



Implementasi Program Pencari Soal Pintar untuk Penguatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar

Almaidah Purnamasari Arif^{1*}, Amanda Ihza Putri¹, Desvina Sastrawati¹, Dimas¹, Aditia Suhendra¹, Syafruddin Mudhar¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1956>

Article Info:

Received : 30 April 2026
Revised : 17 Mei 2026
Accepted : 20 Mei 2026
Published : 26 Mei 2026

Correspondence:

Almaidah Purnamasari Arif

Phone: 085337944655

Abstract: This study aims to analyze the implementation of the Smart Problem Finder Program in strengthening the numeracy literacy of elementary school students. The background of this study is based on the low level of students' numeracy literacy, which is still influenced by conventional teaching practices and a lack of contextual approaches in the mathematics learning process. This study employs a descriptive qualitative approach, involving elementary school students and teachers as research subjects. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation to obtain comprehensive data regarding the program's implementation. The results indicate that the Smart Problem Finder Program effectively enhances students' numeracy skills, particularly in understanding and solving addition and subtraction problems more accurately, systematically, and in a structured manner. This program also has a positive impact on students' learning motivation and active participation through the implementation of game-based learning conducted in the school garden environment, thereby creating a more enjoyable and contextual learning atmosphere. Furthermore, the teacher's role as a facilitator supported the program's success through effective lesson planning and classroom management. Thus, the Smart Problem Finder Program can serve as an effective, contextual, and enjoyable learning innovation to enhance elementary students' numeracy literacy.

Keywords: Numeracy Literacy; Contextual Learning; Game-based learning; Learning Innovation.

Citation: Arif, A. P., Putri, A. I., Sastrawati, D., Dimas, Suhendra, A., & Muhdar, S. (2026). Implementasi Program Pencari Soal Pintar untuk Penguatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2). <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1956>

Pendahuluan

Literasi numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar dalam menghadapi tantangan kehidupan abad ke-21 (Dewida Rotua Manurung et al., 2023; Rifka et al., 2024). Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan keterampilan berhitung, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menganalisis, serta menggunakan informasi numerik dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi menjadi fondasi penting dalam pengambilan keputusan yang rasional dan berbasis data (Pitriani et al., 2025;

Setiabudi et al., 2025). Oleh karena itu, penguatan literasi numerasi sejak jenjang pendidikan dasar menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Namun, dalam praktiknya, penguasaan literasi numerasi siswa masih menghadapi berbagai kendala yang kompleks dan multidimensional. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Berbagai hasil asesmen nasional maupun internasional menunjukkan bahwa tingkat literasi numerasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain (Perdana &

Suswandari, 2021; Sadriani et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mampu mengaplikasikan konsep matematika dalam situasi nyata. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pendekatan pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan, kurangnya latihan soal berbasis konteks, serta minimnya eksploratif pembelajaran yang menyenangkan (Nasaruddin et al., 2024). Selain itu, variasi soal yang diberikan kepada siswa sering kali belum mampu mengakomodasi perbedaan tingkat kemampuan individu. Akibatnya, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep numerasi secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang mampu menjawab tantangan tersebut secara komprehensif.

Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan modern, pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) menjadi pendekatan yang sangat dianjurkan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Hermanto & Arifin, n.d.). Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Dalam konteks pembelajaran matematika, pendekatan ini dapat diwujudkan melalui kegiatan eksploratif yang melibatkan siswa secara fisik dan mental (Retna Lestari et al., 2025). Salah satu bentuk implementasinya adalah dengan memanfaatkan ruang terbuka seperti taman sebagai media pembelajaran. Lingkungan taman yang terbuka dan alami dapat memberikan suasana belajar yang berbeda, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Zulfriman et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga dapat berlangsung secara kontekstual di luar kelas. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa.

Rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar, khususnya dalam materi penjumlahan dan pengurangan, masih menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Hal tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa secara langsung, sehingga motivasi dan minat belajar matematika belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih bermakna (Hermanto & Arifin, n.d.). Program Pencari Soal Pintar hadir sebagai salah satu upaya pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berhitung, motivasi belajar, serta partisipasi aktif siswa melalui kegiatan mencari dan menyelesaikan soal matematika secara mandiri dan menyenangkan.

