

Kemampuan literasi dan numerasi dengan CODA

Rachmawati^{1*}

Pendidikan Matematika, Universitas Insan Budi Utomo

Article Info

Article history:

Received May 20, 2024

Accepted May 31, 2024

Published June 6, 2024

Keywords:

Literasi
Numerasi
CODA

ABSTRAK

Salah satu materi yang tepat untuk melatih kemampuan literasi dan numerasi matematika pada siswa SMP adalah sistem persamaan linier dua variabel atau SPLDV Selain itu, untuk menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan menggunakan permainan pada media CODA. Penelitian dan Pengembangan dilaksanakan di SMPN 2 DAU SATU ATAP. Subyek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Dau Satu Atap kelas VIII. Objek dalam penelitian dan pengembangan adalah media CODA. Instrumen adalah lembar validasi materi, lembar tes dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, validasi ahli dan tes. Prosedur pengembangan menggunakan model 3D yaitu *Define, Design dan Develop*. Berdasarkan hasil analisis penilaian media CODA materi SPLDV oleh validator diperoleh skala 3,6 dengan kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil angket respon siswa, penilaian media CODA pada materi SPLDV memenuhi kriteria praktis karena mendapat respon baik dari siswa yaitu 2,92. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mempunyai nilai praktis dan layak digunakan.



Penulis Korespondensi:

Rachmawati,
Pendidikan Matematika,
Universitas Insan Budi Utomo,
Jl Citandui 48 Kota Malang.
Email: *rachmawati@budiutomomalang.ac.id

1. PENGANTAR

Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peran bagi siswa untuk mengembangkan berpikir logis, rasional, kritis, dan sistematis agar siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu unsur utama dari keseluruhan mata pelajaran yang memiliki peran utama dalam Pendidikan [1]. Sehingga matematika begitu penting untuk diberikan kepada semua jenjang pendidikan. Namun pada kenyataannya matematika justru menjadi pelajaran yang kurang diminati karena dianggap merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam matematika. Guru dituntut memiliki kreativitas dan dapat menciptakan inovasi pembelajaran agar kualitas pendidikan meningkat.

Melalui Kurikulum Merdeka Belajar, guru diharapkan terpicu untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas, mempunyai berbagai macam metode dalam merancang suatu proses pembelajaran yang dapat menyesuaikan terhadap keadaan lingkungan di sekitarnya. Selain itu bagi siswa konsep ini bertujuan agar siswa dapat berpikir logis, kritis, serta dapat mendalami suatu hal yang dipelajarinya [2]. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, proses pembelajaran yang baik, sarana dan prasarana juga penting untuk mendukung proses pendidikan. Agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, guru harus menggunakan model, strategi, metode, pendekatan, teknik, media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dibutuhkan oleh guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan terhadap siswa di sekolah

Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar interaksi antara pendidik dan siswa dapat berlangsung secara tepat [3]. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan keinginan dan minat yang baru terhadap siswa selain itu, dapat meningkatkan keefektifan proses

pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran tersebut [4] Kebutuhan akan media pembelajaran menjadi hal yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran [5] Media pembelajaran merupakan keterpaduan metode pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu media pembelajaran karena media memiliki fungsi untuk mengatasi masalah rendahnya minat siswa dalam membaca buku. Saat ini banyak sekali media pembelajaran yang diciptakan, namun tidak semua media pembelajaran sesuai dengan pelajaran matematika. Sehingga diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar menjadi efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu cara agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan yaitu dengan menggunakan permainan sebagai sarana pembelajaran. Beberapa hal yang mendasari perlunya penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar, antara lain yaitu permainan mampu menghilangkan rasa bosan dan juga memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira [6]. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran CODA (*Communication Damage*)

