

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Adhicipta W. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi*. Surabaya: Mekanima Inspira Negara
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajran IPA terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13.
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814–822.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Burhan N., Gunawan, & Marzuki. (2012) *Statistik Terapan: Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Darwanto, D., & Putri, A. M. (2021). Penguatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi pada Pembelajaran di Sekolah:(sebuah Upaya Menghadapi Era Digital dan Disrupsi). *Eksponen*, 11(2), 25–35.
- Demillah, A. (2019). Peran film animasi nussa dan rara dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran islam pada pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 106–115.
- Hasrul, . (2011). Desain media pembelajaran animasi berbasis Adobe Flash CS3 pada mata kuliah enstalasi listrik 2. *Jurnal MEDTEK*, 3(2).
- Herlina, V. (2019). *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16–28.
- Kusumadewi, W. A. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 3 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(01).
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*

- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi numerasi siswa dalam pemecahan masalah tidak terstruktur. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Marlina, E., & Fatmasari, F. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika dengan Rumus Bangun Datar dan RUang untuk Siswa SMP Frater Makassar. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 2–5.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).
- Ni'matuzahroh, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: teori dan aplikasi dalam psikologi* (Vol. 1). UMMPress.
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2). <https://doi.org/10.25139/jmnegara.v4i2.2458>
- Nurhayati, . (2013). Pemberdayaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Ramah Lingkungan. *Jurnal Saintech*, 05(01).
- Patriana, W. D., Utama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan literasi numerasi untuk asesmen kompetensi minimum dalam kegiatan kurikuler pada sekolah dasar muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413–3430.
- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan karakter anak usia dini: Keluarga, sekolah, dan komunitas?(Studi kualitatif tentang pembentukan karakter anak usia dini melalui keluarga, sekolah, dan komunitas). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 13–19.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152.
- Radyan P. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional Cs5

- Rahman, T., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118–128.
- Ratnasari, E. M. (2020). Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 182.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti, . (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2: Teori & Praktek.
- Rohantizani, R., Marhami, M., Herizal, H., & Nuraina, N. (2022). Minat Siswa Sekolah Menengah Atas Terhadap Literasi Numerasi Berbasis Budaya Aceh. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(1).
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis pengembangan budaya literasi dalam meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164.
- Salvia, N. Z., Sabrina, F. P., & Maula, I. (2022). Analisis kemampuan literasi numerasi peserta didik ditinjau dari kecemasan matematika. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 3(1), 351–360.
- Sari, F. K., Farida, F., & Syazali, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 135–152.
- Sharifah, H., & Hamdu, G. (n.d.). Implementasi Pembelajaran di Sekolah Dasar Berhubungan dengan Penerapan Kemampuan Literasi dan Numerasi.
- Simanjuntak, M. M. P., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2016). Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548, 964X.
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.
- Sudarti, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Literasi Numerasi pada Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika*, 130–139.
- Sukardjo. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. (2008).
- Sugiono. (2009). *Metodologi penelitian kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahyuni, A. (2022). MEMBANGUN LITERASI NUMERIK DAN SAINS PAUD UNTUK MENERAPKAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(11), 3103–3108.
- Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 157–167.
- Wardhani B. Dkk. (2021). *Buku Saku Pengembangan Numerasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. Unicef
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Zahra, R., & Rina, N. (2018). Pengaruh celebrity endorser Hamidah Rachmayanti terhadap keputusan pembelian produk online shop mayoutfit di Kota Bandung. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 43–55.

