

Artikel Paper 2

by Pgsd Unira

Submission date: 21-May-2023 01:04AM (UTC+0800)

Submission ID: 2097873045

File name: 2022_-_DESEMBER_-_INDIKTITA_-_MEDIA_STAFLASH.pdf (416.14K)

Word count: 3518

Character count: 22056

Mengukur Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar dengan Media *Statflash*

Wuli Oktiningrum^{1*}, Annisa Syaidatul Ramadhani²
Universitas Islam Raden Rahmat, Malang, Indonesia^{1*,2}
wulie.okti@uniramalang.ac.id^{1*}, annisasyaidatul@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas 5 sekolah dasar dengan mengetahui kevalidan dan kelayakan media, kepraktisan media, dan peningkatan kemampuan literasi numerasi dengan media yang dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Gampingan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk berupa media *Statflash* (*Statistic Flash*) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif dengan perhitungan validasi ahli, *pre-test*, *post-test*, dan uji *gain score*. Hasil keseluruhan validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 92,5% dan hasil validasi ahli media sebesar 96,25% artinya media layak dan valid untuk digunakan. Hasil *pre-test* dan *post-test* untuk kelompok besar dan kecil membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan hasil uji *gain score*. Hasil uji *gain score* pada kelompok kecil sebesar 0,92 dan kelompok besar sebesar 0,90 dengan kriteria tinggi.

Kata kunci : pengembangan media, mengukur, literasi numerasi

ABSTRACT

This study aimed to measure the numeracy literacy ability of fifth-grade elementary school students by knowing the validity and feasibility of the media, the practicality of the press, and increasing the numeracy literacy ability with the developed media. This research was conducted at SDN 1 Gampingan. This research is a research and development to produce a product in the form of a statistical flash media with the ADDIE development model. The ADDIE development model consists of five stages: the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The data analysis technique analyzed quantitative and qualitative data with expert validation calculations, pre-test, post-test, and gain score tests. The overall results of material expert validation get a score of 92.5%, and the effects of media expert validation of 96.25%, meaning that the media is feasible and valid to use. The pre-test and post-test results for large and small groups prove an increase in student learning outcomes, as evidenced by the results of the gain score test. The results of the gain score test in the small group of 0.92 and the large group of 0.90 with high criteria.

Keywords : media development, measuring, numeracy literacy

PENDAHULUAN

Literasi numerasi merupakan suatu kecakapan memecahkan masalah kehidupan sehari-hari yang melibatkan simbol dan angka-angka serta kemampuan penalaran dalam menganalisis pernyataan yang terkait dengan matematika dasar (Oktiningrum & Wardhani, 2020). Senada, Ekowati et al. (2019) menyatakan bahwa literasi numerasi adalah kemampuan seseorang untuk menganalisis dan memahami secara logis suatu pernyataan melalui aktivitas sehari-hari dalam bentuk angka, simbol atau bahasa matematika, dan mengungkapkan pernyataan tersebut secara tertulis atau lisan.

Literasi menjadi suatu hal yang wajib untuk diterapkan di sekolah dan kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, sangat disayangkan karena tidak berimplikasi pada baiknya kualitas literasi numerasi siswa di Indonesia (Nasoha et al. 2022). Hal ini termuat dalam Perpustakaan Nasional Kementrian Dalam Negeri berdasarkan survei yang dilakukan oleh PISA yang dirilis oleh OECD, menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa di Indonesia menempati urutan ke 62 dari 72 negara yang berpartisipasi (Andikayana, 2021). Tidak berbeda jauh, hasil TIMSS pun masih jauh dari kata baik, Indonesia masih berada di urutan bawah diantara negara-negara peserta lainnya (Oktiningrum & Wardhani, 2019).

Rendahnya literasi di Indonesia dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya adalah masih rendahnya minat baca siswa baik mulai dari tingkat rendah maupun tingkat tinggi, serta kurangnya keterampilan siswa dalam berpikir tingkat tinggi (Nirmala, 2022). Hal senada pun disampaikan oleh Anisa et al. (2021), bahwa kurangnya minat baca siswa berpengaruh kepada kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, faktor kesulitan belajar matematika turut menjadi pemicu utama rendahnya literasi numerasi siswa (Sumarni, 2018).

