

## **Efektivitas Media Pembelajaran Ramah Anak Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas III SD 2 Karangbener**

Millaty Azkha<sup>1</sup>, Eva Luthfi Fakhru Ahsani<sup>2</sup>

1,2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus

Alamat e-mail : millatyazz@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Numeracy literacy skills are one of the basic skills that are very important for students to understand and apply mathematical concepts in everyday life. However, currently many students have difficulty in understanding numeracy literacy, both in school and at home. Some factors that cause these problems include the lack of use of supporting learning media, teaching methods that do not actively involve students, and low learning motivation. This study aims to disseminate how effective the use of child-friendly learning media is in improving numeracy literacy skills in grade III students at SD 2 Karangbener. The method used is quantitative research with a Pre-Experimental experimental approach and a one group pretest-posttest design. The subjects of this study were grade III students of SD 2 Karangbener. Data collection was carried out through tests with instruments in the form of pretest and posttest questions. The data analysis technique used a t-paired sample test, which consisted of the Shapiro Wilk normality test and the homogeneity test. In the one sample Shapiro Wilk normality test, the pretest value was  $0.202 > 0.005$ , while the posttest was  $0.282 > 0.005$ . while in the homogeneity test, the 2-tailed sig value was obtained at  $0.372 > 0.05$ , which means that the data is normally distributed. The results of the study indicate that child-friendly learning media is effective in improving the numeracy literacy of grade III students of SD 2 Karangbener.*

*Keywords: Effectiveness of Child-Friendly Media; Numeracy Literacy; SD 2 Karangbener*

### **ABSTRAK**

Kemampuan literasi numerasi merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting agar siswa dapat memahami serta menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, saat ini banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami literasi numerasi, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Beberapa faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut antara lain kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung, metode pengajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif, serta rendahnya motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menyebarkan seberapa efektif penggunaan media pembelajaran yang ramah anak dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada siswa kelas III di SD 2 Karangbener. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen *Pre-Eksperimental* dan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD 2 Karangbener.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dengan instrumen berupa soal pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan uji t-paired sample test, yang terdiri dari uji normalitas Shapiro wilk dan uji homogenitas. Pada uji normalitas *one sample* Shapiro wilk diperoleh nilai *pretest*  $0.202 > 0.005$ , sedangkan *posttest*  $0.282 > 0.005$ . sedangkan pada uji homogenitas diperoleh nilai sig 2-tailed sebesar  $0.372 > 0.05$  yang artinya data berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ramah anak efektif dalam meningkatkan literasi numerasi siswa kelas III SD 2 Karangbener.

Kata Kunci: Efektivitas Media Ramah Anak; Literasi Numerasi; SD 2 Karangbener

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membina serta mengembangkan potensi peserta didik, khususnya di era kemajuan teknologi dan perubahan sosial yang pesat. Pendidikan juga menjadi salah satu aspek paling penting dalam kehidupan seseorang untuk menghadapi berbagai tantangan hidup, (Studi et al., 2023).

Pendidikan merupakan jaminan terbukanya jalan bagi setiap orang untuk mencapai apa yang menjadi tujuan hidupnya, kedewasaan melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan dan praktek pembinaan, (Ujud et al., 2023).

Proses pembelajaran sebaiknya tidak dilakukan dengan cara yang monoton. Seorang guru dituntut untuk berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan

kebutuhan siswa. Media pembelajaran menurut (Hasan et al., 2021) berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan menyalurkan pesan dari berbagai sumber, sehingga tercipta lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Saat ini, media pembelajaran yang ramah anak dapat memunculkan kreativitas guru, menjadikan siswa merasa aman dan nyaman selama proses belajar, (Fadilah et al., 2023).

Banyak kita jumpai keberadaan tindakan kekerasan di dunia pendidikan. Hal ini dapat mencoreng nama baik dari lembaga pendidikan yang merupakan wadah dalam membentuk karakter siswa. Beberapa bentuk tindak kekerasan terhadap siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kekerasan fisik maupun kekerasan verbal. Tindak kekerasan fisik contohnya memukul, menendang, mencubit. Sedangkan,

kekerasan verbal berupa hinaan, cacian dan makian.

Untuk mengatasi masalah kekerasan tersebut, pemerintah meluncurkan “Program Sekolah Ramah Anak”. Pembelajaran ramah anak adalah pembelajaran yang mengedepankan pendekatan anti kekerasan, non-diskriminatif, dan aman dari segala bentuk ancaman. Lingkungan belajar yang bersih, sehat baik secara jasmani maupun rohani, inklusif, nyaman, terbuka, dan melibatkan partisipasi anak dalam segala kegiatan sekolah sangat penting untuk mendorong pertumbuhan dan kesejahteraan anak, (Murti & Winarti, 2023).

