



PENINGKATAN LITERASI NUMERASI SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI METODE GASING: BELAJAR MATEMATIKA DENGAN FUN DAN INTERAKTIF (SD NEGERI 4 PAREPARE)

Improving Numeracy Literacy of Elementary School Students Through the Gasing Method: Learning Mathematics in A Fun and Interactive Way (SD Negeri 4 Parepare)

Aprizal Resky¹, Muhammad Rifki Nisardi^{2*}, Zaitun¹, Kusnaeni³, Hartina Husain¹, Andi Oxy Raihan M.R¹, Dwicky Herlambang⁴, Dewi Citra Ramadhani¹

¹Prodi Sains Data Institut Teknologi B.J. Habibie, ²Prodi Teknik Metalurgi Institut Teknologi B.J. Habibie, ³Prodi Teknik Sistem Energi Institut Teknologi B.J. Habibie, ⁴Prodi Sistem Informasi Institut Teknologi B.J. Habibie.

Jl. Balai Kota No. 1 Kota Parepare, Sulawesi Selatan, Indonesia

*Alamat Korespondensi: muhammadrifkinisardi@ith.ac.id

(Tanggal Submission: 18 Juli 2025, Tanggal Accepted : 28 Desember 2025)



Kata Kunci :

*Literasi
Numerasi,
Matematika
Sekolah Dasar,
Metode
GASING*

Abstrak :

Rendahnya literasi numerasi siswa sekolah dasar di Indonesia menjadi tantangan penting dalam pembelajaran matematika, tercermin dari hasil PISA 2018. Kesenjangan ini diperparah oleh metode pembelajaran konvensional yang minim media konkret dan kurang interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami konsep dasar. Kecemasan matematika turut memperburuk motivasi dan capaian belajar. Diperlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif untuk meningkatkan pemahaman konsep numerasi siswa secara efektif dan berkelanjutan. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan literasi numerasi siswa kelas 4 SD Negeri 4 Parepare melalui penerapan metode GASING yang interaktif, menyenangkan, dan mudah diterapkan guru di kelas. Program dilaksanakan dalam tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan melibatkan 40 siswa kelas 4. Aktivitas berupa permainan Lari Balon, Matematika Berantai, dan Teka-teki Silang meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan kerja sama tim siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung dan pemahaman konsep matematika dasar. Kelompok Kartini meraih nilai tertinggi dengan total 247 poin. Umpan balik guru dan siswa menyatakan metode GASING menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, mengurangi kecemasan matematika, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Metode GASING efektif meningkatkan literasi numerasi siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan layak diimplementasikan di sekolah dasar lain.

Key word :	Abstract :
<i>Numeracy Literacy, Elementary Mathematics, GASING Method</i>	<p>The low level of numeracy literacy among elementary school students in Indonesia poses a significant challenge in mathematics education, as reflected in the 2018 PISA results. This gap is exacerbated by conventional teaching methods that lack concrete media and interactive approaches, making it difficult for students to grasp fundamental concepts. Mathematics anxiety further undermines students' motivation and learning outcomes. An enjoyable and communicative learning approach is therefore needed to enhance students' understanding of numeracy concepts effectively and sustainably. This activity aimed to improve the numeracy literacy of fourth-grade students at SD Negeri 4 Parepare through the implementation of the interactive and engaging GASING method, which is easily applicable by teachers in the classroom. The program was carried out in three stages—preparation, implementation, and evaluation—involving 40 fourth-grade students. Activities such as Lari Balon (Balloon Run), Matematika Berantai (Chain Mathematics), and Mathematical Crosswords enhanced students' motivation, concentration, and teamwork. Evaluation results indicated improved arithmetic skills and understanding of basic mathematical concepts. The Kartini group achieved the highest score with a total of 247 points. Feedback from teachers and students highlighted that the GASING method made learning more enjoyable, reduced mathematics anxiety, and encouraged active student participation. The GASING method proved effective in improving students' numeracy literacy through a game-based, enjoyable learning approach and is suitable for implementation in other elementary schools.</p>

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Resky, A., Nisardi, M. R., Zaitun, Kusnaeni, Husain, H., Raihan A. O. M. R., Herlambang, D., & Ramadhani, D. C. (2025). Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Gasing: Belajar Matematika dengan Fun dan Interaktif (SD Negeri 4 Parepare). *Jurnal Abdi Insani*, 12(12), 7023--7030. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i12.2732>