Kesulitan belajar merupakan gangguan dalam memahami dan menggunakan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis atau bernalar, dalam mata pelajaran seperti membaca, menulis, dan matematika (Tiurlina, 2013). Menambahkan, Cipta & Prabawati (2019) menyatakan bahwa kesulitan belajar adalah: (1) kesulitan membedakan angka; (2) sulit mengingat dalil matematika; (3) menulis angka secara samar dan dengan ukuran yang kecil; (4) sulit memahami simbol matematika; (5) kemampuan berpikiran abstrak yang lemah; dan (6) kurang terampil dalam memecahkan masalah. Pada pembelajaran matematika, salah satu materi yang susah dipahami oleh siswa yaitu pada materi statistik pengumpulan dan penyajian data.

Pada materi tersebut siswa kesulitan dalam hal pengumpulan data dan penyajian data dengan bentuk diagram yaitu diagram batang, lingkaran, garis, dan gambar selain itu juga dalam bentuk daftar tabel. Menambahkan, bahwa tabel, gambar, grafik, atau notasi matematika baik formal maupun informal merupakan cara siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika (Supriadi & Ningsih, 2022). Seharusnya ini menjadi materi yang menarik bagi siswa, hanya saja siswa menjadi tidak bersemangat untuk belajar karena kurangnya media atau sumber belajar statistika. Tidak hanya itu, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, menyatakan bahwa siswa kurang mampu menyusun data, mencari data, serta menyajikan data. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang monoton hanya bersumber pada lembar kerja siswa.

Dengan latar belakang permasalahan tersebut maka peneliti melakukan pengembangan media yang bertujuan mampu meningkatkan minat belajar statistika serta meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SDN 1 Gampingan. Media pembelajaran merupakan sumber belajar baik berupa cetak maupun non cetak, yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam suatu proses pembelajaran yang

mengutamakan keterlibatan siswa sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik (Susanti et al., 2020). Menurut Sari dan Sari (2019) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari pusat informasi sebagai suatu proses komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan optimal dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan *software* animasi *Adobe Flash CS6* dengan *action script 2.0*. Penggunaan *Macromedia Flash* karena *software* tersebut perangkat lunak tersebut dapat merespon perintah baik menggunakan *keyboard* atau *mouse* sehingga memungkinkan untuk pengguna membuat pilihan dan mendapatkan umpan balik secara cepat dan tepat (Masykur et al., 2017). Susanti et al., (2020) menambahkan jika media *Macromedia Flash* merupakan media yang baik dalam membuat berbagai macam aplikasi tutorial yang menarik dan interaktif. Selain itu, *software* tersebut menghasilkan gambar animasi yang bagus dan bervariasi, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta konten dan konteks yang tepat dapat mengasah kemampuan literasi numerasi siswa (Hodiyanto et al., 2020). Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *Statflash (Statistic Flash)*. *Statflash* merupakan media yang berisi materi pengumpulan dan penyajian data. Tujuan dari pengembangan media ini adalah agar siswa dapat memahami materi statistik terutama tentang pengumpulan data dan penyajian data dengan baik serta mampu membedakan angka serta simbol dalam matematika utamanya dalam pembuatan diagram.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan mengembangkan media *Statflash* untuk mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas V sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari statistika dan mengukur kemampuan literasi numerasi siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan *research and developing (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Model pengembangan ADDIE menurut Mcgriff (2000) memiliki lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Pada tahap analisis, dilakukan pengamatan serta observasi untuk mengetahui permasalahan yang muncul, selain itu, analisis kurikulum, analisis materi, analisis kompetensi dasar, dan analisis situasi pun dilakukan pada tahap ini. Setelah dilakukannya tahap analisis, pada tahap *design* dilakukan perancangan produk yang akan dikembangkan dengan membuat rancangan berupa *storyboard* untuk memudahkan pembuatan produk. Setelah itu, tahap pengembangan dilakukan setelah produk dirancang pada *storyboard*. Pada tahap ini pun dilakukan validasi baik materi maupun media serta instrumen yang digunakan. Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan untuk menerapkan media yang telah dikembangkan kepada subjek uji coba. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu siswa kelas 5 SDN 1 Gampingan yang berjumlah 28 siswa. setelah dilakukannya tahap implementasi, peneliti melakukan tahap evaluasi untuk mengetahui kekurangan media yang telah dikembangkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung pada siswa kelas 5 SDN 1 Gampingan. Wawancara dilakukan kepada guru kelas 5 SDN 1

Gampingan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di sekolah dasar yang menjadi acuan untuk dilakukannya penelitian pengembangan media. Selain observasi dan wawancara pengumpulan data dilakukan dengan pengisian angket oleh siswa. Teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan tes yaitu berupa soal uraian *pre-test* dan *post-test*.

