

Peningkatan kemampuan numerasi siswa melalui pendekatan kontekstual berbasis permainan edukatif

Zalia Muspita*¹, Lilik Pratiwi Ningsih²

¹Universitas Hamzanwadi, ²Universitas Udayana

*Correspondence: zaliamuspita@hamzanwadi.ac.id

© The Authors 2024

Abstrak

Kemampuan numerasi adalah kompetensi dasar yang penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata. Namun, hasil survei menunjukkan bahwa tingkat numerasi siswa di Indonesia masih rendah, sebagian besar disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang relevan dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui pendekatan kontekstual berbasis permainan edukatif. Pendekatan kontekstual menghubungkan materi dengan situasi nyata, sementara permainan edukatif menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam kegiatan ini, berbagai permainan dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif, seperti simulasi jual beli, teka-teki matematika, dan permainan digital. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep numerasi, dan penerapan keterampilan dalam situasi nyata. Pendekatan ini juga meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap matematika. Dengan demikian, pendekatan ini efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi sekaligus memberikan pengalaman belajar bermakna.

Kata kunci: kemampuan numerasi, pendekatan kontekstual, permainan edukatif

Abstract

Numeracy ability is a basic competency that is important for students to face real life challenges. However, survey results show that student numeracy levels in Indonesia are still low, largely due to learning approaches that are less relevant and interesting. This research aims to improve students' numeracy skills through a contextual approach based on educational games. A contextual approach connects material to real situations, while educational games create an interactive and fun learning experience. In this activity, various games are designed to actively engage students, such as buying and selling simulations, math puzzles, and digital games. Implementation results show increased learning motivation, understanding of numeracy concepts, and application of skills in real situations. This approach also increases students' confidence in mathematics. Thus, this approach is effective for improving numeracy skills while providing meaningful learning experiences.

Keywords: numeracy skills, contextual approach, educational games

How to cite: Muspita, Z., & Ningsih, LP. (2024). Peningkatan kemampuan numerasi siswa melalui pendekatan kontekstual berbasis permainan edukatif. *Jurnal Alpatih*, 2(2), 66-78. <https://doi.org/10.70115/alpatih.v2i2.201>

Received: 6 November 2024 | Revised: 15 November 2024

Accepted: 7 Desember 2024 | Published: 31 Desember 2024



Pendahuluan

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa dalam dunia pendidikan. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan menginterpretasikan angka serta data dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari (Salvia et al., 2022). Di era globalisasi saat ini, kemampuan numerasi menjadi semakin penting karena berperan dalam membentuk individu yang mampu berpikir kritis, logis, dan solutif dalam menghadapi tantangan dunia nyata. Sayangnya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah (Rufiana dkk, 2023). Hal ini dapat terlihat dari hasil berbagai asesmen nasional maupun internasional, seperti *Programme for International Student Assessment (PISA)*, yang menempatkan Indonesia pada peringkat rendah dalam kompetensi matematika.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya kemampuan numerasi siswa adalah pendekatan pembelajaran yang kurang menarik dan tidak kontekstual (Sutama et al., 2022). Banyak siswa merasa kesulitan memahami materi matematika karena dianggap abstrak dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan dan pengerjaan soal secara mekanis juga seringkali membuat siswa kehilangan minat dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep numerasi.

Pendekatan kontekstual berbasis permainan edukatif menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan kontekstual adalah metode pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata sehingga siswa dapat memahami relevansi dari apa yang mereka pelajari (Nababan & Sipayung, 2023). Dengan menggunakan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa, mereka akan lebih mudah memahami konsep numerasi dan menerapkannya dalam berbagai situasi.

Sementara itu, permainan edukatif dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu mengurangi rasa cemas atau takut terhadap pelajaran matematika. Selain itu, permainan edukatif juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang merupakan keterampilan penting dalam penguasaan numerasi (Lailiyah & Wathon, 2019).

Dalam implementasinya, pendekatan kontekstual berbasis permainan edukatif dapat dirancang dengan berbagai jenis aktivitas yang menarik, seperti permainan papan, teka-teki, simulasi, atau permainan digital. Permainan-permainan ini dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat mengaplikasikan konsep-konsep numerasi dalam situasi yang mendekati kehidupan nyata. Sebagai contoh, permainan simulasi jual beli dapat digunakan untuk mengajarkan konsep penjumlahan, pengurangan, serta perhitungan uang. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional melalui interaksi dalam permainan.