PENDAHULUAN

Literasi numerasi merupakan salah satu kompetensi fundamental yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar sebagai bekal dalam menghadapi tantangan pembelajaran di jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Ananda, 2018). Keterampilan ini tidak hanya penting dalam pembelajaran matematika, tetapi juga menjadi fondasi bagi pemahaman konsep-konsep lain dalam bidang sains, ekonomi, dan kehidupan sehari-hari (Ginjar, 2019; Hakim & Windayana, 2016; Setiawan, 2020). Namun demikian, kemampuan literasi numerasi siswa Indonesia secara umum masih menunjukkan hasil yang memprihatinkan. Hal ini tercermin dari hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat 73 dari 78 negara dalam literasi matematika (Pusat Penelitian Kebijakan Kemendikbudristek, 2021). Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia belum mencapai kompetensi numerasi minimum yang diperlukan.

Kondisi rendahnya literasi numerasi juga diperparah dengan adanya kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika seperti operasi bilangan, pecahan, dan pemecahan masalah. Kesulitan ini diperparah oleh kecenderungan siswa untuk menghafal rumus tanpa pemahaman konsep yang mendalam, sehingga mereka mengalami hambatan saat dihadapkan pada soal-soal yang berbeda dari contoh yang biasa diberikan oleh guru (Arifin, 2020). Salah satu penyebab utama dari rendahnya literasi numerasi di sekolah ini adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran matematika di kelas umumnya didominasi oleh pendekatan ceramah dan latihan soal tanpa adanya eksplorasi konsep melalui alat peraga, permainan edukatif,

atau media pembelajaran interaktif (Fauzia, 2018; Indarwati *et al.*, 2014). Minimnya penerapan metode visual dan konkret dalam pembelajaran menyebabkan siswa sulit membangun pemahaman matematis yang bermakna (Adhalia *et al.*, 2024). Selain itu, kurangnya integrasi teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran turut menjadi faktor penghambat dalam peningkatan literasi numerasi siswa (Amreta *et al.*, 2023; Andika *et al.*, 2024; Feriyanti *et al.*, 2019).

Aspek psikologis juga menjadi faktor yang tidak dapat diabaikan dalam analisis permasalahan ini. Fenomena kecemasan matematika (*mathematics anxiety*) mulai banyak dialami oleh siswa sekolah dasar. Kecemasan ini membuat siswa merasa takut salah, ragu-ragu dalam menjawab soal, serta kehilangan motivasi belajar matematika (Eismawati *et al.*, 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecemasan matematika memiliki dampak negatif terhadap capaian belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran daring yang menuntut siswa untuk lebih mandiri dalam memahami materi (Omika, 2022).

Berkaitan dengan kondisi tersebut, diperlukan sebuah intervensi yang tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep numerasi siswa, tetapi juga dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi tingkat kecemasan siswa terhadap matematika. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif untuk tujuan ini adalah metode GASING (Gampang, Asyik, dan Menyenangkan). Metode ini menekankan pembelajaran matematika melalui aktivitas konkret, visual, dan interaktif dengan melibatkan permainan, simulasi, dan penggunaan alat peraga sederhana. Implementasi metode GASING telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam bidang matematika pada berbagai jenjang pendidikan dasar (Afifasani *et al.*, 2025; Wijayanti & Yanto, 2023).

Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi numerasi siswa, khususnya pada siswa kelas 4 SD Negeri 4 Parepare melalui penerapan metode GASING. Dengan pendekatan yang lebih komunikatif dan berbasis pengalaman langsung, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep-konsep matematika dasar tanpa merasa tertekan. Selain itu, pengenalan metode GASING ini diharapkan dapat menjadi model alternatif pembelajaran matematika yang dapat direplikasi oleh guru-guru di sekolah lain.

Secara keseluruhan, urgensi pelaksanaan program ini didasarkan pada kebutuhan nyata siswa dalam meningkatkan kemampuan numerasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar. Dengan intervensi yang tepat, diharapkan hasil program ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar jangka pendek, tetapi juga mampu menumbuhkan minat dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi mata pelajaran matematika secara berkelanjutan.

