



Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* Berbantu Media *Kahoot!* terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa

Dila Muhaimin¹, Mu'jizatin Fadiana²
^{1,2}Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia
E-mail: mujizatin000@gmail.com

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: 2025-07-07 Revised: 2025-08-18 Published: 2025-09-02</p> <p>Keywords: <i>Realistic Mathematics Education;</i> <i>Kahoot! Media;</i> <i>Numeracy Literacy.</i></p>	<p>The lack of models and variations in learning is the main cause of the low numeracy literacy skills of students. Additionally, it was found that students struggle to connect contextual problems in their daily lives and then seek solutions. This study aims to determine the effect of Realistic Mathematics Education assisted by Kahoot! media on students' numeracy literacy skills. The research method used is a quasi-experimental design, specifically a pretest-posttest control group design. The population of the study consists of eighth-grade students from a junior high school in Tuban Regency for the 2024/2025 academic year. Class VIII D serves as the experimental class, while Class VIII A serves as the control class, which are the samples for this research. Sampling was conducted using cluster random sampling techniques. The data collection technique used is the test method (pretest and posttest), while the data analysis technique for this research employs quantitative data analysis. From the data analysis results, a value was obtained $Z_{count} = -4,992$. because $Z_{count} \leq -Z_{table}$ that is $-4,992 \leq -1,96$ decision is rejected, it means there is a difference in numeracy literacy scores between the pretest and posttest. The increase in numeracy literacy scores was obtained with an n-gain test result of 0.7231, which is classified as a "high" n-gain score, and 72% falls under the interpretation of "fairly effective" n-gain percentage. Thus, the Realistic Mathematics Education assisted by Kahoot! media has an effect on the numeracy literacy skills of junior high school students."</p>
<p>Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-07-07 Direvisi: 2025-08-18 Dipublikasi: 2025-09-02</p> <p>Kata kunci: <i>Realistic Mathematics Education;</i> <i>Media Kahoot!;</i> <i>Literasi Numerasi.</i></p>	<p>Abstrak Kurangnya model dan variasi pembelajaran adalah penyebab utama rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa. Selain itu ditemukan bahwa siswa kesulitan untuk menghubungkan masalah kontekstual di dalam kehidupan sehari-hari kemudian dicari penyelesaiannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Realistic Mathematics Education berbantu media Kahoot! terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Metode penelitian menggunakan quazi eksperimen. Desain pretest-posttest control group design. Siswa Kelas VIII dari salah satu SMP di Kabupaten Tuban tahun ajaran 2024/2025 menjadi populasi penelitian. Kelas VIII D sebagai Kelas eksperimen dan Kelas VIII A sebagai Kelas kontrol merupakan sampel untuk penelitian ini. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik cluster random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes (pretest dan posttest), sedangkan teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Dari hasil analisis data diperoleh nilai $Z_{hitung} = -4,992$. Karena $Z_{hitung} \leq -Z_{tabel}$ yaitu $-4,992 \leq -1,96$ maka keputusannya H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan skor kemampuan literasi numerasi dari pretest dan posttest. Peningkatan skor kemampuan literasi numerasi didapatkan hasil uji n-gain sebesar 0,7231 berada pada klasifikasi n-gain skor "tinggi" dan sebesar 72% berada pada tafsiran efektivitas n-gain persen "cukup efektif". Dengan demikian pembelajaran Realistic Mathematic Education berbantu media Kahoot! berpengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa SMP.</p>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi komponen penting di abad 21 sebagai sarana untuk memberikan siswa keterampilan belajar dan berinovasi, serta menggunakan teknologi dan media informasi (Laksana, 2021). Partnership for 21st Century Learning menyatakan bahwa berbagai kompetensi termasuk kreativitas dan inovasi,

berpikir kritis dan pemecahan masalah serta kerjasama dapat mengembangkan keterampilan abad 21 (Nurhayati et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, kemampuan literasi menjadi prasyarat untuk membentuk dan mengembangkan abad-21(Muliastri, 2020).

Literasi merupakan kemampuan mengakeses, memahami, dan menggunakan informasi(Ifa

Seftia Rakhma Widiyanti et al., 2023). Literasi numerasi menjadi satu diantaranya kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa. Literasi numerasi adalah kemampuan individu dalam memahami, menggunakan, dan berkomunikasi dengan angka dalam berbagai konteks (Endang Lestari & Fadiana, 2025). Kemampuan ini sangat penting, terutama dalam memecahkan masalah sehari-hari, pengambilan keputusan, dan pemahaman konsep matematika yang lebih kompleks.

