

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Y., & Setyaedhi, H. S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamification untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik terhadap Materi Prinsip Dasar Animasi Mata Pelajaran Animasi 2D & 3D Kelas XI SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 13(1), 1–15.
- Anshari, T. Z., & Putra, Z. H. (2020). *Modul Pendamping Bagi Guru : Modul Belajar Literasi dan Numerasi Jenjang SD Kelas V Tema 9 Subtema1* (Vol. 1).
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 2(2), 10–27.
- Asiyah, S. R. (2023). Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa SDN Bulukerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(4), 1995–2014.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81–88.
- Dewayani, S., Retnaningdyah, P., Susanto, D., Ikhwanudin, T., Fianto, F., Muldian, W., Syukur, Y., Setiakarnawijaya, Y., & Antoro, B. (2021). *Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di sekolah* (S. Handini (ed.); 1st ed.). Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fauziah Hanum, F. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMA Negeri 1 Banguntapan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hadiawati, N. M. (2022). Literasi Numerasi Menggunakan Quizizz Untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Pembelajaran. *Repository.Unej.Ac.Id*.  
[https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/110265/SKRIPSI\\_NURHAMIDA.pdf?sequence=1](https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/110265/SKRIPSI_NURHAMIDA.pdf?sequence=1)
- Hendrawati, N. E., Mutaqqin, N., & Susanti, E. (2020). Etnomatematika: Literasi Numerasi Berdasarkan Bahasa pada Suku Kowai Kabupaten Kaimana. *Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai-Nilai Islami)*, 239–243. <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/948>
- Ifrida, F., Huda, M., Joko Prayitno, H., Purnomo, E., & Sujalwo. (2023). Pengembangan dan Peningkatan Program Kemampuan Literasi dan

- Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.94>
- Khauli, M. Z. I., Nasution, N. B., & Karimah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan Konsep Gamifikasi. *Absis: Mathematics Education Journal*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.32585/absis.v4i1.2190>
- Kirana, P., Chaeruman, U. A., & Nursetyo, K. I. (2022). Pengembangan “Supermath” sebagai Multimedia Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Matematika Kelas 2. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 24–29. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.03>
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). KENCANA.
- Mahmudah, N. H. (2019). *Pengembangan Wallchart Numerasi di Sekolah Dasar* [Universitas Muhammadiyah Malang]. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/45945>
- Maisaroh, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran KATAR (Kartu Pintar) pada Materi Tembang Macapat untuk Siswa Kelas V SD*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Pangesti, F. T. P. (2018). Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal Hots. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 5, 566–575.
- Parahita, D. D. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Puzzle Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) untuk Meningkatkan Hasil Belajar ...* [Universitas Nusantara PGRI Kediri]. <http://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/682%0Ahttps://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/download/682/554>
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKn untuk Siswa Tunagrahita dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17, 166–176.
- Putra, L. D. (2019). *Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Motivasi Belajar Kelas Xi Tkj 1 Smk Negeri 2 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rahmasari, U. D., Nugraha, A., & Lidinillah, D. A. M. (2022). Persepsi Guru Mengenai Pentingnya Kemampuan Mengembangkan Soal Tes Berbasis Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(6), 1105–1112. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v5i6.12345>
- Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2014). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Raja Grafindo.
- Sandy, D. N., Cholily, Y. M., Zukhrufurrohmah, Z., & Ummah, S. K. (2022). Pengembangan Flipbook Bermuatan Literasi Numerasi untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(2), 135–148. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.2.135-148>
- Septiananda, S. N., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 397–404.
- Shakila, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar. In *Universitas Jambi*. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/15741>
- Sodikin, I. (2023). *Pengaruh Gamifikasi Menggunakan Quiziz Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 02 Semparuk [IKIP PGRI Pontianak]*. <http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1919>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (28th ed.). ALFABETA, CV Jl. Gegerkalong Hilir No.84 Bandung.
- Suriansyah, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 12, 386–396.
- Tamara, D. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 2 Palembang [Universitas Sriwijaya]. In *Sriwijaya University Repository*. <https://repository.unsri.ac.id/109613>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Umar, N., & Wiguna, W. (2020). Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya II. *EProsiding*

*Sistem Informasi (POTENSI), 1(1), 232.*