

Peningkatan Literasi dan Numerasi untuk Siswa SD Negeri Dermo 2 dengan Menggunakan Media Video Interaktif

^aIrma Widyawati, ^aYani Ratna Sari, ^aAfrisha Novia Soviany, ^aYuni Turwidhia Lestari, ^aNovi Chandra Ayu Rahmawati, ^aMeisya Dwi Anindya, ^aSchone Naradipa, ^aHenry Dio Pamungkas, ^aMuhammad Yoga Pratama, ^aIchsan Azala Walanadza, ^aSelvia Asilawati, ^aSelfiana Fitri, ^aFransiska Yurinda Putri, ^aRizky Dwi Nugroho.

^aUniversitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak: Kemampuan literasi dan numerasi merupakan kompetensi fundamental yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Rendahnya tingkat pencapaian literasi dan numerasi pada siswa menuntut adanya pengembangan inovasi pembelajaran yang menarik, kontekstual, serta selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media video interaktif terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Desain one-group pretest–posttest digunakan sebagai desain penelitian ini. Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Dasar Negeri Dermo 2. Seluruh subjek penelitian dilakukan tes awal (pretest). Setelah intervensi diberikan, seluruh siswa diarahkan untuk mengisi lembar posttest untuk mengevaluasi hasil dari intervensi. Penelitian ini menggunakan instrumen tes literasi dan numerasi berdasarkan indikator Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Uji statistik dan Paired Sample t-Test digunakan untuk menganalisis data penelitian. Hasil rata-rata nilai pretest 57,87 meningkat secara drastis menjadi 83,67 pada posttest. Nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa intervensi media video interaktif berpengaruh pada tingkat literasi dan numerasi siswa SD Negeri Dermo 2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelibatan media video interaktif dalam proses pembelajaran mampu menjadi salah satu alternatif strategi untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa

Kata Kunci literasi; numerasi; video interaktif; sekolah dasar

Abstract: Literacy and numeracy skills are fundamental competencies that must be mastered by elementary school students. The low literacy and numeracy achievement rates among students require the development of learning innovations that are engaging, contextual, and aligned with students' developmental characteristics. The study aims to determine whether interactive video media influence the literacy and numeracy skills of elementary school students. A one-group pretest–posttest design was used in this study. The subject of the study was a student of Dermo 2 State Elementary School. All research subjects were administered a pretest, after the intervention was given, all students were directed to fill out the posttest sheet to give the results of the intervention. This study uses literacy and numeracy test instruments based on the Minimum Competency Assessment (AKM) indicators. Statistical tests and the Paired Sample t-Test are used to analyze the research data. The average pretest score of 57.87 increased drastically to 83.67 in the posttest. A significance value of 0.000 (< 0.05) indicates that the interactive video media intervention affects the literacy and numeracy levels of SD Negeri Dermo 2 students. So it can be concluded that the involvement of interactive

Keywords: literacy; numeracy; interactive video; elementary school

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Corresponding Author:

Irma Widyawati
PGSD,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: irmawidyawati956@gmail.com



I. PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi fundamental yang berdasarkan riset sangat berpengaruh pada pembelajaran siswa adalah kemampuan literasi dan numerasi. Rendahnya tingkat pencapaian literasi dan numerasi, sebagaimana tercermin dalam hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), menunjukkan perlunya pengembangan inovasi pembelajaran yang kontekstual, menarik, serta selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Penggunaan video interaktif mampu mengoptimalkan keterlibatan serta pemahaman mendalam siswa pada pembelajaran literasi dan numerasi.

Literasi dan numerasi merupakan dua kompetensi dasar yang menjadi landasan bagi penguasaan berbagai pengetahuan dan keterampilan pada jenjang pendidikan berikutnya. Literasi mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan memanfaatkan berbagai sumber informasi dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan numerasi mencakup kemampuan memahami konsep bilangan, operasi aritmetika, dan penalaran matematis dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual. Kedua kompetensi tersebut menjadi prioritas dalam kebijakan pendidikan nasional, terutama sejak diberlakukannya Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) sebagai bagian dari Asesmen Nasional (Patriana, 2021).

