

**PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *WINDOW SHOPPING* BERBANTUAN
MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA****Epifani Diliati Ndraha¹, Syahriani Sirait²**^{1,2}Prodi Pendidikan Matematika Universitas Asahanemail: epifanidiliatindraha@gmail.com

Informasi Artikel:

Dikirim: 10-12-2024

Direvisi: 14-12-2023

Diterima: 10-1-2024

Abstract

The purpose of this study was to find out whether there was an increase in students' numeracy literacy skills using the Window Shopping learning model assisted by Canva-based interactive media in comparative materia in class VIIth UPT SMP Negeri 2 Tanjung Tiram in the 2022/2023 academic year. This type of research is a quasi-experimental research design with nonequivalent control design. The population in this study were A class VIIth consisting of 3 classes. The sample in this study was class VIIth-A as the experimental class using the window shopping learning model assisted by interactive media based on Canva and class VIIth-B as the control class with a direct learning model taken by sampling purpose. Before the learning was given, the pretest was obtained with an average result of the experimental class of 14,28 and the control class of 15,92, while after the learning was finished, the posttest was obtained with an average result of the experimental class of 80,57 and the control class of 72,46. The results of the t test obtained $t_{count} = 2,501 > t_{tabel} = 2,007$ then H_α was accepted, thus it was obtained that there was an Improved Numeracy Literacy Ability of students using the Window Shopping learning model assisted by Canva-based interactive media in Comparison materia in class VII UPT SMP Negeri 2 Tanjung Tiram.

Keywords: Window Shopping, Comparison, Numerical Literacy**Abstrak**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Window Shopping* berbantuan media interaktif berbasis *Canva* pada materi Perbandingan di kelas VII UPT SMP Negeri 2 Tanjung Tiram Tahun Ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas VII yaitu 3 kelas. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII-A sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *window shopping* berbantuan media interaktif berbasis *canva* dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran langsung yang diambil secara *sampling purpose*. Sebelum pembelajaran diberikan diperoleh pretest dengan hasil rata-rata kelas eksperimen 14,28 dan kelas kontrol 15,92 sedangkan setelah pembelajaran selesai, diperoleh posttest dengan rata-rata kelas eksperimen 80,57 dan kelas kontrol 72,46. Hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 2,501 > t_{tabel} = 2,007$ maka H_α diterima, sehingga diperoleh terdapat Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Window Shopping* berbantuan media interaktif berbasis *Canva* pada materi Perbandingan di kelas VII UPT SMP Negeri 2 Tanjung Tiram.

Kata kunci: *Window Shopping*, Perbandingan, Literasi Numerasi

PENDAHULUAN

Matematika ialah mata pelajaran dimana perkembangannya menjadi fokus setiap orang. Matematika yang implementasinya sangat erat kaitannya dalam berbagai konteks sehari-hari serta ilmu yang menerapkan angka dan simbol sebagai pendekatan ilmiah (Puspaningtyas & Ulfa, 2020). Ide matematika perlu diungkapkan dengan cara yang memungkinkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Matematika menekankan pentingnya siswa untuk berpikir secara logis, analitis, dan teratur (Sirait et al., 2022).

Hal ini sejalan dengan Kemendikbud Indonesia (2017) mengemukakan bahwa masyarakat Indonesia wajib mempunyai kemampuan enam literasi dasar, salah satunya adalah kemampuan literasi numerasi. Menurut Kemendikbud (2017) kemampuan literasi numerasi yaitu kemampuan dalam menerapkan berbagai angka dan simbol pada konteks matematika dasar dalam menyelesaikan masalah praktis sehari-hari dan selanjutnya menganalisisnya untuk mengambil keputusan.

Menurut Maulidina dan Hartatik (2019) literasi numerasi merujuk pada kemampuan siswa untuk menginterpretasikan informasi pada bentuk angka atau matematika, selanjutnya merumuskan masalah, menganalisis masalah, dan menemukan solusinya. Keterampilan ini sangat penting dalam matematika karena matematika tidak hanya melibatkan penggunaan rumus, melainkan memerlukan kemampuan berpikir logis atau kritis dalam memecahkan masalah.

Pada hasil observasi yang telah dilaksanakan, kemampuan literasi numerasi siswa masih jauh dengan yang diharapkan. Rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa terlihat pada hasil jawaban siswa dalam menyelesaikan persoalan literasi numerasi berikut ini:

kuras adalah kue khas Batu Bara yg dibuat dengan alat tradisional dari batok kelapa yg dibuat khusus untuk membuat kue tersebut.

