

## Peningkatan numerasi pada anak berbasis petualangan angka ajaib

Fitri Puji Rahmawati, Yulia Maftuhah Hidayati, Anatri Desstyia, Muhamad Taufik Hidayat, Choirun Nisa, Muhammad Misbahqul Umam

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Korespondensi (e-mail: [A510220162@student.ums.ac.id](mailto:A510220162@student.ums.ac.id))

### Abstract

Numeracy literacy is an understanding that includes numbers, mathematical operations, and the use of mathematical concepts to solve problems through reasoning skills. In several KKN (Real Work Lecture) programs, we want to implement a numeracy literacy program for elementary school children in grade 6 in Ngrombo Hamlet. This program is given to elementary school children, specifically those in grade 6, totaling 12 people. The method used for this community service activity includes activity preparation, activity implementation, and activity evaluation. Through several methods of this activity, we have obtained quite satisfactory results, from initially children having difficulty completing daily tasks, especially mathematics subjects, to become more understanding in calculating and reasoning on every problem regarding mathematics. The Magic Number Adventure is a game prop we provide; through this adventure-based game, we teach the concept of fractions through fun interactions. The game-based learning method has proven effective because children are more interested and can learn in a fun way.

Keywords: Numeracy Literacy, Elementary School Children, Magic Number Adventure, Game Based Learning

### Abstrak

Literasi numerasi merupakan pemahaman yang mencakup angka, operasi matematika, dan penggunaan konsep matematis untuk memecahkan masalah lewat keterampilan bernalar. Pada beberapa program KKN (Kuliah Kerja Nyata) ini kami ingin melaksanakan program literasi numerasi yang diberikan kepada anak-anak sekolah dasar kelas 6 yang ada di Dusun Ngrombo. Program ini diberikan kepada anak-anak sekolah dasar khusus untuk kelas 6 yang berjumlah sebanyak 12 orang. Metode yang kami gunakan untuk kegiatan pengabdian ini yaitu meliputi, persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan. Melalui beberapa metode kegiatan ini kami mendapatkan hasil yang sudah cukup memuaskan, dari yang awalnya anak-anak kesulitan menyelesaikan tugas harian khususnya mata Pelajaran matematika menjadi lebih paham dalam hal menghitung dan bernalar pada setiap persoalan mengenai matematika. Petualangan Angka Ajaib adalah alat peraga permainan yang kami berikan, melalui permainan berbasis petualangan ini kami mengajarkan konsep pecahan melalui interaksi yang menyenangkan. Metode game based learning terbukti efektif, karena anak-anak lebih tertarik dan mampu belajar dengan cara yang menyenangkan.

Kata kunci: Literasi Numerasi, Anak-anak sekolah dasar, Petualangan Angka Ajaib, game based learning

---

How to cite: Rahmawati, F. P., Hidayati, Y. M., Desstyia, A., Hidayat, M. T., Nisa, C., & Umam, M. M. (2025). Peningkatan numerasi pada anak berbasis petualangan angka ajaib. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.53088/tintamas.v2i1.1534>

---



## 1. Pendahuluan

Literasi merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki semua manusia, sebab dengan adanya literasi akan memudahkan kita sebagai makhluk sosial untuk saling berinteraksi. Studi menunjukkan bahwa literasi merupakan kebutuhan utama bagi setiap manusia untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya (Fitriana et al., 2021). Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini literasi tidak hanya diartikan sebagai kemampuan menulis dan membaca saja melainkan memiliki makna yang cukup meluas (*multi literacies*) (Faridah et al., 2022). Kemampuan literasi ini antara lain yaitu, kemampuan membaca, kemampuan menulis, dan kemampuan memahami informasi. (Hartatik, 2019) menyatakan bahwa kemampuan literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menjabarkan informasi yang berkaitan dengan angka atau matematika kemudian merumuskan sebuah permasalahan, menganalisis permasalahan, serta menemukan penyelesaian dari masalah tersebut (Salvia et al., n.d.). Kemampuan dalam membaca dapat menjadi langkah awal dalam memahami literasi dasar lainnya, seperti literasi sains, literasi numerasi, literasi digital, literasi budaya dan kewarganegaraan serta literasi finansial (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) (Ekowati et al., 2019). Dari pesan yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dapat dikatakan bahwa literasi adalah langkah awal setiap orang untuk menggali informasi yang akan menjadi tujuan pencapaiannya, baik dari segi pendidikan atau pengetahuan maupun dari segi kehidupan sehari-hari. Maka dari itu peningkatan literasi sangat penting bagi setiap manusia supaya manusia selalu memiliki pemikiran kritis terhadap apa yang akan menjadi pilihannya.

