

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, C. S., & Amelia, W. (2025). Improving Numeracy Skills Through Games Based Learning Methods on Mathematics Learning Outcomes of Class IV SDN Pancoran 01 Pagi. *Edelweiss : Journal Of Innovation In Educational Research*, 1(1). <https://doi.org/10.62462/edelweiss.v1i1.4>
- Alfazriani, R. S., Rahayu, P., & Suwangsih, E. (2025). The Effect of Cooperative Model Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Wordwall Media on the Numeracy Literacy Abilities of Elementary School Students. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 3(4), 229–237. <https://doi.org/10.58355/competitive.v3i4.108>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital *Game Based Learning* (Dgbl) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 2745–7141. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/356>
- Bayu, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Teams Games Turnament (TGT) di SD Al-Ittihadiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Corti, K. (2006). *Gamesbased Learning; a serious business application*. PIXELearning. <https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci777s2c/lectures/Ian/serious%20games%20business%20applications.pdf>
- Darmastuti, L., Meiliasari, & Rahayu, W. (2024). Kemampuan Literasi Numerasi: Materi, Kondisi Siswa, dan Pendekatan Pembelajarannya. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 8(1), 2621–4296. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpms/article/view/40289>
- Darul, S. M., Zainal, Z., & Maryam, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pendekatan Matematika Realistik UPTD SD Negeri 81 Parepare. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1). <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/2162>
- Dian Pratiwi, A., Andri Nugroho, A., Dwi Setyawati, R., & Raharjo, S. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Tlogosari 01 Semarang. *Journal of Primary and Children's Education*, 6(1), 2615–6598. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Ernia, N., & Mahmudah, W. (2023). Pengembangan e-modul berbasis problem-based learning untuk melatih literasi numerasi siswa. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 61–70. <https://doi.org/10.30872/primatika.v12i1.1612>

- Felicia, P. (2014). *Game-Based Learning: Challenges and Opportunities*. Cambridge Scholars Publishing. <https://dokumen.pub/game-based-learning-challenges-and-opportunities-1nbsped-9781443862431-9781443853453.html>
- Handayani, P., & Rahmi, U. (2025a). 7696-Article Text-24996-1-10-20250902. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 11(3), 299–308. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/7696/4735>
- Handayani, P., & Rahmi, U. (2025). Efektivitas Penerapan Model *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Di Desa Pauh Barat Pariaman. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 11 (3). <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/7696>
- Hou, H. T. (2023). *Game-Based Learning and Gamification for Education*. Education Sciences. <https://www.mdpi.com/books/reprint/7270-game-based-learning-and-gamification-for-education>
- Indarini, A. D., & Abidin, Z. (2021). Implementasi Media Smartpoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran di Era Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 242–252. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1863>
- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. I. (2025). Penggunaan *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1177–1188. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1502>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Krisdianti, N., Hani, D., Raya, F., & Sukaisih, R. (2025). Developing Students' Literacy and Numeracy Skills in the School Environment. *PPSPD International Journal of Education*, 4(1), 36–51. <https://ejournal.upi.edu/index.php/AJSEE/article/view/38570/16075>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *JPPMS*, 5(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Lailia, A. N., Yuniawatika, & Bintartik, L. (2025). Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Keranjang Belanja Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 33(2), 115–128. <https://journal-fip.um.ac.id/index.php/wsd/article/view/3303>
- Liestiyana, P., Syaripudin, T., & Fitriani, A. D. (2021). Penerapan Model RME Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV SD 81 JPGSD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 81–90. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

