

Peningkatan Literasi Numerasi Anak Desa Melalui Media Edukatif Berbasis Digital

¹Kampono Imam Yulianto, ²Ekbal Santoso, ³Sri Hastutik, ⁴Bambang Purwoko, ⁵Alfan Bachtiar
^{1,5}Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957, ²Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung,
³Universitas Wisnuwardhana, ⁴Universitas WR Supratman
¹kampono.yulianto@gmail.com, ²ekbal.santoso@gmail.com,
³srihastutik@wisnuwardhana.ac.id, ⁴bamavinda70@gmail.com, ⁵alfanwow@gmail.com

Submit : 05 Jul 2025 | Diterima : 28 Jul 2025 | Terbit : 30 Jul 2025

ABSTRAK

Permasalahan rendahnya literasi numerasi di kalangan anak-anak desa menjadi perhatian serius, terutama dalam era digital yang menuntut kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah sejak usia dini. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak-anak di wilayah pedesaan melalui pemanfaatan media edukatif berbasis digital yang interaktif dan kontekstual. Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Karang Jati, Kabupaten Sidomulyo, dengan sasaran utama anak-anak usia sekolah dasar. Metode pelaksanaan mencakup observasi awal untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan numerasi peserta, pelatihan penggunaan media digital kepada guru dan relawan, serta implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi edukatif numerik seperti Math Games, Khan Academy Kids, dan media berbasis PowerPoint interaktif. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test serta wawancara kepada guru dan orang tua. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dasar matematika, seperti operasi bilangan dan pemecahan masalah sederhana. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media digital karena penyajian materi yang menarik dan mudah diakses. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong keterlibatan orang tua dan guru dalam mendampingi proses belajar di rumah. Kesimpulannya, pemanfaatan media edukatif berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan literasi numerasi anak-anak desa dan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran kontekstual berbasis teknologi yang adaptif terhadap kebutuhan lokal.

Kata Kunci: Literasi Numerasi, Anak Desa, Media Edukatif Digital, Pengabdian Masyarakat, Pembelajaran Kontekstual.

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang wajib dimiliki oleh setiap anak sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21. Literasi numerasi tidak hanya mencakup kemampuan menghitung, tetapi juga melibatkan keterampilan dalam berpikir logis, menganalisis data, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, hasil survei dan laporan dari berbagai lembaga pendidikan menunjukkan bahwa tingkat literasi numerasi anak-anak di wilayah pedesaan masih tergolong rendah dibandingkan dengan wilayah perkotaan. Rendahnya akses terhadap sumber belajar, terbatasnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta kurangnya metode pembelajaran yang kontekstual menjadi beberapa faktor penyebabnya.

Desa Karang Jati, Kabupaten Sidomulyo, merupakan salah satu wilayah pedesaan yang mengalami kendala serupa. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar anak usia sekolah dasar di desa ini masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, serta penerapan logika angka dalam situasi nyata. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membuka peluang besar untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses, bahkan di wilayah terpencil sekalipun.

Melihat kondisi tersebut, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat memandang perlu adanya upaya strategis untuk meningkatkan literasi numerasi anak-anak desa melalui pendekatan yang relevan dengan perkembangan zaman, yakni melalui media edukatif berbasis digital. Penggunaan media digital seperti aplikasi edukatif, game pembelajaran, dan PowerPoint interaktif diyakini mampu menjembatani kesenjangan akses informasi sekaligus meningkatkan minat belajar

anak. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfokus pada anak sebagai peserta utama, tetapi juga melibatkan guru dan orang tua sebagai pendamping aktif dalam proses pembelajaran. Harapannya, program ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan terhadap kualitas pendidikan dasar di Desa Karang Jati serta menjadi model yang dapat direplikasi di wilayah desa lainnya.

