

Strengthening Numeracy Skills through Traditional Games in Phase A of the Kurikulum Merdeka

Ahmad Ibrohim

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
Ahmadibrohim.pml@gmail.com,

Umi Mahmudah

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
umi.mahmudah@uingusdur.ac.id

Abstrak

Kurikulum Merdeka adalah inovasi pendidikan yang menghadirkan pendekatan yang lebih kontekstual dan berorientasi pada kehidupan sehari-hari. Diantara aspek yang mendapatkan perhatian dalam kurikulum ini adalah penguatan kemampuan numerasi pada anak usia dini, terutama pada Fase A. Fakta bahwa banyak anak usia dini mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika dasar. Penekanan pada pengajaran formal sering kali kurang efektif dalam fase perkembangan ini, sehingga perlu mencari pendekatan yang lebih cocok. Permainan tradisional memiliki potensi untuk menjadi alat yang efektif dalam memperkuat kemampuan numerasi anak-anak di Fase A. Oleh karenanya, penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak-anak di Fase A Kurikulum Merdeka. Penelitian ini didasarkan pada tinjauan pustaka yang melibatkan pencarian dan analisis literatur terkait penggunaan permainan tradisional dalam konteks pendidikan numerasi anak usia dini. Tinjauan pustaka ini memberikan dasar teoretis yang kuat untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan permainan tradisional dalam penguatan kemampuan numerasi pada Fase A Kurikulum Merdeka. Hasil tinjauan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alat yang berdampak dalam mencapai tujuan dari pendidikan yang diinginkan dalam kurikulum merdeka

kata kunci : kemampuan numerasi, permainan tradisional, fase a kurikulum merdeka

Abstract

Kurikulum Merdeka is an educational innovation that introduces a more contextual and everyday-life-oriented approach. One of the aspects receiving attention within this curriculum is the enhancement of numeracy skills in early childhood, particularly in Phase A. It is a fact that many young children encounter difficulties in grasping fundamental mathematical concepts. Emphasizing formal teaching often proves to be less effective during this developmental phase, thus necessitating the exploration of more suitable approaches. Traditional games hold the potential to serve as effective tools for strengthening numeracy skills in children during Phase A. Therefore, this research aims to investigate how traditional games can be employed to enhance the numeracy skills of children in Phase A of the Kurikulum Merdeka. This research is based on a literature review involving the search and analysis of relevant literature regarding the use of traditional games in the context of early childhood numeracy education. This literature review provides a strong theoretical foundation for further research on the utilization of traditional games to bolster numeracy skills in Phase A of the *Kurikulum Merdeka*. The findings indicate that traditional games can be effective instruments in achieving the desired educational goals outlined in the *Kurikulum Merdeka*.

Keywords: *kurikulum merdeka*, educational innovation, numeracy skills, early childhood education, traditional game

INTRODUCTION

Pendidikan yang diselenggarakan untuk anak usia dini memiliki fungsi krusial dalam membentuk dasar perkembangan intelektual, kognitif, dan sosial anak-anak. Oleh

karena itu, Kurikulum Merdeka menjadi sebuah inovasi pendidikan (Alawi et al., 2022) yang menghadirkan pendekatan yang lebih kontekstual dan berorientasi pada kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek yang mendapatkan perhatian dalam kurikulum ini adalah penguatan kemampuan numerasi pada anak usia dini, terutama pada Fase A. Kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan ketrampilan perhitungan dalam situasi kehidupan sehari-hari, seperti di rumah, dalam konteks pekerjaan dalam masyarakat, dan kemampuan untuk menjelaskan informasi yang ada di sekitar kita (Nurhayati et al., 2022).

Keterampilan numerasi sangat penting untuk anak usia dini (Maghfirah et al., 2022). Kemampuan numerasi yang kuat pada usia dini memiliki dampak positif dalam pengembangan kemampuan matematika yang lebih kompleks di kemudian hari. Keterampilan numerasi anak yang baik, memprediksi kesuksesan akademik anak dimasa depan (Maghfirah et al., 2022). Namun, kendala-kendala muncul dalam mencapai tujuan ini. Banyak anak usia dini mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika dasar seperti penghitungan, perbandingan, dan pola. Ini adalah tantangan yang signifikan karena konsep-konsep ini adalah dasar yang dibutuhkan untuk membangun pemahaman matematika yang lebih tinggi di tahap selanjutnya. Pendekatan pengajaran numerasi matematika yang lebih tradisional dan formal mungkin tidak selalu sesuai dengan kebutuhan anak usia dini yang cenderung aktif dan belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak-anak pada usia dini.

