

Pengembangan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Media Permainan Edukatif di SDN 069/VI Talang Tembago: Studi Kualitatif

Roni Agustina

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Bodi Kurniawan

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Abstract

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar untuk mendukung keberhasilan belajar dan kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran numerasi sering kali menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat belajar siswa, metode pembelajaran yang monoton, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kemampuan numerasi siswa melalui penggunaan media permainan edukatif di SD Negeri 69/VI Talang Tembago. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, dan siswa SD Negeri 69/VI Talang Tembago. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran numerasi, menumbuhkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami konsep-konsep matematika secara lebih konkret dan menyenangkan. Permainan edukatif juga mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, media permainan edukatif menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam pengembangan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar.

Keywords: numerasi; media permainan edukatif; sekolah dasar

Article History: Recived: 06-06-2026 | Revised: 14-07-2026 | Accepted: 16-07-2026

How to Cite: Agustina, R., & Kurniawan, B. (2026). Pengembangan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Media Permainan Edukatif di SDN 069/VI Talang Tembago: Studi Kualitatif. *Master Qualitative Research in Education*, 2(1), 43-49. <https://doi.org/10.63461/qualivium.v21.352>

1 Introduction

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar adalah kemampuan numerasi. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menggunakan, dan menginterpretasikan informasi yang berkaitan dengan angka dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Kemampuan numerasi menjadi salah satu fokus utama dalam kebijakan pendidikan Indonesia, terutama melalui program Asesmen Nasional yang menempatkan literasi dan numerasi sebagai kompetensi mendasar yang harus dikuasai peserta didik. Namun, berbagai hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan

numerasi siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika karena pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan dan latihan soal secara berulang.

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting untuk dimiliki peserta didik pada abad ke-21. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melakukan operasi hitung, tetapi juga kemampuan menggunakan konsep matematika dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang berbasis data (Kemendikbudristek, 2023). Lebih lanjut, numerasi merupakan kemampuan individu dalam mengakses, menggunakan, menafsirkan, dan mengomunikasikan informasi matematika untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan. Numerasi tidak hanya mencakup kemampuan berhitung, tetapi juga kemampuan bernalar menggunakan konsep matematika secara efektif. Menurut OECD, numerasi merupakan kemampuan seseorang untuk merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai situasi kehidupan nyata sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi kuantitatif (OECD, 2023).

Berbagai hasil evaluasi pendidikan menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa Indonesia masih memerlukan perhatian serius. Rendahnya kemampuan numerasi sering dikaitkan dengan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Utari, Laila, & Ditasari, 2025). Pembelajaran numerasi melalui permainan edukatif mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Melalui aktivitas bermain, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan kerja sama kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan game-based learning mampu meningkatkan kemampuan numerasi, motivasi belajar, serta keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Nababan et al., 2024; Utari et al., 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan unsur permainan dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media permainan edukatif. Permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam memahami konsep-konsep matematika. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan numerasi peserta didik sekolah dasar (Qomariah et al., 2024; Nababan et al., 2024).

Menurut Ulfa, media permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengintegrasikan unsur hiburan dan pendidikan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan permainan edukatif memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi sosial yang bermakna (Ulfa et al., 2022). Permainan edukatif juga terbukti dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penggunaan game edukatif memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar (Qomariah et al., 2024).

Di SD Negeri 69/VI Talang Tembaga, guru telah mulai memanfaatkan berbagai permainan edukatif dalam pembelajaran numerasi. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan kemampuan berpikir logis. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana pengembangan kemampuan

numerasi siswa melalui media permainan edukatif di SD Negeri 69/VI Talang Tembago.

2 Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami fenomena pengembangan kemampuan numerasi siswa melalui media permainan edukatif secara mendalam berdasarkan pengalaman dan perspektif para peserta penelitian. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 69/VI Talang Tembago. Subjek penelitian meliputi: Kepala Sekolah SD Negeri 69/VI Talang Tembago. Guru kelas yang melaksanakan pembelajaran numerasi, sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan edukatif. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah, **observasi**, observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran numerasi menggunakan media permainan edukatif, interaksi siswa selama pembelajaran, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. **Wawancara**, wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah, guru, dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media permainan edukatif serta dampaknya terhadap kemampuan numerasi siswa. **Dokumentasi**, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, serta dokumen sekolah yang mendukung penelitian.

3 Results and Discussion

3.1 Results

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di SD Negeri 69/VI Talang Tembago, diperoleh temuan bahwa penggunaan media permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap pengembangan kemampuan numerasi siswa. Temuan penelitian dikelompokkan ke dalam empat aspek utama, yaitu pelaksanaan pembelajaran, peningkatan kemampuan numerasi siswa, respons siswa terhadap pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan edukatif.

3.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran Numerasi Melalui Media Permainan Edukatif.