SD Negeri 3 sukamulia Timur merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di kabupaten Lombok Timur kecamatan Sukamulia. Sekolah dasar dengan NPSN 50202230 ini sudah berakreditasi baik (B), dengan jumlah guru sebanyak 10 orang, 2 laki-laki dan 8

perempuan serta memiliki 148 orang siswa yang rata-rata memiliki latar belakang dari keluarga menengah kebawah sehingga banyak anak yang ditinggalkan orang tuanya untuk merantau. Sekolah ini juga sudah memiliki sarana & prasarana yang cukup memadai. Fisik bangunan sekolah terdiri dari beberapa gedung yang terhitung terdapat 18 ruangan yaitu, 6 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang laboratorium, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 mushola, dan 6 ruang toilet selain itu terdapat juga kantin serta area parkir.

Di sisi kurikulum, SD Negeri 3 sukamulia timur menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis karakter dan keterampilan. Kurikulum ini dirancang untuk mendorong siswa tidak hanya menguasai materi pelajaran secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kreativitas. Setiap mata pelajaran diintegrasikan dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru-guru di sekolah ini menggunakan berbagai metode pengajaran yang beragam walaupun masih ada beberapa guru masih menggunakan metode ceramah dan memanfaatkan buku paket sehingga peserta didik mudah merasa bosan ketika proses pembelajaran, menerapkan berbagai kegiatan religious yang sudah mejadi budaya sekolah, seperti pembiasaan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, membaca ayat pendek, jumat imtaq, penerapan 5S (Senyum, salam, sapa, sopan dan santun), dan sholat zuhur berjamaah. Dengan penerapan kurikulum dan pembiasaan yang menyeluruh, SD Negeri 3 Sukamulia Timur berupaya untuk mempersiapkan siswa-siswinya menjadi individu yang kompeten dan berkarakter.



Gambar 1. Penyerahan mahasiswa oleh Dosen Pembimbing Lapangan

Adapun fasilitas lain yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang disediakan sekolah sudah cukup lengkap seperti sudah tersedianya ruangan kelas yang cukup dimana setiap ruangan kelas memiliki meja, kursi, papan tulis, beberapa LCD & proyektor serta *chromebook* yang bisa dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu terdapat juga pojok baca pada setiap kelas namun jarang bahkan sudah tidak dimanfaatkan lagi, dapat dilihat juga pada hasil skor pre-test AKM kelas untuk literasi dan numerasi yang diadakan Kampus mengajar, dimana hasil yang diperoleh masih dibawah rata-rata sehingga perlu adanya tindak lanjut dan perhatian lebih untuk meningkatkan kemampuan

literasi dan numerasi siswa di SD Negeri 3 Sukamulia Timur. Setelah melakukan observasi kemudian kami melakukan perencanaan program kerja atau rencana aksi kolaborasi (RAK), adapun program-program kerja yang dihasilkan sebagai berikut:

1. POLISI (Pojok Literasi Numerasi)

Polisi (Pojok Literasi dan numerasi) adalah salah satu program yang ditujukan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi dan numerasinya. Adapun kegiatan yang berkaitan dengan literasi dalam program ini seperti membaca buku, berdiskusi tentang isi buku, dan juga pendampingan terhadap peserta didik yang kemampuan literasinya masih rendah. Adapun strategi pelaksanaan yaitu Penyediaan pojok literasi di halaman sekolah, dan Penyediaan buku bacaan yang sesuai di pojok baca pada setiap kelas.

2. Literasi Herbal

Literasi herbal adalah program yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa yang menggunakan tanaman herbal sebagai bahan bacaan yaitu berkaitan dengan nama tanaman herbal beserta kegunaan dan manfaatnya. Adapun strategi pelaksanaan yaitu 1) Memanfaatkan lahan kosong untuk ditanami beberapa tanaman herbal, 2) Memberikan label nama pada tanaman, dan catatan singkat tentang kegunaan dan manfaatnya, 3) Mengajak siswa merawat tanaman herbal, dan 4) Peserta didik melakukan observasi dan berdiskusi tentang tanaman herbal yang telah dipelajari.

3. Pengelolaan Perpustakaan

Di dalam program ini, mahasiswa KM 8 membantu mengelola perpustakaan. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu membersihkan, merapikan, mengelompokkan buku bacaan bermutu, dan menghidupkan kembali perpustakaan. Adapun strategi pelaksanaannya sebagai berikut: 1) Pengelompokan buku berdasarkan kelas dan tema, 2) Memberikan label pada buku untuk mempermudah peserta didik, 3) Membuat jadwal berkunjung, dan 4) Pencatatan peminjaman buku (Tanggal mengembalikan dan denda jika terlambat)

4. Klinik Baca

Program ini berupa pendampingan belajar kepada siswa untuk mengatasi kesulitan dalam membaca dan memahami isi bacaan. Untuk kelas tinggi siswa diajak membaca dan berdiskusi tentang isi buku yang dibaca, sedangkan untuk kelas rendah ajarkan mulai dari mengenal huruf, membaca kata, suku kata sampai kalimat.

