

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. K. & Setianingsih, R. 2022. Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum (Akm). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(3).
- Asmara, A. S., dkk. 2017. Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas X Berdasarkan Kemampuan Matematik. *Scholaria*, 7(02), 135–142.
- Daring, P., & Hayani, S. N. 2022. Pengembangan Perangkat dan Model Pembelajaran Berbasis TPACK Terhadap Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Basidu*, 6(2), 2871–2882.
- Ermiana, I., dkk. 2021. Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sd Inklusif Dalam Memecahkan Soal Cerita. *Journal of Elementary Education*, 04(6), 895–905.
- Fitri, A., & Herman, T. 2022. *Analysis of Numeracy Literacy Ability in Fifth Grade Students of SD Negeri Pinayungan V. 2019*, 82–90.
- Han, W., dkk. 2017. Materi Pendukung Literasi Numerasi. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Tim GLN Kemendikbud., 8(9), 1–58.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Irmawati, F., & Ilmah, N. K. 2022. Analisis Kemampuan Literasi Numerasi pada Siswa Kelas 5 SDN Saptorenggo 3 Kabupaten Malang. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4917–4921. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1083>
- Janah, E. F. 2022. Konsep dan Implementasi TPACK pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 348. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65655>
- Junaidi, J. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kalsum, U., & Sulastri, S. 2021. Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didikpada Kelas 5 SDN 027 Takatidung. *Jurnal Keren*, 1(5), 1–7. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2560365>
- Kemendikbud. 2020. AKM dan implikasinya pada pembelajaran. Pusat Asesmen Dan Pembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan KebudayaanPembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 1–37.
- Kemendikbud. 2023. Apa itu Literasi dan Numerasi Direktorat Sekolah Dasar. (n.d.). Retrieved 23 January 2024, from <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/apa-itu-literasi-dan-numerasi>

- Kemendikbudristek. 2023. Laporan Pisa Kemendikbudristek. Pemulihan Pembelajaran Indonesia, 1–25.
- Khomariah, N., Zawawi, I., & Suryanti, S. 2022. Analisis kemampuan literasi numerasi peserta didik smp ditinjau dari pola pikir matematis. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(3), 381–391. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i3.13632>
- Kusumawati, E. R. 2022. Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500–1507. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>
- Luthfiyyah, R. Z., dkk. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta. 3, 5722–5731.
- Maulidina, A. P. 2019. Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 61–66. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3408>
- Nabilah, A. P., dkk. 2024. Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. 8, 1975–1986.
- PISA. 2023. PISA 2022 Results Factsheets Indonesia. *The Language of Science Education*, 1, 1–9. <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.
- Saputra, D. K., Perdana, R. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3d Application Scratch Pada Topik Tekanan Hidrostatik. 2, 61–68.
- Satria, E., dkk. 2022. Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemrograman Scratch Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10(2), 217–228. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v10i2.169>
- Septiati, E., Zulkardi, & Susanti, E. 2022. Literasi Numerasi Siswa Pada Materi Perbandingan Melalui Soal Menggunakan Konteks Wisata Religi Kota Palembang. Lentera Sriwijaya: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 100–110. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/lenterasriwijaya/article/view/19490>
- Simamora, R. 2018. Manfaat Media Pembelajaran. FITK UIN-SU Medan, 1(3), 84.
- Sudihartinih, E., Wilujeng, S., & Rachmatin, D. 2021. Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Faktor Persekutuan Terbesar (Fpb) Berbasis Aplikasi Scratch. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(4), 456–466. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i4.pp456-466>
- Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif (Setiyawami (Ed.); 3rd ed.). Alfabeta.

- Wahyuningsih, S. 2022. Digitalisasi Pendidikan Era Merdeka Belajar Melalui Pemanfaatan TIK di Sekolah. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/digitalisasi-pendidikan-era-merdeka-belajar-melalui-pemanfaatan-tik-di-sekolah>
- Wati, U. A. 2015. Hakikat, Fungsi, Manfaat Media dan Sumber Belajar. Media Dan Sumber Belajar SD, 11.
- Wijaya, A., & Dewayani, S. 2021. Framework Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 1–108.
- Wulandari., dkk. 2021. Pemanfaatan Platform Scratch dalam Pembelajaran Koding di Sekolah Dasar untuk mengasah kemampuan Computational Thinking pada Siswa. Renjana Pendidikan 1: *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD*, 495–504.