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan adanya permasalahan bahwa di rata-rata siswa sekolah dasar di Indonesia memiliki kemampuan yang cenderung rendah pada segi literasi dan numerasi. Temuan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti metode pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, dan keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif namun tetap perlu menyesuaikan karakteristik siswa (Martha, 2026). Permasalahan tersebut ternyata juga ditemukan peneliti di SD Negeri Dermo 2. Dimana siswa keculitan untuk meningkatkan minat belajar sehingga pemahaman mereka cenderung rendah. Berdasarkan tahap perkembangannya, anak usia sekolah dasar akan cenderung lebih mampu memahami suatu hal jika disajikan dalam bentuk visualisasi yang mencolok, menarik, dan berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari yang mereka lakukan. Sementara itu, metode pembelajaran yang sekarang ini masih banyak digunakan hanya berfokus pada *text book* dan penjelasan verbal yang menyebabkan siswa mudah merasa jenuh, kurang aktif, dan sulit memahami pembelajaran yang disampaikan terutama pada mata pembelajara matematika dan membaca pemahaman (Riyadi, 2026). Kondisi tersebut menegaskan bahwa pentingnya menerapkan metode pembelajaran yang dari segi visual lebih menarik dan interaktif agar proses pemahaman siswa lebih baik dan meningkat.

Pesatnya kemajuan informasi dan komunikasi menjadi peluang bagi dunia pendidikan untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu bentuk inovasi yang banyak diteliti dan diimplementasikan adalah pemanfaatan media video interaktif. Video interaktif merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual bergerak, audio, teks, animasi, serta fitur interaktivitas yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan media konvensional yang hanya bersifat satu arah, pembelajaran yang menggunakan video interaktif membuat siswa menjadi lebih aktif untuk memberikan tanggapan, membuat pilihan, dan mengeksplorasi materi pembelajaran (Anggraeni, 2024). Beberapa penelitian yang telah

dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa siswa akan menjadi lebih termotivasi dan berminat pada pembelajaran jika dalam proses pembelajarannya melibatkan media video interaktif selama proses pembelajaran. Video interaktif dengan desain yang menarik dan berwarna membuat siswa ini lebih fokus menyimak dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Kondisi ini sangat relevan dengan pembelajaran literasi dan numerasi yang menuntut pemahaman konsep serta kemampuan berpikir kritis dan logis (Trisanti, 2023).

Dalam konteks literasi, video interaktif dapat digunakan untuk menyajikan cerita bergambar, teks bacaan dengan ilustrasi animasi, serta latihan pemahaman membaca yang disertai umpan balik langsung. Penyajian seperti ini membantu siswa mengaitkan teks dengan makna, meningkatkan kosakata, serta melatih kemampuan memahami informasi tersurat dan tersirat. Sementara itu, dalam pembelajaran numerasi, video interaktif dapat menampilkan konsep matematika melalui visualisasi konkret, simulasi, dan contoh soal berbasis masalah kontekstual. Dengan begitu, siswa dengan mudah memahami penerapan matematika yang dapat mereka implementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Kristina, 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran literasi dan numerasi pada siswa sekolah dasar terbukti efektif, sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Riyadi (2026) dimana media interaktif berupa story telling mampu meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran dalam bentuk cerita dan animasi yang lebih interaktif dapat membantu siswa sekolah dasar untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Htauruk (2024) memperlihatkan hal yang sama yaitu model pembelajaran yang mengkombinasikan video interaktif dengan pembelajaran kontekstual memberikan dampak yang lebih signifikan pada kompetensi literasi dan numerasi siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode konvensional. Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media video interaktif juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak lagi hanya menjadi penerima informasi, tetapi terlibat secara langsung melalui aktivitas menjawab pertanyaan, memilih jawaban, dan merefleksikan hasil belajar. Keterlibatan aktif ini penting dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan, khususnya pada siswa sekolah dasar yang memiliki rentang konsentrasi relatif pendek (Ansya, 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media video interaktif, penerapannya di sekolah dasar negeri masih menghadapi sejumlah kendala. Beberapa guru masih memiliki keterbatasan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media digital, baik dari segi keterampilan teknis maupun ketersediaan sarana prasarana. Oleh karena itu, penelitian yang berfokus pada penerapan media video interaktif di konteks sekolah tertentu, seperti SD Negeri Dermo 2, menjadi penting untuk memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas, tantangan, dan potensi pengembangannya (Rahmawati, 2023).