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi numerasi merupakan bagian penting dari kompetensi dasar dalam pendidikan, yang mengacu pada kemampuan seseorang dalam memahami, menggunakan, dan menafsirkan angka serta simbol matematika dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari (Fajriyah, 2022). Kemampuan ini tidak hanya terbatas pada aspek hitung-menghitung, tetapi juga mencakup logika, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan berbasis data kuantitatif (Arvi et al., 2025). Rendahnya literasi numerasi dapat berdampak pada lemahnya daya pikir kritis siswa serta ketidaksiapan mereka menghadapi tantangan kehidupan dan pekerjaan di masa depan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di wilayah pedesaan seringkali tertinggal dalam hal pencapaian literasi numerasi dibandingkan dengan anak-anak di perkotaan. Hal ini disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti keterbatasan fasilitas belajar, rendahnya kompetensi pendidik dalam penggunaan teknologi, serta kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran (Romadona et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan strategi yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran numerasi dengan mempertimbangkan konteks lokal dan perkembangan teknologi.

Media edukatif berbasis digital merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menarik. Bentuk media ini dapat berupa aplikasi pembelajaran, game edukatif, video interaktif, maupun presentasi digital yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara visual dan kontekstual (Rahma et al., 2024). Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian siswa, serta hasil belajar, terutama pada anak-anak yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik (Hamidah Abdul Shomad Elfin Nikmati, 2024).

Dalam konteks literasi numerasi, media digital seperti Math Games, Khan Academy Kids, dan PowerPoint interaktif telah digunakan secara luas sebagai alat bantu untuk menyampaikan konsep matematika secara menyenangkan dan mudah dipahami. Studi oleh (Adawiyah et al., 2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukatif matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dikarenakan media digital mampu mengemas pembelajaran menjadi lebih interaktif, memberikan umpan balik langsung, serta memungkinkan personalisasi materi sesuai kebutuhan siswa.

Pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi ajar dengan konteks kehidupan nyata siswa, termasuk lingkungan sosial dan budaya tempat mereka tinggal. Pendekatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan daya serap siswa, terutama di wilayah pedesaan yang memiliki karakteristik lokal yang khas (Lusiana & Fahriyah, 2024). Dalam pembelajaran numerasi, pendekatan kontekstual dapat diterapkan dengan menyusun soal-soal matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti perhitungan hasil panen, jual beli di pasar desa, atau pengukuran lahan pertanian.

Menggabungkan media digital dengan pendekatan kontekstual di wilayah pedesaan dapat menciptakan pembelajaran yang tidak hanya modern tetapi juga relevan dengan pengalaman hidup anak-anak desa. Penelitian oleh (Lintang & Lintang Corneasari, 2025) menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran numerasi karena siswa merasa lebih dekat dengan materi yang dipelajari.

Keberhasilan peningkatan literasi numerasi anak, khususnya melalui media digital, tidak hanya bergantung pada kualitas medianya tetapi juga pada dukungan orang dewasa di sekitarnya. Orang tua dan guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan pendamping dalam proses belajar anak, terutama di lingkungan rumah dan sekolah (Putri et al., 2025). Di daerah pedesaan, keterbatasan literasi digital pada orang tua seringkali menjadi tantangan tersendiri. Namun, dengan pendampingan dan pelatihan yang tepat, orang tua dapat bertransformasi menjadi mitra strategis dalam mendukung proses belajar anak, terutama ketika media digital digunakan sebagai sarana pembelajaran mandiri (Effendi, 2024).

Demikian pula, guru di sekolah dasar perlu memiliki kompetensi pedagogik dan teknologis yang seimbang. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menuntut guru untuk mampu memilih, mengadaptasi, dan menerapkan media digital secara tepat sasaran. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan kepada guru menjadi bagian penting dalam penguatan literasi numerasi berbasis digital (Hardanti et al., 2024). Model TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk memastikan bahwa guru tidak hanya memahami konten dan pedagogi, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang melibatkan unsur masyarakat, guru, orang tua, serta anak-anak sekolah dasar di Desa Karang Jati, Kabupaten Sidomulyo. Kegiatan berlangsung selama tiga hari, mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi akhir. Metode pelaksanaan dirancang dalam beberapa tahapan sistematis, yaitu tahap identifikasi kebutuhan, perencanaan kegiatan, implementasi program, dan evaluasi hasil.