Sekolah Ramah Anak menjadi tempat yang aman bagi siswa untuk belajar. Maksud aman dalam hal ini yaitu mampu melindungi siswa saat belajar, bermain bahkan bersosialisasi dengan teman sebayanya, (Sasmita & Wantini, 2023).

SD 2 Karangbener merupakan sekolah dasar yang sudah menerapkan program pemerintah Sekolah Ramah Anak. Hal ini diterapkannya dalam proses pembelajaran, dimana guru dapat menciptakan suasana sekolah yang aman dari kejahatan, nyaman

ditempati, efektif dan efisien. Proses pembelajaran yang ramah anak juga dapat dilihat dari sarana dan prasarana yang digunakan agar tidak melukai fisik siswa. Seperti halnya di sekolah yang peneliti kunjungi yaitu di SD 2 Karangbener baik meja ataupun kursi dibuat tidak tajam untuk menghindari adanya luka pada fisik anak. Bangunan yang dibuat tinggi untuk melindungi siswa jika terjadi bencana seperti banjir. Kantin yang disediakan oleh lembaga pendidikan dibuat dengan bahan-bahan alami yang tidak boleh meracuni anak. Selain sarana prasarana, adapula media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar harus dibuat tumpul, tidak boleh menggunakan bahan yang berbahaya, seperti besi dan kayu.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin relevan. Pengembangan media ramah anak mendukung penggunaan bahan-bahan ringan dan tidak berbahaya, seperti kertas, kardus, dan bahan bekas, dalam menciptakan media pembelajaran. Inisiatif ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran literasi dan numerasi. Media interaktif yang menarik tidak

hanya dapat mendorong partisipasi siswa, tetapi juga mampu memotivasi mereka untuk lebih bersemangat dalam belajar.

Matematika adalah sebuah proses pembelajaran yang mencakup studi tentang bentuk dan struktur yang terkadang sulit dipahami. Untuk dapat memahaminya dengan baik, kita perlu menguasai berbagai konsep yang ada dalam matematika, (Poernomo et al., 2021).

Dalam proses belajar matematika, penggunaan alat bantu sebagai media pembelajaran sangatlah penting. Alat ini berfungsi untuk menyampaikan fakta-fakta yang dapat memperjelas pemahaman siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih mudah dan jelas. Sayangnya, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami pelajaran matematika karena kurangnya media ajar yang memadai, (Nahdiyah, 2020).

Untuk memahami konsep-konsep dalam soal matematika, siswa masih memerlukan serangkaian kegiatan praktik yang dapat mereka pahami. Oleh karena itu, alatbantu belajar atau media pembelajaran penting dalam mata pelajaran matematika. Peneliti berharap materi

pembelajaran ini dapat membawa ilmu pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam bentuk artikel yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Ramah Anak untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas III SD 2 Karangbener".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah Pre-Eksperimental dengan model one group *pretest-posttest*. Pendekatan ini dipilih oleh peneliti guna menguji suatu hipotesis tertentu.

Metode eksperimen menurut (Subekti & Ariswan, 2016) merupakan cara pembelajaran yang mana siswa melakukan percobaan untuk memahami konsep tertentu. Siswa dapat mengamati, menguji serta membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari agar dapat membantu siswa dalam pengembangan pemahaman yang lebih mendalam serta kemampuan dalam berfikir kritis.

Penelitian ini dilaksanakan tanggal 14 Januari 2025 di SD 2 Karangbener Bae Kudus. Penelitian ini menggunakan satu kelompok kelas sebagai objek penelitian. Populasi dan sampel pada penelitian yang dilakukan adalah seluruh siswa kelas III SD 2 Karangbener sebanyak 19 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti diantaranya mengumpulkan data yang didapat dengan eksperimen memberikan *pretest* dan *posttest* kemudian data diproses untuk memastikan keakuratan data. Teknik analisis data yang digunakan peneliti diantaranya deskriptif statistik untuk menghitung rata-rata nilai tertinggi dan terendah siswa, Uji-t *paired sample test*, yang meliputi uji normalitas one sample ShapiroWilk dan Uji Homogenitas ditutup dengan Uji Hipotesis. Alat untuk analisis data peneliti menggunakan SPSS.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) kepada siswa untuk mengetahui nilai dasar mereka sebelum mempelajari materi mengenai satuan waktu melalui media pembelajaran. Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran matematika yang khusus difokuskan pada materi satuan waktu. Selanjutnya, siswa diujikan kembali melalui tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar mereka. Analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan setelah pengumpulan data, yang dapat dilihat pada tabel yang disajikan di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil *pretest* dan *posttest***

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai <i>Pretest</i>		Nilai <i>Posttest</i>	
		Tertinggi	Terendah	Tertinggi	Terendah
III	19	55	20	100	65
Rata-rata		38,95		84,23	

Berdasarkan data yang tertera pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh dalam *pretest* adalah 55, sedangkan nilai terendahnya mencapai 20, dengan rata-rata 38, 95. Disisi lain, nilai *posttest* menunjukkan peningkatan

yang berarti, dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 65, serta rata-rata 84, 23. Hasil ini menjelaskan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*.

