

## **Respon Siswa Terhadap Pengenalan Literasi Matematika Melalui Permainan Kartu**

**Anis Munfarikhatin<sup>1</sup>, Markus Palobo<sup>1</sup>, Dian Mayasari<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan– Universitas Musamus

<sup>1</sup>[munfarikhatin\\_fkip@unmus.ac.id](mailto:munfarikhatin_fkip@unmus.ac.id),

<sup>2</sup>[markuspalobo@unmus.ac.id](mailto:markuspalobo@unmus.ac.id),

<sup>3</sup>[mayasari\\_fkip@unmus.ac.id](mailto:mayasari_fkip@unmus.ac.id)

*Received: 2<sup>nd</sup> April 2020; Revised: 13<sup>th</sup> April 2020; Accepted: 19<sup>th</sup> May 2020*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa setelah diberikan pengenalan literasi matematika menggunakan media kartu. Kartu literasi bermuatan konteks literasi dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan permasalahan yang biasa dihadapi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan instrumen berupa angket respon siswa. Angket disusun dan diuji validitasnya oleh validator ahli. Terdapat tiga dimensi yang dikembangkan pada angket ini diantaranya tampilan media kartu, kemanfaatan kartu literasi, dan kesesuaian penggunaan kartu literasi. Pada tiap-tiap dimensi kemudian dikembangkan menjadi indikator dan dijabarkan pada beberapa poin angket. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 18 siswa. Hasil kemudian dianalisis menggunakan microsoft excel untuk mengetahui tingkat respon siswa. Deskripsi hasil dilakukan untuk memberikan gambaran secara jelas pada tiap-tiap indikator. Berdasarkan hasil didapatkan pada indikator tampilan dan konten kartu literasi sebanyak 68% setuju, kemudahan penggunaan kartu literasi sebanyak 70% dan kemanfaatan kartu literasi sebesar 71% yang menunjukkan bahwa interpretasi pengenalan literasi melalui permainan kartu memberikan respon baik oleh responden.

**Kata Kunci:** respon siswa, literasi matematika, permainan kartu

**Abstract:** The purpose of this study is to determine student responses after being given an introduction to mathematical literacy using card media. Literacy cards contain literacy contexts in everyday life that are associated with commonly encountered problems. The research method used is descriptive qualitative using instruments in the form of questionnaire student responses. The questionnaire was prepared and tested for validity by expert validators. There were three dimensions developed in this questionnaire including the appearance of card media, the usefulness of literacy cards, and the suitability of using literacy cards. Each dimension was then developed into an indicator and elaborated on several questionnaire points. The subjects of this study were eighth grade students, totaling 18 students. The results were analyzed using microsoft excel to determine the level of student response. A description of the results was carried out to provide a clear picture of each indicator. Based on the results, it obtained on the display indicators and content of literacy cards as much as 68% agree, ease of use of literacy cards as much as 70% and the usefulness of literacy cards by 71% which shows that the interpretation of literacy recognition through card games gives a good response by respondents.

**Keywords:** student response, mathematics literacy, card games

**How to Cite:** Munfarikhatin A, Palobo M, Mayasari D. (2020). Respon siswa terhadap pengenalan literasi matematika melalui permainan kartu. *Musamus Journal of mathematics Education*, 2 (2), 92-101.

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil survei UNDP (*United Nations Development Programme*) tahun 2019 kualitas sumber daya manusia di Indonesia masih berada di bawah jauh dibandingkan negara- negara lain dengan skor H Index sebesar 0,707 menempati ranking 111 dari 189 negara partisipan (United Nations Development Programme, 2019). Kualitas manusia tidak terlepas dari penerapan sistem pendidikan yang ada pada suatu negara, tidak terkecuali di Indonesia yang sistem pendidikannya masih tergolong rendah (Wardono, 2015).

Hal ini juga disampaikan oleh (Hertiandito, 2016) bahwa kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari keberhasilan pendidikannya. Kemajuan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari beberapa survei yang dilakukan baik oleh lembaga maupun organisasi survei nasional dan internasional. Hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan skor Indonesia dari tahun ke tahun tidak memberikan peningkatan yang signifikan pada kategori penilaian literasi matematika, hal ini ditunjukkan pada tahun 2019 skor literasi matematika siswa Indonesia adalah 396 menempati peringkat ke 6 terbawah dari 79 negara sampel, dibandingkan dengan hasil PISA tahun sebelumnya memang

peringkat Indonesia meningkat namun secara rata- rata skor turun dibandingkan survei sebelumnya yaitu pada tahun 2015 menduduki peringkat ke 63 dari 69 negara. Tabel 1 menyajikan data keikutsertaan Indonesia dalam PISA dari tahun ke tahun.

