

**PENGARUH PEMBIASAAN NUMERASI DENGAN METODE
SUIT *GAME* PERKALIAN TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 4 DI SD
NEGERI 01 LIMBANGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Disusun Oleh

ROBIYATUL ADAWIYAH

20322038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENGARUH PEMBIASAAN NUMERASI DENGAN METODE
SUIT *GAME* PERKALIAN TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 4 DI SD
NEGERI 01 LIMBANGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Disusun Oleh

ROBIYATUL ADAWIYAH

20322038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Robiyatul Adawiyah

NIM : 20322038

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembiasaan Numerasi Dengan Metode Suit Game Perkalian Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas 4 di SD Negeri 01 Limbangan” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka **saya secara pribadi** bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 1 Desember 2025

Yang membuat Pernyataan,



Robiyatul Adawiyah
NIM. 20322038

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Robiyatul Adawiyah

NIM : 20322038

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengaruh Pembiasaan Numerasi Dengan Metode Suit
Game Perkalian Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada
Pelajaran Matematika Kelas 4 di SD Negeri 01
Limbangan

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 3 Desember 2025

Pembimbing,



Dirasti Novianti, M.Pd.
NIP. 198711142019032009



PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara:

Nama : Robiyatul Adawiyah
NIM : 20322038
Judul : **Pengaruh Pembiasaan Numerasi dengan Metode Suit *Game* Perkalian Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas 4 di SD Negeri 01 Limbangan**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Rabu tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd.

NIP. 19890519 201903 2 010

Penguji II

Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd.

NIP. 19900412 202321 2 051

Pekalongan, 23 Desember 2025

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.
NIP. 197007061998031001

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberi kekuatan, kesehatan, kelancaran, dan segala hidayah serta rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam yang selalu tercurah kepada baginda Rasulullah SAW. Keluarga, sahabat, serta pengikut-Nya. Dengan rasa syukur penulis persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Kedua orangtua tercinta, Bapak Musafaq dan Ibu Lilik terimakasih sebesar-besarnya atas segala bentuk bantuan, semangat, doa yang telah diberikan selama ini.
2. Diri sendiri, Robiyatul Adawiyah. Terimakasih sudah menepikan ego dan memilih untuk kembali bangkit menyelesaikan semua ini. Terimakasih telah mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah mau memutuskan untuk menyerah.
3. Kakak saya, Musyayadah F. Terima kasih telah menjadi sumber semangat, motivasi, serta bantuan dalam setiap langkah perjuangaku. Meski sering menjadi “musuh terbesarku” dalam hal kecil sehari-hari, namun di balik itu semua adalah alasan untuk terus berjuang dan menyelesaikan skripsi ini.
4. Adik saya, Akrom Lutfi M. dan Imam Ghozali. Terima kasih untuk senyum dan doa untuk kakakmu ini untuk terus bangkit.
5. Untuk Mas Asy’ari yang menjadi salah satu penyemangat karena selalu ada dalam suka maupun duka dan tak hentinya memberikan semangat. Terimakasih telah menjadi rumah tempat berkeluh kesahku diwaktu lelahmu

menjadi pendengar yang baik, senantiasa memberikan semangat untuk pantang menyerah.

6. Ibu Dirasti Novianti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi hingga selesai.
7. Bapak Kepala Sekolah, bapak dan ibu guru pendidik SD Negeri 01 Limbangan yang telah memberikan kesempatan untuk meneliti dan memberikan ilmu kepada saya
8. Bapak dan Ibu Dosen PGMI, terimakasih atas ilmu dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama perkuliahan. Semoga setiap kebaikan dan ketulusan Bapak Ibu menjadi inspirasi bagi langkah penulis ke depan.
9. Untuk temanku dari awal masuk kuliah Afriatun Mufidah dan Inarotuzzakiyatid Darojah terimakasih atas segala bantuan, waktu, support dan kebaikan selama perkuliahan ini dan Auliya Fatimatuzzahro terimakasih atas segala bantuan dan kebaikan yang diberikan kepada penulis disaat mengerjakan skripsi ini. *See you kawan.*
10. Almameter tercinta, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

MOTTO

“Belajar akan lebih bermakna ketika dilakukan melalui pembiasaan yang menyenangkan”



ABSTRAK

Adawiyah, Robiyatul. 2025. “Pengaruh Pembiasaan Numerasi Dengan Metode Suit Game Perkalian Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas 4 di SD Negeri 01 Limbangan”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. FTIK. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Dirasti Novianti, M.Pd.