Berdasarkan hasil observasi, guru menerapkan berbagai jenis permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran matematika. Beberapa permainan yang digunakan antara lain kartu angka, ular tangga numerasi, permainan tebak angka, puzzle matematika, dan lomba berhitung kelompok. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan apersepsi yang menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa. Guru kemudian menjelaskan aturan permainan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setelah itu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mengikuti permainan yang telah dirancang. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif berinteraksi dengan teman sekelompoknya. Mereka berdiskusi untuk menentukan jawaban, menghitung skor, serta menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam permainan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan bantuan ketika siswa mengalami kesulitan.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan metode ceramah. Guru menyatakan bahwa siswa lebih fokus dan antusias ketika materi numerasi dikemas dalam bentuk permainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian tentang Game Based Learning yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan pembelajaran numerasi lebih menarik.

3.1.2. Pengembangan Kemampuan Numerasi Siswa

3.1.2.1 Kemampuan Memahami Konsep Bilangan

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep bilangan setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Sebelum penggunaan media permainan, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan nilai tempat, melakukan operasi hitung dasar, dan memahami hubungan antarbilangan. Melalui permainan kartu angka dan puzzle numerasi, siswa dapat memanipulasi angka secara langsung sehingga konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret. Siswa tidak hanya menghafal prosedur perhitungan, tetapi juga memahami alasan di balik proses tersebut. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi karena dapat belajar sambil bermain. Mereka mengaku tidak merasa terbebani ketika harus mengerjakan soal-soal numerasi yang terdapat dalam permainan.

3.1.2.2 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah siswa juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Dalam berbagai permainan, siswa dihadapkan pada tantangan yang mengharuskan mereka berpikir logis untuk menemukan solusi. Misalnya, pada permainan ular tangga numerasi, siswa harus menyelesaikan soal cerita sebelum dapat melanjutkan langkah permainan. Aktivitas ini melatih kemampuan siswa dalam memahami masalah, memilih strategi penyelesaian, dan mengevaluasi jawaban yang diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi, siswa mulai menunjukkan kemampuan untuk menghubungkan konsep matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari. Mereka tidak lagi hanya berfokus pada jawaban akhir, tetapi juga mulai memahami proses penyelesaiannya. Temuan ini mendukung penelitian yang menyatakan bahwa permainan berbasis numerasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah siswa sekolah dasar.

3.1.2.3 Kemampuan Bernalar dan Berpikir Kritis

Selain kemampuan berhitung, permainan edukatif juga mendorong berkembangnya kemampuan bernalar siswa. Selama permainan berlangsung, siswa sering kali harus membandingkan jawaban, menentukan strategi, dan memberikan alasan atas pilihan yang mereka ambil. Dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa terlihat aktif mengemukakan pendapat dan mempertahankan argumen mereka berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya melatih kemampuan numerik, tetapi juga kemampuan berpikir kritis. Beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk menyampaikan ide dan menjelaskan cara penyelesaian yang mereka gunakan.

3.1.2.4 Kemampuan Menginterpretasikan Informasi Numerik

Perkembangan juga terlihat pada kemampuan siswa dalam membaca dan menginterpretasikan informasi berbentuk angka. Melalui permainan yang melibatkan tabel sederhana, kartu skor, dan perhitungan poin, siswa menjadi lebih terbiasa memahami data numerik. Mereka mampu membandingkan hasil permainan antar kelompok, menentukan skor tertinggi dan terendah, serta menjelaskan selisih nilai yang diperoleh. Aktivitas tersebut merupakan bagian penting dari kemampuan numerasi yang berkaitan dengan pengolahan informasi kuantitatif.

3.1.3. Respons Siswa terhadap Penggunaan Permainan Edukatif

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa. Siswa merasa lebih termotivasi karena terdapat unsur tantangan, kompetisi, dan penghargaan dalam setiap permainan. Mereka juga mengaku lebih mudah mengingat materi yang dipelajari melalui aktivitas bermain. Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat kehadiran siswa selama kegiatan pembelajaran relatif tinggi dan siswa tampak antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Kondisi ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik siswa terhadap pembelajaran matematika.

3.2 Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan edukatif berperan penting dalam pengembangan kemampuan numerasi siswa SD Negeri 69/VI Talang Tembago. Penggunaan permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dari perspektif teori konstruktivisme, pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Dalam penelitian ini, permainan edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi konsep numerasi melalui aktivitas konkret sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep bilangan, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan bernalar, dan kemampuan menginterpretasikan informasi numerik. Hasil ini sejalan dengan penelitian tentang penerapan Game Based Learning yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar.

