

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN S-MATCHA TERINTEGRASI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MATEMATIS SISWA

Yasmine Az Zahra Awwalina Pramono¹, Avida Faustina Harithiya¹, Febri Lailatul Chusna¹,
Lisa Amelia Karina¹, Nuril Huda¹, Laili Rahmawati²
Tadris Matematika, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang¹
MTsN Kota Batu²
Email: yasmineazzahra039@gmail.com

Abstrak

Rendahnya literasi matematis siswa, terutama dalam materi statistika, menjadi tantangan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, *S-MATCHA* (*Statistic from Mathematics of Gacha*), yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan literasi matematis siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ASSURE, mencakup analisis karakteristik siswa, perumusan tujuan, pemilihan metode dan media, serta implementasi dan evaluasi. Media ini fokus pada materi pengumpulan data seperti mean, median, modus, dan jangkauan. Keefektifan media diuji melalui eksperimen terbatas dengan siswa kelas IX di MTsN Kota Batu menggunakan desain *pre-test* dan *post-test*. Hasil validitas menunjukkan bahwa *S-MATCHA* sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata 89,15% dari ahli materi, 97,3% dari ahli media, dan 95% dari praktisi. Kepraktisan media juga dinyatakan sangat baik. Hasil eksperimen menunjukkan peningkatan literasi matematis siswa dengan skor *N-Gain* sebesar 0,45, yang termasuk kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa *S-MATCHA* efektif dalam mendukung pembelajaran dan memberikan pengalaman bermakna melalui integrasi nilai-nilai keislaman, menjadikannya alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika berbasis konteks.

Kata Kunci : Literasi Matematis, Gamifikasi, Statistik, Media Pembelajaran, Nilai Keislaman

Abstract

The low mathematical literacy of students, particularly in statistics, poses a challenge in mathematics education. This study aims to develop an interactive gamification-based learning media, *S-MATCHA* (*Statistic from Mathematics of Gacha*), which integrates Islamic values to enhance students' mathematical literacy. The research employs a *Research and Development (R&D)* method using the ASSURE model, which includes analyzing student characteristics, formulating learning objectives, selecting methods and media, as well as implementation and evaluation. This media focuses on data collection topics such as mean, median, mode, and range. The effectiveness of the media was tested through a limited experiment involving ninth-grade students at MTsN Kota Batu, utilizing a *pre-test* and *post-test* design. The validity results indicate that *S-MATCHA* is highly suitable for use, with average scores of 89.15% from subject matter experts, 97.3% from media experts, and 95% from practitioners. The practicality of the media was also rated very well. Experimental results showed an improvement in students' mathematical literacy, with an *N-Gain* score of 0.45, which falls into the moderate category. These findings suggest that *S-MATCHA* is effective in supporting learning and providing meaningful experiences through the integration of Islamic values, making it an innovative alternative for context-based mathematics education.

Key Words : Mathematical Literacy, Gamification, Statistics, Learning Media, Islamic Value

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi matematis adalah keterampilan penting yang harus dikuasai siswa untuk menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari [1]. Literasi ini mencakup pemahaman,

penerapan, penalaran, dan komunikasi matematika, yang menjadi indikator keberhasilan pembelajaran di jenjang SMP [2]. Meskipun penting, pencapaian literasi matematis siswa Indonesia di tingkat internasional masih rendah. Seperti terlihat

dari hasil PISA 2018 yang dirilis oleh OECD, yang menempatkan Indonesia pada peringkat yang kurang memuaskan dalam kemampuan literasi matematis [3].