5. Game Numerasi

Game numerasi yaitu strategi pembelajaran matematika melalui permainan yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menguasai konsep-konsep dasar matematika. Strategi pelaksanaan yaitu mengadakan beberapa permainan matematika yang menyenangkan seperti ular tangga numerasi atau puzzle matematika

6. Bioskop Mini (Stop perundungan)

Program P5 ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang berbagai bentuk dan dampak perundungan (fisik, verbal, dan sosial) serta membentuk karakter siswa yang berani membela diri dan melapor jika terjadi perundungan. Pelaksananya dengan cara enayangkan film animasi pendek yang bertemakan "Stop Perundungan di sekolah" kemudian meminta siswa menyimpulkan pelajaran yang dapat diambil dari animasi yang telah di tayangkan. Selain itu diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya dan dampak buruk perundungan.

7. Outdoor Study

Program ini merupakan kelas tambahan di luar jam pelajaran untuk mengembangkan bakat dan minat dan keterampilan peserta didik. Beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) Pendampingan latihan tari, 2) Pendampingan pelatihan pidato, dan 3) English Club



Gambar 2. Penyerahan Rencana Aksi Kolaborasi (RAK)

Metode

Kegiatan ini telah dilaksanakan selama 4 bulan mulai dari tanggal 9 September 2024 sampai tanggal 14 Desember 2024 di SD Negeri 3 Sukamulia Timur Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur. Secara umum kegiatan ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu: 1) observasi lingkungan sekolah kemudian melakukan perencanaan program, 2) Pelaksanaan program didampingi oleh dosen pembimbing lapangan, dan 3) Refleksi dan Evaluasi program seperti yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Tahapan kegiatan pengabdian

No	Tahapan	Uraian Kegiatan
1	Persiapan	Melakukan observasi sekolah Merancang dan menentukan program yang sesuai dengan kebutuhan sekolah bersama DPL dan guru pamong
2	Pelaksanaan	Melaksanakan kegiatan pre-test AKM Kelas Melaksanakan program kerja atau rencana aksi kolaborasi (RAK) yang telah disepakati Melaksanakan kegiatan post-test AKM Kelas
3	Evaluasi	Melakukan refleksi dan evaluasi program dengan Dosen pembimbing lapangan, guru pamong, dan kepala sekolah

Secara lebih spesifik untuk setiap tahapan kegiatan menggunakan beberapa metode diantaranya sebagai berikut: 1) Metode Partisipatif, metode ini dilakukan ketika melakukan observasi kebutuhan sekolah dimana mahasiswa terlibat langsung dengan guru, siswa, dan masyarakat sekolah untuk memahami kebutuhan lokal. 2) Metode Kolaboratif, metode ini digunakan ketika melaksanakan program kerja atau rencana aksi kolaborasi, 3) Metode Pendampingan, metode ini digunakan dikhususkan untuk siswa yang memiliki kebutuhan khusus atau siswa yang memiliki kemampuan sangat rendah dalam bidang literasi dan numerasi, dan 4) Metode Evaluatif, metode ini digunakan untuk memastikan apakah setiap program kerja atau rencana aksi kolaborasi yang telah direncanakan bisa berjalan sesuai target atau belum khususnya dalam melihat peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Hasil dan Pembahasan

1. POLISI (Pojok Literasi dan Numerasi)

Polisi (Pojok Literasi dan numerasi) adalah salah satu program yang ditujukan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi dan numerasinya. Adapun kegiatan yang berkaitan dengan literasi dalam program ini seperti membaca buku, berdiskusi tentang isi buku, dan juga pendampingan terhadap peserta didik yang kemampuan literasinya masih rendah. Pembuatan pojok baca dilakukan di halaman sekolah dan pada ruang perpustakaan sekolah.



Gambar 3. Kegiatan pojok literasi dan numerasi

2. Literasi herbal

Literasi herbal adalah program yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa yang menggunakan tanaman herbal sebagai bahan bacaan yaitu berkaitan dengan nama tanaman herbal beserta kegunaan dan manfaatnya.