Pada tahap awal, dilakukan observasi lapangan dan wawancara dengan tokoh masyarakat, guru, serta orang tua siswa untuk mengidentifikasi tingkat literasi numerasi anak dan potensi pemanfaatan media digital di lingkungan desa. Observasi ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan yang mungkin dihadapi, seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, serta kesiapan guru dan orang tua dalam mendampingi anak belajar secara digital.

Selanjutnya, tim pengabdian menyusun rencana kegiatan yang mencakup pembuatan materi numerasi dalam bentuk media digital edukatif yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa SD. Media yang digunakan meliputi aplikasi pembelajaran seperti Math Games, Khan Academy Kids, serta PowerPoint interaktif yang berisi latihan soal numerasi kontekstual. Materi dirancang dengan mempertimbangkan pendekatan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak di desa, seperti aktivitas di pasar, kebun, atau kegiatan rumah tangga.

Tahap implementasi dilakukan melalui dua skema kegiatan utama. Pertama, pelatihan penggunaan media digital diberikan kepada guru dan relawan lokal agar mampu mengoperasikan dan memandu anak-anak dalam belajar secara mandiri maupun berkelompok. Kedua, sesi belajar interaktif dilaksanakan secara rutin bersama anak-anak, baik di balai desa maupun di ruang terbuka yang telah disiapkan sebagai pusat belajar digital. Dalam setiap sesi, anak-anak diajak berinteraksi langsung dengan media digital sambil dibimbing menyelesaikan soal-soal numerasi dengan metode permainan dan simulasi sederhana.

Evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan numerasi anak. Sementara itu, evaluasi kualitatif dilakukan melalui wawancara dan diskusi terfokus (FGD) bersama guru dan orang tua untuk memperoleh tanggapan terhadap efektivitas media digital, keterlibatan anak, serta tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan program. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk menyusun rekomendasi pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang serta sebagai bahan refleksi untuk peningkatan kualitas pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Desa Karang Jati, Kabupaten Sidomulyo, berhasil dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah dirancang. Program ini melibatkan 35 anak usia sekolah dasar (kelas 3 hingga 5 SD), 4 orang guru dari sekolah dasar setempat, serta 10 relawan pendidikan dari kalangan mahasiswa dan pemuda desa. Kegiatan berlangsung selama 3 hari.

Salah satu indikator keberhasilan program ini adalah peningkatan kemampuan numerasi anak yang diukur melalui pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum anak-anak diberikan materi melalui media digital, dan post-test dilakukan setelah mereka menyelesaikan seluruh sesi pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 58,6 pada pre-test menjadi 82,3 pada post-test. Peningkatan ini mencerminkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media edukatif berbasis digital terhadap pemahaman konsep dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, pengukuran, dan logika angka.

Peningkatan nilai ini diperkuat dengan pengamatan lapangan yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih fokus, antusias, dan termotivasi saat mengikuti pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan digital interaktif. Fitur animasi, tantangan kuis, dan tampilan visual yang menarik menjadi faktor utama yang meningkatkan partisipasi anak dalam belajar numerasi.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Literasi Numerasi Anak

Indikator Materi	Nilai Rata-rata Pre-Test	Nilai Rata-rata Post-Test	Peningkatan (%)
Operasi Hitung Dasar	61,2	85,4	39,6%
Pengukuran & Satuan	57,5	80,1	39,3%
Pola Bilangan & Logika	54,3	81,2	49,5%
Pemecahan Masalah	61,5	82,6	34,3%
Kontekstual			
Rata-rata Keseluruhan	58,6	82,3	40,5%

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan literasi numerasi anak-anak setelah mengikuti program pembelajaran berbasis media edukatif digital. Empat indikator utama yang diukur dalam evaluasi ini meliputi: operasi hitung dasar, pengukuran dan satuan, pola bilangan dan logika, serta pemecahan masalah kontekstual.