Teknik analisis data pada penelitian ini berupa analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif dilakukan perhitungan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan uji gain score. Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan analisis hasil angket respon siswa dan hasil validasi ahli materi serta ahli media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media *Statflash* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada Tahap analisis dilakukan analisis kurikulum yaitu dengan kurikulum 2013, analisis materi yaitu materi pengumpulan dan penyajian data, analisis KD, analisis siswa dengan jumlah 28 siswa di SDN 1 Gampingan, dan analisis masalah.

Tahap desain adalah tahap perancangan produk yaitu dengan membuat *storyboard*. Penyusunan *storyboard* merupakan suatu tahap yang tidak boleh dilewatkan dalam menyusun suatu media, karena merupakan tahap penggambaran ide dari suatu aplikasi yang akan dibangun (Suparni, 2016). Pada penelitian ini, *storyboard* dari media *Statflash* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kajian awal produk

Desain
Halaman Pembuka

Tampilan awal merupakan tampilan pada saat pertama kali media dibuka. Tampilan awal akan memuat mengenai muatan pelajaran dan button untuk bisa melanjutkan pada halaman selanjutnya.
Halaman Beranda (utama)

Pada menu utama disajikan beberapa button yang akan lanjut pada inti pembelajaran. Menu <i>home</i> terdiri dari button : KI dan KD,

Desain

Materi, Kuis, dan Profil. Pada setiap bagian di menu *home* akan berlanjut pada halaman berikutnya

Halaman Materi



Halaman materi berisikan materi pembelajaran pengumpulan dan penyajian data yang akan disampaikan. Pada halaman ini disajikan *button*: pengumpulan data, penyajian data, dan penafsiran data.

Halaman Kuis



Halaman ini berisikan latihan soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran

Halaman Profil



Halaman profil berisikan profil peneliti

Halaman Penutup



Halaman penutup merupakan bagian untuk keluar dari media

Setelah tahap desain, selanjutnya adalah tahap pengembangan media. Pada tahap ini media yang telah dikembangkan disempurnakan lalu divalidasikan kepada ahli materi dan ahli media. Validasi kepada ahli materi dan ahli media dilakukan sebanyak

dua sampai tiga kali. Setelah dilakukannya validasi dan media dinyatakan layak digunakan, media diujicobakan kepada kelompok terbatas dan kelompok besar. Uji coba kelompok terbatas atau kelompok kecil dilakukan kepada siswa kelas 6 dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa, sedangkan pada kelompok besar sejumlah 28 siswa. Pengembangan media yang sudah pada tahap penyelesaian akan melalui tahap uji kelayakan, baik secara materi maupun perangkat. Tahapan tersebut dilakukan oleh tim ahli dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan sebanyak tiga kali dengan revisi yang berbeda. Hasil validasi yang pertama dilakukan terdapat revisi dari validator yakni: (1) pembenahan kesalahan tulisan; (2) pembenahan grafik dan kelengkapannya; (3) penyajian diagram gambar; (4) pembenahan penggunaan kosakata dalam soal; dan (5) penyesuaian pedoman penskoran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang pertama didapatkan skor sebesar 87,5% dengan kriteria layak dan perlu direvisi.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dilakukan penilaian validasi ahli materi yang kedua, dengan hasil sebagai berikut: (1) kesalahan dalam penulisan kosa kata; (2) penambahan definisi diagram; dan (3) revisi angka yang terdapat pada soal, dan dengan skor sebesar 88,5% dengan kriteria baik dan perlu direvisi. Selanjutnya, dilakukan penilaian validasi ahli materi yang ketiga dan diperoleh skor sebesar 92,5% dengan kriteria sangat baik.

