

**PENGARUH PENGGUNAAN PPT INTERAKTIF DAN LKPD PADA
PEMBELAJARAN SEGI EMPAT TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI
MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 JONGGAT
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Amalia Fernanda Depon¹, Sripatmi², Nani Kurniati³, Arjudin⁴

¹Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Mataram

[1amaliadevon27@gmail.com](mailto:amaliadevon27@gmail.com), [2spatmi@gmail.com](mailto:spatmi@gmail.com),

[3nanikurniati.fkip@unram.ic.id](mailto:nanikurniati.fkip@unram.ic.id) [4arjudin@unram.ic.id](mailto:arjudin@unram.ic.id)

ABSTRACT

The lack of use of interactive media in the mathematics learning process leads to a lack of student involvement in the learning process. So that way the students do not interact actively with the presented material causing a lack of understanding of the material. This certainly has an impact on students' mathematical literacy skills. To increase students involvement in the learning process, it needs interactive learning media. This study aims to determine the effect of applying the Interactive Powerpoint and Worksheet on quadrilateral learning towards mathematical literacy skills of VII Class of SMPN 1 Jonggat for the 2022/2023 academic year with a total of 143 students. The sample selection technique use Cluster Random Sampling with a sample of 57 students deviding of two classes. Data collection used the test method with 5 description questions. The instrument in this study were interactive powerpoint, worksheets and test questions. The data analysis technique used is parametric statistic with the result $t_{count} = 5,93 > t_{table} = 2,00$ which indicates there is a difference in the average of mathematical literacy between the the experimental group and the control group. Which is the average of experimental group is higher than the control group. The test result of the effect size obtained the d value of 1,5 with high criteria. So it can be concluded that there is a high influence in the use of interactive powerpoint and worksheets on quadrilateral learning on mathematical literacy skills of VII Class of SMPN 1 Jonggat students.

Keywords: Interactive powerpoint; worksheets; mathematical literacy

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran matematika menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa kurang berinteraksi secara aktif dengan materi yang disajikan, hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap materi tersebut. Dan oleh sebab itu, berdampak pada kemampuan literasi matematika siswa. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, diperlukan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan PPT Interaktif dan LKPD pada pembelajaran segi empat terhadap kemampuan literasi matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jonggat. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jonggat tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 143 siswa. Teknik pemilihan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling* sebanyak 57 siswa yang terbagi dalam dua kelas. Pengumpulan data menggunakan metode tes dengan 5 soal uraian. Instrumen dalam penelitian ini berupa PPT Interaktif, LKPD

dan soal tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik parametrik dengan hasil $t_{hitung} = 5,93 > t_{tabel} = 2,00$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan literasi matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil uji *effect size* diperoleh nilai d sebesar 1,5 dengan kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang tinggi dalam penggunaan PPT Interaktif dan LKPD pada pembelajaran segiempat terhadap kemampuan literasi matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jonggat.

Kata Kunci: PPT Interaktif; LKPD; Literasi Matematika

A. Pendahuluan

Era globalisasi seperti sekarang ini, dibutuhkan sumber daya yang kompetitif sehingga mampu menghadapi tuntutan perkembangan zaman yang semakin maju. Menurut Ernawati, Zulmaulida, Saputri, Irham, Zanty, Nasruddin, Wahyudi & Akmal (2021:84), persaingan global abad 21 ini lebih besar dibandingkan generasi sebelumnya, dimana siswa dituntut harus menjadi *proficient communicators, creators, critical thinker, dan collabulator*.

Salah satu upaya untuk menghadapi tuntutan abad 21 adalah mengembangkan kemampuan atau keterampilan literasi seseorang yang dapat digunakan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan saat ini. Literasi adalah kemampuan atau keterampilan dalam membaca, matematika, dan sains. Dalam belajar, terutama belajar matematika diharapkan kemampuan siswa tidak hanya berhitung tetapi juga

menggunakan matematika dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Iqbal, Turmuzi, Junaidi & Hayati, 2023:241). Salah satu literasi dasar yang diperlukan dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan siswa di sekolah saat ini adalah literasi matematika (Ernawati dkk, 2021).