- Lukman, Mukhlisa, N., & Mahmud, S. (2021). Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Di Upt Sd Negeri Se-Desa Mangki Kecamatan Cempa Kabupaten Pinrang. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Motinggo, Y. (2025). Innovation in Numeracy Literacy through Educational Board Games: An Innovation in Elementary Mathematics Learning. *International Journal of Curriculum Development, Teaching and Learning Innovation*, 3(3), 138–146. <https://trigin.pelnus.ac.id/index.php/Curriculum/article/view/278>
- Mu'jizah, U., & Ahsani, E. L. F. (2025). Penerapan *Game Based Learning* Berbantuan Permainan Market Class untuk Mengembangkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V MI Nabaul Ulum. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 9(1), 86–96. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpms/article/view/53814>
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika Sd Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3574>
- Ningrum, K. S., Roshayanti, F., & Wuryandini, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sdn Rejosari 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2). <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1265>
- Ningrum, S. W., Khikmiyah, F., & Suryantari, E. (2024). Kemampuan Literasi Numerasi Ditinjau Dari Koneksi Matematis Siswa. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 9(1), 64–83. <https://journal.um-surabaya.ac.id/matematika/article/view/22346>
- Nofitasari, Y., Murtini, S., & Rohmah, R. R. (2023). Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (2), 6381–6386. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7226>
- Nurhasanah, A., & Hamidah, R. (2024). Manfaat *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2). <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1747>
- Panca Agustina, N., Zuhdi, U., Imanayah, D., & Suwarno, J. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPAS Bagian Mata Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) dengan Media Puzzle. In *Journal of Comprehensive Science p-ISSN* (Vol. 3, Number 10).
- Patta, R., Muin, A., Pasinggi, Y., & Negeri Makassar, U. (2021). Kemampuan Literasi Numerasi Ditinjau Dari Gaya Kognitif Reflektif-Impulsif. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2). <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/20130>

- Prananda, G., Judijanto, L., Stavinibella, Aristanto, Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 2548–6950. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18683>
- Rahma, Y., & Djulia, E. (2024). The Effect Of Cooperative Learning Model Using Game-Based Media Toward Students' Learning Outcomes And Activity. *Jurnal Pena Sains*, 11(2), 63–68. <https://doi.org/10.21107/jps.v11i2.26687>
- Rahmania, A., Suwangsih, E., & Rosmana, P. S. (2024). Pengaruh Games Based Learning Quizziz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas Vi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2024(16), 25–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13761232>
- Rahmania, U. G., Ria Rochmi Safitri, Putri, A. F., Nurohman, S., & Salehudin, A. (2024). Systematic Literature Review: How Important are Literacy and Numeracy for Students, and How to Improve it? *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(2), 416–429. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i2.79797>
- Rahmania, U. G., Safitri, R. R., Putri, A. F., Nurohman, S., & Salehudin, A. (2024). Systematic Literature Review: How Important are Literacy and Numeracy for Students, and How to Improve it? *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(2), 416–429. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i2.79797>
- Rakhmawati, Y., & Mustadi, A. (2022). The circumstances of literacy numeracy skill: Between notion and fact from elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 10(1), 9–18. <https://doi.org/10.21831/jpe.v10i1.36427>
- Ramadhani, P., Preyera, L. O., Susanti, Destrinelli, & Risdalina. (2025). ANALISIS KEMAMPUAN NUMERASI DAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS WORDWALL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 2548–6950. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26945>
- Riansyah, M., Rosidin, U., Hastuti Noer, S., & Lampung, U. (2025). Analysis of Students' Conceptual Understanding Ability on the Material on Polyhedral Shapes. *MATHEMA JOURNAL E-ISSN*, 7(2), 506. <https://publikasi.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/148>
- Rizky Wandini, R., Meningkatkan Proses Pembelajaran, U., Zulva Sari, P., Yanti Harahap, E., Ramadani, R., & Azza Adila, N. (2021). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 384–391. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Saefurohman, S., Maryanti, R., Azizah, N. N., Fitria, D., Husaeni, A., Wulandary, V., & Irawan, A. R. (2023). Efforts to Increasing Numeracy Literacy of Elementary School Students Through Quiziz Learning Media. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 3(1), 11–18. <https://doi.org/10.17509/xxxx.xxxx>