Selain melakukan validasi kepada tim ahli materi, media *Statflash* pun divalidasi oleh ahli media sebanyak dua kali dengan revisi yang berbeda-beda. Penilaian validasi ahli yang pertama dilakukan terdapat revisi dari validator yaitu sebagai berikut: (1) penambahan button kembali; (2) penyesuaian materi; (3) penambahan efek suara; dan (4) penambahan animasi. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh skor sebesar 86,25% dengan kriteria baik perlu direvisi. Penilaian validasi ahli media yang kedua dilakukan dengan pembenahan revisi pada validasi pertama dan didapatkan skor sebesar 96,25%. Hasil validasi ahli materi dan media dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil validasi ahli

Validator	Skor	Kriteria
Ahli materi	92,5%	Sangat baik/layak
Ahli media	96,25%	Sangat baik/layak

Berdasarkan hasil validasi media dan materi dengan kriteria yang sudah layak digunakan, selanjutnya peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* serta penggunaan media pembelajaran. Dari soal *pre-test* dan *post-test* diperoleh rata-rata dari kelompok kecil dan besar. Rata-rata *pre-test* kelompok kecil adalah 36,67 sedangkan pada rata-rata *post-test* kelompok kecil mendapatkan hasil lebih bagus yaitu 93.33. Melalui hasil *pre-test* dan *post-test* dapat mengukur kemampuan literasi numerasi siswa yaitu dengan menggunakan uji *gain score*. Hasil uji *gain score* kelompok kecil yaitu sebesar 0,92 dengan persentase 92% yaitu dengan kriteria tinggi.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa pada uji kelompok kecil meningkat dan kalsifikasi tinggi. Selain itu hasil respon siswa pada media *Statflash* untuk mengukur kemampuan literasi numerasi yaitu didapatkan hasil

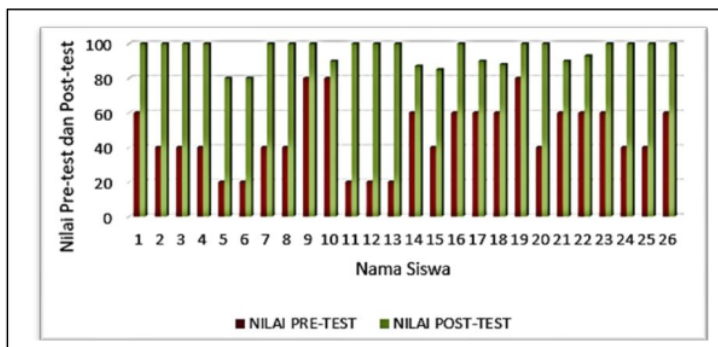
bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 212 dan persentasenya yaitu sebesar 85%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka respon siswa terhadap media *Statflash* untuk mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas SD adalah baik.

Hasil uji coba kelompok besar yaitu diperoleh rata-rata *pre-test* pada kelompok besar adalah 47,69. Rata-rata nilai *post-test* pada kelompok besar adalah 95,50. Hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi daripada rata-rata nilai *pre-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa dapat mengukur kemampuan literasi numerasi dengan menggunakan media *Statflash*. Hasil uji *gain score* kelompok besar yaitu sebesar 0,90 atau 90% yaitu dengan kriteria tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa pada uji kelompok kecil meningkat dan klasifikasi tinggi. Selain itu, hasil respon siswa pada media *Statflash* untuk mengukur kemampuan literasi numerasi yaitu didapatkan hasil bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 967 dan persentasenya yaitu sebesar 92,5%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka respon siswa terhadap media *Statflash* untuk mengukur kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SD adalah sangat baik. Hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kecil dan besar disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *pre-test* dan *post-test*

Kelompok	Rata-rata <i>pre-test</i>	Perlakuan	Rata-rata <i>post-test</i>
Kelompok kecil	36,67	X ₁	93,33
Kelompok besar	47,69	X ₂	95,5

Peningkatan literasi numerasi siswa kelas V sekolah dasar, dengan hasil uji *gain score* pada kelompok kecil sebesar 92% dan kelompok besar sebesar 90% dipengaruhi oleh media yang telah dikembangkan. Menurut (Nurhalisa et al., 2021) media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Keberadaan media dalam sistem pembelajaran menjadi penting karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Supriyono, 2018). Grafik peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik peningkatan kemampuan literasi numerasi

Berdasarkan grafik pada Gambar 1, diperoleh bahwa terjadi kenaikan pada kemampuan literasi siswa setelah menggunakan media *Statflash*. Hal ini menunjukkan jika literasi numerasi siswa dapat berkembang dengan terus latihan menggunakan media yang tepat, yang dapat digunakan oleh siswa dan mudah dipahami oleh siswa serta menarik bagi siswa (Oktiningrum & Rahayu, 2022).