Kata Kunci : Pembiasaan Numerasi, Hasil Belajar, *Suit Game* Perkalian.

Hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD Negeri 01 Limbangan menunjukkan bahwa nilai matematika lebih rendah daripada nilai pada mata pelajaran lain, khususnya pada materi perkalian. Siswa kurang antusias dan mudah menyerah ketika menghadapi latihan berhitung, sehingga menghambat penguasaan konsep dasar matematika. Salah satu kemampuan yang perlu diperkuat sejak dini adalah kemampuan numerasi. Oleh karena itu, diterapkan pembiasaan numerasi berbasis permainan melalui metode *Suit Game* Perkalian sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas 4 sebelum diterapkan pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian?, 2) Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas 4 sesudah diterapkan pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian, 3) Apakah terdapat pengaruh pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 4 di SD Negeri 01 Limbangan?

Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel adalah seluruh siswa kelas 4 berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan melalui tes numerasi berupa *pre-test* dan *post-test* dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan *paired sample t-test* atau uji t berpasangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar matematika siswa kelas 4 sebelum diterapkan pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian masih berada pada kategori belum optimal yang memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 30,13 menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian serta menyelesaikan soal-soal matematika yang berkaitan dengan operasi hitung perkalian tersebut.; 2) Hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 39,57, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa berada pada kategori lebih baik dibandingkan kondisi awal, yang menandakan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perkalian; dan 3) Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian. Hasil ini menunjukkan bahwa pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 4.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'alamiin

Puji syukur hedirat Allah SWT. yang telah memberi rahmat dan segala hidayah serta rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Pembiasaan Numerasi Dengan Metode Suit *Game* Perkalian Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas 4 di SD Negeri 01 Limbangan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW., semoga kita semua mendapat syafaatnya di hari akhir kelak.

Penelitian ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

5. Riskiana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi serta nasihat selama proses perkuliahan.
6. Dirasti Novianti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktu, tenaga, serta ilmu yang berharga dalam membimbing dan mengarahkan penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staff Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberi ilmu pengetahuan dan dukungan selama proses perkuliahan.
8. SD Negeri 01 Limbangan selaku tempat penulis melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran matematika. Aamiin yaa rabbal aalamiin.

Pekalongan, 1 Desember 2025

Penulis



Robiyatul Adawiyah
NIM.20322038

DAFTAR ISI

COVER	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Masalah	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Deskripsi Teoritik	9
2.1.1 Pembiasaan Numerasi	9
2.1.2 Metode Suit <i>Game</i> Perkalian	14
2.1.3 Hasil Belajar	19
2.1.4 Pembelajaran Matematika	24
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	28
2.3 Kerangka Berpikir	34
2.4 Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian	37

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	38
3.3 Populasi dan Sampel	38
3.4 Variabel Penelitian	39
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
3.6 Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Profil Sekolah SD Negeri 01 Limbangan	50
4.2 Penyusunan Instrumen Penelitian	53
4.3 Penyampaian Data Hasil Penelitian	59
4.4 Analisis Data	61
4.4.1 Teknik Analisis Statistik Deskriptif	61
4.4.2 Teknik Analisis Statistik Inferensial	63
4.5 Pembahasan	69
4.5.1 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sebelum Diterapkan Pembiasaan Numerasi dengan Metode Suit Game Perkalian	70
4.5.2 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Setelah Diterapkan Pembiasaan Numerasi dengan Metode Suit Game Perkalian	73
4.5.3 Pengaruh Pembiasaan Numerasi dengan Metode Suit Game Perkalian terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas 4 di SD Negeri 01 Limbangan	76
BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR TABEL

tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	37
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian	41
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Tes Pembiasaan Numerasi	42
Tabel 4. 1 Prasarana	51
Tabel 4. 2 Data Siswa.....	52
Tabel 4. 3 Validitas 12 Soal Tes Pembiasaan Numerasi.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas <i>Pre-Test</i> Pembiasaan Numerasi dengan Metode Suit Game Perkalian	56
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas <i>Post-Test</i> Pembiasaan Numerasi dengan Metode Suit Game Perkalian.....	57
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas <i>Pre-Test</i> Pembiasaan	58
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas <i>Pre-Test</i> Pembiasaan	58
Tabel 4. 8 Data Hasil Penelitian di SD Negeri 01 Limbangan	59
Tabel 4. 9 Data Hasil Statistik Deskriptif Penelitian	62
Tabel 4. 10 Uji Normalitas.....	64
Tabel 4. 11 <i>Paired Sample t-test</i>	67