Rendahnya kemampuan ini mencerminkan kesulitan siswa dalam menerapkan konsep matematika ke konteks nyata, terutama dalam materi statistika yang sering dianggap sulit. Pemahaman siswa SMP terhadap ukuran pemusatan data seperti mean dan median masih rendah, dengan penelitian oleh Thirafi menunjukkan bahwa hanya 48,6% siswa yang memiliki pemahaman yang memadai [4]. Kondisi ini menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, diperlukan media pembelajaran yang efektif dalam mendorong literasi matematis [5]. Pemilihan media yang tepat, seperti media manipulatif, dapat mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Media manipulatif sangat penting dalam pembelajaran matematika, dengan mempertimbangkan kesesuaian materi dan fasilitas yang ada [6]. Integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran matematika juga memberikan makna lebih bagi siswa. Hal tersebut sesuai dengan amanat UU Sistem Pendidikan Nasional RI No. 20 Tahun 2003 yang menekankan pentingnya kekuatan spiritual [7]. Integrasi ini dapat dilakukan melalui materi yang relevan, metode yang mencerminkan ajaran Islam, dan pembiasaan akhlak mulia. Bentuk integrasi keislaman dalam media pembelajaran ini terwujud dalam pendekatan pemecahan soal, di mana setiap soal yang diberikan mengandung informasi tersembunyi yang hanya dapat dipecahkan dengan mengaitkan konsep matematika dan pengetahuan keislaman.

Hasil observasi dan wawancara di MTsN Kota Batu menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam

memahami konsep matematika. Hal ini menekankan pentingnya merancang media pembelajaran yang lebih efektif, seperti media manipulatif yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menghadirkan permasalahan kontekstual yang relevan, tanpa mengubah konsep matematika.

Oleh karena itu, media pembelajaran *S-MATCHA (Statistic from Mathematics of Gacha)* dikembangkan untuk meningkatkan literasi matematis siswa SMP dengan pendekatan interaktif. *S-MATCHA* adalah media manipulatif berbasis gacha yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam melalui data relevan, seperti jumlah surat dalam Al-Qur'an dan persoalan fiqih. Keunikan media ini terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan literasi matematis dan keterlibatan siswa, sekaligus memperkuat nilai spiritual mereka. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif secara akademik dan membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai keislaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ASSURE, yang mencakup enam tahap: analisis karakteristik siswa, penetapan tujuan, pemilihan metode, media, dan bahan ajar, penggunaan media dan bahan, mendorong partisipasi siswa, serta evaluasi dan revisi. Model ASSURE memberikan pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran, memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *S-MATCHA (Statistic from Mathematics of Gacha)* yang terintegrasi dengan nilai-nilai

keislaman untuk meningkatkan literasi matematis siswa. Pada tahap analisis, dilakukan pengamatan terhadap karakteristik siswa, termasuk kebutuhan, kompetensi dasar, dan gaya belajar. Di tahap penetapan tujuan, tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan kajian kurikulum. Selanjutnya, pada tahap pemilihan metode, media, dan bahan, ditentukan jenis media, bahan yang digunakan, petunjuk penggunaannya, serta pembuatan prototipe. Sebelum penggunaan media, dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan media pembelajaran untuk memastikan kualitasnya. Setelah media dinyatakan valid, tahap implementasi dilakukan kepada 21 siswa kelas IX-K dalam tahap partisipasi siswa. Terakhir, evaluasi dan revisi dilakukan dengan memberikan soal *posttest* untuk mengukur peningkatan literasi matematis siswa.

Penelitian ini dilakukan di MTsN Kota Batu dengan subjek 21 siswa kelas IX-K. Siswa kelas IX-K mendapatkan perlakuan berupa pemberian media pembelajaran *S-MATCHA*. Setelah itu, siswa diberikan lembar angket untuk menilai kemenarikan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan angket. Adapun instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi disusun untuk menilai kevalidan media pembelajaran *S-MATCHA*. Lembar validasi diberikan kepada 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 1 ahli praktisi. Teknik analisis penilaian validator dihitung dengan bobot penilaian yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Penilaian Validator Ahli

Keterangan	Skor
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Penilaian media pembelajaran oleh validator ahli, sebagaimana tercantum dalam lembar validasi, selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan rumus berikut [8].

$$\text{presentase hasil akhir} = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor mentah : jumlah skor jawaban responden.