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam rangka untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa diperlukan sebuah pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada peserta didik. Pemanfaatan media video interaktif menjadi salah satu alternatif potensinya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata pada pengembangan praktik pembelajaran yang menarik dan efektif sesuai dengan kebutuhan belajar siswa pada era digital ini.

II. METODE PELAKSANAAN

A. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri Dermo 2 Kota Blitar dengan sasaran siswa kelas tinggi, yaitu kelas IV dan V. Pemilihan sasaran didasarkan pada hasil observasi awal serta diskusi dengan guru kelas yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca dan numerasi siswa masih perlu ditingkatkan, terutama dalam memahami isi bacaan, menafsirkan informasi tersurat dan tersirat, serta menyelesaikan soal numerasi berbasis konteks kehidupan sehari-hari. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak kurang lebih 30 siswa. Kegiatan dilaksanakan selama 4 - 6 pertemuan dalam kurun waktu sekitar satu bulan, menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran sekolah.

B. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas, menyusun perangkat pembelajaran serta media video interaktif berbasis literasi dan numerasi, serta menyiapkan instrumen pretest dan posttest berdasarkan indikator Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Instrumen tersebut divalidasi oleh guru kelas dan dosen pendidikan dasar untuk memastikan kesesuaian materi, bahasa, dan tingkat kesulitan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran literasi dan numerasi menggunakan media video interaktif selama beberapa pertemuan. Media ini digunakan sebagai sarana utama penyampaian materi, latihan, dan penguatan konsep dengan pendekatan yang interaktif agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pada tahap evaluasi, seluruh peserta diberikan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan setelah mengikuti kegiatan.

C. Teknik Analisis Yang Digunakan

Teknik analisis yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa secara objektif (Sugiyono, 2022).

Data diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang kemudian diolah dengan menghitung nilai rata-rata, nilai tertinggi dan terendah, serta persentase peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan kemampuan dianalisis berdasarkan selisih skor pretest dan posttest pada masing-masing siswa, kemudian dihitung persentase kenaikannya untuk mengetahui tingkat efektivitas program. Selain itu, dilakukan perbandingan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan sebelum dan sesudah intervensi. Analisis ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai perubahan kemampuan siswa baik secara individu maupun kelompok. Hasil pengolahan data selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan persentase untuk memudahkan interpretasi serta penarikan kesimpulan mengenai keberhasilan penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran literasi dan numerasi.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh tim yang terdiri atas mahasiswa dengan pembagian tugas yang terstruktur. Ketua tim bertanggung jawab atas perencanaan, koordinasi, serta komunikasi dengan pihak sekolah. Anggota tim berperan dalam penyusunan media video interaktif, penyusunan instrumen evaluasi, pelaksanaan pembelajaran, pengumpulan data, serta dokumentasi kegiatan. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak kurang lebih 10 siswa kelas 5 SD Negeri Dermo 2.