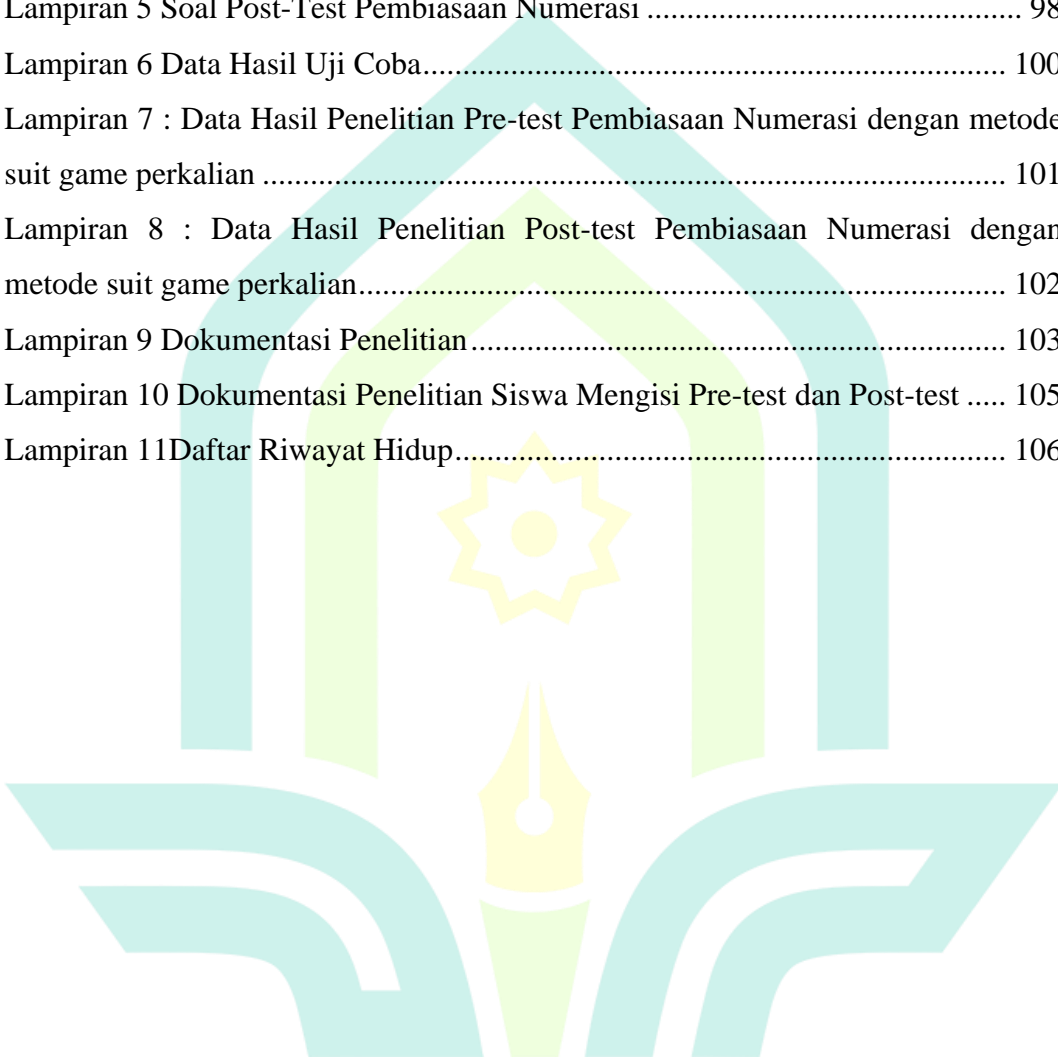
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Simbol angka perkalian menggunakan jari	18
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 2 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	89
Lampiran 3 Lembar Validasi	90
Lampiran 4 Soal Pre-Test Pembiasaan Numerasi	96
Lampiran 5 Soal Post-Test Pembiasaan Numerasi	98
Lampiran 6 Data Hasil Uji Coba.....	100
Lampiran 7 : Data Hasil Penelitian Pre-test Pembiasaan Numerasi dengan metode suit game perkalian	101
Lampiran 8 : Data Hasil Penelitian Post-test Pembiasaan Numerasi dengan metode suit game perkalian.....	102
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	103
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian Siswa Mengisi Pre-test dan Post-test	105
Lampiran 11Daftar Riwayat Hidup.....	106