Skor ideal : jumlah skor jawaban tertinggi.

Hasil dari nilai presentase validasi ahli ditentukan pada kelompok interpretasi kelayakan skor penilaian seperti pada Tabel 2 yang diadaptasi dari [9].

Tabel 2. Interpretasi Kevalidan dan Kepraktisan

Kevalidan	Skor	Kepraktisan
Tidak valid	$0 < x \leq 25$	Tidak Praktis
Kurang valid	$25 < x \leq 50$	Kurang Praktis
Valid	$50 < x \leq 75$	Praktis
Sangat Valid	$75 < x \leq 100$	Sangat Praktis

2. Lembar Angket

Lembar angket diberikan kepada 21 siswa kelas IX-K untuk mengukur kemenarikan media pembelajaran *S-MATCHA*. Angket kemenarikan yang diberikan kepada siswa menggunakan skala Likert dengan bobot penilaian seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Skor Penilaian Kemenarikan

Keterangan	Skor
Tidak Setuju	1
Kurang Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

Data hasil lembar angket kemenarikan yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus berikut [10].

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase (%)

f : Frekuensi suatu kejadian

N : Jumlah total data

Berdasarkan persentase yang dihasilkan dari angket kemenarikan, diperoleh kriteria kemenarikan media pembelajaran ditentukan berdasarkan Tabel 4 [10].

Tabel 4. Kriteria Kemenarikan

Presentase	Kualifikasi
$0 < x \leq 25$	Tidak Menarik
$25 < x \leq 50$	Kurang Menarik
$50 < x \leq 75$	Menarik
$75 < x \leq 100$	Sangat Menarik

3. Lembar Tes

Lembar tes digunakan untuk menilai sejauh mana peningkatan literasi matematis siswa setelah menggunakan media pembelajaran *S-MATCHA*. Siswa menyelesaikan soal *pretest* dan *posttest*. Jenis tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda kompleks yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman, dan mencakup indikator literasi matematis yang diadaptasi dari [11]. Bentuk integrasi keislaman dalam media pembelajaran ini terwujud dalam pendekatan pemecahan soal, pada setiap soal yang diberikan mengandung informasi tersembunyi yang hanya dapat dipecahkan dengan mengaitkan konsep matematika dan pengetahuan keislaman.

Tabel 5. Indikator Literasi Matematis

No	Indikator Literasi Matematis
1.	Mampu mengidentifikasi informasi penting dan mengubah situasi nyata menjadi model matematika yang tepat
2.	Mampu menggunakan fakta, konsep, dan prosedur yang sesuai untuk memecahkan masalah matematis.
3.	Mampu mengkomunikasikan proses dan hasil pemecahan masalah dengan jelas.

Untuk menilai peningkatan literasi matematis siswa digunakan rumus *N-Gain* [12].

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

g : *N-Gain*

$S_{posttest}$: Skor *posttest*

$S_{pretest}$: Skor *pretest*

S_{max} : Skor maksimum

Hasil perhitungan skor *N-Gain* dianalisis dengan menggunakan kriteria Hake yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Kriteria Indeks N-Gain

Skor	Kategori	Keterangan
$(g) \geq 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Sedang	Efektif
$(g) < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analyze Learner Characteristics*

Pada tahap ini, dilakukan wawancara dengan guru matematika di MTsN Kota Batu untuk menganalisis karakteristik siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika, terutama materi statistika, menjadi kendala bagi siswa, sehingga meningkatkan literasi matematis peserta didik menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Rendahnya literasi matematis ini sejalan dengan hasil survei PISA 2018 yang menunjukkan kemampuan siswa Indonesia masih rendah. Sebagai lembaga pendidikan berbasis Islam, MTsN Kota Batu juga menekankan pentingnya integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang mendukung literasi matematis melalui soal statistika sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai keislaman untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna.

