

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. (2021). *Metode dalam pendidikan: Pendekatan dan efektivitas*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Adams, R., & Smith, L. (2024). Kontekstualisasi pembelajaran matematika: Meningkatkan pemahaman siswa melalui lingkungan sekitar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 142-156.
- Baharrudin, M., Rahmawati, D., & Supriyadi, A. (2021). *Pentingnya numerasi dalam pendidikan: Teori dan praktik*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Babbie, E. (2021). *The practice of social research* (15th ed.). Cengage Learning.
- Creswell, J. W. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Dantes, M., & Handayani, N. (2021). *Keterkaitan literasi dan numerasi: Pembelajaran berbasis konteks*. Bandung: Alfabeta.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). *Gamification in education: Designing for motivation and engagement*. New York: Springer.
- Eliyyil, M. (2020). *Implementasi metode pembelajaran yang efektif*. Yogyakarta: Pustaka Pendidikan.
- Ekowati, W., & Suwandayani, R. (2019). *Analisis kemampuan numerasi siswa di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fauzi, F. A., Maulida, S., & Handayani, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran GAMRASI untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi matematika siswa di kelas V SDN Kemiri. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(3), 45-58.
- Geary, D. C. (2023). *Measuring numeracy: Key indicators and their implications*. New York: Springer.
- Grawe, L., & Vacher, M. (2021). Dasar-dasar kemampuan numerasi: Mengapa dan bagaimana. In Mauliyda, N., Sari, R., & Handayani, I. (Eds.), *Kemampuan numerasi dalam pendidikan dasar* (pp. 23-45). Jakarta: Penerbit Cerdas.
- Hardani, A. (2020). *Variabel penelitian: Atribut dan sifat dalam penelitian pendidikan*. Jakarta: Penerbit Ilmu.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2020). Defining gamification: A service marketing perspective. In *Gamification: A new approach to service marketing* (pp. 45-66). London: Routledge.
- Jumadiyah, N., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Jarimatika Terhadap Literasi Numerasi Melalui Program Kampus Mengajar Batch 5 di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 12-22.

- Kapp, K. M. (2022). *Gamification in education: Enhancing motivation and learning outcomes in mathematics*. New York: Academic Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2024). *Laporan pencapaian numerasi siswa sekolah dasar di Indonesia tahun 2024*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhammad Darwin. (2021). *Populasi dan sampel dalam penelitian: Konsep dan penerapan*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Mustafa, A., & Rahman, S. (2020). *Pengaruh antar variabel dalam penelitian*. Jakarta: Penerbit Ilmu.
- Mononen, R., et al. (2021). Dasar-dasar kemampuan numerasi dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. In Maulyda, N., Sari, R., & Handayani, I. (Eds.), *Kemampuan numerasi dalam pendidikan dasar* (pp. 56-78). Jakarta: Penerbit Cerdas.
- Nathaniel, V. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal ICTEE*, 3(2), 46-50.
- Nunes, A., & Bryant, R. (2023). *Gamifikasi berbasis lingkungan: Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Nunes, C., & Bryant, A. (2023). Gamifikasi berbasis lingkungan sekitar dalam pendidikan: Langkah-langkah pelaksanaan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 115-120.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. (2020). *Pedoman pengembangan kemampuan numerasi siswa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sari, I., & Nurani, F. (2021). *Teknik gamifikasi dalam pendidikan: Mengubah pembelajaran menjadi pengalaman interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2020). *Gamification in theory and action: Game-based methods in organizational development*. New York: Wiley.
- Smith, J., & Johnson, L. (2024). Kelebihan dan kekurangan metode gamifikasi berbasis lingkungan sekitar. *Bandung: Pustaka Edukasi*.
- Siti Nurhaidah. (2020). *Metode pembelajaran dan interaksi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2016). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2017). *Statistika pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2021). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar: Konsep dan Strategi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2022). *Desain Pembelajaran Matematika yang Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

- Turner, S. (2022). Faktor yang mempengaruhi kemampuan numerasi di sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 112-118.
- UNICEF. (2024). *Global report on children's numeracy skills 2020-2024*. United Nations Children's Fund (UNICEF).
- Ulfa, S., Andreas, J., & Lestari, D. (2022). Tingkat literasi dan numerasi di kalangan siswa Indonesia berdasarkan data PISA 2018. *Jurnal Pendidikan Internasional*.
- Wahyuni, S. (2023). Pentingnya Pengenalan Bilangan untuk Siswa Kelas 1: Dasar Kemampuan Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 104-110.
- Yuliana, R., & Firdaus, I. (2022). *Analisis hubungan sebab-akibat dalam penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Pelajar.