Hasil PISA 2022 dirilis pada tahun 2023 oleh OECD. Faktanya Indonesia naik lima peringkat dalam hal literasi numerasi dan kemampuan matematika. Disisi lain, skor menunjukkan 13 poin dari pencapaian pada tahun 2018. Dengan skor matematika 366, Indonesia tertinggal 106 poin dari skor rata-rata global. Sebanyak 82%, siswa dengan kemampuan rendah dibawah level dua paling banyak ditemukan dalam bidang matematika dan literasi numerasi (OECD, 2023). Ini menunjukkan masih perlu adanya perbaikan pada bidang pembelajaran matematika dan literasi numerasi.

Hasil observasi menunjukkan siswa Kelas VIII di salah satu SMP di Kabupaten Tuban, sebagian besar mengalami kesulitan dalam mengkaitkan permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari kemudian dicari solusinya, dan kemampuan literasi numerasi siswa masih rendah dilihat pada hasil AKM sekolah. Faktor penyebab kemampuan literasi numerasi siswa adalah model dan variasi mengajar guru, hal ini sangat menentukan kualitas pembelajaran. Kebiasaan umum guru dalam cara mengajar adalah ceramah, pada saat mengajar dengan metode ceramah guru hanyalah mengaktifkan ingatan jang pendek.

Dari permasalahan tersebut diperlukannya inovasi dan variasi model pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pengajaran. Alternatif yang dapat digunakan adalah pembelajaran realistik. Matematika realistik adalah pembelajaran matematika yang dimulai dengan masalah dunia nyata, selanjutnya dilakukan langkah matematis dengan proses pembelajaran yang terkait dengan kehidupan sehari-hari (Nursanti et al., 2024). Pembelajaran matematika realistik atau dikenal dengan istilah RME merupakan salah satu strategi pembelajaran dengan membangun pengetahuan siswa melalui proses pembelajaran (Sari et al., 2024). Adapun kelebihan dari RME adalah kemampuan siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi melalui penerapan konteks kehidupan nyata sehingga lebih mudah dipahami.

Realistic Mathematics Education ini mencakup indikator literasi numerasi, sehingga sesuai untuk meningkatkan literasi numerasi siswa. Langkah-langkah RME siswa diberikan masalah kehidupan nyata kemudian siswa diminta memahami masalah tersebut, hal ini mencakup indikator 1 yaitu kemampuan menelaah informasi yang dipaparkan dalam berbagai bentuk bagan, tabel, grafik dan diagram, selanjutnya pada langkah menyelesaikan masalah kontekstual ini mencakup indikator 3 keterampilan mengaplikasikan berbagai macam simbol dan angka yang berkaitan dengan matematika dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah. Kemudian pada langkah membandingkan dan mendiskusikan jawaban ini mencakup indikator 2 yaitu kemampuan analisis dan menginterpretasikan hasil untuk memprediksi dalam pengambilan keputusan.

Kebutuhan akan materi pembelajaran yang dapat mendukung proses RME berasal dari fakta bahwa penggunaan model pembelajaran saja tidak cukup dan tidak efektif. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, satu diantaranya dengan memanfaatkan media *Kahoot!*.

Kahoot! adalah media berbasis internet yang memuat kuis dan game untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan Kahoot! dalam proses pembelajaran sebagai alat evaluasi yang dapat diakses melalui perangkat seluler maupun laptop siswa maupun pendidik (Bunyamin et al., 2020). Bantuan media Kahoot! ini menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan karena mengurangi kejenuhan dalam prosesnya, tersedia umpan balik instan yang mendukung siswa mengerti materi dengan baik serta adanya unsur gamifikasi dan kompetisi yang menarik bagi siswa (Sulistiyawati et al., 2021).



Gambar 1. Media *Kahoot!*

Penelitian oleh Azmi (2023) menyatakan bahwa pembelajaran matematika realistik (RME) memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Pada uji

hipotesis menggunakan uji t berpasangan diperoleh nilai sig dengan hasil $0,000 < 0,05$ sehingga ada pengaruh pendekatan RME terhadap pemecahan masalah siswa.

Penelitian oleh Lusiana (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran RME terhadap kemampuan literasi matematika diketahui nilai sig sebesar $0,017 < 0,05$ artinya H_1 diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran RME terhadap kemampuan literasi matematika dan berdasarkan *N-Gain score* sebesar 72,5566 atau 72% menunjukkan model pembelajaran RME memiliki kategori tinggi dan cukup efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa.