Literasi matematika PISA merupakan kemampuan individu dalam merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks, termasuk dalam melakukan penalaran matematika menggunakan konsep matematika, prosedur- prosedur matematika, fakta- fakta dan alat untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memprediksi fenomena yang ada (OECD, 2013). Menurut (Kaye Stacey, 2010) PISA merupakan suatu program untuk mengukur kecakapan siswa dalam mengumpulkan data maupun informasi yang ada dalam dirinya, keluarga, dan faktor- faktor lain yang berpengaruh dalam melakukan suatu pekerjaan.

**Tabel 1.** Skor Literasi Matematika PISA Indonesia

Tahun	Rata- Rata Skor Indones ia	Rata- Rata Skor Internas ional	Perin g-kat	Jumlah Negara Partisi pan
2000	367	500	39	41
2003	360	500	38	40
2006	391	498	50	57
2009	371	496	61	65
2012	375	494	64	65
2015	386	500	63	69
2018	396	489	72	79

Lebih lanjut, (Ojose, 2011) menyatakan bahwa literasi matematika merupakan suatu pengetahuan untuk menerapkan dasar-dasar matematika dalam kehidupan sehari-hari. (Munfarikhatin, 2019) menambahkan bahwa permasalahan-permasalahan tersebut terkait dengan kehidupan pribadi, masyarakat, pekerjaan maupun sekolah. Rendahnya literasi matematika siswa menurut (Rumiati, 2011) dikarenakan siswa Indonesia tidak terbiasa menyelesaikan soal yang berorientasi PISA dan mereka hanya difokuskan untuk menyelesaikan permasalahan formal yang diberikan di dalam kelas (Hera & Sari, 2015).

Penilaian literasi khususnya matematika oleh PISA dilakukan pada anak usia kisaran 15 tahun sehingga pengenalan dan penerapan literasi dirasa sangat penting diterapkan pada siswa sekolah menengah, khususnya SMP. Permasalahan literasi tidak akan mudah diselesaikan dan dibiasakan dalam menyelesaikannya tanpa dilakukan pengenalan terlebih dahulu. Sesuai dengan pernyataan (Munfarikhatin, Mayasari, Natsir, & Yurfiah, 2019) Kemampuan literasi matematika siswa dipengaruhi oleh adanya pembiasaan dalam menyelesaikan masalah literasi. Berdasarkan obeservasi di SMP Negeri Buti Merauke diperoleh informasi bahwa belum adanya suatu pengenalan maupun

sosialisasi mengenai literasi khususnya matematika, hal ini dirasa sangat perlu dilakukan mengingat kurikulum yang diterapkan di sekolah menuntut kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. (Novita Erni Hendrawati, Nuzulul Muttaqin, 2019) menyebutkan bahwa masyarakat pada umumnya dekat dengan konteks literasi, tidak terkecuali masyarakat di Papua khususnya mengenai literasi numerik. Terlebih ketentuan kurikulum 2013 menuntut siswa supaya lebih menekankan pada proses belajar dan pembelajaran (Palobo & Tembang, 2019).

PISA terdiri atas beberapa komponen diantara konten, konteks dan proses yang disebut dengan dimensi. Dimensi proses yaitu menjelaskan apa yang seseorang lakukan untuk menghubungkan konteks masalah dan pemecahannya, serta kemampuan yang mendasari proses tersebut, dimensi konten yaitu target yang digunakan dalam menyusun item penilaian serta dimensi konteks yaitu dimana proses penilaian dilakukan (OECD, 2017). Dimensi konteks dalam literasi matematika dikelompokkan menjadi empat diantaranya konteks pribadi yang mencakup kehidupan pribadi siswa, konteks pendidikan atau pekerjaan, konteks masyarakat mencakup kegiatan yang ada dan dilakukan dalam masyarakat, dan konteks ilmiah yang

berkaitan pada kegiatan ilmiah yang bersifat abstrak juga meliputi penggunaan teknologi dan perkembangannya (Prastyo, 2020). Dalam pengenalan literasi matematika diperlukan suatu media untuk lebih mengenal apa yang disampaikan dan dipelajari. (Rahmatin, 2016) Mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran khususnya permainan dapat menciptakan suasana yang menggemirakan dan tujuan instruksional dapat tercapai.