Kemampuan literasi adalah kemampuan seseorang dalam merumuskan, mengimplementasikan, dan menginterpretasikan masalah matematika dalam berbagai konsep dengan menggunakan metode dan fakta sehingga memahami kegunaan matematika di kehidupan sehari-hari [7] Secara umum literasi adalah kemampuan dalam membaca, menulis, berbicara, dan penggunaan bahasa. Literasi juga dapat dikaitkan dengan matematika [8]. Literasi matematika merupakan kemampuan siswa untuk merumuskan, menerapkan dan menafsirkan matematika dalam bentuk konteks yang meliputi penalaran matematis dan penggunaan fakta, prinsip, konsep dan prosedural untuk mendeskripsikan suatu kejadian [9]. Akan tetapi literasi matematika tidak hanya melibatkan penggunaan prosedur-prosedur, tetapi menuntut dasar pengetahuan dan kemampuan serta rasa percaya diri untuk meimplementasikan pengetahuannya dalam kehidupann sehari-hari [10]. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa masalah merupakan hal yang sangat penting di dalam matematika. Sehingga siswa dituntut untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sehari-hari dengan kemampuan berpikir logis, kritis dan sistematis. Kemampuan matematika tersebut yang disebut dengan kemampuan literasi matematika.

Selain kemampuan literasi matematika siswa juga dituntut dapat menguasai kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi adalah kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh siswa, karena kemampuan tersebut sangat berkaitan dengan pemecahan masalah matematika di kehidupan nyata [11]. Secara singkat kemampuan numerasi disebut sebagai kemampuan dalam memahami dan menggunakan matematika pada berbagai konteks dengan tujuan untuk dapat menyelesaikan masalah dan mampu menjelaskan suatu informasi kepada orang lain menggunakan matematika.

Kemampuan numerasi adalah kemampuan menerapkan konsep bilangan, keterampilan operasi hitung dan kemampuan menjelaskan suatu informasi yang terdapat disekitar kita. indikator kemampuan numerasi [11] yaitu (1) menggunakan berbagai ragam angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, (2) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, table, bagan, diagram dll) (3) menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Kemampuan literasi dan numerasi menjadi hal penting untuk mengakses program pendidikan yang lebih luas. Karena hal tersebut dapat digunakan banyak aspek dalam kehidupan sehari-hari. Namun ternyata masih banyak siswa yang belum memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang baik [12]

Salah satu materi yang tepat untuk melatih kemampuan literasi dan numerasi matematika pada siswa SMP yaitu sistem persamaan linear dua variabel atau SPLDV dengan media atau alat bantu agar lebih komunikatif dan menarik. Materi tersebut memiliki soal yang menuntut siswa untuk menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel bagan, diagram, gambar, dll), menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Selain itu, agar pembelajaran menarik dan menyenangkan maka pembelajaran menggunakan media CODA (*Communication Damage*) dengan bermain.

CODA merupakan salah satu bentuk permainan dengan media kartu yang mana kartu tersebut berisi soal yang harus diselesaikan secara berkelompok. Dengan bermain secara berkelompok, siswa belajar bekerja sama, bergaul dan dapat belajar memahami teman sepermainan, belajar mengikuti peraturan dan berusaha memahaminya. Bentuk dari permainan CODA ini berupa soal cerita sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan dilaksanakan di SMPN 2 DAU SATU ATAP. Subjek yang terkait dalam penelitian ini adalah Validator dan Siswa kelas VIII SMPN 2 Dau Satu Atap kelas VIII. Objek yang diuji coba pada penelitian dan pengembangan adalah media CODA. Instrumen utama yaitu peneliti merencanakan observasi. Instrumen pendukung penelitian ini yaitu lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar tes dan angket respon siswa. Teknik Pengumpulan data antara lain melalui observasi, angket, validasi ahli, dan tes

Prosedur dalam pengembangan media mengikuti modifikasi model 3D yaitu *Define, Design, dan Develop*. Tahap define bertujuan untuk menganalisis kebutuhan instruksional. Analisis dilakukan dengan menentukan tujuan untuk bahan instruksional. Tahap difine meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep.

Tahap Design ini merupakan tahapan merancang perangkat pembelajaran berupa media CODA. Pada tahap ini terdapat 4 langkah, yaitu 1) Penyusunan Standar Tes; 2) Pemilihan Media; 3) Pemilihan Format; dan 4) Rancangan Awal.