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu pilar yang sifatnya penting dalam kemajuan suatu negara ialah pendidikan. Melalui pendidikan, manusia memperoleh nilai-nilai, kemampuan, dan informasi yang diperlukannya untuk menjalani serta menghadapi tantangan yang adanya di masa depan. Pendidikan juga berperan dalam menciptakan generasi yang berdaya saing tinggi dalam skala global. Di era globalisasi ini, pendidikan tidak hanya bertujuan meningkatkan kecerdasan intelektual tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan pemecahan masalah (Bakiyah, 2022).

Di Indonesia, pendidikan menjadi prioritas pembangunan nasional sebagaimana tercermin dalam kebijakan seperti Program Indonesia Pintar dan Kurikulum Merdeka. Berbagai upaya telah dilakukan untuk memastikan pemerataan akses pendidikan berkualitas bagi seluruh masyarakat. Namun, masih banyak kendala yang perlu diatasi, seperti rendahnya kemampuan literasi dan numerasi, keterbatasan sumber daya, serta kesenjangan kualitas pendidikan antara daerah di cakupan perkotaan dan di lingkup pedesaan. Maka dari hal itu, pendekatan yang lebih kreatif dan fleksibel diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pendidikan (Setiawan et al., 2024)

Pentingnya pendidikan juga tercermin dalam fungsinya untuk melakukan pembentukan karakter serta moral yang dipunyai generasi muda. Melalui pendidikan, anak-anak belajar kualitas hidup seperti ketekunan, integritas, dan tanggung jawab di samping pengetahuan akademis. Proses ini menjadi fondasi bagi mereka untuk berkontribusi dalam masyarakat yang terus berkembang. Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang mampu menginspirasi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan potensi diri mereka secara optimal (Suryana, 2020).

Salah satu dari aspek yang sifatnya penting dalam lingkup pendidikan ialah kemampuan numerasi. Numerasi yaitu keterampilan melakukan pemahaman serta mempergunakan angka dalam beragam konteks di kehidupan sehari-hari. Kemampuan numerasi mencakup pemecahan masalah berbasis data, serta pemahaman angka dan simbol matematika. Rendahnya kemampuan numerasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022*, skor literasi matematika Indonesia hanya mencapai 366, berada jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 472, dan menempatkan Indonesia pada peringkat ke-69 dari 81 negara peserta. Skor ini mengindikasikan lemahnya penguasaan konsep matematika dasar di kalangan siswa Indonesia, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika (Unesa, 2024). Hal ini memberi petunjuk bahwa pemahaman siswa yang dihadapkannya dengan beragam konsep matematika masih lemah dan perlu diperbaiki.

Rendahnya kemampuan numerasi juga berkaitan erat dengan kurangnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Banyak siswa punya anggapan matematika menjadi mata pelajaran yang kategorinya sulit dan kurang menarik, sehingga enggan untuk berusaha lebih dalam mempelajarinya. Rendahnya motivasi ini berpengaruh pada pencapaian kompetensi numerasi siswa, yang pada akhirnya memengaruhi kualitas pendidikan secara keseluruhan (Hazimah, 2023).

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu metode yang dapat diterapkan ialah pembiasaan numerasi berbasis permainan edukatif. Permainan edukatif dapat memberi pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep matematika (Amril & Ernawati, 2016). Salah satu dari contoh permainan yang bisa dipergunakan ialah *suit game* perkalian, yang menggabungkan konsep permainan tradisional dengan operasi hitung dasar. Dengan permainan ini, siswa dilakukan pelatihan untuk berpikir cepat dan tepat dalam melaksanakan penyelesaian operasi perkalian, sehingga meningkatkan keterampilan numerasi mereka secara alami dan tanpa tekanan (Lisa, 2022).