Kurikulum Merdeka telah memberikan perhatian khusus pada konsep pendidikan berbasis bermain. Permainan, termasuk permainan tradisional, dianggap sebagai sarana yang potensial dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pendekatan bermain dan kontekstual dalam pembelajaran dengan tantangan dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak-anak di Fase A. Penelitian ini akan mengeksplorasi peran permainan tradisional sebagai alat yang potensial untuk memperkuat kemampuan numerasi anak-anak di Fase A Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan landasan penting untuk memahami sejauh mana pendekatan bermain dan permainan tradisional dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia.

METHODS

Metodologi penelitian pustaka ini melibatkan identifikasi, pencarian, seleksi, dan analisis sumber-sumber informasi yang relevan dengan topik "Penguatan Kemampuan

Numerasi melalui Permainan Tradisional pada Fase A Kurikulum Merdeka." Melalui basis data akademik dan perpustakaan digital, kata kunci yang relevan digunakan untuk mencari literatur terkait. Sumber-sumber yang terpilih dianalisis untuk memahami temuan utama, metode penelitian yang digunakan, dan relevansinya dengan topik penelitian. Hasil analisis ini digunakan untuk membangun landasan teoretis yang kuat untuk penelitian lebih lanjut, dengan menyoroti konsep inovasi pembelajaran, kemampuan numerasi anak usia dini, prinsip Kurikulum Merdeka, dan peran permainan tradisional dalam konteks pendidikan anak usia dini.

RESULTS AND DISCUSSION

Inovasi pada dasarnya merujuk pada hasil dari pengembangan atau pemanfaatan. Inovasi dapat mencakup produk, jasa, proses kerja, pasar, kebijakan, dan sistem baru. Ketika kita mengaitkannya dengan bidang pembelajaran, inovasi pembelajaran secara khusus terkait dengan usaha untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran mencakup berbagai elemen seperti program, metode, atau pedoman yang disusun sebagai upaya pengembangan atau penyegaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan maksud memberikan pengetahuan dan pemahaman tertentu. Dengan dasar tersebut, inovasi pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya untuk mengembangkan atau memanfaatkan alat pembelajaran mulai dari konten, metode pengajaran, hingga standar penilaian, dengan tujuan untuk melaksanakan kegiatan belajar yang menghasilkan pemahaman dan pengetahuan sesuai dengan yang telah ditetapkan sebelumnya (Fathurahman, 2020).

Mengingat rendahnya kemampuan siswa Indonesia dalam membaca dan matematika, perlu dilakukan upaya untuk memperkuat literasi dan numerasi mereka melalui inovasi pembelajaran. Kebijakan Merdeka Belajar merupakan langkah konkret dalam meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik (Feriyanto, 2022). Keterampilan numerasi matematika adalah kemampuan untuk menggunakan berbagai angka dan simbol matematika untuk menyelesaikan tugas sehari-hari, serta keahlian dalam menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai format, seperti tabel, grafik, diagram, dan sejenisnya. (Nurhayati et al., 2022). Numerasi melibatkan kemampuan untuk mengaplikasikan konsep dan prinsip matematika dalam situasi kehidupan sehari-hari. (Feriyanto, 2022).

Pembelajaran numerasi dapat dikembangkan melalui permainan-permainan tradisional. Para ahli pendidikan menyampaikan berpendapatnya bahwa permainan memiliki banyak kegunaan bagi anak (Arfatin Nurrahmah, 2018). Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mendukung pertumbuhan anak-anak, dengan menyimpan warisan budaya dan menggambarkan cerminan kekayaan bangsa (Nurlaili

et al., 2020). Bermain permainan tradisional yang diwarisi dari nenek moyang dapat merangsang kreativitas anak dan mendorong mereka untuk berkolaborasi demi mencapai kemenangan (Guru, 2023). Guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai alat untuk mengajar numerasi, membantu dalam penyampaian materi, dan mendukung perkembangan sikap peserta didik dalam pembelajaran numerasi (Arfatin Nurrahmah, 2018).