- Salsabilah, A. P., & Kurniasih, M. D. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Ditinjau dari Efikasi Diri pada Siswa SMP. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2). <https://online-journal.unja.ac.id/edumatica/article/download/18429/14115>
- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta*.
- Sanksi, H. A., Listriyani, I., Kholifah, P. N., & Purnamasari, L. (2025). Implementasi *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 8(1), 301–311. <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i1.301-311>
- Santoso, K., & Masfufah, L. (2022). MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Menggunakan “Kopi Hangat” Berorientasi *Game Based Learning* di MTsN 1 Kota Magelang Efforts to Increase Students’ Learning Outcomes and Motivation Using Oriented *Game Based Learning* “Kopi Hangat” at MTsN 1 Kota Magelang. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 83–94. jom.untidar.ac.id/index.php/mathlocus
- Saragih, Y. I. W., Fauzi, M., Manik, J. K., & Rikawati. (2025). INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI KAMPUS MENGAJAR “MEMBANGUN KARAKTER DAN KETERAMPILAN SISWA SD GUPPI USWATUN HASANAH UNTUK INDONESIA EMAS.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambei Manoktok Hitei*, 5(1). <https://jurnal.usi.ac.id/index.php/JPM SMH/article/view/1398>
- Sari, J. (2025). Numeracy Literacy In Elementary Education: A Literature-Based Analysis Of Strategies To Enhance Students’ Foundational Competencies. *SMART: Journal of Multidisciplinary Educational*, 3(2). <https://doi.org/10.61677/smart.v3i2.610>
- Sari, N., Amir, A., & Syarifnur. (2025). Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas IV di SD Inpres Morowa Melalui Pengenalan Metode Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Interaktif. *JDISTIRA (Jurnal Pengabdian Inovasi Dan Teknologi Kepada Masyarakat)*, 5(2), 330–336. <https://doi.org/10.58794/jdt.v5i2.1400>
- Septiana, L. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Implementasi *Game Based Learning* Siswa Kelas V Di SDN 06 Rantau Bertuah. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 288–297. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i6.515>
- Syahrabanu, I. S., Trisiana, A., & Rizkasari, E. (2025). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Madyotaman Surakarta. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2), 540–548. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5477>

- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Fadhiatul, B., 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Umami, F. P., Sugiarti, T., & Hutama, F. S. (2020). Penerapan Teori Belajar Van Hiele Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Luas Persegi, Persegi Panjang, Dan Segitiga. *Widyagogik*, 7(2). <https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/5534>
- Wahyuni, M. T., Tsalasa, R., Rodhiah, A., & Fadillah, M. (2025). Strategi Peningkatan Keterampilan Abad ke-21 Siswa SD dengan Memanfaatkan Aliran Filsafat Rekonstruksionisme. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 88–103. <https://journal.unuha.ac.id/index.php/jemari/article/view/4512>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3). <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3127>
- Wulandari, H., & Amaliyah, N. (2025). The Effect of Gamification Approach and *Teams Games Tournament* in Term of Learning Interest on Students' Understanding of Mathematical Concepts. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 16(1), 1–11.
- Wulandari, W., & Widiensyah, A. T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 12(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPII/article/view/73462>
- Yaman, H., Sousa, C., Neves, P. P., & Luz, F. (2024). Implementation of Game-Based Learning in Educational Contexts: Challenges and Intervention Strategies. *Electronic Journal of E-Learning*, 22(10), 19–36. <https://doi.org/10.34190/ejel.22.10.3480>
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenai Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>
- Zainudin, M., & Doni, A. F. (2023). Literacy And Numeracy Research Trends For Elementary School Student: A Systematic Literature Review. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 8(22), 164–171.

Zula, Y. F., Aryani, D. S., & Riswari, L. A. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Kelas 1 SDN 1 Pedawang dalam Memahami Soal Cerita Matematika Akibat Rendahnya Kemampuan Literasi dan Numerasi. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 3(4), 197–209. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i4.645>