Tahap Development ini bertujuan untuk memodifikasi prototipe instrument media CODA. Hasil pengembangan rancangan awal harus dimodifikasi sebelum dijadikan desain final yang efektif. Pada tahap development terdapat langkah-langkah sebagai berikut: 1. Validasi Ahli Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh validator yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi memungkinkan mendapatkan umpan balik dari ahli media dan ahli materi berupa perbaikan media (revisi). Media yang dikembangkan telah divalidasi, maka media pembelajaran siap diuji coba. Pada tahap ini peneliti menggunakan produk dan angket sebagai penilaian yang akan diberikan kepada para ahli. 2. Uji Coba Pengembangan Setelah media yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba terhadap siswa kelas VIII SMPN 2 DAU SATU ATAP. Pengumpulan data pada uji coba ini dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa dan soal berupa pretest dan posttest untuk melihat keefektifan media CODA

Analisis data digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang berasal dari hasil angket validasi ahli, hasil angket respon siswa, dan tes kemampuan literasi dan kemampuan numerasi siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membuat suatu produk berupa media pembelajaran yaitu media CODA. Pengembangan yang dilakukan menggunakan model 4-D (Four-D Models) yang terdapat 4 tahap yaitu define, design, develop, dan disseminate. Tetapi model pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap development.

Tahap Define merupakan tahap awal dalam pengembangan CODA pada materi SPLDV dengan kemampuan literasi dan numerasi. Pada tahap ini dilakukan dengan beberapa kegiatan yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas dan analisis konsep.

Analisis Awal-Akhir. Peneliti telah melakukan observasi langsung kegiatan belajar siswa dan juga wawancara kepada guru yang bersangkutan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMPN 2 Dau Satu Atap bahwa kemampuan literasi dan kemampuan numerasi siswa masih terbilang rendah. Sebagian besar siswa kurang tertarik untuk belajar matematika karena pembelajaran yang terbilang sulit untuk dipelajari. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor diantaranya a) Terdapat banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran, b) Kurangnya antusias dan semangat siswa dalam pembelajaran matematika, c) Siswa malu untuk bertanya ketika tidak paham dengan materi yang diajarkan, d) Beberapa siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru, e) Siswa kurang berminat dalam membaca dan mencatat dan f) Ada siswa yang tidak membawa buku catatan. Kemudian pada tahap wawancara kepada guru mata pelajaran matematika diperoleh keterangan bahwa pembelajaran masih berpusat pada buku ajar sehingga media menggunakan media dan permainan sangat minim. Hal lainnya yaitu keterbatasan proyektor yang tersedia di sekolah hanya ada 1 (satu) sehingga untuk menggunakan proyektor harus bergantian. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa. Berdasarkan hasil observasi, karakteristik siswa kelas VIII memiliki respon yang pasif dan kurang antusias dalam pembelajaran karena pembelajaran hanya menggunakan buku ajar. Hal tersebut memerlukan media pendukung agar siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran, seperti media kartu menggunakan permainan. Berdasarkan analisis ini bisa diketahui kemampuan literasi dan numerasi yang dicapai siswa kelas VIII SMPN 2 Dau Satu Atap, sehingga dalam pengembangan media tersebut dapat disesuaikan dengan kemampuan dan tingkatan siswa. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru matematika SMPN 2 Dau Satu Atap kurikulum yang digunakan mengacu pada kurikulum 2013. Pada analisis tugas, peneliti menggunakan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dengan mengacu pada kurikulum 2013.

Pada analisis konsep peneliti menganalisis materi pelajaran kelas VIII SMPN 2 Dau Satu Atap. Pemilihan materi menyesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, serta menyesuaikan indikator kompetensi agar pembelajaran sesuai dan relevan. Indikator kompetensi SPLDV, yaitu 1) Mengidentifikasi persamaan linear dua variabel, 2) Membuat persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan, 3) Membuat system persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan, dan 4) Membuat model matematika dan menentukan penyelesaian system persamaan linear dua variabel dengan metode eliminasi dan substitusi.