Selebihnya, (Halim, 2020) mengemukakan bahwa penggunaan kartu domino yang sudah dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Permainan kartu domino yang dimodifikasi bertujuan agar siswa lebih mudah mengenal literasi matematika melalui media permainan yang langkah-langkah maupun sintaksnya mudah dilakukan. Oleh karena itu pentingnya dilakukan pengenalan literasi matematika di sekolah sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan generasi untuk lebih siap dalam mengikuti ajang kompetisi dan survei internasional.

Perlunya dilakukan pengkajian mengenai respon siswa terhadap metode yang digunakan untuk pengenalan literasi

matematika dan hasilnya akan memberikan interpretasi siswa terhadap media yang digunakan yaitu kartu literasi dengan permainan kartu yang mengadopsi permainan domino yang telah dimodifikasi sintaks dan bentuknya. *Game rules* yang diterapkan adalah sebagai berikut.

- Dalam satu kelas siswa dibagi menjadi 5 kelompok secara heterogen menurut jenis kelamin.
- Dari 20 kartu literasi kemudian diacak oleh panitia dan tiap- tiap kelompok diberikan 5 (lima) kartu .
- Perwakilan kelompok hom pim pa dan yang menang meletakkan salah satu kartunya di tengah- tengah kelas sebagai pembukaan games.
- Kartu yang telah dibuka kemudian dijawab pertanyaannya secara rebutan dan kelompok yang lebih dulu mampu menjawab dengan benar mendapatkan skor 10, sebagai hukumannya kelompok yang memegang kartu berisi jawaban namun tidak mampu menjawab mendapat skor -5 dan seterusnya.
- Setelah pertanyaan kartu yang disusun terjawab maka kelompok yang memegang kartu wajib meletakkan kartunya secara berurutan melingkar di tengah kelas.
- Kriteria pemenang ditentukan dengan melihat skor tertinggi.
- Ditentukan 3 kriteria pemenang :  
Winner : Juara 1  
Runner Up I : Juara 2  
Runner Up II : Juara 3

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian survei dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. (Emzir, 2007) penelitian survei mengilustrasikan prinsip-prinsip penelitian korelasional dan melengkapinya dengan cara yang tepat dan efektif untuk mendeskripsikan pemikiran, pendapat, dan perasaan orang. Metode kuantitatif deskriptif diterapkan dengan tujuan untuk menganalisis data secara kuantitatif dan diperjelas dengan deskripsi untuk mengetahui respon siswa terhadap pengenalan literasi matematika menggunakan media kartu.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri Buti kota Merauke dengan sampel diambil pada kelas VIIIA sebanyak 18 siswa dikarenakan penilaian PISA mengacu pada anak usia sekolah menengah.

Data diambil dengan menggunakan angket respon siswa terhadap pengenalan literasi matematika menggunakan media kartu. Angket respon disusun berdasarkan tiga dimensi secara umum kemudian dikembangkan menjadi 3 indikator yaitu tampilan dan konten kartu literasi, kemudahan penggunaan kartu literasi dan kemanfaatan kartu literasi. Berdasarkan indikator diperoleh butir-butir angket yang

selanjutnya dilakukan validasi oleh validator.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Penilaian Angket Respon Siswa

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	34-40
2.	Baik	28-33
3.	Cukup Baik	21-27
4.	Kurang Baik	14-20
5.	Sangat Kurang	8-13

Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yang menggunakan dua alternatif jawaban ya dan tidak. Terdapat 25 angket yang dikembangkan, setelah melalui proses validasi diperoleh 20 angket yang valid dan siap untuk digunakan sebagai instrumen. Proses validasi dilakukan oleh validator dengan bidang kajian literasi matematika dan penelitian menggunakan angket..