Program Pencari Soal Pintar merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan literasi numerasi siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dalam program ini, guru menyebarkan berbagai soal matematika di area taman, kemudian siswa diminta untuk mencari soal tersebut secara mandiri atau berkelompok. Setelah menemukan soal, siswa harus membaca, memahami, dan menyelesaikan soal tersebut dengan tepat. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan numerasi siswa, tetapi juga melibatkan aktivitas fisik yang dapat meningkatkan semangat belajar (Ni Kadek Lespita Devi, 2024). Selain itu, program ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah (Syamsudin STAI Al Fithrah Surabaya, 2020). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Program ini juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di dalam kelas.

Implementasi Program Pencari Soal Pintar memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Aktivitas mencari soal di taman memberikan unsur permainan (*game-based learning*) yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa senang dan tertantang, maka proses belajar akan berlangsung secara lebih efektif. Selain itu, kegiatan ini juga melatih kemampuan konsentrasi dan ketelitian siswa dalam memahami soal yang ditemukan. Interaksi antar siswa selama kegiatan berlangsung juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Hal ini sangat penting dalam membentuk keterampilan abad ke-21 yang meliputi *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*. Dengan demikian, program ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik siswa. Integrasi berbagai aspek tersebut menjadikan pembelajaran lebih holistik.

Di sisi lain, peran guru dalam implementasi program ini sangat penting sebagai fasilitator dan perancang pembelajaran. Guru harus mampu menyusun soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga perlu mengatur strategi penyebaran soal agar kegiatan berjalan efektif dan terorganisir. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa dalam memahami konsep yang sulit. Evaluasi terhadap hasil kerja siswa juga menjadi bagian penting dalam mengetahui sejauh mana peningkatan literasi numerasi yang dicapai. Dengan demikian, keberhasilan program ini sangat bergantung pada kesiapan dan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran. Oleh karena itu,

diperlukan dukungan dan pelatihan bagi guru dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran ini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar secara efektif dan menyenangkan. Program Pencari Soal Pintar menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk menjawab permasalahan tersebut. Melalui kegiatan mencari dan menyelesaikan soal di lingkungan taman, siswa tidak hanya belajar matematika, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Program ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan numerasi, motivasi belajar, serta keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, penelitian mengenai implementasi program ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan literasi numerasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Selain itu, program ini juga berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai konteks pembelajaran lainnya.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam implementasi Program Pencari Soal Pintar dalam penguatan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas tinggi sekolah dasar serta guru sebagai fasilitator pembelajaran.



Gambar 1. Alur Penelitian

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan program, wawancara dengan guru dan siswa untuk memperoleh informasi terkait respons dan pengalaman belajar, serta dokumentasi berupa hasil pekerjaan siswa dan catatan perkembangan poin. Prosedur penelitian meliputi tahap perencanaan,

pelaksanaan program yang dilakukan dua kali dalam seminggu selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai, serta tahap evaluasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas program dalam meningkatkan literasi numerasi siswa.

Hasil dan Diskusi

Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Program Pencari Soal Pintar memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal matematika dasar, khususnya pada operasi penjumlahan dan pengurangan. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi pada soal serta menentukan langkah penyelesaian, menunjukkan perkembangan yang lebih baik setelah mengikuti program secara rutin. Melalui aktivitas mencari dan menjawab soal secara langsung, siswa terdorong untuk berpikir aktif dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan numerasi. Selain itu, keterlibatan siswa dalam kegiatan yang bersifat eksploratif juga membantu mereka dalam mengaitkan konsep matematika dengan situasi nyata. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan bermakna.