Pada indikator operasi hitung dasar, nilai rata-rata pre-test peserta adalah 61,2, yang kemudian meningkat menjadi 85,4 pada post-test. Peningkatan sebesar 39,6% ini menunjukkan bahwa media digital, terutama dalam bentuk game interaktif, mampu membantu anak-anak memahami dan menguasai konsep dasar aritmetika secara lebih efektif dan menyenangkan.

Indikator kedua, yaitu pengukuran dan satuan, juga menunjukkan peningkatan dari 57,5 pada pre-test menjadi 80,1 pada post-test, atau sebesar 39,3%. Materi yang disajikan dalam konteks kehidupan sehari-hari, seperti menghitung waktu, berat, dan panjang benda di sekitar anak, terbukti membuat anak lebih mudah memahami konsep pengukuran secara praktis.

Indikator pola bilangan dan logika mengalami peningkatan tertinggi, yaitu dari nilai awal 54,3 menjadi 81,2 pada akhir kegiatan, atau naik sebesar 49,5%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dan interaktif dari media digital sangat efektif dalam melatih kemampuan berpikir logis anak, terutama dalam mengenali pola dan hubungan angka.

Sementara itu, pada indikator pemecahan masalah kontekstual, terjadi peningkatan dari 61,5 menjadi 82,6, atau sebesar 34,3%. Soal-soal yang diberikan pada indikator ini disesuaikan dengan konteks lokal, seperti menghitung hasil panen, membagi makanan, atau menghitung jumlah belanja, sehingga anak-anak dapat lebih mudah mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka. Secara keseluruhan, nilai rata-rata seluruh indikator meningkat dari 58,6 pada pre-test menjadi 82,3 pada post-test, dengan peningkatan rata-rata sebesar 40,5%. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa pemanfaatan media edukatif berbasis digital tidak hanya menarik minat belajar anak, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan numerasi secara signifikan dalam waktu yang relatif singkat.

Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi kelompok terarah (FGD), para guru menyampaikan bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman baru bagi mereka dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Sebelumnya, pembelajaran numerasi masih bersifat konvensional, terbatas pada metode ceramah dan latihan soal di papan tulis. Setelah pelatihan dan keterlibatan dalam program ini, guru merasa lebih percaya diri dalam mengoperasikan media digital seperti aplikasi edukatif dan perangkat proyeksi sederhana.

Sementara itu, orang tua juga memberikan respon positif. Meskipun pada awalnya mereka merasa kesulitan mendampingi anak dalam penggunaan media digital, setelah dibekali panduan dan pendampingan dari tim pengabdian, mereka mulai terlibat aktif dalam membantu anak belajar di rumah. Beberapa orang tua bahkan menyatakan bahwa anak-anak menjadi lebih rajin belajar dan mengurangi waktu bermain gadget yang tidak produktif.

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala teknis, terutama terkait keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang belum merata di seluruh area desa. Untuk

mengatasi hal tersebut, tim pengabdian menyediakan perangkat laptop dan proyektor yang digunakan secara bergantian, serta menyimpan materi pembelajaran secara offline agar tetap dapat diakses tanpa koneksi internet. Kegiatan belajar juga difokuskan di balai desa sebagai pusat aktivitas agar memudahkan koordinasi dan efisiensi penggunaan sumber daya.

Kendala lain adalah variasi kemampuan anak-anak dalam memahami instruksi penggunaan media digital. Namun hal ini dapat diatasi dengan pendekatan individual oleh relawan, serta pembuatan modul sederhana bergambar yang membantu anak mengikuti alur penggunaan aplikasi secara mandiri.