Janah, Suyitno dan Rosyida (2019) juga berpendapat literasi matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari karena menjadi salah satu kunci untuk menghadapi masyarakat yang terus berubah (disrupsi). Hal ini sejalan dengan pendapat Abidin, Mulyati & Yunansa (2017:93) bahwa matematika berasal dari kehidupan sehari-hari dan nanti akan digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu cara untuk mengetahui sejauh mana siswa di Indonesia mampu bersaing dengan siswa-siswa dari negara lain adalah dengan mengikuti studi atau tes yang

diselenggarakan dengan skala internasional seperti *Programme For International Student Assesment* (PISA) (Sriningsih, Sarjana, Hayati & Prayitno, 2022: 96). Literasi matematika merupakan salah satu bagian yang diukur dalam PISA. Tujuan PISA adalah untuk menilai pengetahuan dan keterampilan matematis yang diperoleh siswa dari sekolah, serta kemampuan menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Namun, pada kenyataannya kemampuan literasi matematika siswa di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil PISA tahun 2018 yang diikuti 79 negara di dunia. Indonesia menempatkan peringkat ke 74 dari 79 negara (OECD, 2019).

Rendahnya kemampuan literasi matematika siswa dikarenakan masih kurangnya informasi yang membahas secara rinci kemampuan literasi matematika siswa sehingga belum adanya upaya dalam meningkatkan literasi matematika di Indonesia (Pratama, Arjudin, Hikmah & Subarinah, 2022:1472). Oleh karena itu matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diharapkan tidak hanya membekali siswanya dengan kemampuan berhitung namun dapat juga

menerapkan hal tersebut di kehidupan bermasyarakat. Sehingga siswa tidak hanya dapat menyelesaikan masalah yang ada di sekolah ataupun buku-buku yang ada namun juga menyelesaikan masalah yang ada di lingkungannya (Jamaesa, Prayitno, Wahidaturrahmi & Hapipi, 2022:485).

Untuk mendukung tercapainya kemampuan kemampuan literasi matematika tersebut, diperlukan suatu media untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat baru, motivasi dan ransangan belajar.

Menurut Ummah (2021) pemanfaatan komputer atau teknologi untuk menyampaikan konsep matematika bersifat melibatkan siswa untuk aktif dan mendapat umpan balik yang cepat dan tepat. Komputer kemudian berkembang dan terkenal pemanfaatannya sebagai media pembelajaran atau disebut dengan media pembelajaran interaktif dikarenakan sifatnya yang responsif, menarik dan praktis

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII SMP Negeri 1 Jonggat. Disampaikan bahwa kemampuan literasi

matematika siswa memang masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena siswa masih bergantung “menerima” data dan selanjutnya melupakannya, akibatnya pelajaran matematika menjadi terkesan sulit dan membosankan. Siswa juga kurang berminat terhadap pembelajaran matematika sehingga siswa sulit mendapatkan konsentrasi dan tidak memahami beberapa konsep yang disampaikan.

Aspek penting dalam penggunaan media pembelajaran adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran (Yani, Azmi, Wahidaturrahmi & Turmuzi, 2023).

Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran serta karakteristik matematika yang bersifat abstrak menjadi alasan peneliti untuk menggunakan PPT interaktif dan LKPD sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif tidak hanya

mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi dua arah berupa interaksi antara siswa dengan komputer. Interaksi siswa dalam multimedia memberikan batasan bahwa pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program media (Arda, Saehana, Darsikin, 2015).

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan LKPD sebagai komponen penting yang dikembangkan oleh guru untuk peserta didik (Nana, 2019). Trianto juga mengartikan LKPD sebagai panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan penyelidikan atau pemecahan masalah (Triana, 2021).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti mencoba untuk menguji apakah PPT Interaktif dan LKPD berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematika. Dengan tujuan untuk melihat pengaruh penggunaan PPT Interaktif dan LKPD pada materi segi empat terhadap kemampuan literasi matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jonggat.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu atau quasi experimental. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design*. Sampel penelitian ada dua kelas yang terdiri dari kelas VII B sebagai kelompok eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran PPT Interaktif dan LKPD, sedangkan kelas VII A sebagai kelas kontrol yang pembelajarannya tidak menggunakan PPT Interaktif dan LKPD. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana tiga kali pertemuan dilakukan untuk melakukan proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan dilakukan untuk tes kemampuan literasi matematika.

Instumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perangkat pembelajaran dan naskah soal untuk melihat kemampuan literasi matematika. Validasi instrumen menggunakan indeks Aiken oleh dua validator dengan hasil valid.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik parametrik yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan hasil uji prasyarat data berdistribusi normal dan homogen.

Setelah data dinyatakan normal dan homogen selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dua sampel bebas (*Independent Sample t Test*). Rumus untuk menguji t dua sampel adalah sebagai berikut (Kriyantono, 2006):

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\left[\frac{\sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n_1} + \sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n_2}}{(n_1+n_2)-2} \right]} \times \frac{(n_1+n_2)}{(n_1+n_2)}}$$

Setelah itu dapat dilakukan penarikan kesimpulan apabila $t_{hit} > t_{tab}$ artinya variabel kontrol mempengaruhi variabel terikat. Sedangkan apabila $t_{hit} < t_{tab}$ artinya variabel kontrol tidak mempengaruhi variabel terikat .

Setelah dilakukan uji-t kemudian dilanjutkan dengan uji *Effect size* untuk melihat seberapa besar variabel bebas mempengaruhi variabel terikat (Wati, Widiana, Mahalini, Subanada, Mahadita, Gunawijaya, Sidiartha & Adnyana, 2023).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran PPT Interaktif dan LKPD pada kelas eksperimen dilakukan mulai dari 20 Mei 2023

sampai dengan 27 Mei 2023. Dalam sesi pembukaan, peneliti menjelaskan bagaimana proses pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggunakan PPT Interkatif. Peneliti juga berperan sebagai operator yang menjalankan *Powerpoint*. Apabila ada hal yang kurang jelas bagi siswa dalam penayangan *Powerpoint*, peneliti akan menjelaskan hal tersebut. Dalam PPT Interaktif, terdapat beberapa soal latihan yang dikerjakan oleh siswa saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Setiap siswa dibolehkan untuk memberikan jawaban dan mendiskusikan dengan teman sebangkunya. Dalam setiap latihan soal pada PPT Interaktif, terdapat juga pembahasan. Peneliti membantu untuk menerangkan pembahasan yang ditampilkan pada PPT Interaktif agar semua siswa memahaminya.

Sedangkan pembelajaran menggunakan buku paket pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 18 Mei 2023 sampai tanggal 25 Mei 2023. Kelas dibagi ke dalam 4 kelompok karena buku yang difasilitasi sekolah tidak cukup. Peneliti menjelaskan materi di papan tulis kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa agar siswa tidak kehilangan konsentrasi dalam proses pembelajaran. Dalam akhir proses

penjelasan materi siswa diminta menyelesaikan soal latihan pada buku paket secara berkelompok. Jika soal yang diberikan tidak mampu diselesaikan siswa pada jam pertemuan tersebut, maka siswa melanjutkan pengerjaan di rumah. Soal yang dikerjakan di rumah akan dibahas pada pertemuan selanjutnya sebelum melanjutkan materi pembelajaran.

Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan media PPT Interaktif dan LKPD pada kelompok eksperimen dan pembelajaran dengan menggunakan buku paket pada kelompok kontrol, selanjutnya dilakukan tes kemampuan literasi matematika siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Tes Kemampuan Literasi Matematika

	Kontrol	Eksperimen
Nilai tertinggi	83	97
Nilai terendah	58	67
Rata-Rata nilai	69,86	79,71
Std. deviasi	6,40	6,11
Varian	41,05	37,40

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata kemampuan literasi matematika siswa yang menggunakan PPT Interaktif dan

LKPD dengan pembelajaran menggunakan buku paket.

H_a : Ada perbedaan rata-rata kemampuan literasi matematika siswa yang menggunakan PPT Interaktif dan LKPD dengan pembelajaran menggunakan buku paket.