Beberapa bahan yang perlu dipersiapkan dalam permainan CODA yaitu kartu soal (setiap satu kartu berisi satu soal), peluit, stopwatch, papan tulis, spidol, kertas. Cara bermain CODA yaitu 1) siswa dibagi menjadi 3-5 kelompok. 2) Setiap kelompok diminta berbaris memanjang ke belakang membelakangi papan tulis. 3) Peneliti menyiapkan soal yang sudah dibuat di kartu soal yang diberikan kepada siswa. 4) Peneliti meniup peluit pertanda siswa yang berada pada barisan terakhir diminta berbalik badan dan membaca serta mengingat soal yang ada di kartu soal. Siswa diberi waktu selama 2 menit. 5) Setelah waktu untuk membaca dan mengingat

soal habis, peneliti meniupkan peluit kembali pertanda siswa yang berada pada barisan terakhir tersebut harus berbalik badan kembali dan kartu soal dikumpulkan kembali. 6) Siswa tersebut lalu membisikkan soal tersebut ke siswa yang berada di depannya. 7) Lakukan langkah “g” sampai urutan siswa yang berada paling depan secara bergiliran. 8) Siswa paling depan berlari ke tempat lembar jawaban yang telah disediakan di depan kelas untuk menuliskan jawaban dari soal yang siswa dengar. 9) Peneliti memberi batasan waktu selama 5 menit. Setelah itu pendidik meniup peluit tanda permainan berakhir. 10) Lakukan 5-10 menit ini hingga semua soal terjawab. k. Setelah permainan selesai, selanjutnya peneliti dan siswa bersama-sama memeriksa jawaban dari tiap kelompok yang telah dituliskan di lembar jawaban. 11) Jawaban yang benar akan diberi nilai atau poin. 12) Kelompok dengan jumlah poin tertinggi adalah pemenangnya dan akan mendapatkan reward.

Pada tahap design peneliti melakukan perancangan media CODA yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merancang instrumen serta media CODA dalam bentuk kartu dengan beberapa langkah sebagai berikut. a. Penyusunan Instrumen Peneliti menyusun instrumen tes yang akan menjadi tolak ukur terhadap media pembelajaran CODA. Hasil instrumen yang telah disusun berupa penilaian dengan menggunakan angket kuesioner. Terdapat 3 (tiga) jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen pertama yaitu lembar validasi ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk menilai kevalidan media CODA. Instrumen kedua berupa lembar angket respon siswa yang bertujuan untuk menilai kepraktisan media CODA. Instrumen ketiga berupa soal test untuk mengukur hasil tes siswa yang bertujuan untuk menilai keefektifan media CODA. b. Pemilihan Media Berdasarkan hasil tahap analisis, produk yang akan dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Perancangan produk dikembangkan menggunakan aplikasi canva untuk mendesign media CODA yang berupa kartu menggunakan kertas Art Paper 310.

Tahap development bertujuan untuk mewujudkan apa yang telah dirancang pada tahap design. Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk dengan validasi produk dan uji coba lapangan. Setelah produk dianggap layak oleh para ahli, maka selanjutnya dilakukan tahap uji coba lapangan. Sebelum produk di uji cobakan kepada siswa, produk terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli. Pada tahap validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang dihasilkan. Penilaian produk divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3,3 dan hasil validator ahli media mendapatkan skor rata-rata 3,4. Selanjutnya media direvisi kembali dan diuji ulang. Perolehan skor rata-rata untuk validator materi sebesar 2,9 dan ahli media sebesar 3,8 sehingga produk memperoleh kriteria Valid dan layak digunakan.