Berdasarkan penjelasan mengenai literasi yang telah disampaikan salah satunya adalah literasi numerasi. Literasi numerasi adalah kemampuan dasar yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari baik dibidang akademik maupun non-akademik. Sebagaimana yang sudah dinyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi perlu dilatih dan dibiasakan mulai dari usia sekolah dasar sehingga siswa terbiasa dengan cara berpikir tingkat tinggi dan mampu menyampaikan ide-ide argumentatif, logis, percaya diri baik berupa lisan, tulisan, dan tindakan (Patriana et al., 2021). Sebab numerasi akan selalu melekat pada kebutuhan manusia sehari-hari. Konsep numerasi merupakan semua pemahaman yang mencakup angka, operasi matematika, dan penggunaan konsep matematis untuk memecahkan masalah lewat keterampilan bernalar. Penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas dalam memanipulasi symbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun lisan (Ekowati et al., 2019). Tentunya dalam meningkatkan numerasi ini harus dilakukan sejak dini, sebab anak sekolah dasar adalah target utama sebagai tatanan awal untuk membentuk pengetahuan berhitung pada siswa. Sekolah dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menjadi tempat untuk siswa belajar dan mendapatkan ilmu (Ifrida et al., 2023).

Pada tanggal 2 November 2024 saya beserta tim KKNMAs kelompok 98 membuat salah satu program yang dapat membantu meningkatkan literasi numerasi pada anak sekolah dasar. Kegiatan KKN ini dilaksanakan di Desa Sringin, Dusun Ngrombo.

Program ini ditargetkan khusus untuk anak kelas 6 SD yang kebetulan waktu KKNMAs itu berlangsung anak SD memang selalu diberikan tambahan belajar di waktu sore dan malam hari yaitu, Selasa untuk sore hari dan Sabtu untuk malam hari. Pada program ini tim KKNMAs 98 memberikan program literasi numerasi berupa game based learning atau permainan yang diimplementasikan pada alat permainan sebab metode pembelajaran yang dapat diterapkan salah satunya adalah metode berbasis permainan. Game based learning sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Ulfa et al., 2022). Dengan adanya alat permainan ini tentunya lebih memudahkan anak untuk menangkap materi yang akan disampaikan dengan maksimal. Ada beberapa gaya belajar anak usia dini, meliputi Gaya belajar visual, gaya belajar auditory dan gaya belajar kinestetik (Wahyuni, 2022).

Kami mengadakan program ini pastinya bukan tanpa alasan, sebab saat kami memberikan pelajaran tambahan atau les tambahan masih dominan banyak yang kesulitan untuk memahami seputar numerasi khususnya pada kelas 6 SD. Hasil selama tiga kali survey menunjukkan kemampuan peserta didik di Indonesia pada literasi matematis khususnya masih tergolong sangat rendah dibandingkan dengan negara peserta PISA lainnya (Perdana & Suswandari, 2021). Berdasarkan data The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) tahun 2017, kemampuan literasi di Indonesia memprihatinkan yaitu dari total 61 negara, Indonesia di peringkat 60 dengan tingkat literasi rendah, hanya 0,001 % yang artinya 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang rajin membaca (Aryani et al., 2022). Pada kelas 6 SD ini memang salah satunya pembelajaran matematika sudah mulai rumit misalnya pada materi pecahan, maka dari itu tim KKNMAs 98 memiliki ide untuk membuat alat permainan yang bernama "Petualangan Angka Ajaib". Permainan ini isinya juga tidak hanya materi tentunya ada game juga supaya anak lebih tertarik dan tidak bosan dengan materi matematika yang juga tentunya menjadi mata pelajaran sulit dan kurang diminati anak sekolah dasar. Pada dasarnya memang numerasi sulit karena peminat yang juga sedikit, hal ini juga disebutkan bahwa, Numerisasi ini terdiri dari keterampilan menerapkan kaidah dan konsep matematika dalam kondisi nyata dalam keseharian, ketika masalahnya kerap kali tidak beraturan, mempunyai penyelesaian yang beragam, atau penyelesaian yang tuntas tidaklah ada, dan menyangkut faktor nonmatematis (Shabrina, 2022). Memang tidak mudah untuk menguasai numerasi, harus dengan penanganan yang tepat dan dedikasi yang tinggi supaya anak bisa menangkap beragam penguasaan numerasi yang ada.