METODE KEGIATAN

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Parepare pada tanggal 15 Mei 2025. Program pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis dalam beberapa tahapan utama untuk memastikan efektivitas implementasi metode GASING dalam meningkatkan literasi numerasi siswa kelas 4 yang berjumlah sekitar 40 siswa di SD Negeri 4 Parepare. Setiap tahapan dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata mitra serta memperhatikan karakteristik peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan ini. Adapun rangkaian tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

1. Tahap Persiapan

Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan koordinasi intensif dengan pihak sekolah. Tim pengabdian mengadakan pertemuan awal bersama kepala sekolah dan guru kelas 4 untuk menyampaikan tujuan, manfaat, serta rencana teknis pelaksanaan program. Dalam sesi ini juga dibahas mengenai jadwal kegiatan, keterlibatan guru, serta peran aktif siswa dalam setiap rangkaian kegiatan. Persetujuan dan dukungan dari pihak sekolah menjadi komponen penting guna memastikan kelancaran pelaksanaan program.

Selanjutnya, dilakukan identifikasi tingkat literasi numerasi siswa melalui pelaksanaan pre-test. Tes awal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap konsep dasar matematika seperti operasi bilangan, pecahan, dan pemecahan masalah. Hasil pre-test menjadi dasar penting dalam perumusan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, data ini juga digunakan sebagai acuan untuk membandingkan capaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi.

Tahapan persiapan ditutup dengan penyusunan materi pembelajaran. Tim menyusun perangkat ajar yang mencakup teori dasar matematika, strategi pengajaran berbasis metode GASING, serta contoh-contoh permainan edukatif yang relevan. Permainan yang disiapkan antara lain pencacahan berantai dan estafet matematika, yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, berbagai alat peraga dan media pembelajaran visual juga disiapkan untuk memperkuat pemahaman konsep matematika siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan berikutnya adalah pelaksanaan program di lingkungan sekolah. Kegiatan diawali dengan sesi pengenalan program (*brainstorming*) kepada seluruh *stakeholder* sekolah, termasuk guru, dan siswa. Dalam sesi ini, tim pengabdian memperkenalkan manfaat program serta metode yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran matematika. Upaya ini bertujuan untuk membangun motivasi siswa sekaligus meningkatkan antusiasme mereka terhadap kegiatan yang akan berlangsung. Pengenalan awal ini juga disertai dengan demonstrasi singkat permainan berbasis numerasi untuk menarik minat siswa.

Implementasi metode GASING dilakukan dalam beberapa sesi pembelajaran yang melibatkan berbagai aktivitas interaktif. Salah satu kegiatan utama adalah permainan pencacahan berantai, di mana siswa diajak untuk melakukan perhitungan bilangan secara berantai dalam kelompok. Setiap siswa diberikan giliran untuk menyebutkan hasil hitungan secara cepat dan tepat. Bagi siswa yang salah menjawab atau terlambat merespons, diberikan tantangan ringan sebelum kembali bergabung dalam permainan. Strategi ini bertujuan untuk melatih kemampuan berhitung mental, konsentrasi, serta ketepatan siswa dalam menyelesaikan soal numerasi.

Selain itu, siswa juga dilibatkan dalam permainan estafet matematika. Dalam permainan ini, siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberi serangkaian soal matematika yang harus diselesaikan secara berantai oleh setiap anggota kelompok. Setiap siswa hanya diperbolehkan menyelesaikan satu langkah perhitungan, kemudian menyerahkan hasilnya kepada anggota berikutnya hingga soal selesai dikerjakan. Permainan ini tidak hanya melatih kemampuan berhitung, tetapi juga meningkatkan kerja sama tim, kecepatan berpikir, serta ketelitian siswa dalam menyelesaikan soal matematika.

Selama proses implementasi, penggunaan alat peraga matematika menjadi bagian integral dari kegiatan. Media pembelajaran visual seperti balon operasi, bola-bola angka, dan papan peraga digunakan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan aplikatif.