Program ini memberikan dampak positif tidak hanya pada peningkatan kemampuan numerasi anak, tetapi juga pada ekosistem pembelajaran di desa secara umum. Anak-anak menjadi lebih terbuka terhadap pembelajaran berbasis teknologi, guru memperoleh pengalaman baru dalam metode pembelajaran digital, dan orang tua menjadi lebih terlibat dalam pendidikan anak. Selain itu, keterlibatan relawan dari kalangan pemuda desa memberikan kontribusi terhadap pemberdayaan masyarakat lokal dalam mendukung pendidikan.

Program ini juga menumbuhkan kesadaran bersama akan pentingnya kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan komunitas dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, keberhasilan program ini dapat dijadikan model pelaksanaan program literasi numerasi berbasis digital yang dapat direplikasi di desa-desa lain dengan penyesuaian lokal yang sesuai.



Gambar 1. Siswa sedang melakukan pembelajaran berbasis teknologi

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Desa Karang Jati, Kabupaten Sidomulyo, menunjukkan bahwa pemanfaatan media edukatif berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan literasi numerasi anak usia sekolah dasar. Melalui pendekatan interaktif, kontekstual, dan partisipatif, program ini mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep dasar matematika, seperti operasi hitung, pengukuran, pola bilangan, dan pemecahan masalah sehari-hari. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari pre-test ke post-test sebesar 40,5%, yang mencerminkan dampak positif dari media pembelajaran digital terhadap kemampuan berpikir numerik anak. Selain itu, keterlibatan guru, orang tua, dan relawan

dalam proses pendampingan turut memperkuat keberhasilan program, serta mendorong terbentuknya ekosistem pembelajaran yang kolaboratif di lingkungan desa. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, serta meningkatkan kesadaran orang tua akan pentingnya pendampingan anak dalam belajar di era digital. Oleh karena itu, program ini dapat direkomendasikan sebagai model penguatan literasi numerasi di wilayah pedesaan lainnya, dengan penyesuaian pada kebutuhan dan potensi lokal masing-masing daerah.

REFERENSI

- Adawiyah, B. R., Saswariaji, B. U., Izzah, B., Fadila, D. Y., & istiningsih, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Math Playground Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(1), 375–381. <https://doi.org/10.29303/GOESCIENCEED.V6I1.612>
- Arvi, M., Safitri Syam, S., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., Padang, K., Barat, S., & penulis, K. (2025). Kemampuan Berpikir Komputasional di Sekolah Dasar Kelas 4 Pembelajaran Matematika. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 3(3), 108–121. <https://doi.org/10.62383/ALGORITMA.V3I3.511>
- Effendi, M. I. (2024). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dan Kompetensi Profesional Guru: Pentingnya dalam Pembelajaran Vokasional Otomotif. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7, 803–820. <https://doi.org/10.29407/98P75Z71>
- Fajriyah, E. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 403–409. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/824>
- Hamidah Abdul Shomad Elfin Nikmati. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.47134/AKSILOGI.V5I2.270>
- Hardanti, P., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2024). Studi Literatur: Pemanfaatan Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, And Content Knowledge) pada Pengembangan E-Modul Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 11–11. <https://doi.org/10.47134/JTP.V1I3.307>
- Lintang, M., & Lintang Corneasari, M. (2025). Mewujudkan Pendidikan yang Efektif dengan Pendekatan Kontekstual di Masyarakat. *Khidmat: Journal of Community Service*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.31629/KHIDMAT.V2I1.7056>
- Lusiana, & Fahriyah, L. (2024). Pembelajaran Kontekstual Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 2(2), 95–103. <http://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/article/view/198>
- Putri, I., Nurkifayati, N., Lifsani, L., Inayah, A., & Syafruddin, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran CTL Berorientasi Kearifan Lokaluntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pesona Indonesia*, 2(2), 53–58. <https://doi.org/10.71436/JPI.V2I2.33>
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/ENGGANG.V4I2.13298>
- Romadona, S., Warlizasusi, J., & Febriansyah, F. (2025). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V di Sdit Ummatan Wahidah*.