## **2. Metode Pengabdian**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sugiyono (2013) menyebutkan secara umum terdapat empat macam teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi (Mustafa, et al., 2022). Observasi menjadi pendekatan yang sangat efisien karena kita dapat memahami langsung bagaimana karakteristik dari setiap anak langsung saat pembelajaran maupun saat bermain dengan anak-anak.

Kegiatan literasi numerasi ini diberikan kepada anak-anak sekolah dasar kelas 6 yang berjumlah sebanyak 12 anak. Literasi numerasi ini diberikan dalam kurun waktu 40 hari kepada anak-anak tersebut dari awal KKNMAs dimulai, kegiatan ini terlaksana selama 8 sesi yang diberikan setiap hari rabu dan sabtu. Namun untuk kegiatan khusus menggunakan alat peraga permainan petualangan angka ajaib ini terlaksana 1 kali saja pada akhir pertemuan yaitu pada tanggal 2 September 2024. Kegiatan ini adalah pembelajaran tambahan diluar jam sekolah yang diberikan secara offline sehabis waktu isya selesai. Tujuan dari kegiatan ini adalah guna meningkatkan kemampuan numerasi anak-anak Dusun Ngrombo dikarenakan banyak anak-anak yang masih kesulitan menghadapi pembelajaran berhitung pada mata pelajaran matematika. Numerasi ini juga bertujuan kemampuan bernalar dan mengasah cepat tanggap kepada anak mengenai soal-soal yang matematika dan soal bernalar lain.

Kegiatan Literasi numerasi melalui petualangan angka ini memiliki beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

1. Persiapan Kegiatan, Kegiatan Literasi numerasi menggunakan petualangan angka ajaib ini diawali dengan koordinasi langsung dengan anak-anak saat pertemuan di minggu sebelumnya. Setelah anak-anak sepakat untuk melaksanakan pembelajaran berbasis permainan, tim KKNMAs 98 menyiapkan alat dan bahan untuk membuat alat peraga permainan petualangan angka ajaib. Kami juga merancang metode pembelajaran yang akan diberikan ke anak-anak supaya pembelajaran yang diberikan juga menarik anak-anak agar fokus mengikuti pembelajaran. Semua persiapan ini dilakukan supaya kegiatan yang dilaksanakan berjalan lancar sesuai dengan rencana kami.
2. Pelaksanaan Kegiatan, Pada kegiatan ini tim KKNMAs mengumpulkan anak-anak di Posko KKNMAs 98 selama pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan ini kami menggunakan metode berkelompok dan diparktikkan dalam moda permainan. Anak-anak ini akan sama-sama bersaing untuk mencari poin terbanyak, dan poin yang paling banyak ini nanti mendapatkan reward hadiah diakhir pembelajaran. Dalam kegiatan ini anak-anak yang berjumlah 12 tadi dibagi menjadi 3 kelompok yang berjumlah 4 orang setiap kelompoknya. Namun sebelum melakukan permainan tadi ada sedikit *rules* dan sedikit materi mengenai tantangan numerasi yang ada dalam permainan petualangan angka ini. Permainan ini memiliki tujuan baik supaya anak-anak Dusun Ngrombo lebih memiliki sifat cepat tanggap dan kemampuan numerasi yang lebih baik dibanding sebelumnya.
3. Evaluasi Kegiatan, Setelah kegiatan literasi numerasi ini berlangsung, tim KKNMAs melakukan evaluasi dengan observasi dan wawancara langsung terhadap anak-anak Dusun Ngrombo. Kami juga mengajukan beberapa pertanyaan seputar pengalaman setelah bermain dan belajar mengenai petualangan angka tersebut. Evaluasi yang kami dapati yaitu beberapa soal yang ada pada tantangan numerasi memiliki *level* yang sedikit sulit, sehingga anak-anak sulit mengerjakan. Tindak lanjut yang kami laksanakan adalah kami memperbaharui permainan tersebut pada tantangan numerasiya ke tingkatan yang lebih sesuai untuk anak-anak serta menduplikasi menjadi 3 alat permainan petualangan angka tersebut.