SD Negeri 01 Limbangan dipilih sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan observasi awal menunjukkan bahwa nilai matematika lebih rendah daripada nilai pada mata pelajaran lain karena ketika peneliti mengamati pada jam pelajaran matematika dengan mata pelajaran yang lain, terlihat antusias siswa mengikuti pelajaran berbeda, saat pelajaran

matematika mayoritas siswa lebih memilih mengobrol atau tidak memperhatikan gurunya dan juga pelajaran matematika itu pelajaran sangat sulit dan ditakuti anak karena harus fokus konsentrasi dalam menghitung, apalagi zaman sekarang siswa sudah dipegangi handphone sehingga kecanduan main game daripada belajar jadi motivasi belajarnya semakin berkurang. Guru kelas 4 juga menyatakan bahwa sejumlah siswa mengalami kesulitan dalam melakukan pemahaman materi matematika, terutama dalam pemecahan masalah dan penerapan konsep numerasi. Selain itu, banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran matematika dan punya ketergantungan pada bantuan teman atau guru dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Rendahnya keterlibatan siswa ini menunjukkan perlunya metode yang inovatif dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game Perkalian* didasarkan pada hasil pengamatan peneliti terhadap kebiasaan siswa saat waktu istirahat. Pada waktu tersebut, siswa terlihat sering bermain bersama teman-temannya dan menunjukkan antusiasme serta keterlibatan dalam aktivitas permainan, seperti petak umpet. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah terlibat dalam kegiatan yang bersifat bermain. Berdasarkan pengamatan tersebut, unsur permainan yang telah akrab bagi siswa kemudian diterapkan ke dalam kegiatan pembelajaran dan diwujudkan melalui *Suit Game Perkalian* sebagai bentuk pembiasaan numerasi dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Diharapkan penelitian ini bisa memberi pemahaman tentang pengaruh pembiasaan numerasi terhadap hasil belajar matematika siswa serta memberikan rekomendasi bagi pengajaran matematika yang lebih efektif di sekolah. Didasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan apakah pembiasaan numerasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika? Maka dari hal itu, penelitian dengan judul "Pengaruh Pembiasaan Numerasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas 4 di SD Negeri 01 Limbangan" menjadi kajian yang menarik untuk dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD Negeri 01 Limbangan masih belum optimal, yang terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal matematika yang masih rendah dan tidak merata
2. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, khususnya yang berkaitan dengan operasi hitung dan pemecahan masalah berbasis numerasi.
3. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, ditandai dengan sikap pasif, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, serta ketergantungan pada bantuan guru atau teman dalam menyelesaikan soal.
4. Pembelajaran matematika di kelas belum sepenuhnya menerapkan pembiasaan numerasi secara rutin dan terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran.

5. Metode pembelajaran yang menarik diperlukan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan untuk melihat pengaruh pembiasaan numerasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Penelitian tidak membahas aspek lain di luar hasil belajar, seperti motivasi belajar, minat, sikap, atau kompetensi non-akademik siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 di SD Negeri 01 Limbangan pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian tidak mencakup siswa dari kelas lain atau sekolah lain. Pembiasaan numerasi dalam penelitian ini diterapkan melalui kegiatan pembelajaran matematika yang menekankan pada keterampilan numerasi, khususnya operasi hitung perkalian, dengan menggunakan metode *Suit Game Perkalian*. Hasil belajar siswa yang diteliti dibatasi pada ranah kognitif dan diukur melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini juga tidak menganalisis secara mendalam faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, seperti pengaruh guru, lingkungan keluarga, maupun perbedaan kemampuan awal siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Didasarkan pada latarbelakang di atas, terdapat rumusan masalah yang sudah ditentukan yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas 4 sebelum diterapkan pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game Perkalian*?

2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas 4 setelah diterapkan pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian?
3. Apakah terdapat pengaruh pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 4 di SD Negeri 01 Limbangan?