Tahap *State Objectives*

Pada tahap ini, ditetapkan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka sekaligus untuk meningkatkan literasi matematis siswa melalui materi statistika. Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *S-MATCHA*, siswa diharapkan dapat menentukan ukuran pemusatan data, seperti mean, median, modus, dan jangkauan, dengan menggunakan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam. Selain itu, siswa diharapkan mampu menganalisis perubahan ukuran pemusatan data akibat penambahan atau pengurangan data. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman, pembelajaran tidak hanya fokus pada kemampuan matematis, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan selaras dengan nilai-nilai spiritual dan sosial.

Tahap Select Methods, Media, and Materials

Pada tahap pemilihan metode, langkah pertama adalah menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk memahami konsep statistik dan mengintegrasikan nilai keislaman. Metode yang dipilih adalah pembelajaran berbasis gamifikasi dengan media *S-MATCHA*, yang memungkinkan siswa mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data secara interaktif. Pengembangan media dimulai dengan menetapkan standar isi dan kompetensi yang mendukung tujuan pembelajaran. Media *S-MATCHA* menggunakan *alfaboard* sebagai wadah mesin gacha yang kokoh. Desain sampul mencakup informasi tentang *S-MATCHA* serta validasi lembar soal dan LKPD. Tahap akhir meliputi penyelesaian *alfaboard*, penempelan stiker, pengisian soal pada bola gacha, dan uji coba media.



Gambar 1. Tahapan Penyusunan

Media *S-MATCHA* adalah media pembelajaran manipulatif dengan konsep gacha, yaitu sebuah permainan yang melibatkan elemen interaktif dan menyenangkan. Media ini juga mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan menyajikan data yang relevan, seperti jumlah surat dalam Al-Quran, permasalahan fiqih, serta berbagai nilai keislaman lainnya. Materi pembelajaran mencakup konsep dasar statistik seperti pengumpulan data, pengorganisasian data dalam tabel, dan penyajian data mean, media, modus, dan jangkauan. Pendekatan ini bertujuan untuk memadukan pengalaman belajar langsung dengan refleksi nilai-nilai keislaman, seperti kejujuran dalam pengumpulan data dan keadilan dalam interpretasi hasil statistik.

Tahap Utilize Media and Materials

Tahap ini adalah proses evaluasi media pembelajaran yang akan digunakan. Uji media dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan validator ahli media, ahli materi, dan praktisi, untuk menilai kevalidan media *S-MATCHA* yang dirancang untuk meningkatkan literasi matematis dan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman. Tabel 7 menyajikan hasil validasi dari ahli materi.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

	Validator 1	Validator 2
Skor Mentah	52	55
Skor Ideal	60	60
Hasil	86,7%	91,6%

Hasil validasi oleh dua ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran

S-MATCHA memperoleh skor rata-rata 89,15%, yang menandakan bahwa media ini “sangat layak”. Tabel 8 menyajikan hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media

	Validator 1	Validator 2
Skor Mentah	56	53
Skor Ideal	56	56
Hasil	100%	94,6%

Hasil validasi yang dilakukan oleh dua validator ahli media menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor rata-rata sebesar 97,3%, sehingga media pembelajaran *S-MATCHA* dinyatakan sebagai “sangat layak”. Tabel 9 menyajikan hasil validasi dari ahli praktisi.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Praktisi

	Validator 1
Skor Mentah	38
Skor Ideal	40
Hasil	95%

Media pembelajaran *S-MATCHA* memperoleh skor rata-rata 95% dari validator ahli praktisi, menunjukkan bahwa media ini “sangat praktis” untuk digunakan. *S-MATCHA* memenuhi kriteria validasi, termasuk tujuan pembelajaran yang jelas, akurasi materi, keterkaitan dengan nilai-nilai keislaman, dan efektivitas desain. Dengan penilaian praktis yang sangat baik, media ini mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta memenuhi standar kevalidan dan praktikalitas untuk meningkatkan literasi matematis siswa secara kontekstual.