Penelitian oleh Azkiyatul Ulya dan Sari (2025) menyatakan bahwa model pembelajaran RME berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh kepada kemampuan literasi numerasi siswa. Hasil rata-rata yang diperoleh *pretest* 49,96 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 73,20 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya model pembelajaran RME berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa

Penelitian oleh Azkiyatul Purwadi (2022) menyatakan bahwa pemahaman konsep matematika dengan yang diberikan pendekatan RME berbantuan media *Kahoot!* menunjukkan hasil positif dan lebih baik dari model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pendekatan RME berbantuan media *Kahoot!* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Berdasarkan uraian diatas rumusan masalah pada penelitian ini (1) apakah terdapat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* kemampuan literasi numerasi yang diberikan model *Realistic Mathematics Education* berbantuan media *Kahoot!* (2) Bagaimana peningkatan kemampuan literasi numerasi sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantuan media *Kahoot!*

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa Kelas VIII di salah satu SMP di Kabupaten Tuban pada semester genap tahun 2024/2025, terdapat 193 siswa yang terbagi menjadi 6 Kelas. Ada 32 siswa pada setiap kelas yang menjadi sampel yaitu, Kelas VIII D adalah Kelas eksperimen dan Kelas VIII A adalah Kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random*

sampling dengan syarat kelompok memiliki kesamaan karakteristik (homogen).

Kelas eksperimen diterapkan model *Realistic Mathematics Education* berbantu media *Kahoot!* dan Kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung. Untuk desain penelitian menggunakan *pretest-posttest control group design*. Adapun desainnya seperti gambar dibawah ini.

Tabel 1. Desain pretest-posttest control group design

	Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
R	Eksperimen	O_1	X_1	O_2
R	Kontrol	O_3	X_2	O_4

Keterangan:

R = Random

O_1 = *Pretest* pada Kelas eksperimen.

O_2 = *Posttest* pada Kelas eksperimen.

O_3 = *Pretest* pada Kelas kontrol.

O_4 = *Posttest* pada Kelas kontrol.

X_1 = Pemberian perlakuan dengan menggunakan model pembelajar RME berbantu media *Kahoot*.

X_2 = Pemberian perlakuan dengan menggunakan model pembelajar langsung.

Instrumen berisi tes kemampuan literasi numerasi pada materi statistika berupa 3 butir soal esai *pretest* dan *posttest* yang telah melalui uji validasi, baik validasi empiris dan validasi ahli. Guru matematika SMP dan dosen pendidikan matematika sebagai validator instrumen. Siswa yang tidak termasuk dalam sampel digunakan untuk menguji validasi empiris. Tiga butir soal dianggap valid berdasarkan perhitungan *korelasi pearson product*. Sementara itu, koefisien reliabilitas diperoleh dari uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,765 untuk soal *pretest* dan 0,791 untuk soal *posttest* korelasi memiliki kategori tinggi. Sehingga instrumen penelitian layak digunakan.

Analisis data dengan pengujian hipotesis *t-test*, uji normalitas, homogenitas dan pengujian uji *n-gain*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sampel dari Kelas VIII A dan VIII D diuji normalitas dan homogenitas sebelum penelitian untuk memastikan apakah homogen dan berdistribusi normal. Data diperoleh dari hasil *pretest* dimana data tidak berdistribusi normal, dilanjutkan uji nonparametric Mann-Whitney bahwa $Z_{hitung} = -0,686$. Karena $-Z_{tabel} < Z_{hitung} < Z_{tabel}$ yaitu $-1,96 < -0,686 < 1,96$ dan melihat

Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar $0,493 > \alpha = 0,05$ artinya tidak ada perbedaan antara kemampuan rata-rata awal siswa Kelas eksperimen dan Kelas kontrol.

Penelitian dilakukan sebanyak tiga pertemuan di Kelas eksperimen serta Kelas kontrol.

Tabel 2. Indikator Literasi Numerasi

Indikator Kemampuan Literasi Numerasi	Bentuk Soal	Nomor Soal
Kemampuan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk grafik, bagan, diagram dan tabel	Uraian	1a, 1b
Kemampuan menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan.	Uraian	2a, 2b
Keterampilan menggunakan berbagai macam simbol dan angka yang terkait dengan matematika untuk memecahkan masalah dengan berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari	Uraian	3a, 3b

Adapun Langkah-langkah *Realistic Mathematics Education* berbantu media *Kahoot!* sebagai berikut:

- Memahami Masalah Kontekstual
Sebelum memulai pembelajaran, peneliti membagikan masalah kehidupan nyata yang relevan dengan siswa, siswa diminta untuk memahami masalah tersebut dan mengidentifikasi informasi yang terkandung didalamnya serta menyimak pertanyaan yang diberikan.
- Menyelesaikan Masalah Kontekstual
Peneliti memberikan LKS yang berisi masalah kontekstual yang sama pada masing-masing kelompok. Kelompok terbagi menjadi 7 dengan masing-masing terdiri dari 4-5 siswa. Peneliti memberikan arahan untuk proses penyelesaian LKS yang telah diberikan.
- Membandingkan dan Mendiskusikan
Peneliti memberikan fasilitas diskusi untuk membandingkan dan mendiskusikan berbagai metode penyelesaian dengan memaparkan hasil kerja kelompoknya, kelompok lain memberikan tanggapan.
- Menyimpulkan
Pada tahap ini siswa dibantu untuk menyimpulkan terkait materi yang selesai dipelajari dan membagikan latihan soal menggunakan *Kahoot!* sebagai evaluasi pembelajaran.

Data hasil *posttest* literasi numerasi Kelas kontrol dan Kelas eksperimen. Distribusi data mencakup simpangan baku, nilai minimum, nilai

maximum dan rata-rata. Tabel 3 menunjukkan hasil perhitungan.

Tabel 3 Deskripsi Data Kemampuan Literasi Numerasi Siswa

Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keputusan
-3,382	0,001	H_1 diterima

Hasil *posttest* diatas didapatkan bahwa rata-rata kemampuan literasi numerasi Kelas eksperimen sebesar 84,650 dan Kelas kontrol sebesar 74,931. Skor Kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu 9,719 dibandingkan Kelas kontrol.

1. Uji Mann-Whitney

Dalam uji prasyarat tidak terpenuhi, data tidak berdistribusi normal, dilanjutkan uji nonparametrik.

Tabel 4. Hasil Uji Mann-Whitney

Kelas	Minimum	Maximum	Mean	Simpangan Baku
Eksperimen	55,5	100,0	84,650	10,0869
Kontrol	55,5	100,0	74,931	11,9752

Berdasarkan tabel diatas nilai $Z_{hitung} = -3,382$. Karena $-Z_{tabel} < Z_{hitung} < Z_{tabel}$ yaitu $-1,96 < -3,382 < 1,96$ dan melihat Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ artinya ada perbedaan rata-rata kemampuan literasi numerasi siswa yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* berbantu media *Kahoot!* dengan yang tidak diberikan perlakuan dengan model pembelajaran RME berbantu media *Kahoot!*.

Data hasil *posttest* dan *pretest* literasi numerasi pada Kelas eksperimen. Distribusi data penelitian meliputi nilai minimal, nilai maksimal, simpangan baku dan rata-rata. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 5. Deskripsi Data Kemampuan Literasi Numerasi Siswa

Nilai	Minimum	Maximum	Mean	Simpangan Baku
<i>Pretest</i>	22,2	66,6	44,053	12,1216
<i>Posttest</i>	55,5	100,0	84,650	10,0869

Perhitungan *posttest* dan *pretest* kemampuan literasi numerasi siswa, menurut deskripsi, skor sebesar 44,053 sebelum diberikan model pembelajaran RME berbantu media *Kahoot!* dan menjadi 84,650 setelah diberikan model pembelajaran RME berbantu

media *Kahoot!*. Berdasarkan hasil diperoleh perbedaan rata-rata sebesar 40,597.

2. Uji Wilcoxon

Dalam uji prasyarat tidak terpenuhi, data tidak berdistribusi normal, dilanjutkan uji nonparametrik.

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon

Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keputusan
-4,992	0,000	H_1 diterima

Berdasarkan tabel diatas nilai $Z_{hitung} = -4,992$. Karena $Z_{hitung} \leq -Z_{tabel}$ yaitu $-4,992 \leq -1,96$ dan melihat Asymp.Sig (2-tailed) yang sebesar $0,000 < \alpha = 0,05$ artinya terdapat perbedaan rata-rata skor literasi numerasi siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model RME berbantu media *Kahoot!*