### 3. Hasil Pengabdian

Kegiatan pembelajaran berbasis permainan petualangan angka ajaib ini terlaksana pada hari senin, tanggal 2 September 2024 di Posko KKNMAs 98 yang bertempat di Dusun Ngrombo, Desa Sringin, Kecamatan Jumantono. Kegiatan ini diikuti oleh 12 anak-anak kelas 6 sekolah dasar. Kegiatan ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi yang ada pada setiap anak-anak supaya mereka akan mampu menghadapi kelak kesulitan pembelajaran yang akan datang. Sebab literasi numerasi sangatlah penting saat anak-anak akan melaju ke jenjang yang lebih tinggi nanti. Numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan matematika dalam kehidupan sehari-hari, kenyamanan terhadap bilangan dan cakap menggunakan matematika secara praktis, dan memiliki apresiasi dan pemahaman informasi yang dinyatakan secara matematika (Kemdikbud, 2017) (Mahmud & Pratiwi, 2019).

#### Persiapan Kegiatan

Hasil dari persiapan ini menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih siap dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Adanya persiapan juga memudahkan tim KKNMAs dalam mengatur jalannya pembelajaran dan kegiatan yang dilaksanakan. Berdasarkan hasil dari observasi awal menunjukkan bahwa mereka memiliki minat yang tinggi terhadap metode pembelajaran yang konvensional ini, dibandingkan dengan metode ceramah yang biasa diterapkan di sekolah. Penggunaan metode game based learning terbukti efektif dalam menarik minat anak-anak. Dalam wawancara, anak-anak menyatakan bahwa metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah, membuat mereka cepat merasa bosan. Dengan adanya permainan, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan konsentrasi dan partisipasi mereka selama kegiatan.



Gambar 1. Tim KKNMAs dibantu anak-anak membuat alat peraga permainan

#### Pelaksanaan Kegiatan

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa setelah menerapkan metode game based learning, anak-anak mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan berhitung dan pemahaman konsep numerasi. Mereka yang sebelumnya kesulitan dalam

menghitung pecahan kini menunjukkan keterampilan yang lebih baik dalam melakukan operasi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Penggunaan metode game-based learning terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama permainan. Metode interaktif sangat berperan dalam kegiatan ini, hal ini dapat membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa.

Permainan “Petualangan Angka Ajaib” tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan sosial dan kerja sama di antara anak-anak. Dengan bekerja dalam kelompok, mereka belajar untuk saling mendukung dan berbagi pengetahuan, yang merupakan keterampilan penting di masa depan. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan literasi numerasi pada anak-anak sekolah dasar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan produktif.



Gambar 2. Kegiatan anak-anak memainkan alat peraga petualangan angka ajaib

**Evaluasi Kegiatan**  
Setelah penerapan metode game based learning, anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menghitung pecahan. Sebelumnya, mereka mengalami kesulitan dalam memahami tata cara dan ketentuan berhitung. Namun, setelah mengikuti permainan, mereka menjadi lebih terampil dalam melakukan operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak mulai mengeksplorasi berbagai cara untuk menyelesaikan soal matematika. Mereka tidak hanya mengikuti satu metode tetapi mampu menemukan solusi alternatif yang sama-sama benar, menunjukkan perkembangan dalam kemampuan bernalar numerasi. Melalui wawancara, anak-anak melaporkan peningkatan dalam hafalan perkalian dan pembagian. Setiap pertemuan mengharuskan mereka untuk menyetorkan hafalan tersebut secara berurutan dari 1 sampai 10, yang membantu memperkuat ingatan mereka terhadap konsep dasar matematika. Berdasarkan hasil evaluasi, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperbaiki, seperti tingkat kesulitan soal yang dirasa