Hasil uji t yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Tes Kemampuan Literasi Matematika

	Eksperimen	Kontrol
Mean	69,86	79,71
Varian	41,05	37,40
t_{hitung}		
t_{tabel}	5,93	2,00
Keterangan	H_a diterima	

Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 5,93 > t_{tabel} = 2,00$ maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata kemampuan literasi matematika siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dimana nilai rata-rata kelompok yang diajarkan dengan media PPT Interaktif dan LKPD lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok yang belajar menggunakan buku paket.

Selanjutnya dilakukan uji *effect size* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Effect Size

	Kontrol	Eksperimen
Rata-rata	69,8	79,7
Std. deviasi	6,4	6,1
Cohen's	1,5	
Kriteria	Tinggi	

Setelah diperoleh nilai d sebesar 1,5 maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang tinggi pada pembelajaran menggunakan PPT Interaktif dan LKPD terhadap kemampuan literasi matematika siswa. Hal tersebut karena nilai $d > 0,8$ sehingga termasuk ke dalam kriteria tinggi.

Menariknya materi yang disajikan dalam PPT Interaktif menyebabkan siswa tidak menjadi bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Ini menimbulkan minat belajar siswa yang menyebabkan siswa pada kelompok eksperimen lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Saat diberikan soal latihan, siswa dapat menyelesaikan soal tersebut dengan baik pula. Hal itu didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rodhi (2021) bahwa siswa dengan minat tinggi tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan karena siswa dapat

memenuhi aspek *Mathematical Literacy Capability* (MLC).

Pembelajaran dengan media PPT Interaktif terkesan baru bagi siswa karena guru dominan melakukan pembelajaran dengan menggunakan buku paket. Sehingga ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Aqila Fairuz (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media interaktif memberikan peningkatan kemampuan literasi matematika siswa. Pembelajaran dengan media interaktif juga jarang dilakukan di sekolah sehingga ini terkesan baru dan sangat berpengaruh pada semangat belajar siswa.

Minat belajar juga sangat erat kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Siswa dengan minat belajar cenderung memiliki motivasi untuk melakukan pembelajaran. Motivasi yang tinggi dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Sriyatun, Masrukan dan Sriyatun, Masrukan & Wardono (2018) juga menjelaskan analisis matematika yang ditinjau berdasarkan 7 komponen literasi matematika siswa

dengan kelompok minat belajar matematika kategori tinggi mempunyai kemampuan literasi matematika kriteria sangat baik. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung lebih termotivasi untuk belajar matematika.

Adanya minat dan motivasi belajar siswa menyebabkan aktivitas belajar siswa juga menjadi lebih baik. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton dengan siswa yang hanya memperhatikan penjelasan guru. Komunikasi antara siswa dengan media pembelajaran juga menjadi lebih aktif sehingga materi yang disampaikan dengan media dapat diterima oleh siswa dengan baik. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kusuma (2016) bahwa aktivitas matematika siswa dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi matematika siswa. Ini artinya meningkatkan tingkat aktivitas matematik siswa dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dapat meningkatkan tingkat aktivitas matematik siswa dalam pembelajaran yang dilakukan.

Tidak jauh beda dengan PPT Interaktif, LKPD juga menjadi media pembelajaran yang diberikan pada

siswa untuk melakukan latihan yang lebih kompleks dengan mengerjakan langsung soal latihan *step by step*. Dalam LKPD juga diberikan petunjuk-petunjuk pengerjaan dalam setiap tahapan sehingga memudahkan siswa untuk menyelesaikan soal latihan.