3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Tahap akhir dari program ini adalah pendampingan dan evaluasi. Tim pengabdian mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru terkait pelaksanaan program. *Feedback* ini mencakup persepsi siswa terhadap pengalaman belajar, kendala yang dihadapi selama kegiatan, serta saran untuk perbaikan program di masa mendatang. *Feedbeack* yang dikumpulkan berupa wawancara singkat serta observasi secara langsung. Dengan pendekatan evaluasi berbasis data dan refleksi dari peserta, diharapkan program ini tidak hanya memberikan dampak positif dalam jangka pendek, tetapi juga dapat menjadi model pembelajaran numerasi yang berkelanjutan dan dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik serupa.

Selain itu tim pengabdian melakukan rapat Evaluasi. Pada rapat evaluasi, tim mendiskusikan hal-hal yang menjadi kendala pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian. Hal-hal tersebut kemudian dicatat dan diberikan solusi pada setiap masalahnya. Kemudian tahap terakhir adalah menyusun Laporan Kegiatan dimana pada tahap akhir pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat akan disusun laporan mengenai kegiatan pengabdian masyarakat dan akan dilaporkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dimulai dari tahap persiapan, dalam pelaksanaannya program berjalan dengan baik dan mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah. Koordinasi intensif yang dilakukan melalui pertemuan awal dengan kepala sekolah dan guru kelas menghasilkan kesepahaman yang baik mengenai tujuan kegiatan, manfaat, serta rencana teknis pelaksanaan. Dalam pertemuan ini juga dibahas secara rinci jadwal kegiatan, keterlibatan guru, dan peran aktif siswa dalam setiap tahapan. Dukungan dari pihak sekolah memberikan kelancaran pelaksanaan program. Sebelum kegiatan inti dimulai, dilakukan *pre-test* kemampuan numerasi kepada siswa kelas 4 untuk mengukur kemampuan awal mereka dengan metode evaluasi langsung. Hasil tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cukup memahami operasi bilangan sederhana, namun ternyata beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam materi pecahan bilangan dan pemecahan masalah. Temuan ini menjadi dasar penyusunan perangkat ajar yang relevan dengan kebutuhan siswa, yang meliputi teori dasar matematika, strategi pengajaran berbasis metode GASING, serta berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk mempermudah pemahaman konsep.

Dalam pelaksanaan program menunjukkan respons yang sangat positif dari guru maupun siswa. Kegiatan diawali dengan sesi pengenalan program atau *brainstorming* yang berhasil meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa. Dalam sesi ini, tim memperkenalkan manfaat program

serta metode yang akan digunakan, sekaligus menampilkan demonstrasi singkat permainan numerasi yang berhasil menarik perhatian siswa. Sebelum masuk pada kegiatan utama, siswa dibagi menjadi 4 kelompok serta kelompok tersebut berjumlah masing-masing 10 siswa dan menariknya adalah setiap kelompok diberi nama kelompok dengan menggunakan nama-nama pahlawan nasional yaitu kelompok pertama diberi nama Kelompok Kartini, Kelompok kedua diberi nama Kelompok Pangeran Diponegoro, Kelompok ketiga diberi nama Kelompok Sudirman, dan Kelompok keempat diberi nama Kelompok Pattimura. Pada tahap implementasi, metode GASING diaplikasikan melalui berbagai aktivitas interaktif. Dokumentasi dari kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan melalui 3 jenis permainan berbeda yaitu pertama Lari Balon, permainan yang menggabungkan aktivitas fisik dan kecermatan menghitung dengan menjawab soal yang keluar dari hasil balon pecah, kedua Matematika Berantai, di mana siswa menyambung jawaban secara berurutan berdasarkan soal yang diberikan, dan ketiga teka-teki Silang Matematika, yang menantang siswa untuk menyelesaikan soal operasi bilangan bulat dalam bentuk teka-teki silang. Hasil yang diperoleh dari setiap kelompok siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perolehan poin tiap kelompok

Kelompok	Lari Balon	Matematika Berantai	Teka-teki Silang	Total Nilai	Juara
Kartini	79	80	88	247	1
Pangeran Diponegoro	82	71	83	236	3
Sudirman	77	75	81	233	4
Patimura	78	82	85	245	2

Salah satu kegiatan yang paling diminati siswa adalah permainan pencacahan berantai, di mana mereka dilatih untuk berhitung cepat dan tepat secara bergantian dalam kelompok. Aktivitas ini mampu melatih konsentrasi, keberanian, dan kecepatan berpikir siswa. Bagi siswa yang salah menjawab atau lambat merespons, diberikan tantangan ringan untuk menjaga semangat kompetisi dan suasana belajar yang menyenangkan.