terlalu tinggi bagi sebagian anak. Tindak lanjut yang akan dilakukan termasuk memperbaharui tantangan numerasi ke tingkat yang lebih sesuai dan menduplikasi alat permainan agar semua anak dapat berpartisipasi secara maksimal. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan numerasi tetapi juga memberikan wawasan baru tentang pentingnya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif antara guru, orang tua, dan siswa.



Gambar 3. Evaluasi melalui wawancara langsung terhadap anak-anak

#### 4. Kesimpulan

Kemampuan numerasi sangat penting bagi keberhasilan anak-anak di masa sekarang maupun masa mendatang., sebab numerasi akan selalu terimplementasi pada kehidupan baik dari segi akademik maupun non akademik. Berdasarkan hasil pengabdian yang sudah terlaksana di Dusun Ngrombo, Desa Sringin, Kecamatan Jumantono, Kabupaten Karanganyar sebuah pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode bermain akan lebih mudah diserap oleh anak dibanding dengan metode belajar cermah dan tanya jawab saja. Hal ini dibuktikan dari anak-anak yang seiring berjalannya waktu selama awal kami melaksanakan pengabdian hingga akhir mengalami peningkatan dalam hafalan, berhitung, dan bernalar.

“Petualangan Angka Ajaib” ini memberikan dampak yang positif bagi anak maupun bagi pembelajaran, sebab melihat dari hasil pengabdian bahwa anak-anak lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan adanya alat peraga permainan ini. Selain peningkatan numerasi alat peraga ini juga dapat membantu kemampuan kolaboratif anak-anak. Kami menggunakan metode pembelajaran bermain kelompok yang melibatkan kolaborasi antara anak satu dengan lainnya, hal ini akan mengacu anak supaya mereka akan mampu bekerja sama di masa yang akan mendatang nanti. Melihat dari hasil pengabdian dapat dikatakan bahwa metode dan alat peraga yang digunakan bisa dikatakan berhasil untuk meningkatkan numerasi yang ada di Dusun Ngrombo.

#### Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terimakasih pada pihak yang sudah terlibat dalam kegiatan pengabdian yang sudah terlaksana. Terimakasih kepada wali orang tua anak-anak

Dusun Ngrombo yang sudah bersedia menitipkan anak-anak untuk belajar bersama dan mengikuti program kami. Kami juga berterimakasih khususnya untuk anak-anak Dusun Ngrombo yang sudah mau berperan aktif selama kegiatan pengabdian ini berlangsung. Apresiasi khusus kami berikan kepada tim pengabdian KKNMAs dan P2AD yang sudah memberikan kami masukan berharga selama kegiatan ini berlangsung.

## Referensi

- Aryani, I., Nadia, R., Susanti, M., Musriandi, R., Irfan, A., Anzora, A., ... & Maulida, M. (2022). Peningkatan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal abdimas unaya*, 3(2), 37-41.
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlishina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93-103.
- Faridah, N. R., Afifah, E. N., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 709–716. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2030>
- Fitriana, E., & Ridlwan, M. K. (2021). Pembelajaran transformatif berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1).
- Ifrida, F., Huda, M., Prayitno, H. J., Purnomo, E., & Sujalwo, S. (2023). Pengembangan dan Peningkatan Program Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1–12. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.94>
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi numerasi siswa dalam pemecahan masalah tidak terstruktur. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69-88.
- Patriana, W. D., Utama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413–3430. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1302>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi numerasi dalam pembelajaran tematik siswa kelas atas sekolah dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9-15. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga. *Insight Mediatama*.
- Salvia, N. Z., Sabrina, F. P., & Maula, I. (2022, January). Analisis kemampuan literasi numerasi peserta didik ditinjau dari kecemasan matematika. In *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 3(1) . 351-360.
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916–924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>

- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5840–5849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202>