Indikator keberhasilan program ditetapkan berdasarkan beberapa aspek, yaitu adanya peningkatan rata-rata nilai literasi dan numerasi setelah intervensi, minimal 70% siswa mengalami peningkatan skor, meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan belajar, serta adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung (Meliana, M., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2025). Selain itu, respons positif dari guru terhadap penggunaan media video interaktif sebagai alternatif pembelajaran juga menjadi indikator penting dalam menilai keberlanjutan dan kebermanfaatan program pengabdian ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Negeri Dermo 2 Kota Kediri, sebuah sekolah dasar yang berada di wilayah kelurahan Dermo Kecamatan Mojoagung Kota Kediri, Jawa Timur. SD Negeri Dermo 2 merupakan sekolah negeri yang melayani pendidikan formal bagi peserta didik dari kelas I sampai kelas VI. Lingkungan sekolah didominasi oleh komunitas penduduk perkotaan dengan latar belakang ekonomi dan sosial yang beragam, sehingga memberikan tantangan tersendiri dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, terutama dalam ranah literasi dan numerasi.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan sasaran siswa kelas tinggi yang berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan kemampuan literasi dan numerasi yang masih perlu ditingkatkan. Permasalahan yang ditemukan meliputi rendahnya kemampuan memahami bacaan secara mendalam, kesulitan menemukan informasi tersurat dan tersirat, serta hambatan dalam menyelesaikan soal numerasi berbasis konteks kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran sebelumnya masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru dan penggunaan buku teks, sehingga keterlibatan siswa relatif rendah. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan program pengabdian melalui penerapan media video interaktif sebagai alternatif inovasi pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran literasi dan numerasi menggunakan media video interaktif selama beberapa pertemuan. Setelah intervensi selesai, siswa diberikan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan.

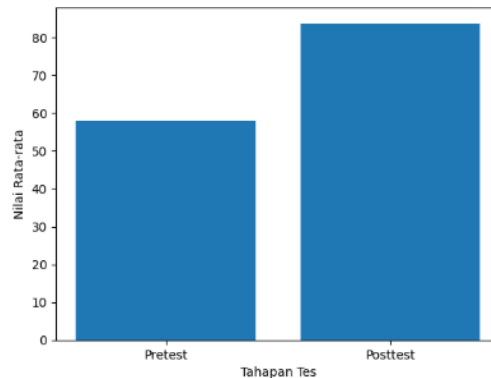
Berikut adalah hasil perolehan nilai pretest dan posttest:

No	Nama Siswa	Total Pretest	Total Posttest	Selisih	Keterangan
1	Syifa	58	82	+24	Meningkat
2	Naila	60	85	+25	Meningkat
3	Lily	55	80	+25	Meningkat
4	Zidan	62	88	+26	Meningkat
5	Rian	50	78	+28	Meningkat
6	Raditya	57	83	+26	Meningkat
7	Rifalno	63	90	+27	Meningkat
8	Hana	59	84	+25	Meningkat
9	Ilham	52	79	+27	Meningkat

10	Jihan	61	87	+26	Meningkat
----	-------	----	----	-----	-----------

Tabel 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan tabel di atas, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai. Rata-rata nilai pretest sebesar 57,87 meningkat menjadi 83,67 pada posttest, dengan selisih rata-rata sebesar 25,80 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran menggunakan media video interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Pada gambar grafik tersebut memperlihatkan selisih peningkatan yang cukup besar antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Secara visual terlihat adanya lonjakan signifikan, yang memperkuat hasil analisis statistik. Standar deviasi pretest sebesar 4,08 dan posttest sebesar 4,25 menunjukkan bahwa distribusi nilai relatif homogen. Hal ini berarti peningkatan tidak hanya terjadi pada siswa tertentu, tetapi merata pada seluruh peserta. Dengan demikian, media video interaktif memiliki daya jangkauan yang luas terhadap berbagai tingkat kemampuan siswa.

Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal (Sig. > 0,05), sehingga analisis dilanjutkan dengan uji Paired Sample t-Test. Nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05) menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, nilai korelasi sebesar 0,963 termasuk kategori sangat kuat, yang menunjukkan konsistensi pola peningkatan kemampuan siswa. Nilai effect size (Cohen's $d = 1,146$) termasuk kategori besar (large effect). Hal ini menunjukkan bahwa intervensi memiliki dampak yang kuat secara praktis dalam pembelajaran.

Peningkatan rata-rata sebesar 25,80 poin menunjukkan bahwa media video interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi. Jika dikaitkan dengan tujuan pengabdian, hasil ini membuktikan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi mampu menjawab permasalahan awal di SD Negeri Dermo 2.