Tahap *Require Learner Participation*

Pada tahap ini, media pembelajaran *S-MATCHA* yang telah dinyatakan valid dan layak diimplementasikan kepada siswa untuk memastikan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperbaiki kemampuan literasi matematis siswa dalam materi statistika serta menanamkan nilai-nilai keislaman melalui kegiatan yang menarik dan kontekstual. Pelaksanaan dimulai dengan pembagian siswa ke dalam

kelompok. Setiap siswa secara bergiliran diminta untuk maju mengambil undian dari media *S-MATCHA*. Setiap undian berisi data statistik yang relevan dengan tema keislaman, seperti jumlah jamaah shalat, distribusi zakat, dll.

Data yang diperoleh diolah secara berkelompok menjadi tabel atau bentuk penyajian lainnya. Guru membimbing siswa dalam mencatat, mengolah, dan menganalisis data, sambil mendiskusikan relevansi data dengan nilai-nilai Islam, seperti kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab sosial. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa melalui kerja sama kelompok, diskusi, dan presentasi. Siswa juga diajak berbagi interpretasi data, mengidentifikasi permasalahan statistik, dan menemukan solusi yang mencerminkan nilai-nilai keislaman.

Melalui tahap ini, siswa tidak hanya berperan sebagai peserta pasif, tetapi juga menjadi agen pembelajaran yang aktif. Diharapkan pendekatan ini akan mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran *S-MATCHA* dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi angket kemenarikan media pembelajaran *S-MATCHA*. Tabel 10 menyajikan hasil angket kemenarikan media.

Tabel 10. Hasil Angket Kemenarikan

Aspek	Presentase	Kualifikasi
Tampilan	100%	Sangat Menarik
Desain	100%	Sangat Menarik
Kemudahan	84,7%	Sangat Menarik

Kebermanfaatan	92,4%	Sangat Menarik
Kesenangan dalam Belajar	100%	Sangat Menarik

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa, media pembelajaran *S-MATCHA* secara keseluruhan dikategorikan sangat menarik. Semua aspek yang dinilai, yaitu tampilan, desain, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan kesenangan dalam belajar, memperoleh hasil yang sangat baik dengan persentase di atas 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam menarik perhatian siswa, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan efisien.

Tahap Evaluation and Revision

Tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran *S-MATCHA* adalah evaluasi dan revisi. Pada tahap ini, evaluasi dilakukan untuk menilai peningkatan literasi matematis siswa melalui soal

posttest. Media yang telah dinyatakan valid diimplementasikan kepada siswa, yang kemudian mengisi lembar evaluasi untuk menilai efektivitas media. Proses evaluasi melibatkan pemberian soal pretest dan posttest berupa pilihan ganda kompleks yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman, mencakup indikator literasi matematis seperti pemahaman masalah kontekstual, analisis data, dan solusi berdasarkan prinsip matematis yang relevan.

Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran meningkatkan literasi matematis siswa. Data yang diperoleh juga menjadi dasar untuk melakukan revisi jika ditemukan kelemahan dalam implementasi media, sehingga dapat dioptimalkan untuk pembelajaran berikutnya. Tabel 11 menampilkan nilai *pretest*, nilai *posttest*, dan skor *n-gain* kemampuan literasi matematis siswa.