Gambar 2. Percaya diri menjawab

Peningkatan literasi numerasi siswa juga ditunjukkan melalui perubahan sikap dalam menghadapi soal matematika. Siswa menjadi lebih percaya diri dan tidak ragu dalam mencoba menyelesaikan soal yang diberikan. Ketepatan jawaban siswa juga mengalami peningkatan yang terlihat dari hasil evaluasi selama pelaksanaan program. Kegiatan yang dilakukan secara berulang dan konsisten memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih kemampuan numerasinya secara berkelanjutan. Selain

itu, variasi soal yang disebar oleh guru turut membantu siswa dalam memahami berbagai bentuk permasalahan numerasi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika secara lebih optimal. Oleh karena itu, Program Pencari Soal Pintar dapat dikatakan efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar.

Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Program Pencari Soal Pintar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan, terutama ketika proses pencarian soal dilakukan di lingkungan taman sekolah. Siswa menunjukkan minat yang tinggi untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari mencari soal hingga menyelesaikannya dengan tepat. Sistem pemberian poin yang diterapkan dalam program ini juga berperan sebagai stimulus eksternal yang mendorong siswa untuk berusaha lebih maksimal. Adanya pencatatan poin pada papan poin memberikan dorongan kompetitif yang sehat di antara siswa untuk mencapai hasil terbaik. Selain itu, pemberian reward pada akhir periode turut memperkuat motivasi siswa untuk terus berpartisipasi secara konsisten. Dengan demikian, program ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar matematika.



Gambar 3. Keaktifan Belajar Siswa

Selain meningkatkan motivasi, program ini juga berdampak positif terhadap keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak lagi bersikap pasif, melainkan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut partisipasi fisik dan mental. Aktivitas mencari soal mendorong siswa untuk bergerak, berpikir, serta berinteraksi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan. Interaksi tersebut menciptakan suasana

belajar yang kolaboratif, di mana siswa saling bertukar ide dan membantu satu sama lain. Keaktifan ini juga terlihat dari keberanian siswa dalam mencoba menjawab soal tanpa rasa takut salah. Dengan adanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, siswa menjadi lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Program Pencari Soal pintar terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

Peran Guru dan Efektivitas Implementasi Program

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru sangat menentukan keberhasilan implementasi Program Pencari Soal Pintar dalam pembelajaran numerasi di sekolah dasar. Guru berperan sebagai perancang kegiatan yang menyusun soal sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan belajar siswa, sehingga soal yang diberikan tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit. Selain itu, guru juga mengatur strategi penyebaran soal di lingkungan taman agar kegiatan berjalan secara efektif dan terstruktur. Dalam pelaksanaannya, guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada siswa selama kegiatan berlangsung. Guru juga melakukan pengamatan terhadap proses belajar siswa untuk mengetahui perkembangan kemampuan numerasi mereka. Dengan perencanaan dan pengelolaan yang baik, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Selain peran guru, efektivitas implementasi program juga terlihat dari kemudahan pelaksanaan serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Program ini tidak memerlukan sarana dan prasarana yang kompleks, melainkan hanya memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah sebagai media pembelajaran. Waktu pelaksanaan yang relatif singkat, yaitu 15 menit sebelum pembelajaran dimulai, terbukti tidak mengganggu kegiatan utama di dalam kelas, tetapi justru meningkatkan kesiapan belajar siswa. Program ini juga dapat diterapkan secara fleksibel sesuai dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih siap mengikuti pembelajaran setelah mengikuti kegiatan ini. Dengan demikian, Program Pencari Soal Pintar dapat dikatakan efektif sebagai inovasi pembelajaran yang sederhana, praktis, dan berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran numerasi di sekolah dasar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Program Pencari Soal Pintar memiliki keterkaitan yang kuat dengan teori pembelajaran konstruktivisme, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Kegiatan mencari dan menyelesaikan soal di lingkungan taman memberikan

kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara fisik dan kognitif dalam proses pembelajaran, sehingga konsep numerasi tidak hanya dipahami secara abstrak, tetapi juga secara kontekstual. Peningkatan kemampuan literasi numerasi yang ditunjukkan oleh siswa mengindikasikan bahwa pembelajaran yang bersifat eksploratif dan interaktif lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru.