Selain pencacahan berantai, permainan estafet matematika juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi numerasi. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan harus menyelesaikan soal matematika secara berantai, di mana setiap anggota kelompok hanya boleh menyelesaikan satu langkah perhitungan sebelum menyerahkan hasilnya ke anggota berikutnya. Permainan ini tidak hanya melatih kemampuan berhitung dan ketelitian, tetapi juga memperkuat kerja sama tim, rasa tanggung jawab, dan kemampuan mengatur strategi dalam kelompok. Selama proses implementasi, alat peraga dan media visual seperti balon operasi, bola-bola angka, dan papan peraga digunakan secara aktif. Kehadiran media konkret ini terbukti membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan aplikatif.

Hingga pada pelaksanaan pendampingan dan evaluasi tim memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas program. Umpan balik yang diperoleh dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Guru-guru juga mengakui bahwa metode GASING dan permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk diterapkan di kelas. Salah satu Guru yang merupakan Wali kelas di SD Negeri 4 Parepare, Murniati, S.Pd, mengungkapkan bahwa metode yang diterapkan sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran matematika secara lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Para siswa pun tampak antusias dan aktif mengikuti seluruh rangkaian permainan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat dengan metode GASING melalui permainan numerasi di kelas 4 SD Negeri 4 Kota Parepare terlaksana dengan baik melalui tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, serta pendampingan dan evaluasi. Siswa dibagi menjadi empat kelompok kecil dan mengikuti tiga jenis permainan Lari Balon, Matematika Berantai, dan Teka-teki Silang dengan sistem penilaian. Hasilnya, kelompok Kartini meraih juara pertama, disusul Patimura, Pangeran Diponegoro, dan Sudirman. Evaluasi menunjukkan peningkatan literasi numerasi siswa dalam kecepatan berhitung, konsentrasi, kerja sama tim, dan pemahaman konsep matematika. Dukungan sekolah dan keterlibatan guru turut menjadi kunci keberhasilan, sementara metode interaktif berbasis permainan terbukti efektif dan layak diterapkan di sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhalia H, N. F., Zaitun, Z., Nisardi, M. R., Resky, A., Kusnaeni, K., Husain, H., & Tungga, R. A. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Geogebra untuk Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bagi Guru SMA di Kota Parepare. *Jurnal Abdi Insani*, 11(1), 608–615. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i1.1299>
- Afifasani, I., Fadjar, D. N. M., Misriandi, M., & Hadi, M. S. (2025). Peningkatan Kemampuan Berhitung Peserta Didik dengan Metode GASING (Gampang, Asyik, dan Menyenangkan) di Pasar Bersama RT 001 RW 005 Kota Sorong, Papua Barat Daya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.3268>
- Amreta, M. Y., Rofi'ah, F. Z., & Markhamah, A. L. L. (2023). Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 199–209. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.990>
- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan *Realistics Mathematics Education* (RME) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 125–133. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.39>
- Andika, R., Ningsih, N. A., & Maesaroh, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2.
- Arifin, M. F. (2020). Kesulitan Belajar Siswa dan Penanganannya Pada Pembelajaran Matematika SD/MI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 989–1000. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.181>
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika* :

- Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2).
<https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.694>
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5338>
- Feriyanti, N., Kadumerak, S. N., & Km, J. R. S. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Siswa SD.
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. 13(01).
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan *Problem Based Learning* Untuk Siswa Kelas V SD *Satya Widya*, 30(1), 17. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i1.p17-27>
- Omika, H. A. (2022). The Effect of Math Anxiety on Boarding School Students' Mathematics Learning Outcomes during Online Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 55(3), 492–500.
<https://doi.org/10.23887/jpp.v55i3.46266>
- Pusat Penelitian Kebijakan Kemendikbudristek. (2021). Risalah Kebijakan Nomor 3, April 2021: Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018. https://pskp.kemendikdasmen.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/kebijakan/preview/Risalah_Kebijakan_Puslitjak_No__3,_April_2021_Analisis_Hasil_PISA_2018.pdf
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 12–21. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21>
- Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>