Berikut ini komposisi untuk membuat kue kuras:

1. Tepung beras : 500
2. Gula Pasir : 250
3. minyak makan secukupnya
4. Air mineral secukupnya

Perbandingan komposisi tepung beras dengan gula pasir 2:1 saat ini tepung beras yg tersedia hanya 400 gram jika ingin membuat kue kuras dengan cita rasa yg sama, banyaknya gula pasir yg dibutuhkan adalah

400 : 200
2 : 1

Siswa tidak menggunakan simbol-simbol matematika

Siswa tidak memberikan hasil kesimpulan pada pemecahan masalah

Siswa tidak menuliskan proses jawaban dengan detail

Gambar 1. 1 Lembar Jawaban Siswa

Hasil jawaban di atas terlihat bahwa beberapa indikator kemampuan literasi numerasi yang belum tercapai yaitu, siswa kurang dalam menggunakan

simbol-simbol matematika, siswa tidak menuliskan proses jawaban secara detail sehingga berpengaruh akan hasil akhir serta siswa tidak memberikan kesimpulan pemecahan masalahnya. Terlihat ketidaktercapaian indikator kemampuan literasi numerasi menjadikan kemampuan tersebut tergolong rendah. Ini menandakan bahwasanya ada kekurangan dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan kemampuan literasi numerasi siswa masih tergolong rendah.

Menurut Kemendikbud (2022) rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa diakibatkan beberapa faktor, salah satunya kualitas proses pembelajaran oleh guru menerapkan cara yang berulang dalam melakukan pembelajaran dan tidak terlihat adanya proses reflektif serta kurang tepatnya guru memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai materi ajar. Dalam menyampaikan materi semaksimal mungkin guru harus bisa menentukan bagaimana model pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga mendukung proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang telah dilangsungkan peneliti kepada guru matematika yang mengajar di kelas VII UPT SMP Negeri 2 Tanjung Tiram yaitu ibu Ariesa Risni, S.Pd yang menyatakan bahwa dalam aktivitas mengajar guru masih menerapkan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah yang lebih berfokus pada guru sehingga mengakibatkan siswa mudah bosan dan kurang aktif pada proses pembelajaran. Dalam mengatasi masalah tersebut perlu perubahan dalam model pembelajaran yang diterapkan. Model pembelajaran matematika yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adaah *window shopping* (Nengsih, 2022)

Model pembelajaran *window shopping* adalah pembelajaran dimana siswa berkeliling dan mengamati hasil kerja kelompok lain di dinding kelas, setelah itu siswa mencatat hasil kerja kelompok hasil kunjungannya. Suwarno (Nurfadila et al., 2022) menyatakan pada model pembelajaran *window shopping* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan untuk mendorong siswa aktif. Pada model pembelajaran *window shopping*, siswa belajar secara berkelompok sekaligus belajar dengan kelompok lain. Sehingga siswa tidak hanya duduk pada kursi masing-masing, tetapi dapat bergerak bebas di dalam kelas dan mendiskusikan materi dengan kelompok lain mengenai materi yang dipelajari. Hal tersebut searah dengan kemampuan literasi numerasi siswa yaitu mereka harus dapat melatih kemampuan pengetahuan dan kecakapan dalam memecahkan persoalan praktis pada konteks sehari-hari serta menganalisis informasi guna pengambilan keputusan.

Dalam mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, guru harus berupaya agar model pembelajaran yang digunakan dapat menjadikan siswa mencapai hasil yang maksimal dalam menguasai kemampuan literasi numerasi. Dalam hal ini model pembelajaran *window shopping* membutuhkan bantuan media interaktif untuk memvisualisasikan materi sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Media pembelajaran interaktif yang tepat yaitu media video pembelajaran berbasis *canva* yang sejalan dengan model pembelajaran *window shopping*.

Canva ialah aplikasi desain grafis memungkinkan pengguna merancang berbagai desain grafis dengan mudah seperti poster, selebaran, infografis, spanduk, undangan, presentasi, video, sampul, dan lainnya (Supradaka, 2022). Salah satu

program yang dihasilkan dari *canva* yaitu desain video pembelajaran akan menarik minat belajar siswa serta mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa pada kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media interaktif berbasis *canva* pada kegiatan belajar mengajar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sedang dipelajari serta meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dalam penyelesaian setiap persoalan matematika.