Terdapat 2 tahapan uji coba pengembangan yaitu uji coba sebelum pemakaian Media dan ujicoba setelah pemakaian Media. Uji coba produk dan pemakaian media dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media CODA yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan kemampuan numerasi siswa. Sebelum media diujicobakan, peneliti memberikan pre-test berisi 2 soal uraian untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi dan numerasi siswa mengenai materi SPLDV. Pelaksanaan pre-test dilaksanakan di kelas VIII SMPN 2 Dau Satu Atap yang diikuti oleh 20 siswa. Sesuai dengan waktu yang diberikan, siswa mengumpulkan lembar pre-test yang kemudian dinilai oleh peneliti. Dari hasil pre-test yang diikuti 17 siswa terdapat 11 yang tidak tuntas. Setelah pelaksanaan pre-test, media akan diujicobakan pada hari Sabtu, 27 Mei 2023. Uji coba dilakukan di kelas VIII SMPN 2 Dau Satu Atap. Pada pelaksanaan ujicoba, peneliti melibatkan 20 siswa. Siswa diberikan arahan untuk membentuk kelompok yang sudah ditentukan oleh peneliti. Kemudian setiap kelompok membentuk barisan sesuai dengan kelompok masing-masing. Setiap kelompok melakukan tahapan sesuai dengan aturan permainan yang sudah dibuat di media CODA. Pada uji coba ini, peneliti juga memberikan lembar angket respon siswa untuk menilai media yang dilihat dari aspek materi media, ketertarikan media, dan bahasa media. penilaian hasil angket respon siswa dengan aspek materi media, ketertarikan media, dan bahasa diperoleh skor rata-rata 2,92 dengan kriteria baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai pembelajaran matematika menggunakan media CODA

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Pengembangan CODA pada materi SPLDV dengan kemampuan literasi dan numerasi dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMPN 2 Dau Satu Atap telah berhasil dikembangkan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan penelitian menggunakan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D
- b. Berdasarkan hasil analisis penilaian media CODA pada materi SPLDV oleh validator diperoleh skala 3,6 dengan kriteria valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan bernilai valid dan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran matematika.
- c. Berdasarkan hasil angket respon siswa penilaian media CODA pada materi SPLDV memenuhi kriteria praktis karena mendapatkan respon baik dari siswa yaitu 2,92. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan bernilai praktis dan layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

-
- [1] Situmorang, A. S., & Naibaho, T. (2020). Etnomatematika pada Pembelajaran Matematika Tingkat SD. Prosiding Webinar Ethnomatematics Magister Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Hkbp Nommensen, 2020, 51–57.
- [2] Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- [3] Netriwati, & Lena, mai S. (2022). Media Pembelajaran Matematika SMP. May, 340. https://www.researchgate.net/profile/NetriwatiNetriwati/publication/332935226_MEDIA_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_IKA/links/5cd29c97a6fdccc9dd93ac5c/MEDIA-PEMBELAJARANMATEMATIKA.pdf
- [4] Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2(1), 17–26
- [5] Dimiyati A, M., Suwardiyanto, D., Yulindoko, H., & Arief W, V. (2018). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (on Line) Bagi Guru Dan Siswa Di Smk Nu Rogojampi. *J-Dinamika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v2i2.565>
- [6] Arifin Ahmad. 2017. “Penerapan Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV a sd NegeriI 01 Metro pusat”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 9 No.2
- [7] Rezky, M., Hidayanto, E., & Parta, I. N. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Konteks Sosial Budaya Pada Topik Geometri Jenjang Smp. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1548. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4879>
- [8] Maulidina, Ana Puspita dan Sri Hartatik. Profil kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. Vol.3. No.2.
- [9] Putri, E. S., Yusmin, E., & Nursangaji, A. (2021). Analisis Literasi Numerasi Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel Dikaji Dari Kecerdasan Emosional. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 2(2), 174. <https://doi.org/10.26418/ja.v2i2.51508>
- [10] Muzaki, A., & Masjudin, M. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 493–502. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.557>
- [11] Winata, A., Widiyanti, I. S. R., & Sri Cacik. (2021). Analisis Kemampuan Numerasi dalam Pengembangan Soal Asesmen Kemampuan Minimal pada Siswa Kelas XI SMA untuk Menyelesaikan Permasalahan Science. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 498–508. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1090>
- [12] Wulan, E. P. S., & Samosir, S. E. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan IV Di SMP Swasta Darma Medan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12085–12090. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10377>