Gambar 4. Kegiatan literasi herbal

Program dilaksanakan dengan Memanfaatkan lahan kosong yang ada untuk ditanami beberapa tanaman herbal, Memberikan label nama pada tanaman, dan catatan singkat tentang kegunaan dan manfaatnya. Mengajak siswa merawat tanaman herbal, Peserta didik melakukan observasi dan berdiskusi tentang tanaman herbal yang telah dipelajari.

3. Pengelolaan perpustakaan

Di dalam program ini, mahasiswa KM 8 membantu mengelola perpustakaan. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu membersihkan, merapikan, mengelompokkan buku sesuai tema, Memberikan label pada buku untuk mempermudah peserta didik, Membuat jadwal berkunjung serta mencatat tanggal peminjaman buku.



Gambar 5. Pengelolaan perpustakaan

4. Klinik baca

Program ini berupa pendampingan belajar kepada siswa untuk mengatasi kesulitan dalam membaca dan memahami isi bacaan. Untuk kelas tinggi siswa diajak membaca dan berdiskusi tentang isi buku yang dibaca, sedangkan untuk kelas rendah ajarkan mulai dari mengenal huruf, membaca kata, suku kata sampai kalimat.



Gambar 6. Klinik baca

5. Game Numerasi

Game numerasi yaitu strategi pembelajaran matematika melalui permainan yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menguasai konsep-konsep dasar matematika. Program ini dilakukan dengan mengadakan beberapa permainan matematika yang menyenangkan seperti; Ular tangga numerasi, congklak dan lain sebagainya



Gambar 7. Game numerasi

6. Bioskop Mini (Stop perundungan)

Program P5 ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang berbagai bentuk dan dampak perundungan (fisik, verbal, dan sosial) serta membentuk karakter siswa yang berani membela diri dan melapor jika terjadi perundungan. Kegiatan berupa Menayangkan film animasi pendek yang bertemakan “Stop Perundungan di sekolah” kemudian Menyimpulkan pelajaran yang dapat diambil dari animasi yang telah di tayangkan yang diharapkan nantinya mampu Meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya dan dampak buruk perundungan.



Gambar 8. Kegiatan bioskop mini

7. Outdoor study

Program ini merupakan kelas tambahan di luar jam pelajaran untuk mengembangkan bakat dan minat dan keterampilan peserta didik. Adapun Kegiatan yang dilaksanakan berupa pendampingan latihan menari, pidato, drama dan English club.



Gambar 9. Kegiatan outdoor study

8. Assesmen Kompetensi Minimum (AKM)

Selama masa penugasan, AKM kelas dilaksanakan 2 kali tes, yaitu pre-test dan post-test. Pre- test dilaksanakan pada tanggal 25 september 2024 dan diikuti oleh siswa-siswi kelas 5 yang berjumlah sepuluh Orang.



Gambar 10. Pretest assesmen kompetensi minimu (AKM)

Pelaksanaan pre-test AKM berjalan dengan baik. Hasil skor yang diperoleh untuk Numerasi hanya berada pada rentang angka 10-40, sedangkan Literasi memperoleh rentang nilai berada di angka 10-85. Dari Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa secara keseluruhan masih perlu ditingkatkan. Hasil skor yang relative rendah pada numerasi menunjukkan adanya indikasi bahwa siswa-siswi secara keseluruhan masih belum paham mengenai konsep-konsep dasar matematika.

Tes ke-dua dilaksanakan pada sabtu 27 Desember 2024, post-test ini dilaksanakan diruang perpustakaan SD Negeri 3 Sukamulia Timur yang diikuti oleh 10 siswa-siswi kelas 5 yang sebelumnya juga sudah mengikuti pre-testt. Hasil skor yang diperoleh kali ini mengalami sedikit peningkatan, dimana hasil skor perolehan peeserta test lebih tinggi jika dibandingann dengan hasil skor pada saat pelaksanan pre-test. Rentang skor pemerolehan peserta untuk numerasi berada pada kisaran 30-70, sedangkan literasi nilai terendah berada diangka 35 dan skor nilai tertinggi berada diangka 90.