Pada Kurikulum Merdeka, Struktur kurikulum SD/MI dibagi menjadi 3 (tiga) Fase: a. Fase A untuk kelas I dan kelas II (Ningrum et al., 2023); b. Fase B untuk kelas III dan kelas IV; dan c. Fase C untuk kelas V dan kelas VI. Adapun fase A adalah fase pengembangan dan penguatan kemampuan literasi dan numerasi dasar. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belum menjadi mata pelajaran wajib di fase A (Salinan-Distribusi-II-Kepmen-162-Tentang-PSP.Pdf, n.d.). Penggunaan tahap atau fase dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membedakan antara siswa satu dengan yang lain di dalam satu kelas, dan untuk memberikan fleksibilitas dalam menentukan rentang waktu yang diperlukan untuk mencapai kompetensi yang ditargetkan. Dengan pendekatan ini, pencapaian kompetensi tidak harus dilakukan dalam satu tahun, tetapi dapat dilakukan dalam beberapa tahun. Pendekatan dengan rentang waktu yang lebih panjang ini bertujuan agar materi pelajaran tidak menjadi terlalu padat, dan siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami materi dan mengembangkan kompetensi mereka.

Tahapan-tahapan ini telah disesuaikan dengan teori perkembangan anak dan remaja serta struktur hierarki pendidikan. Penggunaan istilah "Fase" dipilih untuk menghindari kebingungan dengan istilah "kelas" karena peserta didik dalam satu kelas dapat mengikuti fase pembelajaran yang berbeda. Pendekatan ini mencerminkan penerapan prinsip pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pencapaian belajar, yang sering disebut sebagai *teaching at the right level* (mengajar pada tahap capaian yang sesuai) (Firmansyah, 2022). Jika diselaraskan dengan fase pada kurikulum merdeka maka, fase A merupakan Fase kanak-kanak menengah. Perkembangan pada Fase kanak-kanak menengah, dimulai sejak usia enam tahun sampai sembilan tahun. Pada fase kanak-kanak tengah, anak memiliki kemampuan dasar berhitung, menulis, serta membaca. (Mutia, 2021).

Havigusrt menguraikan delapan tugas perkembangan yang harus dihadapi anak pada rentang usia 6-12 tahun. Berikut adalah delapan tugas perkembangan tersebut:

1. Belajar keterampilan fisik yang dibutuhkan dalam permainan.

Pada periode ini, anak sedang dalam proses belajar menggunakan otot-otot mereka untuk menguasai berbagai keterampilan. Karena itu, perkembangan otot dan tulang anak terjadi dengan cepat. Mereka memiliki dorongan kuat untuk aktif dan bermain. Selain itu, mereka mampu mengikuti permainan dengan aturan yang lebih

kompleks. Seiring dengan tingkat kelas di sekolah yang semakin tinggi, mereka akan semakin terampil dalam mematuhi aturan-aturan permainan yang khas.

2. Pengembangan sikap terhadap diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang.

Pada tahap perkembangan ini, anak telah memiliki pemahaman dan kemampuan untuk mengembangkan gaya hidup yang sehat dengan cara mengedepankan kebersihan, kesehatan, dan keselamatan diri sendiri serta lingkungannya. Mereka juga sudah dapat menyadari konsekuensi yang mungkin terjadi jika mereka melakukan perilaku yang berpotensi membahayakan diri sendiri dan lingkungan.

3. Berkawan dengan teman sebaya.

Melalui bermain, anak akan diharapkan untuk berinteraksi sosial dengan teman seumurannya. Anak-anak di usia sekolah dasar seharusnya sudah memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dengan orang lain di luar lingkungan keluarga, terutama dengan teman-teman sebaya, sebagai bentuk interaksi sosial.

4. Belajar melakukan peranan sosial sebagai laki-laki dan wanita.

Ketika mencapai usia 9-10 tahun, anak-anak mulai menyadari peran yang sesuai dengan jenis kelamin mereka. Anak perempuan mulai menunjukkan perilaku yang sesuai dengan perempuan, sedangkan anak laki-laki melakukannya sesuai dengan laki-laki. Pada fase ini, mereka juga mulai menunjukkan minat terhadap aktivitas yang sesuai dengan jenis kelamin mereka. Sebagai contoh, anak perempuan mungkin lebih suka bermain dengan boneka bersama anak perempuan lain, sementara anak laki-laki cenderung senang bermain bola dengan teman laki-laki mereka.