Terakhir yaitu tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk melihat atau mengevaluasi kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan (Hidayat & Nizar, 2021). Pada penelitian ini, hasil tahap evaluasi yaitu siswa meningkat kemampuan literasi numerasi dengan menggunakan media *Statflash*. Hasil tersebut diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* serta hasil wawancara dengan siswa setelah menggunakan media. Tentunya hasil ini menjadi acuan oleh pihak sekolah terutama guru, bahwa kemampuan literasi siswa SDN 1 Gampingan khususnya kelas V sangat bagus, hanya saja perlu diasah dan dikembangkan dengan bantuan media atau latihan soal HOTS secara rutin.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan tiga hal. Pertama, kevalidan dan kelayakan media pembelajaran *Statflash* dinyatakan valid dibuktikan dengan hasil validasi kepada ahli materi dan ahli media dengan skor sebesar 92,5% dengan kriteria sangat baik dan ahli media sebesar 96,25% dengan kriteria sangat baik. Kedua, media pembelajaran *Statflash* merupakan media yang praktis digunakan berdasarkan hasil angket respon siswa pada kelompok kecil sebesar 85% dan kelompok besar sebesar 92,5%. Ketiga, media pembelajaran *Statflash* dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dibuktikan dengan hasil uji *gain score* pada kelompok kecil sebesar 0,92 dengan kriteria tinggi, sedangkan pada kelompok besar skor yang diperoleh sebesar 0,9 dengan kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andikayana, D. M. (2021). *Pengembangan Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi Membaca Level 2 untuk Siswa Kelas 4 SD*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Current Research in Education Series Journal*, 01(1), 1-12.
- Cipta, R. R. P., & Prabawati, M. N. (2019). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Berkaitan dengan Soal-Soal Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 510-515.
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Educatio Journal)*, 3(4), 93-103.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap

- Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323-334.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Mcgriff, S. J. (2000). *Instructional System Design (ISD) : Using the ADDIE model*. Penn State University
- Nasoha, S. R., Araiku, J., Pratiwi, W. D., & Yusup, M. (2022). Kemampuan Numerasi Siswa Melalui Implementasi Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 49-61.
- Nirmala, S. D. (2022). Problematika Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 393-402.
- Nurhalisa, S., Ma'rufi, M., & Baharuddin, M. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 192-202.
- Oktiningrum, W., & Rahayu, L. I. (2022). Pengembangan Instrumen Soal HOTS pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Positif untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas II SDN 3 Kademangan. *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains*, 1(1), 1-6.
- Oktiningrum, W., & Wardhani, D. A. P. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Soal Higher Order Thinking Skills. *MaPan*, 7(2), 281-290.
- Oktiningrum, W., & Wardhani, D. A. P. (2020). Developing Hot Mathematics Task with Indonesian Heritage as Context to Assess Mathematical Literacy of Students in Primary School. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(8), 69-73.
- Sari, D. I., & Sari, N. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education pada Materi Aritmatika Sosial. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 310-322.
- Sumarni. (2018). *Analisis Kesulitan dalam Menyelesaikan Soal Literasi Matematika Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar*. Universitas Negeri Makassar.
- Suparni. (2016). *Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini*. 2(1), 57-63.
- Supriadi, A., & Ningsih, Y. L. (2022). Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa pada Materi Distribusi Peluang. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 14-25.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43-48.
- Susanti, Y., Friansah, D., & Elly S, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash pada Materi SPLDV. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 60-70.
- Tiurlina. (2013). Remedial untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *EduHumaniora*, 5(2), 128-134.

Artikel Paper 2

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Respati Indonesia Student Paper	3%
2	www.researchgate.net Internet Source	3%
3	eprints.uad.ac.id Internet Source	2%
4	ejournal.unma.ac.id Internet Source	2%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
7	Wuli Oktiningrum, Tinta Arinda Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Luas Bangun Datar "LuBaDa" untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 2022 Publication	1%
8	jurnal.yudharta.ac.id Internet Source	

1 %

9

repo.iainbukittinggi.ac.id

Internet Source

1 %

10

zombiedoc.com

Internet Source

1 %

11

repository.unj.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 21 words

Exclude bibliography On