Gambar 4. Peran Guru

Selain itu, peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa sejalan dengan pendekatan game-based learning yang memanfaatkan unsur permainan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sistem poin dan reward yang diterapkan dalam program ini juga memperkuat teori behaviorisme, khususnya dalam hal pemberian penguatan positif yang mampu mendorong siswa untuk mengulangi perilaku belajar yang diharapkan. Dengan demikian, integrasi berbagai pendekatan pembelajaran dalam program ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran numerasi.

Di sisi lain, keberhasilan implementasi Program Pencari Soal Pintar juga tidak terlepas dari peran strategis guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru tidak hanya berperan dalam menyusun dan menyebarkan soal, tetapi juga dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta memberikan bimbingan yang tepat kepada siswa. Efektivitas program yang ditunjukkan melalui kemudahan pelaksanaan dan fleksibilitas penggunaan lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu memerlukan fasilitas yang kompleks. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang autentik. Selain itu, pelaksanaan program secara rutin dalam waktu yang singkat namun konsisten terbukti mampu meningkatkan kesiapan belajar siswa sebelum memasuki pembelajaran inti di kelas. Oleh karena itu, Program Pencari Soal Pintar dapat dipandang sebagai model pembelajaran inovatif yang

tidak hanya efektif dalam meningkatkan literasi numerasi, tetapi juga relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam berbagai konteks pendidikan dasar.

Berbagai penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SD. Qomariah et al., (2024) melaporkan bahwa penggunaan game literasi dan numerasi secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung dasar siswa. Hasil serupa ditemukan oleh Ulfa et al., (2022) yang menunjukkan kenaikan skor numerasi dan literasi siswa hingga dua kali lipat melalui game-based learning. Beberapa kajian lain memperlihatkan peningkatan motivasi belajar dan keaktifan siswa ketika pembelajaran dikemas secara kontekstual dan menyenangkan (Indarti et al., 2025).

Hasil-hasil tersebut mengonfirmasi bahwa Program Pencari Soal Pintar efektif memperkuat literasi numerasi siswa SD. Susilo et al., (2025) menemukan bahwa metode pembelajaran numerasi berbasis permainan edukatif dan media visual menaikkan kemampuan berhitung serta motivasi dan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Penelitian Nadya and satiawan (2025) juga melaporkan lonjakan skor ujian numerasi dari rata-rata 45,6 menjadi 94 (uji terbatas) dan dari 50 menjadi 92 (uji lapangan) ($N\text{-Gain}=0,8605$) setelah penggunaan media permainan "Katak Lompat". Ini menegaskan teori konstruktivisme bahwa siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung (misalnya mencari soal di lingkungan nyata) dan prinsip game-based learning yang meningkatkan motivasi. Di sisi lain, Temuan Ulfa et al., (2022) yang menggunakan Game Based Learning secara rinci menunjukkan peningkatan nilai numerasi dari 53% ke 89% dan literasi dari 51% ke 68% dalam dua siklus PTK. Pendekatan interaktif semacam ini juga mendapat respons positif guru dan siswa (Indarti et al., 2025). Dari perspektif behaviorisme, sistem poin dan reward dalam program ini memberikan penguatan positif yang mendorong keaktifan siswa selama proses belajar. Dengan demikian, program ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran inovatif dan membuktikan keefektifannya melalui data empiris yang konsisten.

Secara keseluruhan, Pencari Soal Pintar terbukti sebagai model pembelajaran inovatif yang efektif meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SD. Hasil-hasil penelitian terdahulu (Indarti et al., 2025; Peserta et al., 2024; Ulfa et al., 2022) mendukung bahwa pembelajaran kontekstual berbasis permainan mengubah siswa menjadi lebih percaya diri, termotivasi, dan aktif dalam menyelesaikan soal matematika. Implikasi praktisnya, guru dapat menggunakan media permainan sederhana (seperti aplikasi Android atau aktivitas berburu soal di kelas/taman) untuk membuat

pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan rancangan rutin dan adaptasi terhadap kondisi sekolah, pendekatan ini dapat meningkatkan kesiapan belajar siswa sebelum pelajaran inti dan merangsang keterampilan berpikir kritis mereka secara berkelanjutan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi Program Pencari Soal Pintar merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Program ini tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal matematika dasar, tetapi juga mendorong terbentuknya sikap percaya diri, motivasi belajar, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan tersebut didukung oleh pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas eksploratif, kontekstual, dan berbasis permainan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator yang merancang dan mengelola kegiatan secara sistematis turut menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi program. Dengan pelaksanaan yang sederhana, fleksibel, dan memanfaatkan lingkungan sekitar, program ini terbukti mampu meningkatkan kesiapan belajar siswa serta kualitas pembelajaran numerasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, Program Pencari Soal Pintar dapat direkomendasikan sebagai model pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam upaya penguatan literasi numerasi di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Mataram, pihak sekolah dasar, guru, dan seluruh siswa yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini

Referensi

- Dewida Rotua Manurung, Bongguk Haloho, & Ulung Napitu. (2023). Pelaksanaan Kegiatan Literasi Dan Numerasi Bagi Peserta Didik. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 12(2), 82-91. <https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/jc/article/view/1005>
- Hermanto, B., & Arifin, S. (n.d.). PENGARUH METODE STUDENT-CENTERED LEARNING. *KARIMAN Jurnal Pendidikan Keislaman*, 11(2), 265-282. <https://doi.org/https://doi.org/10.52185/kariman.v11i2.340>
- Indarti, I., Ginanjar, R., Adnanti, W. A., & Tirtono, T. (2025). Implementasi Penggunaan Media Interaktif Meningkatkan Minat Numerasi di Sekolah Dasar Untuk. 3(03), 122-132. <https://doi.org/10.58812/ejecs.v3i02>
- Nasaruddin, N., Irfan, I., Abubakar, A., & Ulfah, M. (2024). Eksplorasi Pengalaman Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Tahfidz Al-Quran melalui Pendekatan Eklektik di SMP IT Insan Kamil Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 546-555. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.540>
- Ni Kadek Lespita Devi. (2024). Analisis Pelaksanaan Kegiatan Numerasi dengan Metode Matematika Gasing Yang di Kaitkan dengan Permainan Tradisional pada Siswa Kelas 4 SD N 1 Demulih. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(4), 78-94. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v2i4.289>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9-15. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Peserta, N., Tingkat, D., & Dasar, S. (2024). PENGARUH GAME EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK TINGKAT SEKOLAH DASAR. 09, 577-585.
- Pitriani, Kurniawan, A., & Dekas, R. (2025). Analisis Hubungan Antara Literasi Numerasi Dengan Literasi Finansial Mahasiswa Calon Guru Matematika. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 62-72. <https://ejournal.unitaspalembang.com/index.php/nabla>
- Retna Lestari, E., Irmansyah, J., Muhaimin, A., & Author, C. (2025). Pendidikan Jasmani Berbasis Karakter Untuk Menekan Insiden Bullying Di Sekolah Dasar: Kualitatif Eksploratif Desain. *SPORTIVE: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Rekreasi*, 9(September), 354-362. <https://journal.unm.ac.id/index.php/sportive/article/view/9443>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur tentang Konsep, Tantangan, dan Implikasinya bagi Pembelajaran Masa Kini. *Studi Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan (SHES): Seri Konferensi*, 2(3), 306-312. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107377>
- Sadriani, A., Arifin, I., GH, M., & Adminira Ruslan, Z. (2023). Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa Melalui Program Pojok Baca di SD Negeri Pampang. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 30-36. <https://doi.org/10.26858/ininnawa.v1i1.126>

- Setiabudi, A., Danuarta, M. R., & Lestari, Y. (2025). Penerapan Model Rasional dalam Pengambilan Keputusan. *NABLA DEWANTARA Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 19–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.51517/nabla.v10i1.541>
- Syamsudin STAI Al Fithrah Surabaya, K. (2020). PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENGEMBANGKAN KETRAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KETERAMPILAN SOSIAL. 4, 81–99. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v4i2.4610>
- Ulfa, E. M., Nuri, N., Febi, A., Sari, P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. 6(6), 9344–9355.
- Zulfriman, R., Kustanti, M., & Amelia, R. (2024). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Membentuk Lingkungan Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 70–76. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>