Dari uraian diatas ditemukan bahwa model pembelajaran *window shopping* dengan berbantuan media interaktif berbasis *canva* adalah solusi terbaik untuk mengatasi masalah kesulitan kemampuan literasi numerasi siswa pada kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Tanjung Tiram. Akan hak tersebut peneliti tertarik dalam melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Dengan Model Pembelajaran *Window Shopping* Berbantuan Media Interaktif Berbasis *Canva*”.

METODE

Penelitian ini dilangsungkan di UPT SMP Negeri 2 Tanjung Tiram. Sampel pada penelitian ini ialah kelas VII-A dan VII-B. Kelas VII-A berjumlah 28 siswa dijadikan kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan pembelajaran *window shopping* berbantuan media interaktif berbasis *canva* sedangkan kelas VII-B berjumlah 26 siswa dijadikan kelas kontrol dengan perlakuan pembelajaran langsung.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif berupa angka-angka akan dihitung dengan statistik menjadi alat uji perhitungan (Sugiyono, 2017). Dengan metode penelitian quasi eksperimen serta desain penelitian *nonequivalent control design*.

Alat tes yang diterapkan dalam studi ini meliputi lima pertanyaan yang mengacu pada kemampuan literasi numerasi siswa. Tiga indikator digunakan dalam studi ini, termasuk penerapan angka dan simbol matematika dasar dalam memecahkan masalah sehari-hari, analisis informasi yang disajikan dalam berbagai format (seperti diagram, tabel, grafik, dll.), serta interpretasi hasil analisis untuk membuat prediksi dan keputusan. Untuk menentukan rata-rata kemampuan literasi numerasi siswa secara keseluruhan, perhitungan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Kemampuan literasi numerasi} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan kategori kemampuan literasi numerasi menggunakan skala kategori kemampuan menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2017) sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Kategori kemampuan literasi numerasi

Nilai	Kategori
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah

0 – 20

Sangat Rendah

Hasil peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa yang diperoleh dapat dilihat dengan menggunakan perhitungan *N-gain*. Gain ternormalisasi (*N-gain*) digunakan dalam mengetahui peningkatan kognitif siswa setelah pemberian pembelajaran. Peningkatan ini berasal pada hasil pretest dan posttest siswa. Perhitungan skor *N-gain* sebagai berikut:

$$g = \left[\frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maksimal} - S_{pre}} \right]$$

(Hake, 1999)

Keterangan :

 S_{post} : skor Posttest S_{pre} : skor Pretest $S_{maksima}$: skor maksimal dari tes awal dan akhir**Tabel 1.2 Kriteria *N-gain***

Nilai g	Kriteria
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0 < g < 0,30$	Rendah

Sumber : (Wahab et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Pretest dilakukan guna mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen sejumlah 28 siswa dan pada kelas kontrol sejumlah 26 siswa.

Tabel 1. 1 Nilai Pretest

	Kelompok	N	Min	Max	Mean	Kategori
Pretest	Eksperimen	28	4	24	14,28	Sangat Rendah
	Kontrol	26	6	28	15,92	Sangat Rendah

Dapat disimpulkan bahwa dari pretest kedua kelas dengan kategori kemampuan literasi numerasi siswa sangat rendah.

Setelah pemberian pretest dilakukan perlakuan yang berbeda dengan kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Window Shopping* berbantuan media interaktif berbasis *Canva* dan kelas kontrol yaitu model pembelajaran langsung. Berikutnya pemberian posttest di kedua kelas:

Tabel 1. 4 Nilai Posttest

	Kelompok	N	Min	Max	Mean	Kategori
Posttest	Eksperimen	28	48	98	80,57	Tinggi
	Kontrol	26	36	96	72,46	Tinggi

Kelas yang diamati adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen mencapai 80,57, sedangkan pada kelas kontrol mencapai 72,46. Kedua kelas memiliki kemampuan literasi numerasi yang tinggi. Terlihat perbedaan peningkatan pembelajaran antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Window Shopping* dengan bantuan media interaktif berbasis *Canva* dan kelas kontrol dengan model pembelajaran langsung pada materi perbandingan kelas VII UPT SMP Negeri 2 Tanjung Tiram.