Media video interaktif mengintegrasikan unsur visual, audio, teks, dan animasi yang memungkinkan siswa memproses informasi melalui lebih dari satu saluran sensorik. Secara teoretis, hal ini mendukung teori pembelajaran multimodal yang menyatakan bahwa kombinasi stimulus visual dan verbal meningkatkan retensi dan pemahaman konsep (Aydin, G., & Yıldız, M. (2020).

Selain aspek kognitif, selama pelaksanaan kegiatan terlihat peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan dalam video, berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 2. Menonton Vidio Interaktif

Keterlibatan aktif ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pemahaman. Media interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir, memilih jawaban, dan merefleksikan hasil belajar.

Dalam konteks kebijakan pendidikan nasional, hasil ini relevan dengan penguatan literasi dan numerasi melalui Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Peningkatan yang merata menunjukkan bahwa integrasi teknologi pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kompetensi fundamental siswa sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Dermo 2 Kota Kediri, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas V. Peningkatan ini terlihat dari hasil perbandingan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan adanya kenaikan rata-rata sebesar 25,80 poin, dari 57,87 menjadi 83,67. Seluruh siswa (100%) mengalami peningkatan skor, sehingga indikator keberhasilan program yang menargetkan minimal 70% siswa mengalami peningkatan telah tercapai bahkan melampaui target yang ditetapkan.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan uji Paired Sample t-Test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan sebelum dan sesudah intervensi. Nilai korelasi sebesar 0,963 menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara skor pretest dan posttest, sedangkan nilai effect size (Cohen's $d = 1,146$) berada pada kategori besar (large effect). Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media video interaktif tidak hanya memberikan pengaruh secara statistik, tetapi juga berdampak kuat secara praktis dalam pembelajaran literasi dan numerasi.

Secara pedagogis, media video interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui integrasi unsur visual, audio, teks, dan animasi yang mendukung

pembelajaran multimodal (Aydin & Yıldız, 2020). Siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan aktif dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi. Peningkatan partisipasi ini berkontribusi terhadap pemahaman konsep yang lebih mendalam, baik dalam aspek literasi membaca maupun numerasi kontekstual. Dengan demikian, media video interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendorong motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari sisi implementasi program, kegiatan pengabdian ini juga menunjukkan bahwa kolaborasi antara tim pengabdian dan guru sekolah berjalan dengan baik. Guru memberikan respons positif terhadap penggunaan media video interaktif dan menilai bahwa media tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Hal ini membuka peluang keberlanjutan program melalui pengembangan media serupa pada materi lain.

Secara keseluruhan, pengabdian ini membuktikan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media video interaktif, dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung penguatan literasi dan numerasi di sekolah dasar. Hasil ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan berpusat pada siswa, sekaligus mendukung kebijakan penguatan kompetensi dasar melalui Asesmen Kompetensi Minimum (AKM).

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D. (2024). *Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia.
- Ansyah, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar melalui program Kampus Mengajar. Fondatia.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Aydin, G., & Yıldız, M. (2020). *The effect of interactive videos on students' academic achievement and motivation in science courses*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(1), 34–45.
- Hutauruk, S. M. (2024). Peranan video interaktif terhadap literasi numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Jumadiyah, N., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis intervensi terhadap literasi numerasi siswa SD. Attadrib: *Jurnal Pendidikan Gu*
- Kristina, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran numerasi berbasis multimedia. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 45–54.

- Maghfiroh, F. L., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Keefektifan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Meliana, M., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital terhadap kemampuan literasi numerasi siswa (systematic literature review)
- Patriana, W. (2021). Asesmen Kompetensi Minimum sebagai penguatan literasi dan numerasi. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 1–10.
- Patriana, W. D. (2021). Literasi dan numerasi dalam asesmen kompetensi minimum. *Jurnal Basicedu*.
- Purwanto, P. P., & Baedowi, S. (2025). Efektivitas model pembelajaran berbasis masalah terhadap literasi numerasi siswa SD. *Ainara Journal*.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi terbaru). Bandung: Alfabeta.