3. Uji N-Gain

Uji N-Gain ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi numerasi setelah pembelajaran dengan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* berbantu media *Kahoot!* dilakukan. N-Gain bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan model pembelajaran RME berbantu media *Kahoot!*. Diperoleh hasil N-Gain Score sebesar 0,7231 berada pada klasifikasi "Tinggi" dan hasil N-Gain Persen sebesar 72% berada pada tafsiran efektivitas "Cukup Efektif". Sehingga pembelajaran dengan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* berbantu media *Kahoot!* ini dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Dari hasil tersebut menunjukkan penggunaan *Realistic Mathematic Education* berbantu media *Kahoot!* lebih baik dan berpengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari penelitian ini didapatkan hasil *pretest* dan *posttest* Kelas eksperimen memiliki perbedaan rata-rata sebesar 40,597, hasil uji Wilcoxon didapatkan $Z_{hitung} = -4,992$. Karena $Z_{hitung} \leq -Z_{tabel}$ yaitu $-4,992 \leq -1,96$ artinya terdapat perbedaan rata-rata skor literasi numerasi siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran RME berbantu

media *Kahoot!* dan hasil uji N-gain menunjukkan bahwa N-Gain Score sebesar 0,7231 berada pada klasifikasi "Tinggi" dan hasil N-Gain Persen sebesar 72% berada pada tafsiran efektivitas "Cukup Efektif". Maka dapat disimpulkan RME berbantu media *Kahoot!* berpengaruh dan dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa Kelas VIII.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantu media *Kahoot!* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa SMP, maka peneliti memberikan rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Saran teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantu media *Kahoot!*. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran matematika selanjutnya, khususnya dalam pemanfaatan media interaktif untuk mendukung pembelajaran.

2. Saran Praktis

- Bagi siswa, melalui kegiatan penelitian ini siswa menjadi termotivasi untuk belajar matematika dan aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan literasi numerasi siswa meningkat.
- Bagi guru, melalui kegiatan penelitian ini guru dapat mengaplikasikan tentang model pada pembelajaran berikutnya, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.
- Bagi sekolah, melalui kegiatan ini dapat digunakan sebagai tambahan refrensi, sehingga proses kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dengan hasil yang sesuai.
- Bagi peneliti, melalui penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk tujuan mengajar di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

Agustina, Y., Mutaqin, E. J., & Nurjamaludin, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran

- Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 142-149. <https://doi.org/10.31980/caxra.v2i2.854>
- Azkiyatul Ulya, S., & Sari, Y. (2025). Pengaruh Model Realistic Mathematic Education (Rme) Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas Iii Sdn Surodadi 1. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(1), 1453. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/177>
- Azmi, C., Firman, & Desyandri. (2023). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education Terhadap Hasil Dan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2855-2864. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.611>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 4350. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Endah Lestari, S., & Fadiana, jizatin. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ethnomatematika Batik Tulis Gedog Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Matematika Peserta Didik Pada Materi Geometri. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(1), 2025. <https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/126>
- Ifa Seftia Rakhma Widiyanti, Mu'jizatin Fadiana, & Cacik, S. (2023). Kemampuan Awal Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Tuban. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.19429>
- I.M.A. Purwadi. (2022). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Berbantuan Media Belajar Berbasis Digital "Kahoot!" Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 81-88. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1677>
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(01), 14-22. <https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1289>
- Lusiana, P., Turmuzi, M., & Nurmawanti, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) Terhadap Literasi Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 171-178. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i1.7016>
- Muliastrini, K. E. (2020). New literacy sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar di abad 21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115-125. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3114>
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36-43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Nursanti, Y. B., Saputra, B. A., Gibran, G. K., Maret, U. S., Artikel, I., Matematis, K., & Education, J. (2024). *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: EFEKTIVITAS PENERAPAN PENDEKATAN ETNOMATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN*. 12(3), 107-113. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6367>
- OECD. (2023). PISA 2022 Results Factsheets Indonesia. *OECD (Organisation for Economic Co-Operation and Development) Publication*, 1-9. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html
- Putra, N., Leban, C., Akhwan, M. E., Tanggela, H. N., Putra, N., Leban, C., Akhwan, M. E., Tanggela, H. N., More, M. T., Anyi, P. C., Mega, E., & Rohi, W. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Gerakan Literasi di UPTD SMP Negeri 5 Kupang*. 5(1). <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i1.1198>

- Sari, D. P., Fadiana, M., & Sumadi, S. (2024). Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1151-1160. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v6i1.3428>
- Sidiq, F., Ayudia, I., & Sarjani, T. M. (2023). Optimalisasi gerakan literasi sekolah melalui desain kelas literasi numerasi di Sekolah Dasar kota Langsa. *Journal of Human and Education*, 3(3), 69-75. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i3.322>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46-57. <https://doi.org/10.23887/wms.v15i1.298>
- Widana, I. W. (2021). Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Indonesia. *Jurnal Elemen*, 7(2), 450-462. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i2.3744>
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2022). Evaluation of continued use on Kahoot! as a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. - *Procedia Computer Science*, 197, 545-556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>