Analisis data menggunakan microsoft excel. Langkah pertama penulis menghitung hasil skor angket respon siswa menggunakan microsoft excel selanjutnya data disajikan dan dianalisis secara deskriptif. Interpretasi data angket yang telah dianalisis mengacu pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Interpretasi Persentase Angket

No	Skor (%)	Kriteria
1.	0 - 20	Sangat lemah
2.	21 - 40	Lemah
3.	41 - 60	Cukup
4.	61 - 80	Kuat
5.	81 - 100	Sangat kuat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat tiga dimensi dalam penyusunan angket respon siswa diantaranya tampilan media kartu literasi, kemanfaatan kartu literasi, dan kesesuaian penggunaan kartu literasi. Indikator-indikatornya adalah tampilan dan konten kartu literasi, kemudahan penggunaan kartu literasi dan kemanfaatan kartu literasi.

### Hasil Validasi Angket

Proses validasi menggunakan rubrik penilaian ceklis oleh dua validator yang ditampilkan pada tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Angket

No.	Validator	Skor	Kategori
1.	1	30,3	Baik
2.	2	28,7	Baik

Terdapat 25 poin angket yang dikembangkan dari 3 indikator respon siswa, setelah melalui proses validasi sebanyak 5 angket tidak layak untuk digunakan sehingga terdapat 20 butir angket yang layak.

### Hasil Analisis Butir Angket Respon

Berdasarkan data pada tabel 5 pada indikator tampilan konten kartu literasi Jumlah siswa menjawab ya secara keseluruhan adalah 68 sehingga persentasenya adalah 68% dan 24 siswa menjawab tidak sehingga persentasenya sebesar 24%.

**Tabel 5.** Persentase Kumulatif Respon Siswa Pada Indikator I

No Item	Ya		Tidak	
	(+)	(-)	F	%
1			15	75%
2			12	60%
3			15	75%
	4		11	55%
	5		15	75%
Jumlah/ Rata-rata			68	68%
			24	24%

Adapun persentase secara keseluruhan untuk indikator pertama disajikan pada tabel 6 berikut ini.

**Tabel 6.** Persentase Kumulatif Respon Siswa Indikator I

No Item	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	%
1, 2, 3, 4, 5	1	68	68	68%
	0	32	0	32%
Jumlah		100	68	100%
Skor Tertinggi			1	
Jumlah Pernyataan			5	
Jumlah Responden			18	
Skor Maksimal			90	
Persentase			76%	

Pada tabel 6 di atas menyatakan dari 18 responden dan 5 butir pertanyaan dari indikator pertama diperoleh jumlah frekuensi 100 dengan jumlah skor 68 dan skor maksimal adalah 90 sehingga diperoleh persentase 76 yang artinya secara keseluruhan responden memberikan respon baik pada pengenalan literasi matematika melalui permainan kartu.

**Tabel 7.** Persentase Tiap Item Respon Siswa Pada Indikator II

No Item		Ya		Tidak	
(+)	(-)	F	%	F	%
6		15	75%	3	15%
7		13	65%	5	25%
10		15	75%	3	15%
12		12	60%	6	30%
13		14	70%	4	20%
14		18	90%	0	0%
15		18	90%	0	0%
	8	12	60%	6	30%
	9	12	60%	6	30%
	11	11	55%	7	35%
Jumlah/rata-rata		140	70%	40	20%

Berdasarkan tabel 7 di atas menyatakan bahwa respon siswa terhadap pengenalan literasi matematika menggunakan media kartu pada indikator kemudahan penggunaan kartu literasi adalah 70 % menyatakan ya dan 20% menyatakan tidak. Berdasarkan respon siswa tersebut dapat dinyatakan kartu literasi mudah digunakan untuk mengenal literasi matematika pada aspek konteks.

**Tabel 8.** Persentase Komulatif Respon Siswa Indikator II

No Item	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	%
6, 7, 8, 9, 10, 11	1	140	140	78%
,12, 13, 14, 15	0	40	0	22%
Jumlah		180	140	100%
Skor Tertinggi			1	
Jumlah Pernyataan			10	
Jumlah Responden			18	
Skor Maksimal			180	
Persentase			78%	

Persentase angket respon siswa pada indikator kemudahan penggunaan kartu literasi disajikan pada tabel 8 .Tabel 8 menyatakan dari indikator kedua diperoleh jumlah frekuensi 180 dengan jumlah skor 140 dengan skor maksimal adalah 180. Hasil perhitungan persentase diperoleh 78% yang berarti bahwa sebagian besar siswa merasa mudah menggunakan kartu dalam pengenalan literasi matematika.