1.5 Tujuan Masalah

Poin-poin berikut ialah tujuan penelitian yang didasarkannya pada rumusan masalah yang sudah dijabarkan di atas:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas 4 sebelum diterapkan pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas 4 setelah diterapkan pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembiasaan numerasi dengan metode *Suit Game* Perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 4 di SD Negeri 01 Limbangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Ada pula manfaat dari penelitian ini ialah:

1. Manfaat Teoritik
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan di bidang pendidikan dasar, khususnya mengenai pembiasaan numerasi dalam pembelajaran matematika
 - b. Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman teoritis tentang pembiasaan numerasi berbasis permainan, khususnya metode *suit*

game perkalian dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

- c. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pembiasaan numerasi dan pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

- a. Penelitian ini memberi wawasan bagi para guru kaitannya dengan penerapan pembiasaan numerasi dengan metode *suit game* perkalian sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.
- b. Penelitian ini memberikan rekomendasi yang berguna bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan menerapkan pembiasaan numerasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa
- c. Diharapkan kebiasaan berhitung ini akan meningkatkan pemahaman konsep perkalian, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkannya pembiasaan numerasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami konsep perkalian dan menyelesaikan soal perkalian masih berada pada kategori belum optimal. Hal ini tercermin dari skor *pre-test* yang rendah, dengan skor minimum 23, maksimum 37, dan rata-rata 30,13. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa melakukan aktivitas numerasi secara rutin dan belum cukup terlatih dalam menerapkan konsep perkalian, sehingga hasil belajar mereka masih terbatas. Temuan ini sejalan dengan teori hasil belajar yang menyatakan bahwa pemahaman dan kemampuan berpikir kognitif siswa akan meningkat jika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta mendapatkan pengalaman belajar yang konsisten dan berulang.
2. Hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya pembiasaan numerasi dengan metode Suit Game Perkalian menunjukkan peningkatan yang jelas dibandingkan kondisi sebelum pembiasaan. Analisis *post-test* menunjukkan skor minimum 30, maksimum 49, dan rata-rata 39,57. Peningkatan ini menunjukkan bahwa melalui pembiasaan numerasi yang dilakukan secara konsisten dan dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, siswa menjadi lebih terbiasa menggunakan konsep perkalian secara aktif. Mereka tidak hanya

memahami konsep perkalian secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi pembelajaran yang nyata, sehingga hasil belajar matematika meningkat secara signifikan.

3. Pembiasaan numerasi dengan metode Suit Game Perkalian berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 4. Hal ini dibuktikan melalui uji paired sample t-test, yang menghasilkan nilai t hitung sebesar $-8,001$ dengan Sig. 2-tailed $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembiasaan numerasi. Temuan ini memperkuat bahwa penerapan pembiasaan numerasi secara terstruktur dan berkelanjutan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, membentuk kebiasaan belajar positif, dan meningkatkan penguasaan materi matematika, khususnya pada operasi perkalian

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah, Kegiatan pembiasaan numerasi dapat dijadikan program rutin sekolah agar hasil belajar siswa meningkat secara berkelanjutan
2. Bagi guru, Guru dapat memodifikasi permainan ini sesuai kebutuhan kelas, misalnya dengan variasi tingkat kesulitan soal perkalian atau jumlah pemain, agar pembelajaran tetap menantang dan menarik bagi semua siswa.

3. Bagi siswa, Siswa disarankan untuk membiasakan diri berlatih operasi perkalian secara rutin, baik melalui permainan maupun latihan mandiri, agar keterampilan berhitung dan kemampuan numerasi semakin terasah.
4. Bagi peneliti selanjutnya, Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan metode pembiasaan numerasi dengan variasi permainan lain atau media digital, sehingga pembelajaran matematika semakin menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi.



DAFTAR PUSTAKA

- Ainanda, Dimas Agung, dkk. (2023). "Pengaruh Pembelajaran Numerasi Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SDN Rungkut Menanggal I Surabaya". *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan (Nusra)*, 4(3), 440. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1244>
- Aini, F. N. (2018). "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hal Belajar Siswa Pada mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS". *Jurnal JUPE* 251-255.
- Amanda, Rosalia Zirli, dkk. (2024). "Pengaruh Motivasi Belajar Matematika Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SDN Sumberejo 2 Kabupaten Demak". *Jurnal Indonesian Journal Of Elementary School*, 4(2), 400. <https://doi.org/10.26877/ijes.v4i2.19695>
- Amril, A., & Ernawati, E. (2017). "Pengaruh metode permainan terhadap hasil belajar perkalian pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 319 Lokajaha Kabupaten Bulukumba". *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 1(2), 1-11.
- Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). "Analisis Pengetahuan Numerasi Mahasiswa Matematika Calon Guru". *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2299>
- Azhar, I. (2020). *The Power Of Learning Motivation ; Potensi Utama Pebelajar*. 3, 1–14. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v3i1.491>
- Bahrum, M., Ramdani, C., & Samsiah, S. (2023). "Strategi Pengembangan Matematika Awal Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1, 2. <https://doi.org/10.1515/latihan.v1i1.649>
- Bakiyah. (2022). Pendidikan Indonesia Era Globalisasi. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 82–87.
- Cahyawati, Yani., dkk. (2025). *Profil Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Di Smpn 4 Tasikmalaya*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 1-8.
- Dakhi, A. S. (2020). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Jurnal Penelitian dan Pengabdian", 468-471.
- Damayanti, A. (2022). "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah", *SVPE*, 102-106.