5. Belajar menguasai kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung.

Masa ini anak SD sudah mampu untuk membaca dasar, menulis, dan berhitung.

6. Pengembangan konsep yang dibutuhkan dalam kehidupan anak.

Pada tahap ini, anak seharusnya telah mengembangkan berbagai pemahaman dasar yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari mereka. Ini meliputi pemahaman tentang warna, pemahaman tentang jumlah, pemahaman perbandingan, dan pemahaman lainnya.

7. Pengembangan moral, nilai dan kata hati.

Pada masa sekolah dasar, penting untuk mengajarkan anak cara mengendalikan perilaku mereka sesuai dengan nilai-nilai dan prinsip moral yang berlaku. Anak-anak harus dapat mematuhi aturan, bertanggung jawab, dan menyadari perbedaan di antara diri mereka dan orang lain.

8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial.

Anak-anak sudah memiliki kemampuan untuk mengembangkan kesadaran tentang peran dan tempat mereka dalam keluarga serta lingkungan

sekolah. Mereka perlu memahami dan mengikuti peraturan-peraturan yang berlaku di keluarga dan di sekolah. (Khaulani et al., 2020).

Beberapa studi menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan numerasi, seperti yang terungkap dalam penelitian yang dilakukan oleh Hastuti di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2020. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V di SDN 62 Waepejje Kabupaten Bulukumba dalam materi bangun datar mengalami peningkatan melalui penggunaan permainan tradisional engklek (Hastuti, 2020). Studi yang dilakukan oleh Junariah pada tahun 2015 menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kemampuan untuk memperkaya kemampuan berpikir logika matematika anak usia 4-5 tahun sebanyak 47%. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Damayanti dan Putranti pada tahun 2016, yang mengindikasikan bahwa penggunaan permainan engklek memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 69% ("Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional," 2019).

Salah satu ciri khas anak pada tingkat sekolah dasar adalah minat mereka dalam bermain. Oleh karena itu, dalam lingkungan sekolah dasar, guru diharapkan untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan, terutama di tingkat kelas yang lebih rendah (Mutia, 2021). Banyak permainan tradisional yang dapat dikaitkan dengan materi numerasi matematika. Di antaranya adalah:

- 1) Congklak, atau disebut dakon. Permainan Dakon memiliki aplikasi yang mudah dalam konteks pembelajaran matematika. Dakon biasanya memiliki 14 lubang dan sejumlah biji. Permainan ini umumnya dimainkan oleh dua orang, yang kemudian membagi lubang-lubang tersebut secara merata, yaitu tujuh lubang untuk masing-masing pemain. Setelah pembagian lubang selesai, pemain wajib meletakkan biji sesuai dengan kesepakatan, misalnya, masing-masing lubang diisi dengan 2 biji, 3 biji, 4 biji, dan seterusnya. Biasanya, setiap lubang diisi dengan 7 biji. Dalam permainan ini, pemain akan mempelajari operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- 2) Engklek, atau sering disebut pekle dalam budaya Sunda, juga dikenal dengan sebutan engklek oleh masyarakat umum.
- 3) Bekel, Bekel adalah permainan tradisional yang umumnya digunakan oleh anak perempuan dan dimainkan secara bergantian oleh dua hingga sepuluh orang. Alat yang digunakan dalam permainan ini termasuk bola bekel dan biji bekel. Saat bermain bekel, anak-anak akan mengembangkan pemahaman tentang konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. (Arfatin Nurrahmah, 2018).