**Tabel 9.** Persentase Tiap Item Respon Siswa Pada Indikator III

No Item		Ya		Tidak	
(+)	(-)	F	%	F	%
16		13	65%	5	25%
17		12	60%	6	30%
18		12	60%	6	30%
	19	14	70%	4	20%
	20	13	65%	5	25%
Jumlah/Rata-rata		64	64%	26	26%

Data persentase siswa untuk indikator III disajikan pada tabel 9 terdapat pertanyaan item positif sebanyak 3 dan 2 item pertanyaan negatif pada indikator kemanfaatan kartu literasi. Persentase respon siswa menjawab ya sebesar 64% dan menjawab tidak sebesar 26%. Dari persentase tersebut dapat diketahui bahwa kartu literasi memberikan kemanfaatan bagi siswa. Persentase respon siswa terhadap pengenalan literasi matematika menggunakan media kartu secara keseluruhan disajikan pada tabel 10.

**Tabel 10.** Persentase Tiap Item Respon Siswa Pada Indikator III

No Item	Skor	Frekuensi	Jumlah	
			Skor	%
16, 17, 18,	1	64	64	71%
19, 20	0	26	0	29%
Jumlah		90	64	100%
Skor				
Tertinggi		1		
Jumlah				
Pernyataan		10		
Jumlah				
Responden		18		
Skor				
Maksimal		90		
Persentase		71%		

Berdasarkan tabel 10 bahwa dari 18 responden dengan 5 butir pertanyaan untuk indikator ke tiga diperoleh frekuensi 90 untuk semua alternatif jawaban, skor maksimal 90. Hasil perhitungan persentase diperoleh 71% responden menjawab ya dan sisanya 29% menjawab tidak. Perolehan persentase tersebut tergolong kuat.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kartu literasi memberikan manfaat terkait pengenalan literasi matematika. Rekapitulasi persentase respon siswa terhadap permainan menggunakan kartu literasi disajikan pada tabel 11.

**Tabel 11.** Rekapitulasi Perbandingan Persentase Kumulatif Respon Siswa Terhadap Pengenalan Literasi Matematika Menggunakan Media Kartu Tiap Indikator

Dimensi	Indikator	Persentase	Interpretasi
1	Tampilan dan konten kartu literasi	68%	Baik
2	Kemudahan penggunaan kartu	70%	Baik

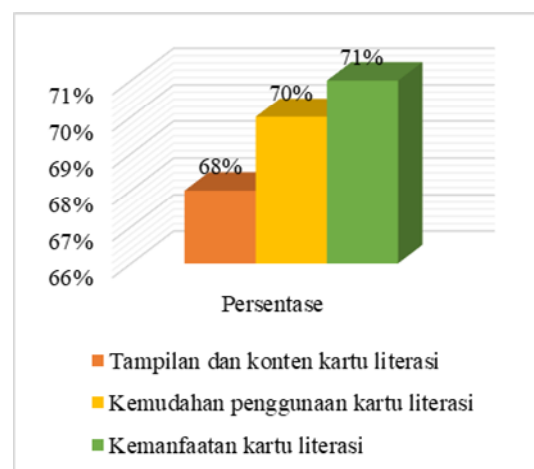
Dimensi	Indikator	Persentase	Interpretasi
3	literasi Kemanfaatan kartu literasi	71%	Baik

Persentase perolehan dan perbandingan respon siswa dari ketiga indikator yaitu 68% siswa memberikan respon baik terhadap tampilan dan konten kartu literasi, 70% siswa merespon baik terhadap kemudahan penggunaan kartu literasi dan 71% siswa merespon baik terhadap kemanfaatan kartu literasi.

Rekapitulasi persentase respon siswa tersebut dapat dinyatakan dalam diagram berikut.



**Gambar 1.** Persentase Respon Siswa Secara Keseluruhan



**Gambar 2.** Perbandingan Persentase Tiap Indikator Respon Siswa



Untuk menghitung seberapa baik respon siswa terhadap pengenalan literasi matematika menggunakan media kartu penulis menggunakan langkah sebagai berikut.