- Fadilla, Zahara. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini).
- Fatmawati, Sri. (2015). *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. (Yogyakarta: CV.Budi Utama).
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guntur, M., & Robyyani, L. (2021). Penggunaan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Operasi Hitung Perkalian. *PERISKOP: Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 56–63. <https://doi.org/10.58660/periskop.v2i2.20>
- Handayani, Luh Titi., & Asmuji. (2023). “Statistik Deskriptif”. Jember: UM Jember Press.
- Hasibuan, Ida Lestari. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Matematika Dengan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Utan Kayu Kecamatan Matraman Jakarta Timur. *Skripsi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Hazimah, G. F. (2023). *Analisis faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat pemahaman numerasi siswa kelas 5 sdn 192 ciburuy*. Jurnal Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Dasar 7, 10–19. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v7i1.1350>
- Helsa, Yullys., & Dina Fitria. (2024). “Pengantar Statistik Untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Umum Jilid 2”. Yogyakarta: Penerbit Deepublish Digital.
- Herwati. (2023). *Motivasi dalam pendidikan: konsep teori aplikasi*. (Malang : PT. Literasi Nusantara Abadi Grub).
- Indrawati, L. (2021). Penggunaan Permainan Go Back Slodor pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh. *Jurnal Pendidikan Lampu*, 7(2), 30–36. <https://doi.org/10.34557/jpl.v7i2.135>
- Iqomah, R., & Marliani, R. (2023). Investasi Pendidikan untuk Peningkatan Kesejahteraan. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1(1), 72–75. <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i1.216>
- Juniyanto, Agus & Fitri Nur Mahmudah. (2022). “Penguatan Literasi Numerasi Berbasis Program Pembiasaan Di SD”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 122. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.6480>.

- Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Banthayo Lo Komputer*, 2(1), 78–82. <https://doi.org/10.37195/balok.v2i1.542>
- Khasanah, miftakhul dan Muhammad Abduh. (2023). “Pengaruh Kemampuan Literasi Numerasi dan Dukungan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Soal Cerita Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1529. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7277>
- Lafendry, F. (2023). "Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin SBloom". *Jurnal: Tarbawi*, 17.
- Lestari, S. P. & Permatasari, R. I. (2023). “Pengaruh Pengalaman Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Karyawan Divisi Operasional Pt. Pegadaian Galeri 24, Jakarta Pusat”. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 13, 88. <https://doi.org/https://doi.org/10.35968/mpu.v13i1.1027>
- Lilawati, A. (2021). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1), 549–558. Doi: [10.31004/obsesi.v5i1.630](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630)
- Lisa, D. dkk. (2022). Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Sosial Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Sosial Budaya*, 1(1), 418–431. <https://doi.org/10.47233/jppisb>
- Lodong, J., & Seleky, J. S. (2023). Penerapan game-based learning untuk memotivasi siswa dalam belajar matematika. *SEMANTIK*, November, 293–303.
- Lubis, E. M. S., Suryani, D. R., Fitriani, F., & Safitri, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan bagi Anak Usia Dini melalui Media Fuzzle Interaktif. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3(1), 19–33. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v3i1.7908>
- Manurung, A., Halim, A., & Rasyid, A. (2021). Mathematics Literacy Movement for Students To Increase Creative Thinking Ability At Sdn Kenari 07 Pagi. *Jurnal Karya Abdi*, 1. <https://doi.org/10.32520/karyaabdi.v2i2.1165>
- Mayasari, N. johar A. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Banyumas : CV. Rizquna).
- Ningsih, Sestia, dkk. (2022). “Pengaruh Literasi Numerasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SDN Lingkok Lima Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(3c), 1938. [10.29303/jipp.v7i3c.881](https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.881)