- 4) Pathilan, Permainan ini memanfaatkan lidi sebagai peralatan utama dalam permainannya. Fungsi lidi ini adalah untuk memberikan pengajaran kepada anak-anak tentang konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Jumlah lidi yang digunakan berkisar antara 20 hingga 30 batang, dengan panjang lidi sekitar 20 cm. Setiap lidi diberi nilai yang sesuai dengan kebutuhan atau sesuai dengan jenis operasi matematika yang akan dimainkan, dan nilai-nilai tersebut disesuaikan dengan tingkat kelas yang berbeda.
- 5) Nekeran, Permainan nekeran atau yang juga dikenal sebagai kelereng merupakan jenis permainan yang sangat dikenal oleh anak-anak di berbagai wilayah di Indonesia. Saat ini, nekeran dalam era modern dibuat dari kaca yang dilelehkan dan dibentuk menjadi bulat.
- 6) Pasaran, Pasaran adalah permainan yang melibatkan transaksi jual-beli kecil-kecilan antara penjual dan pembeli. Permainan ini memanfaatkan berbagai jenis mainan seperti replika sayur-sayuran, buah-buahan, peralatan memasak, dan sejenisnya. Uang yang digunakan dalam proses jual-beli adalah uang mainan. Dalam permainan ini, anak-anak memiliki kebebasan untuk membeli barang-barang yang mereka butuhkan, tetapi harus menggunakan uang mainan yang telah diberikan. (“Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional,” 2019)

CONCLUSION

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan numerasi yang masih rendah, diperlukan strategi penguatan numerasi melalui inovasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan tradisional bisa memperkuat kemampuan numerasi pada Fase A Kurikulum Merdeka. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berperan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dalam kurikulum Merdeka. Beberapa permainan tradisional yang dapat dihubungkan dengan materi numerasi matematika meliputi Congklak, Engklek, Bekel, dan sejenisnya..

REFERENCES

- Alawi, D., Sumpena, A., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Pasca Pandemi Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3531>
- Fathurahman, N. (2020). INOVASI PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), Article 1.
- Feriyanto, F. (2022). STRATEGI PENGUATAN LITERASI NUMERASI MATEMATIKA BAGI PESERTA DIDIK PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR. *Gammath: Jurnal*

- Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), Article 2.
<https://doi.org/10.32528/gammath.v7i2.8439>
- Firmansyah, M. (2022, May 29). Cara Mudah Memahami Penggunaan Fase di Kurikulum Merdeka! *NaikPangkat.com*. <https://naikpangkat.com/cara-mudah-memahami-penggunaan-fase-di-kurikulum-merdeka/>
- generator, metatags. (2018). *Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika / Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/parahita/article/view/631>
- Guru, S. (2023, April 7). *Bantu Literasi Numerasi! 3 Permainan Tradisional Berbasis Matematika*. Sahabat Guru. <https://www.sahabatguru.com/bantu-literasi-numerasi-3-permainan-tradisional-berbasis-matematika>
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). FASE DAN TUGAS PERKEMBANGAN ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), Article 1.
<https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Maghfirah, F., Satriana, M., Sagita, A. D. N., Haryani, W., Jafar, F. S., Yindayati, Y., & Norhafifah, N. (2022). Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Mutia. (2021). CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION. *FITRAH: International Islamic Education Journal*, 3(1), Article 1.
<https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Ningrum, M., Maghfiroh, & Andriani, R. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Madrasah Ibtidaiyah. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), Article 1.
<https://doi.org/10.33367/jiee.v5i1.3513>
- Nurhayati, N., Asrin, A., & Dewi, N. K. (2022). Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Kelas Tinggi dalam Penyelesaian Soal Pada Materi Geometri di SDN 1 Teniga. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), Article 2b.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.678>
- Nurlaili, S., Hartatik, S., Akhwani, A., & Taufiq, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Malongka (Mari Lompat Angka) dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended Materi Operasi Bilangan Kelas II SD. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 577–592. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.269>
- Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional. (2019, July 11). *Majalah Suara Pendidikan / Good News Information*.
<https://www.majalahsuarapendidikan.com/2019/07/pembelajaran-matematika-berbasis.html>
- Salinan-Distribusi-II-Kepmen-162-tentang-PSP.pdf*. (n.d.). Retrieved September 26, 2023, from <https://penggerak-simpkb.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com/portal-programsekolahpenggerak/wp-content/uploads/2021/07/14142514/Salinan-Distribusi-II-Kepmen-162-tentang-PSP.pdf>

- S. Hartatik and N. Nafiah, "Indonesia Kemampuan Numerasi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Masalah Matematika," *Educ. Hum. Dev. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 32–42, 2020, doi: 10.33086/ehdj.v5i1.1456.
- N. Dantes and N. N. L. Handayani, "Peningkatan Literasi Sekolah Dan Literasi Numerasi Melalui Model Blanded Learning Pada Siswa Kelas V SD Kota Singaraja," *WIDYALAYA J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 269–283, 2021.