- Menentukan Skor Ideal  
 Skor tertinggi (ST) = 1  
 Jumlah item angket (JA) = 20  
 Jumlah responden 18 (JR)= 18  
 Skor Ideal (A)  
 $= ST \times JA \times JR = 1 \times 20 \times 18$   
 $= 360$
- Jumlah skor hasil pengumpulan data (X) = 272
- Persentase angket (% Angket) % Angket  
 $= \frac{X}{A} \times 100\% = \frac{272}{360} \times 100\% = 75,5 \%$

Berdasarkan perhitungan persentase angket diperoleh persentase sebesar 75,5 % dan tabel 3 yang berarti respon siswa terhadap pengenalan literasi menggunakan media kartu memiliki dampak yang kuat terhadap responden jika ditinjau dari tiga indikator tampilan dan konten kartu literasi, kemudahan penggunaan dan kemafaatan kartu literasi.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon baik pada setiap indikator angket. Pada indikator tampilan dan konten kartu literasi diperoleh persentase 68% siswa menjawab ya, pada indikator kemudahan penggunaan

kartu literasi sebanyak 70% menjawab ya, dan pada indikator kemanfaatan kartu literasi sebanyak 71% responden menjawab ya. Secara keseluruhan responden sebanyak 70% responden menilai pengenalan literasi matematika dengan media kartu adalah baik dengan kategori kuat sebesar 75,5%.

### Saran

Hasil penelitian dapat dikembangkan maupun ditindaklanjuti dengan penelitian lanjut berupa pengembangan soal- soal beorientasi PISA maupun penggunaan media yang mampu meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Emzir. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Halim, M. L. Al. (2020). Modifying Domino Cards To Increase Students ' Understanding Of The Use Of Possessive Adjective At Junior High School, *02(01)*, 71–79.
- Hera, R., & Sari, N. (2015). Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY 2015 713 Literasi Matematika: Apa, Mengapa dan Bagaimana?, 713–720.
- Hertiandito, L. T. (2016). Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMP pada Pembelajaran Knisley dengan Tinjauan Gaya Belajar Longinus. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, (2011), 89–96.
- Kaye Stacey. (2010). Mathematics and Scientific Literacy Around The World. *Jornal of Science and Mathematics*, 3(1), 1–16.

- Munfarikhatin, A. (2019). Musamus Journal of Mathematics Education, 2.
- Munfarikhatin, A., Mayasari, D., Natsir, I., & Yurfiah. (2019). Analysis of hard work character and students of PISA mathematics literature. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 343(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/343/1/012211>
- Novita Erni Hendrawati, Nuzulul Muttaqin, E. S. (2019). Vol.3. In *Etnomatematika: Literasi Numerasi Berdasarkan Bahasa pada Suku Kowai Kabupaten Kaimana* (pp. 239–243). Prosiding Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami.
- OECD. (2013). No Title. *PISA 2013 Financial Literacy Assessment Framework*. Retrieved from <http://www.oecd.org>
- OECD. (2017). PISA for Development Assessment and Analytical Framework. <https://doi.org/10.1787/9789264305274-en>
- Ojose, B. (2011). Mathematics Literacy: Are We Able to Put Mathematics We Learn into Everyday Use? *Journal of Mathematics Education*, 4(1), 287.
- Palobo, M., & Tembang, Y. (2019). Analisis Kesulitan Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 di Kota Merauke. *Sebatik*, 23(2), 307–316. Retrieved from <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/775>
- Prastyo, H. (2020). Pengembangan Soal Matematika Model PISA Menggunakan Konteks Kalimantan Timur. *Jurnal Padagogik*, 3(1), 1–44. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i1.2230>
- Rahmatin, R. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (Uno Mathematics) Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *MATHEdunesa*, 5(1).
- Rumiati, S. W. (2011). Better Education through Reformed Management and Instrumen Penilaian Hasil Belajar Matematika SMP : Belajar dari PISA dan TIMSS. Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 55.
- United Nations Development Programme. (2019). *Human Development Report 2019: Beyond income , beyond averages , beyond today*. Retrieved from <http://hdr.undp.org/sites/default/files/hdr2019.pdf>
- Wardono, A. W. K. (2015). Peningkatan Literasi Matematika Mahasiswa Melalui Pembelajaran Inovatif Realistik E-Learning Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri. *Kreano*, 1(6), 93–100.