Tabel 11. Nilai Pretest, Nilai Posstest, dan Skor N-gain

No	Subjek	Pre-test	Post-test	Skor N-gain
1	NC	80	80	0,00
2	NI	82	90	0,44
3	AN	80	100	1,00
4	AR	78	70	-0,36
5	AH	84	90	0,38
6	KK	88	100	1,00
7	SR	92	90	-0,25
8	DG	84	100	1,00
9	HI	86	90	0,29
10	AL	84	90	0,38
11	EV	84	80	-0,25
12	SN	80	80	0,00
13	SI	74	80	0,23
14	NT	94	100	1,00
15	DA	86	100	1,00
16	NM	90	100	1,00
17	NS	84	100	1,00
18	AG	74	80	0,23
19	KI	88	100	1,00
20	SK	92	100	1,00
21	DM	88	100	1,00
Rata-rata		84,38	91,43	0,45

Tabel 11 menyajikan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan rata-rata nilai *pretest* mencapai 84,38 dan *posttest* mencapai 91,43, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi matematis siswa setelah penerapan media *S-MATCHA*. Sedangkan, rata-rata skor *n-gain* mencapai 0,45 dengan kualifikasi sedang. Dengan demikian, media pembelajaran *S-MATCHA* efektif dalam meningkatkan literasi matematis siswa.

SIMPULAN

Kemampuan literasi matematis siswa, khususnya dalam statistika, dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman. Penelitian ini menghasilkan media *S-MATCHA* (*Statistic from Mathematics of Gacha*) menggunakan model pengembangan ASSURE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *S-MATCHA* secara efektif meningkatkan literasi matematis siswa dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,45 dengan kualifikasi sedang. Media ini juga menawarkan pendekatan pembelajaran yang relevan dan kontekstual, menjadikannya alternatif inovatif untuk mendukung pembelajaran matematika sesuai kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Buyung dan R. Nirawati, "Pengaruh Karakter Kerja Keras terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa Melalui Model Discovery Learning," *JPMI (Jurnal Pendidik. Mat. Indones.)*, vol. 3, no. 1, p. 21, 2018, doi: 10.26737/jpmi.v3i1.519.
- [2] J. Juniansyah, M. Mariyam, dan B. Buyung, "Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas VIII Ditinjau dari Kemandirian Belajar," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 2, pp. 1167–1181, 2023, doi: 10.31004/cendekia.v7i2.2224.
- [3] OECD, "PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do," vol. I, Paris: OECD Publishing, 2019. doi: 10.1787/5f07c754-en.
- [4] K. Sriwahyuni dan I. Maryati, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 2, pp. 335–344, 2022.
- [5] H. Andre, Y. Jamiah, dan M. Rif, "Pengaruh Media E-Comic Materi Aritmatika Sosial terhadap Minat Belajar Siswa SMP," *Transform. J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 15–26, 2023, doi: 10.36526/tr.v7i1.2464.
- [6] Kahana, S. Halidjah, dan Abdussamad, "Penggunaan Media Manipulatif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," 2013.
- [7] A. A. Roziqien dan M. Zainil, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Topik Skala di Kelas V SDIT," *J. Cendekia Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 1–7, 2023, doi: <https://doi.org/10.24036>.
- [8] A. S. Pamungkas dan Y. Yuhana, "Pengembangan Bahan Ajar untuk Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Calon Guru Matematika," *J. Penelit. dan Pembelajaran Mat.*, vol. 9, no. 2, pp. 177–182, 2016, [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/995>
- [9] David Maclintondan Dedek Andrian, "Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash dengan Desain Pembelajaran Assure," *Inomatika*, vol. 4, no. 1, pp. 83–97, 2022, doi: 10.35438/inomatika.v4i1.323.
- [10] M. A. Daniar, R. Soe'oad, dan A. Hefni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

- Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI,” *Diglosia J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 1, pp. 71–82, 2022, doi: 10.30872/diglosia.v5i1.332.
- [11] S. Fikriyah, Y. Linguistika, dan G. Roebyanto, “Analisis Kemampuan Literasi Matematis pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SD,” *J. Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidik.*, vol. 2, no. 11, pp. 1093–1109, 2022, doi: 10.17977/um065v2i112022p1093-1109.
- [12] S. E. Nurhayati, S. Supratman, and D. V. Rahayu, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva for Education dengan Pendekatan RME untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis,” *AKSIOMA J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 12, no. 4, p. 3627, 2023, doi: 10.24127/ajpm.v12i4.8257.