- Niswah, N. (2023). Faktor penyebab motivasi belajar matematika pada peserta didik. *Journal Of Innovation And Technology In Mathematics And Mathematics Education*. 3(1), 24–31. <https://doi.org/10.14421/quadratic.2023.031-03>
- Noor, Thamrin. (2021). Motivasi dan Kompetensi Kinerja Karyawan Pada PT Penascop Maritim Indonesia. (Pasaman Subar: CV. Azka Pustaka)
- Nursafitri, F., Sarifah, I., & Imaningtyas, I. (2023). Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1807–1815. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5454>
- Ovan dan Andika Saputra. (2020). Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web. (Takalar Sulsel: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia)
- Patriana, W. D. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal basicedu*. 5(5), 3413–3429. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1302>
- Prasetya, Indra. (2022). Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik. (Medan: Umsu Press).
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i2.11405>
- Ramlah, R. (2024). Menggunakan Metode Permainan Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas VI A SD Integral Al Amiin Hidayatullah Timika Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(2), 251–270. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i2.684>
- Rapingah, Siti, dkk. (2022). Metode Penelitian. (Palu: CV. Feniks Muda Sejahtera).
- Roesminingsih, et al. (2024). “Penelitian Kuantitatif”. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Rohim, D. C. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Sekolah Dasar untuk Siswa. *Jurnal Varidika*. 54–62. [10.23917/varidika.v33i1.14993](https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993)
- Salam, Agus. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. (Sumatra Barat: CV. Azka Pustaka).

- 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(2019), 352–360.
- Sarbaitinil, dkk. (2024). Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia).
- Sari, A. (2023). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. CV. Angkasa Pelangi.
- Sari, S. P. (2020). "Penggunaan Metode make a Match untuk Meningkatkan Belajar Siswa SD". *Jurnal: EJOES*, 20-26.
- Setiawan, E., Handayani, N., Setiyono, R., Hermansyah, Ahmad, & Widyatmike. (2024). Pemerataan Akses Pendidikan. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(4). <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i4.1200>
- Setiawan, C. K. & Yosepha, S. Y. (2020). "The Body Shop Indonesia (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter @Thebodyshopindo)". *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.35968/mpu.v10i1.371>
- Siregar, N. (2023). Analisis Kekeliruan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(1), 29–45. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v3i1.8342>
- Siregar, N., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2024). Belajar Matematika yang Menyenangkan Melalui Metode Permainan Sebagai Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JISER: Journal of Islamic and Scientific Education Research*. 01(02), 56–62. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/SJPAI/article/view/12454>
- Siregar, N., Siregar, N., & Hasanah, H. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa Program Studi PGSD. *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 8(02), 199–212. [10.24952/logaritma.v8i02.2773](https://doi.org/10.24952/logaritma.v8i02.2773)
- Siregar, P. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas 5b Sd Negeri 101880 Aek Godang Padang Lawas Utara. *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pen.* 6(2), 366–376. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i2.944>
- Subana, dkk. (2019). *Statistik Pendidikan*. (Bandung: Pustaka Setia).
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).
- Sumantri, (2015). *Strategi Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo
- Suryana, S. (2020). Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan. *Edukasi*, 14(1).
<https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i1.971>
- Syah, M. (2017). *Psikologi Belajar*. (Depok: Rajawali Persada).
- Telaumbanua, Titi Soniat, & Eka Septianti Laoli. (2023). "pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(4), 603-617.
- Teluma, Mariyati & Wanto Rivaie. (2019). *Penilaian Pembelajaran*. (Pontianak: PGRI Kalbar)
- Udin, Mock Bahak. (2021). *Buku Ajar Pendidikan Statistika*. (Sidoarjo: UMSIDA Press).
- Ulfah. (2023). "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan di Indonesia". *Jurnal Al-amar*, 16-17.
- Unesa. (2024). Skor PISA: Acuan Kualitas SDM Negara.
<https://slpbing.fbs.unesa.ac.id/post/skor-pisa-acuan-kualitas-sdm-negara>
- 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>
- Wijayanti, Tutik, dkk. (2022). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Metode Pembiasaan dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila di MAN 1 Jepara. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*.
<https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1621/1116>
- Yanti, Fitri April & Syukri Hamzah. (2024). *Statistik Parametrik*. (Sleman: Deepublish Digital)
- Yusrizal & Rahmati. (2022). *Pengembangan Instrumen Afektif & Kuesioner*. (Yogyakarta: Pala Media Prima).