Untuk menentukan apakah data berdistribusi normal, kita dapat melakukan uji normalitas yang ditampilkan pada Tabel 2 di bawah ini. Sebuah data dianggap berdistribusi normal jika nilai Sig (2-tailed) lebih besar dari 0, 05. Sebaliknya, jika nilai Sig (2-tailed) kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data tidak berdistribusi normal, (Masitoh, 2018).

**Tabel 2. Uji normalitas**

KATEGORI	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL PRETEST	.188	19	.077	.934	19	.202
POSTTEST	.116	19	.200*	.942	19	.282

Berdasar hasil data tabel 2, didapat nilai Sig (2-tailed) pada pretest sebesar 0,202. Demikian pula, nilai Sig (2-tailed) pada *posttest* juga sebesar 0, 282. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena baik *pretest* maupun *posttest* hasilnya lebih dari 0, 05.

Selanjutnya, untuk mengetahui adakah data yang bersifat homogen, dilakukan uji homogenitas yang dapat dilihat di tabel 3. Uji homogenitas, dapat dikatakan homogen apabila nilai

Sig (2- tailed) lebih besar dari 0, 05, yang menunjukkan bahwa data memiliki varian yang homogen. Sebaliknya, jika nilai Sig (2-tailed) kurang dari 0,05, maka data tidak memiliki varian yang homogen.

**Tabel 3. Uji homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
PREPOST			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.817	1	36	.372

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 3, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,372, yang lebih besar dari 0, 05. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa data bervariasi homogen.

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis akan menentukan apakah hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima atau ditolak. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka  $H_a$  diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Sebaliknya, jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

**Tabel 4. Uji Hipotesis Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST-POSTTEST	-45.263	13.589	3.117	-51.813	-38.714	-14.519	18	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis tabel 4 di atas, dapat dilihat bahwa nilai *sig* (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti *sig* (*2-tailed*) < 0,05. Oleh karena itu, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hasil ini menunjukkan media pembelajaran ramah anak efektif untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas III SD 2 Karangbener.

Media pembelajaran memiliki peran signifikan dalam menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kaya akan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi anak-anak. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang sudah dilakukan dapat dengan memberikan soal/ tes mengenai literasi numerasi. Literasi numerasi sendiri sudah mencakup banyak hal diantaranya memecahkan masalah matematika, berfikir kritis terhadap informasi numeric, memahami konsep matematika dasar seperti bilangan, operasi hitung, pengukuran, dan geometri.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang ramah anak secara signifikan mampu

meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas III SD 2 Karangbener. Berdasarkan analisis data, ditemukan perbedaan yang berarti antara kemampuan literasi numerasi siswa sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran tersebut. Hasilnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ramah anak efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa, yang tercermin dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 38, 95 dan nilai rata-rata *posttest* yang mencapai 84, 23.

### **Penerapan Media Pembelajaran Ramah Anak**

Proses belajar memerlukan upaya yang besar dan sering kali membuat siswa merasa bosan atau frustrasi, sehingga minat mereka terhadap kegiatan pembelajaran dapat menurun. Karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan perhatian dan minat siswa, menjadikan proses belajar lebih menarik dan efektif.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa, namun implementasinya perlu dilakukan dengan tepat. Jika tidak, media justru dapat mengganggu proses

pembelajaran dan tidak memberikan manfaat yang diharapkan bagi siswa. Oleh karena itu, guru perlu memahami cara mengintegrasikan media pembelajaran dengan efektif. Jika media pembelajaran tidak terlaksana dengan baik, siswa dapat bosan sehingga pembelajaran tidak dapat terserap dengan baik. Siswa bisa berbicara dengan teman sebayanya, bermain sendiri, tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran yang ramah anak dapat diimplementasikan dengan berbagai cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut adalah beberapa contoh penerapan media pembelajaran yang ramah bagi anak:

1. Penggunaan video: Video dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif. Ini akan membuat pembelajaran lebih mudah bagi anak-anak untuk memahaminya.
2. Penggunaan permainan edukatif: Permainan edukatif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

3. Penggunaan aplikasi pembelajaran: Aplikasi pembelajaran dirancang untuk membantu siswa menggunakan teknologi dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Langkah-langkah penerapan media pembelajaran ramah anak berdasarkan pendapat (Puspitasari et al., 2022), meliputi:

1. Menentukan tujuan pembelajaran: sangat penting untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang ramah anak.
2. Memilih media yang sesuai: pastikan untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.
3. Menggunakan media dengan benar: untuk memastikan peningkatan kualitas pembelajaran, media harus digunakan dengan cara yang tepat dan efektif.

Kelebihan penerapan media pembelajaran ramah anak menurut (Susanti et al., 2020), antara lain:

1. Meningkatkan motivasi belajar: media yang ramah anak dapat

secara signifikan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

2. Meningkatkan pemahaman: media ini juga berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam.
3. Meningkatkan keterampilan: selain itu, media pembelajaran ramah anak membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan teknologi mereka.

Penggunaan media pembelajaran harus memberikan manfaat nyata bagi proses belajar siswa, bukan malah menjadi hambatan. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan tepat sasaran dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Program Sekolah Ramah Anak (SRA) adalah inisiatif pemerintah untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak-anak. Tujuan utama program ini adalah melindungi anak-anak dari kekerasan, diskriminasi, dan perlakuan salah lainnya, serta mendukung perkembangan mereka secara holistic.

Program Sekolah Ramah Anak selain melindungi anak dari

kekerasan, dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan dan mendukung. Jika media pembelajaran tidak sesuai, maka proses pembelajaran terhambat.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang ramah anak terbukti efektif dalam meningkatkan literasi numerasi siswa kelas III SD 2 Karangbener. Hasil analisis data menggunakan SPSS menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, dengan nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran ramah anak dapat meningkatkan keefektifan literasi numerasi kelas III SD 2 Karangbener.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

- Fahmi, A. (2021). Jurnal Visionary ( VIS ) Prodi AP April 2021 UNDIKMA 2021 IMPLEMENTASI PROGRAM SEKOLAH RAMAH ANAK DALAM PROSES PEMBELAJARAN Agus Fahmi FIPP UNDIKMA Email : fahmi\_ap@ikipmataram.ac.id Jurnal Visionary ( VIS ) Volume 6 Nomor 1 Prodi AP April 2021 UNDIKMA 20. *Jurnal Visionary (VIS)*, 6(April), 33–41.
- Fajriyah, E. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika di Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan*, 21, 403–409.
- Feriska Listrianti, Meylan Papatungan, & Rifqotul Amanatil Qowiyah. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Azzainiyah II. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 1(5), 188–197. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i5.273>
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi., Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). “Materi Pendukung Literasi Numerasi.” *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Tim GLN Kemendikbud.*, 8(9), 1–58. <https://repositori.kemdikbud.go.id/11628/1/materi-pendukung-literasi-numerasi-rev.pdf>
- Kale, S., & Mundiarti, V. (2023). Edukasi Lingkungan Belajar Ramah Anak dengan Media Loose Parts. *Kelimutu Journal of Community Service*, 3(2), 74–79. <https://doi.org/10.35508/kjcs.v3i2.13507>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 012. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), 13–34. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1377>
- Nahdiyah, F. (2020). Learning By Doing Media Belajar Jam Dinding dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Educreative : Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak*, 5(2), 190–196. <https://doi.org/10.37530/edu.v5i2.88>
- Poernomo, E., Kurniawati, L., & Atiqoh, K. S. N. (2021). Studi Literasi Matematis. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 83–100. <https://doi.org/10.15408/ajme.v3i1.20479>

- Puspitasari, I. A., Studi, P., Matematika, P., Mulawarman, U., Timur, K., & Scholar, G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Prosiding*, 2, 75–92. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/view/1248> <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/download/1248/830>
- Sari, S. Y., Gusmania, Y., & Hasibuan, N. H. (2023). Pengembangan komik digital sebagai media literasi numerasi. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 85–94. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v12i1.5033>
- Sasmita, R., & Wantini. (2023). Sekolah Ramah Anak Dalam Pespektif Teori Belajar Humanistik Reni. *Foundasia*, 14(1), 6.
- Subekti, Y., & Ariswan, A. (2016). Pembelajaran fisika dengan metode eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan proses sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 252. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.6278>
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 1–17.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Yosada, K. R., & Kurniati, A. (2019). Menciptakan Sekolah Ramah Anak. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 145–154. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v5i2.480>