan membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu, terdapat perbedaan pada penggunaan media dan materi yang digunakan. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah media Keranjang Belanja sebagai alat bantu pembelajaran yang secara langsung digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menuliskan nilai mata uang dalam bentuk bilangan, kesetaraan uang, dan praktek jual beli. Selain itu, fokus materi pada penelitian ini adalah nilai mata uang yang merupakan bagian dasar dalam pengembangan literasi numerasi sejak dini pada keseharian. Dengan demikian, penerapan model *game based learning* berbantuan media Keranjang Belanja dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

## SIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan dukungan media Keranjang Belanja mengalami peningkatan persentase pada setiap pertemuan. Penerapan model *game based learning* berbantuan media Keranjang Belanja dapat mengembangkan kemampuan numerasi siswa kelas III Sekolah Dasar materi nilai mata uang. Mengacu pada uji statistik, nilai sig.  $0,001 \leq 0,05$  menunjukkan model *Game Based Learning* dengan media keranjang belanja berdampak positif terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III pada materi nilai mata uang. Kemampuan numerasi siswa paling tinggi terdapat pada indikator siswa mampu mengaplikasikan angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan persoalan sehari-hari, sedangkan yang paling rendah terdapat pada indikator menafsirkan hasilnya untuk merumuskan prediksi dan keputusan. Berdasarkan hal tersebut dapat dijadikan referensi penerapan model *game based learning* berbantuan media Keranjang Belanja. Instrumen pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan soal uraian sehingga kemampuan numerasi dapat diketahui lebih lanjut.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Anjelita, K., & Supriyanto, A. (2024). Teori Belajar Konstruktivistik Dan Implikasinya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 916–922. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2822>
- Ardianto, W. (2020). Konsep Dasar Bilangan dan Pembelajarannya di Sekolah Dasar. *Semarang: Qahar Publisher*.
- Ayuti, A., Ndasi, R., Wau, M. P., & Sayangan, Y. V. (2025). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas III SDI Padhapa Di Desa Raja Timur Pendidikan Guru Sekolah Dasar , STKIP Citra Bakti terutama pada tingkat pendidikan sekolah dasar . Kemampuan ini mencakupi lebih dari sekedar al ., 2021 ). Literasi. *Jurnal, Inovasi Humaniora, Sosial*, 2019, 91–101.
- Chaerani, N., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Trip Game Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Matematika Materi Mata Uang pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9099–9106.

- <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2862>
- Dhia Octariani, A. C. P. (2020). Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 43–49.
- Erlyana, R. (2023). Deskripsi Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD. *THEOREMS*.
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi., Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). “Materi Pendukung Literasi Numerasi.” *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Tim GLN Kemendikbud.*, 8(9), 1–58. <https://repositori.kemdikbud.go.id/11628/1/materi-pendukung-literasi-numerasi-rev.pdf>
- Kurniawati, I., & Kurniasari, I. (2019). Literasi Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Space and Shape Ditinjau Dari Kecerdasan Majemuk. *MATHEdunesa*, 8(2), 441–448.
- Ke F. The effect of educational games on learning outcomes, student engagement, and problem-solving skills. *J Educ Technol Soc.* 2020;23(1):1–15.
- Latifatul, A., Meta, A., & Solihah, D. S. (2025). Kemampuan Numerasi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 66–76.
- Mariska, T. N. P., & Wiryanto. (2023). Analisis Kesulitan Guru Dalam Mengajarkan Numerasi Pada Persiapan AKM Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1284–1294. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53661>
- Maulidina, M., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Mu’jizah, U., & Ahsani, E. (2025). Penerapan Game Based Learning Berbantuan Permainan Market Class untuk Mengembangkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V MI Nabaul Ulum. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 9, 86–96.
- Muzakka, M. N., Aulia, N., & Putri, S. A. (2025). *Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. 1.*
- Napsiyah, N., Nurmaningsih, N., & Haryadi, R. (2022). Analisis Kemampuan Numerasi Matematis Siswa Berdasarkan Level Kognitif pada Materi Kubus dan Balok. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(2), 45–59. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i2.183>
- OECD. (2019). *PISA 2015 Assessment and Analytical Framework: Science, Reading, Mathematic and Financial Literacy.*
- Pardede, M. (2024). FAKTOR YANG MEMENGARUHI RENDAHNYA LITERASI NUMERASI PADA KELAS RENDAH DI SD NEGERI DURI KEPA 11 JAKARTA BARAT. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 121–128.
- Priyani, N. E. (2022). Pengembangan Literasi Numerasi Berbantuan Aplikasi Etnomatematik Puzzle Game pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Perbatasan. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 267–280. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.536>
- Ramdani, N., Suryaningih, S, N. (2024). Implementasi Permainan GOPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Numerasi Siswa. *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 29–37.
- Septiahani, A., Melisari, & Zanthly, L. S. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMK dalam Menyelesaikan Soal Materi Barisan dan Deret. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 311–322. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.613>

- Septiana, L. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Implementasi Game Based Learning Siswa Kelas V Di SDN 06 Rantau Bertuah. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 288–297. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i6.515>
- Seto Ramadhan, W., Rubiati, D., Tirta Adiluhur, T., Alex Syahron, M., Abi Fawwaz, B., Megawanti, P., & Suhendri, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kemampuan Numerasi di SDS Dharma Bhakti. *Original Research*, 45–54.
- Utami., D. (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pendekatan open-ended. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/download/5328/2997>
- W. Wulandari, & A.T. Widiensyah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3), 113–119. <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.73462>
- Wewe, M., Ngao, P., & Goan, B. (2024). Profil Kompetensi Numerasi Pada Siswa Smp Negeri 5 Golewa. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 2(1), 243–250.
- Wibowo, S., Anggraini, S. P., Sunaryo, S., Sugevin, W., Nirwana, R. C., & Yuniawatika, Y. (2022). Program Mathematics Ethnic Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SDN 1 Kauman. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 520–530. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16666>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yuniawatika, Y., Yuspriyati, D. N., Sani, I., & Febriyanti, F. (2018). Perkembangan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Di Lptk Bandung Raya. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 233–246. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i3.279>