Selain aspek kognitif, permainan edukatif juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif siswa. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Ketika siswa merasa nyaman dan tidak takut melakukan kesalahan, mereka cenderung lebih aktif bertanya dan mencoba berbagai strategi penyelesaian masalah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan edukatif mendorong terbentuknya pembelajaran kolaboratif. Siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar ide dan membangun pemahaman bersama.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa permainan tradisional maupun permainan edukatif dapat menjadi sarana kontekstual untuk membangun konsep numerasi, meningkatkan kolaborasi, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Lebih lanjut, hasil penelitian memperlihatkan bahwa keberhasilan penggunaan permainan edukatif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Kreativitas guru dalam memilih permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi faktor penting dalam keberhasilan pengembangan numerasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran numerasi. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan guru. Temuan ini sejalan dengan penelitian Qomariah et al. (2024) yang menyatakan bahwa game edukatif memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi dan numerasi peserta didik sekolah dasar.

Selain itu, permainan edukatif membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret melalui aktivitas yang menyenangkan. Temuan ini didukung oleh penelitian Nababan et al. (2024) yang menjelaskan bahwa permainan berbasis numerasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memperkuat pemahaman konsep matematika.

Peningkatan motivasi belajar yang ditemukan dalam penelitian ini juga sejalan dengan hasil kajian Utari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis permainan berpengaruh positif terhadap keterlibatan belajar dan peningkatan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa permainan edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif. Melalui kerja kelompok dan diskusi selama permainan berlangsung, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pemecahan masalah yang merupakan bagian penting dari pembelajaran abad ke-21 (Rimayasi et al., 2025).

4 Conclusions

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan edukatif di SD Negeri 069/VI Talang Tembaga efektif dalam mengembangkan kemampuan numerasi siswa. Media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran numerasi. Selain itu, penggunaan permainan edukatif membantu siswa memahami konsep bilangan secara lebih konkret, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan bernalar dan berpikir kritis, serta meningkatkan kemampuan menginterpretasikan informasi numerik.

Pembelajaran melalui permainan edukatif juga memberikan dampak positif terhadap aspek sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berdiskusi dalam kelompok. Keberhasilan implementasi media permainan edukatif didukung oleh kreativitas guru, dukungan sekolah, serta tingginya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu, jumlah media yang tersedia, dan perbedaan kemampuan siswa, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, media permainan edukatif dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar sekaligus mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah.

5 References

- Abidin, Y. (2018). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abidin, Y. (2022). *Pembelajaran Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asih, S. P., & Nurafni. (2026). *Pengembangan Permainan Edukatif Berbasis Artificial Intelligence dalam Materi Bilangan untuk Meningkatkan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika.
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lozano, A. S., et al. (2023). *A Game-Based Learning Application to Help Learners Practice Mathematical Patterns and Structures*. International Journal of Information and Education Technology.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muspita, Z., & Ningsih, L. P. (2024). *Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Permainan Edukatif*. ALPATIH: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat, 2(2).
- Nababan, G. A., Fitri, H., Sembiring, L. S., & Siregar, N. H. (2024). Pengaruh permainan berbasis numerasi pada perkembangan pembelajaran matematika anak di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 41452–41458.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science and Innovative Domain*. Paris: OECD Publishing
- Qomariah, L., Atmaja, N. A., Filianti, I. B., Awra, S. R., Nurrohmah, F. P. H., & Wahyuni, S. (2024). Pengaruh game edukatif terhadap kemampuan literasi dan numerasi peserta didik tingkat sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).

- Rapu, M. Y., Dhiu, K. D., & Maku, K. R. M. (2023). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Bowling Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun*. Jurnal Citra Pendidikan Anak, 2(4), 795–804.
- Rimayasi, R., Rizkayati, A., Sari, E. R., & Onde, M. K. L. (2025). *Makna Belajar Matematika melalui Permainan Tradisional sebagai Kajian Kualitatif terhadap Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Safira, N., Amalyah, R., Gusmaniarti, G., Pratiwi, A. E., & Manu, D. (2023). *Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 5–6 Tahun*. Education Journal: Journal Educational Research and Development, 7(1).
- Sesrita, A., Edwita, & Yarmi, G. (2023). *Dampak Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyaddin, S., Prayudi, A., & Putra, A. (2023). *Pengembangan Game Edukatif Literasi Numerasi Budaya Lokal Dompu Berbasis Android*. Ainara Journal, 4(3), 130–135.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). *Implementasi game based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 6(6), 9344–9355.
- UNESCO. (2023). *Transforming Education through Play-Based Learning*. Paris: UNESCO.
- Uno, H. B. (2020). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utari, G. D., Laila, A., & Ditasari, D. A. (2025). *Pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis permainan terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar*. De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(2).
- Wahyuni, S., & Ridlo, Z. R. (2022). *Pembelajaran Inovatif Berbasis Literasi dan Numerasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zulafa, R. H., & Wardana, M. D. K. (2023). *Permasalahan Siswa Saat Menyelesaikan Soal Numerasi Menggunakan Cara Hitung Cepat*. EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(6).

Corresponding author

Roni Agustina can be contacted at: roniagustinasd69@gmail.com