Dari hasil jawaban siswa dinilai dengan tiga indikator kemampuan literasi numerasi siswa, dengan teknik analisis data melalui perhitungan analisis data berikut:

Tabel 1. 5 Hasil *N-gain*

Kelompok	Rata-Rata <i>N-gain</i>	Kriteria
Eksperimen	0,77	Tinggi
Kontrol	0,68	Sedang

Terlihat pada kelas eksperimen memiliki nilai gain ternormalisasi pada kriteria tinggi. Pada kelas kontrol memiliki nilai gain ternormalisasi pada kriteria sedang.

Hasil perhitungan uji normalitas data pretest dan data posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.6 Hasil Uji Normalitas

Soal	Kelas	Rata-rata	L_{hitung}	L_{tabel}	Kriteria	Kesimpulan
Pretest	Eksperimen	14,28	0,115	0,167	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal
	Kontrol	15,92	0,152	0,174	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal
Posttest	Eksperimen	80,57	0,102	0,167	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal
	Kontrol	72,46	0,102	0,174	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal

Pada tabel tersebut terlihat $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga H_0 diterima atau data tes kemampuan literasi numerasi siswa bersumber dari populasi yang berdistribusi normal.

Perhitungan uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat dari tabel berikut:

Tabel 1.7 Hasil Uji Homogenitas

Soa	Kelas	Varians	F_{Hitung}	F_{Tabel}	Kriteria
Pretest	Eksperimen	23,804	1,795	1,939	$F_{hitung} < F_{tabel}$
	Kontrol	41,920			
Posttest	Eksperimen	192,804	1,452	1,939	$F_{hitung} < F_{tabel}$
	Kontrol	284,086			

Dapat diketahui bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima sehingga data tes kemampuan literasi numerasi siswa memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil perhitungan uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat dari tabel berikut:

Tabel 1.8 Hasil Uji Hipotesis

Data	Mean	Varians	t_{Hitung}	t_{Tabel}	Kriteria
Gain score Eksperimen	66,29	192,80	2,501	2,007	$t_{hitung} > t_{tabel}$
Gain Score kontrol	56,64	217,78			

Terlihat bahwa posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ tolak H_0 dan H_α diterima. Disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan dari kemampuan literasi numerasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *window shopping* berbantuan media interaktif berbasis *canva*.

Pembahasan

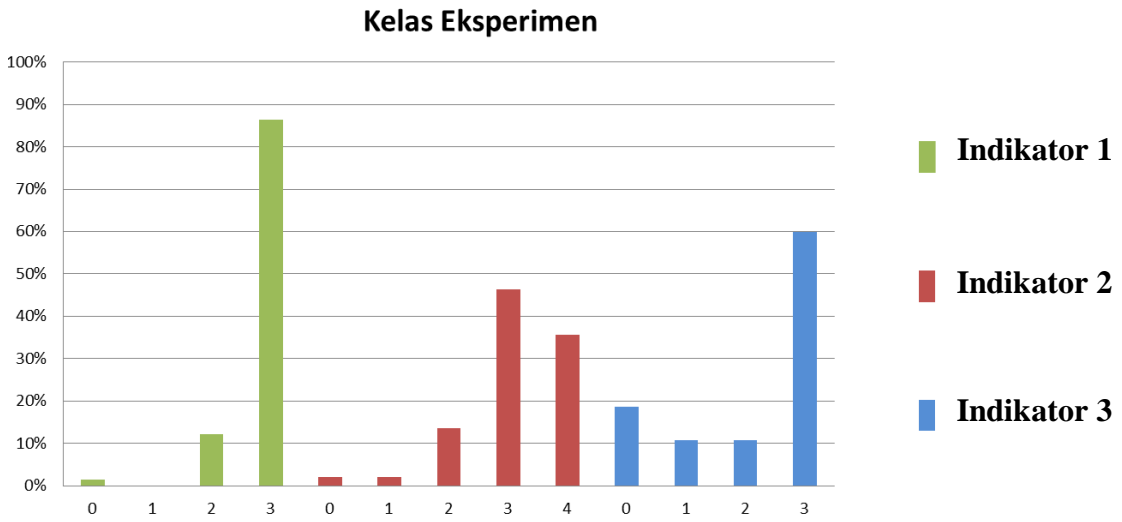
Adapun hasil analisis pada jawaban posttest siswa sebagai berikut:

Tabel 1. 9 Persentase Jawaban Posttest Siswa Kelas Eksperimen

Poin	INDIKATOR												
	1				2				3				
	0	1	2	3	0	1	2	3	4	0	1	2	3
Soal 1	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	25%	75%	0%	3,6%	10,7%	85,7%
Soal 2	3,6%	0%	7,1%	89,3%	7,1%	3,6%	7,1%	42,9%	39,3%	17,9%	21,4%	0,0%	60,7%
Soal 3	0%	0%	3,6%	96,4%	3,6%	0,0%	7,1%	53,6%	35,7%	17,9%	14,3%	10,7%	57,1%
Soal 4	0%	0%	50%	50%	0%	3,6%	35,7%	50,0%	10,7%	32,1%	14,3%	21,4%	32,1%
Soal 5	3,6%	0%	0,0%	96,4%	0%	3,6%	17,9%	60,7%	17,9%	25,0%	0,0%	10,7%	64,3%
Total	1%	0%	12%	86%	2%	2%	14%	46%	36%	19%	11%	11%	60%

Terlihat bahwa jawaban kelas eksperimen dengan indikator 1 yaitu poin 0 pada 1% siswa, poin 1 pada 0% siswa, poin 2 pada 12% siswa dan poin 3 pada 86%.

Untuk indikator 2 dengan poin 0 pada 2% siswa, poin 1 pada 2% siswa, poin 2 pada 14 % siswa, poin 3 pada 46% siswa dan poin 4 pada 36% siswa. Untuk indikator 3 dengan poin 0 pada 19% siswa, poin 1 pada 11% siswa, poin 2 pada 11% siswa dan poin 3 pada 60% siswa yang dapat dilihat juga melalui gambar berikut:

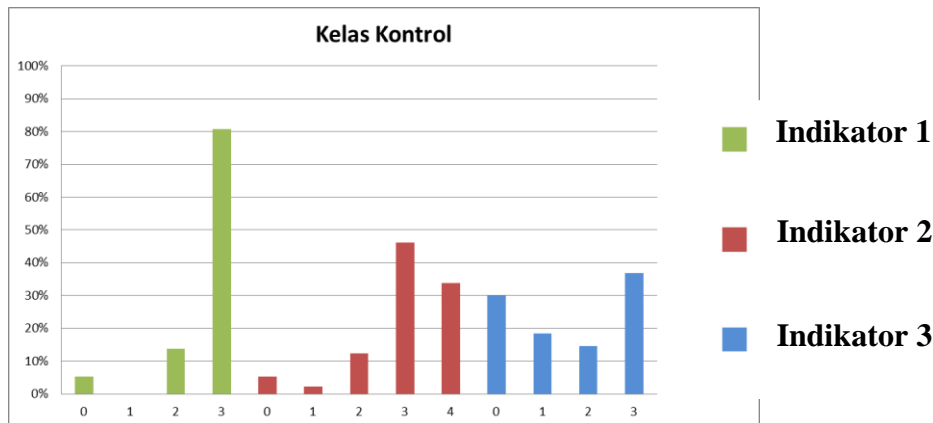


Gambar 1. 2 Persentase Hasil Posttest Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 1. 10 Persentase Jawaban Posttest Siswa Kelas Kontrol

Poin	INDIKATOR												
	1				2				3				
	0	1	2	3	0	1	2	3	4	0	1	2	3
1	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	26,9%	73,1%	46,2%	11,5%	0,0%	42,3%
2	3,8%	0%	0,0%	96,2%	0,0%	3,8%	7,7%	61,5%	26,9%	11,5%	42,3%	0,0%	46,2%
3	11,5%	0%	30,8%	57,7%	11,5%	3,8%	15,4%	34,6%	34,6%	34,6%	15,4%	15,4%	34,6%
4	3,8%	0%	30,8%	65%	7,7%	3,8%	26,9%	53,8%	7,7%	46,2%	11,5%	23,1%	19,2%
5	7,7%	0%	7,7%	84,6%	7,7%	0,0%	11,5%	53,8%	26,9%	11,5%	11,5%	34,6%	42,3%
Total	5%	0%	14%	81%	5%	2%	12%	46%	34%	30%	18%	15%	37%

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa jawaban siswa kelas eksperimen dengan indikator 1 yaitu poin 0 pada 5% siswa, poin 1 pada 0% siswa, poin 2 pada 14% siswa dan poin 3 pada 81% siswa. Untuk indikator 2 dengan poin 0 pada 5% siswa, poin 1 pada 2% siswa, poin 2 pada 12% siswa, poin 3 pada 46% siswa dan poin 4 pada 34% siswa. Untuk indikator 3 dengan poin 0 pada 30% siswa, poin 1 pada 18% siswa, poin 2 sejumlah 15% siswa dan poin 3 pada 37% siswa yang dapat dilihat juga melalui gambar berikut:

**Gambar 1. 3 Persentase Hasil Posttest Siswa Kelas Kontrol**

Terlihat bahwa pada kelas eksperimen persentase terpenuhinya indikator-indikator kemampuan literasi numerasi siswa lebih tinggi dibandingkan persentase kemampuan literasi numerasi siswa kelas kontrol. Hasil penelitian juga memperlihatkan rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen yaitu pretest mendapatkan nilai 14,28 dan posttest mendapatkan nilai 80,57. Pada kelas kontrol pretest dengan nilai 15,92 dan posttest mendapatkan nilai 72,46. Pada uji normalitas untuk soal pretest dan soal posttest memiliki populasi berdistribusi normal karena $L_{hitung} < L_{tabel}$. Uji homogenitas pada soal pretest bahwa $F_{hitung} (1,795) < F_{tabel} (1,939)$, ini berarti tes kemampuan literasi numerasi siswa memiliki varian yang sama dan pada soal posttest bahwa $F_{hitung} (1,452) < F_{tabel} (1,939)$ juga memiliki varian yang sama.

Pada uji T diperoleh $t_{hitung} (2,501) > t_{tabel} (2,007)$ maka tolak H_0 dan H_a diterima. Disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan dari kemampuan literasi numerasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *window shopping* berbantuan media interaktif berbasis *canva*. Telah terbukti bahwa model pembelajaran *window shopping* berbantuan media interaktif berbasis *canva* dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Siswa berdiskusi dan memberikan hasil yang baik dalam pembelajaran menggunakan model *window shopping*.

Dari hasil penelitian ditarik simpulan bahwa terdapat Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Window Shopping* Berbantuan Media Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Perbandingan Siswa Kelas VII-A UPT SMP Negeri 2 Tanjung Tiram.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian perbandingan kemampuan literasi numerasi siswa kelas eksperimen relatif lebih baik dibandingkan dengan kemampuan literasi numerasi siswa kelas kontrol. Pada rata-rata kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran *window shopping* berbantuan media interaktif berbasis *canva* dengan kemampuan literasi numerasi siswa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran langsung. Nilai posttest eksperimen mencapai 80,57 (tinggi), sedangkan kelas kontrol mencapai 72,46

(tinggi). Hal ini terlihat melalui rata-rata n -gain, di mana kelas eksperimen mencapai 0,77 (kriteria tinggi), sedangkan kelas kontrol mencapai 0,68 (kriteria sedang). Pretest dan posttest dari kedua kelas berdistribusi normal. Pada penelitian ini memiliki varian yang sama (homogen). Kemudian dilangsungkan uji T dengan hasilnya $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ ($2,501 > 2,007$). Maka diambil keputusan yaitu menerima H_α yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari kemampuan literasi numerasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *window shopping* berbantuan media interaktif berbasis *canva*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hake, R. (1999). *Analyzing Change/ Gain Score*. Indiana: Indiana University.
- Kemendikbud. (2017). *Kemampuan literasi numerasi siswa sd inklusif dalam memecahkan soal cerita*. 04(06), 895–905.
- Kemendikbudristek. (2022). *Rapor Pendidikan Publik 2022*. 2022. https://pusmendik.kemdikbud.go.id/profil_pendidikan/profil-wilayah.php
- Maulidina, A. P., & Hartatik, S. (2019). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 61–66. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3408>
- Nengsih, S. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Window Shopping Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26418/ja.v3i1.55173>
- Nurfadila, N., Ahmad, H., & Ali P., M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Window Shopping Terhadap Kreativitas Matematika siswa. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.35329/jp.v4i1.2455>
- Puspaningtyas, N., & Ulfa, M. (2020). Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi pada Siswa SMA IT Fitrah Insani. *J. Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 4(1), 113–121.
- Sirait, S., Rahmadani, E., Saragih, S., Napitupulu, E. E., Sari, D. N., & Syafitri, E. (2022). Analisis Proses Jawaban Siswa Pada Kemampuan Literasi Matematika Siswa Melalui Model Discovery Learning. *Matematics Paedagogic*, 6(2).
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D. In *Alfabeta* (Issue 17). Alfabeta CV. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>