

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiah, S.dkk. 2020. Hubungan Antara Literasi Numerasi dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal STKIP PGRI Pacitan*, 7(3), hal. 7
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Asti A. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sd Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*. Skripsi. Makassar: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
- Athiqoh Q N. 2023. Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz. *Jurnal Educatio*, 9(1)
- BAPM. 2008. *Uji Coba Instrument Penelitian dengan Menggunakan MS Excel dan SPSS*. Jakarta: UPI
- Bungin Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta:Prenada Media
- Darda Abdullah Sjam dan Thia Maryati.2019. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(2), hal. 186.
- Dewantara, dkk. 2021. Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Eksponen*, 11(2), hal 27 - 28

Dhina Cahya Rohim, dkk. 2021. Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 33(1), hal 59

Efrika Marsya Ulfa, dkk. 2022. Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), hal 9346

Endah Wredati Rahayu. 2021. Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa di MI YAPPI Balong Girisubo. *Rosiding Seminar Nasional*

Eva Handriyantini. 2009. *Permainan Edukatif (Education Game) Berbasis Komputer*. Bandung: CV. Pustaka

Fatikh Inayahtur Rahma. 2019. Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), hal. 90

Fidian Arahmah. 2021. *Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Pada Matematika Melalui Metode Student Facilitator and Explaining*. SEMNARA. Prodi PGSD, STKIP Kusuma Negara

Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia

Husnul Khotimah. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Software Cabri 3d V2 Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi*

- Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Skripsi. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Ibnu Hajar Al – Asqalani, 2020, *Bulughul Maram*, D.I Yogyakarta: As – shaf Media
- Idhoh Anas. 2012. Kurikulum Dan Metodologi Pembelajaran Pesantren. *Cendekia*, 10(11), hal 30
- Iswahyudi. 2017. *Pengaruh Permainan Edukatif Monopoli Matematika (Monika) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Skripsi. Magelang: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
- Kadir. 2015. *Statistika Terapan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. *Materi Pendukung Literasi Baca Tulis*
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud
- Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan. 2020. Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), hal. 199
- Kurniasih Adhe. 2021. *Pengaruh Pendampingan Orang tua Dalam Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd/Mi Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

- LailaMukaromah, dkk. 2021. Pengaruh Model Game - Based Learning Berbantuan Media Kubus Magic terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1. *Borobudur Educational Review*, 1(2), hal. 63
- Lindayani dan Murtadlo. 2011. *Managemen Pembelajaran Inovatif*. Surabaya : Irandi Mitra Utama
- Maria Andriyanti. 2020. Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Matematika (Monika) Untuk Materi Aritmatika Sosial Pada Siswa Kelas Vii Smp Swasta Adhyaksa Tahun Ajaran 2018/2019. *Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 3(1), hal 16 – 22
- Nana Syaodih S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya
- Nicky Dwi Puspaningtyas dan Marchamah Ulfa. 2020. Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi pada Siswa SMA IT Fitrah Insani. *jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 4(2), hal. 138
- Ning Eliyati,dkk. 2022. *Dampak Permainan Kreatif pada Kemampuan Literasi dan Numerasi bagi Anak-anak Panti Asuhan Al-Fatih Palembang*. Prosiding Seminar Nasional. UNIMUS
- Norma Dewi Shalikhah, dkk. 2017. Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), hal. 10
- O Hamalik. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

- Refiesta Ratu A dan Sugama M.2021. Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), hal. 2
- Ridduwan Agung Asmaka. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi. Bojonegoro: Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Ikip Pgri Bojonegoro
- Sadiman dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta:Rajagofindo Persada
- Santoso Agus. 2010. *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*. Yogyakarta: Jurnal Penelitian
- Satria Dica Purnama. 2019. *Penerapan Game Edukatif Monopoli Matematika (Monolita) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP*. Skripsi. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Selly Diah A.A. 2007. *Modul Bahan Ajar Matematika*. Solo: Putra Kartonatan
- Septy Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak, anggota IKAPI
- Sudjana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syarof Nursyah Ismail. 2020. Pemanfaatan Peta Tematik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Ips Ma Raudlotul Huffadz Kediri Tabanan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Widya Balina*, 15(1), hal. 15 - 16
- Tanzeh Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras
- Udin A F, dkk. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran Rme Menggunakan Media Monopoli Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Peluang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 7(1), hal. 46 - 59
- Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Usman Husaini dan Purnomo S A. 2008. *Pengantar Statistika Edisi Kedua*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara
- Y Munadi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada
- Yuli Triwidayati. 2019. Media Moving Flahscard Untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Pada Pelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah. *AL-FATIHAH: Jurnal Studi Islam*, 7(1), hal. 15
- Zaenal Arifin. 2020. Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Al-hikmah Way Kanan*, 1(1)