LKPD dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan kritis karena tantangan dalam soal latihan yang ada dalam LKPD. Sehingga apabila soal yang diberikan melalui PPT Interaktif masih berupa soal yang mudah dipahami, tidak jauh dari materi yang diajarkan, pada LKPD diberikan soal yang lebih menantang agar siswa dapat mengasah kemampuan berpikirnya setelah mempelajari materi pada PPT Interaktif. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Latif (2022) menyatakan bahwa siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari melalui LKPD. Keseluruhan hasil aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan LKPD dapat merubah keterampilan literasi matematika siswa, baik dalam menggunakan alat matematika, menggunakan bahasa dan simbol matematika, melakukan

penalaran, menyusun strategi pemecahan masalah dan menghubungkan dengan dunia nyata dapat ditingkatkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh $t_{hitung} = 5,93 > t_{tabel} = 2,00$ menunjukkan terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan literasi matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan rata-rata kelompok eksperimen sama dengan 69,86 dan kelompok kontrol sama dengan 79,71. Karena kelompok eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi dari kelompok kontrol, artinya ada pengaruh penggunaan PPT Interaktif dan LKPD terhadap kemampuan literasi matematika. Kemudian diperoleh *effect size* $d = 1,5$ artinya pengaruh tersebut tinggi. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang tinggi dalam penggunaan PPT Interaktif dan LKPD pada pembelajaran segi empat terhadap kemampuan literasi matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jonggat Tahun Ajaran 2022/2023.

Dengan itu penulis menyarankan agar dilakukan penelitian yang relevan untuk

melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran PPT Interaktif dan LKPD dalam materi atau pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansa, H. (2017). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arda, Saehana, S., Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII. *e-Jurnal Mitra Sains*, 3(1) (hlm. 69-77).
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ernawati, Zulmaulida, R., Saputra, E., Irham, M., Zanty, L. S., Nasruddin, Wahnyuni, M., & Akmal, N. (2021). *Problematika Pembelajaran Matematika*. Pidie: Yayasan Penerbitan Muhammad Zaini.
- Iqbal, M., Turmuzi, M., Junaidi, Hayati, L. (2023). Mathematical Literacy Ability in HOTS (High Order Thinking Skills) Solving Of Class VIII Students. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 240-245.
- Jamaesa, R.A., Prayitno, S., Wahidaturrahmi, Hapiipi. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas VIII Ditinjau Dari Perbedaan Gender Di MTsN 1 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Griya: Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 485-492.
- Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). Pentingnya Literasi Matematika dan Berpikir Kritis Matematis dalam Menghadapi Abad ke-21. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 905–910.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik praktis riset komunikasi kuantitatif dan kualitatif : disertai contoh praktis skripsi, tesis, dan disertasi riset media, public relations, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Kusuma, S. B. M. (2016). Pengaruh Aktivitas Matematika Siswa Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Dalam Pembelajaran Model STAD Berbantuan Kartu Literasi. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Semarang*, 88-94.
- Latif, N.S. (2022). Upaya Meningkatkan Literasi Matematika Siswa Melalui LKPD Etnomatematika Berbasis PBL. *Journal of Indonesian Teachers for Social Science and Humanities*, 1(2), 1-11.
- OECD.(2019). *PISA 2018 Result (Volume 1): What Students Know and Can Do (Volume 1)*. Paris: PISA OECD Publishing.
- Pratama, R.,Y., Arjudin, Hikmah, N., Subarinah, S. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika dalam Menyelesaikan soal cerita

- SPLTV Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1472-1481.
- Rodhi, R. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Minat Siswa Pada Materi Transformasi. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(2), 167-177.
- Shafa, A. F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Geogebra Materi Program Linear Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *AKSIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1127.
- Sriningsih, N.Y., Sarjana, K., Hayati, L., Prayitno, S. (2022) Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas VIII SMP dalam menyelesaikan soal-soal model PISA, *Griya: Journal of Mathematics Education and Application*, 2(1), 96-104.
- Sriyatun, S., Masrukan, Wardono. (2018). Analisis Literasi Matematika Pada Pembelajaran Kuantum Metode Mind Mapping Berbantuan Schoology Berdasarkan Minat. *PRISMA, PROSIDING SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA*, 6-10.
- Triana, Neni. (2021). *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*. DKI Jakarta: Guepedia.
- Ummah, S.K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: UMMPress.
- Wati, K. W., dkk. (2023). *Evidence Based Practice*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Yani, V.Y., Azmi, S., Wahidaturrahmi, Turmuzi. (2023) Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 262-268.