Gambar 11. Posttest assesmen kompetensi minimu (AKM)

Dari hasil skor test dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan siswa. Meskipun rentang skor yang diperoleh masih bervariasi, peningkatan skor rata-rata menunjukkan efektifitas program yang sudah dimplementasikan. Pemerolehan skor yang masih bervariasi menunjukkan bahwa perlu adanya upaya tindak lanjut untuk meningkatkan kemampuan siswa-siswa yang masih dibawahh rata-rata. Hasil pengabdian ini tidak jauh berbeda dengan yang didapatkan oleh (Lessy, 2022; Resti et al., 2020)

Banyak hal baik yang penulis dapatkan selama masa penugasan kampus mengajar. Program ini memberikan penulis kesempatan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan ilmu yang telah penulis pelajari didunia perkuliahan, Selain itu program ini juga mengajarkan penulis banyak hal baru tentang tantangan, dinamika, dan realitas kehidupan yang dihadapi dilapangan pendidikan. Selama menjalani masa penugasan tentu saja banyak pelajaran yang dapat diambil dan tantangan yang dihadapi, dari belum terbiasanya

dengan latar belakang rekan mahasiswa yang berasal dari kampus yang berbeda, menghadapi berbagai macam karakteristik siswa yang berbeda, padatnya jadwal pada saat pengimplementasian program kerja yang sudah direncanakan hingga berbagai situasi yang menghambat pada saat akan pengimplementasian.

Salah satu tantangan yang kami hadapi adalah ketika Rencana Aksi Kolaborasi sudah disetujui pihak sekolah dan akan diimplementasikan yaitu program kerja berupa pengadaan workshop pengenalan Microsoft Word pada siswa, kemudian kami merubah konsep yang awalnya sasaran program tertuju untuk siswa menjadi guru sebagai sasarannya, dimana kami menawarkan kembali untuk mengadakan workshop pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi seperti canva, wordwall dan lain sebagainya. Namun, disatu sisi sekolah menolak dikarenakan guru-guru disekolah tersebut sudah sering mengikuti pelatihan dan semacamnya sehingga pihak sekolah menawarkan untuk melaksanakan workshop pengenalan dan penggunaan AI kepada guru. Pihak sekolah meminta langsung pada dosen pembimbing lapangan untuk menjadi pemateri kegiatan workshop yang pada saat itu kebetulan sedang melakukan kunjungan kesekolah tempat penugasan.

Jadwal penugasan yang dipersingkat dan Padatnya jadwal kegiatan disekolah menyebabkan program tersebut belum terlaksana. Adapun solusi mengenai program yang belum terlaksana ini ibu Atiaturrahmaniah M. Pd selaku Koordinator Perguruan Tinggi Universitas Hamzanwadi menawarkan buku panduan online mengenai berbagai macam AI yang bisa dimanfaatkan oleh pihak sekolah dan pihak sekolah menyetujui hal tersebut. Dengan adanya Solusi yang ditawarkan oleh ibu koordinator cukup membantu mahasiswa untuk memenuhi permintaan sekolah tempat penugasan tersebut.

Simpulan

Pembelajaran literasi dan numerasi pada siswa SD sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan akademik dalam kehidupan sehari-hari. Literasi, yang mencakup kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi, memungkinkan siswa untuk harus berpikir kritis dan berkomunikasi dengan baik. Sementara itu, numerasi, yang melibatkan pemahaman dan mengaplikasikan konsep dasar matematika, membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar melalui pemahamannya terhadap konsep dasar pada matematika. Program Kampus Mengajar ikut andil dan berkontribusi dalam upaya meningkatkan literasi dan numerasi siswa di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya, khususnya di sekolah-sekolah yang membutuhkan perhatian lebih.

Daftar Pustaka

- Lailiyah, M., & Wathon, A. (2019). Pembelajaran Berbasis Pengalaman Nyata Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 155–173.
- Lessy, D. (2022). Peningkatan Kemampuan Numerasi Bagi Guru Mi Melalui Bimtek Tindak Lanjut Hasil Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i1.3323>
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Model Pembelajaran (Ctl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825–837.
- Resti, Y., Zulkarnain, Z., Astuti, A., & ... (2020). Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui

◆ Pelatihan Dalam Bentuk Tes Untuk Asesmen Kompetensi Minimum Bagi Guru Sdit Auladi *of Engineering and* ◆

Rufiana dkk. (2023). Penguatan Kompetensi Pedagogik Guru Madrasah Pada Kurikulum Merdeka: BIMTEK Pelatihan Tindak Lanjut Hasil AKMI Tingkat Madrasah. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).

Salvia, N. Z., Sabrina, F. P., & Maula, I. (2022). Analisis kemampuan literasi numerasi peserta didik ditinjau dari kecemasan matematika. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 3(1), 351–360.

Sutama, M. P., Patriana, W. D., Faiziyah, N., & Novitasari, M. (2022). *Desain pembelajaran berorientasi literasi numerasi sekolah dasar*. Muhammadiyah University Press.