

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini kita sedang dihadapkan dengan era perubahan industri 4.0. Dimana, pada era ini semuanya dituntut untuk cakap digital. Salah satu dampak perubahan industri 4.0 ini dirasakan dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan saat ini berupaya untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih modern dengan adanya pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi ini sesuai dengan adanya tuntutan kemampuan belajar abad-21. Dalam pembelajaran abad-21 ada 4 kemampuan penting yang harus dikuasai peserta didik, 4 kemampuan ini dikenal dengan sebutan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity*) (Sugiyarti et al., 2018:442). Untuk menghadapi abad-21, pendidik harus terus belajar bagaimana menggunakan pendekatan yang berbeda untuk menghadapi waktu yang berbeda. Hal ini ditegaskan dengan pernyataan bahwasannya di Era pendidikan abad 21 ini, guru dan peserta didik harus saling memainkan peran saat kegiatan pembelajaran (Rusman, 2018). Dengan adanya Era transformasi ini, tupoksi guru tidak sekedar mengajar, tetapi juga harus mencetak generasi yang dapat bersaing di Era selanjutnya sesuai dengan tuntutan zaman (Cholily et al., 2019:192). Jadi, guru harus dapat mewujudkan diri menjadi guru yang kompeten.

Pendidikan merupakan suatu pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup, Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian yang melibatkan beberapa komponen untuk mencapai sesuatu tujuan tertentu, salah satu komponennya adalah guru. Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, dimana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/materi pelajaran

yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Selama proses komunikasi terkadang terjadi hambatan, artinya tidak selamanya pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan mudah diterima oleh penerima pesan. Terkadang pesan yang diterima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan. Ini yang dimaksud dengan kesalahan dalam komunikasi.

Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dengan adanya media pada proses pembelajaran, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Maka guru sebaiknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak dicapai. Adapun Perbaikan kegiatan belajar mengajar harus diupayakan secara optimal agar mutu pendidikan dapat meningkat. Media ataupun metode pembelajaran mutlak diperlukan karena majunya pengetahuan dan teknologi berimplikasi pada meluasnya cakrawala berpikir manusia sesuai dengan tuntutan zaman, sehingga proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang diharapkan untuk mengubah tingkah laku peserta didik yang sedang belajar, yang dipengaruhi sejumlah faktor. Dari sejumlah faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang selama ini hanya dipandang sebagai proses komunikasi antara guru dan peserta didik, sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Kondisi semacam ini memposisikan guru sebagai sentral figur yang tanpa kehadirannya menyebabkan tidak ber-langsungnya proses pembelajaran di dalam kelas.

Belajar mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar merupakan apa yang harus dilakukan oleh seorang subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar menunjukkan bahwa apa yang harus dilakukan oleh seorang guru sebagai pengajar. Kedua konsep tersebut menjadi terpadu dalam satu

kegiatan manakala terjadi interaksi guru dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Interaksi peserta didik dengan guru sebagai makna utama dalam proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak lagi tergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dapat pula berlangsung melalui media dan sumber belajar yang lain. Wina Sanjaya dalam Riska Nurul Qalbi (2017) Sehubungan dengan itu, maka seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, karena media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru untuk menyampaikan pesan-pesan kepada peserta didik.

Dalam rangka memacu semangat peserta didik untuk memperoleh belajar yang maksimal, maka usaha peningkatan mutu dan kualitas proses belajar peserta didik di semua jenjang pendidikan harus diwujudkan, agar dapat diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang proses pembangunan. Karena itu, untuk mewujudkan hal tersebut sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru sehingga semua pihak menempatkan posisi guru sebagai pemegang peranan yang utama dan sangat menentukan. Salah satunya dalam pembelajaran Numerasi khususnya dalam rangka meningkatkan kemampuan belajar peserta didik yaitu dengan memacu peserta didik untuk lebih giat untuk belajar baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam lingkungan rumah tangga. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, maka proses pembelajaran berlangsung dalam suatu proses

interaksi baik antara peserta didik dengan pendidik, maupun antara peserta didik dengan sumber belajar lain dalam suatu lingkungan belajar.

Menurut Riska Nurul Qalbi (2017) Proses interaksi antara peserta didik dengan guru yang bersifat edukatif ditunjukkan dengan terjadinya proses komunikasi, yaitu adanya pesan yang di-komunikasikan oleh komunikator kepada komunikan melalui media komunikasi. Maka dari itu, proses interaksi dalam suatu proses pembelajaran berlangsung dalam suatu hubungan antara guru sebagai komunikator yang menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada peserta didik sebagai komunikan melalui pemanfaatan media pembelajaran, karena saat ini masih banyak guru yang belum melakukan fungsinya sebagai guru profesional, masih banyak yang melalaikan tugas sebagai guru. Guru hanya bertugas menyelesaikan materi dalam kurikulum setiap akhir semester atau setiap tahun. Namun, tidak memperhatikan bahwa masih terdapat ketidak seimbangan antara target kurikulum dengan daya serap yang dicapai peserta didik. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk profesional dalam menjalankan tugasnya serta harus mampu menerapkan media, metode, pendekatan, teknik, dan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki siswa, karena kemampuan tersebut erat kaitannya dengan pemecahan masalah matematika di kehidupan sehari-hari (Pangesti, 2018). Secara sederhana, kemampuan numerasi diartikan sebagai kemampuan dalam memahami, menggunakan, dan menganalisis matematika dalam berbagai konteks untuk menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari, serta mampu menjelaskan penggunaan matematika tersebut. Sadar atau tidak bahwa matematika sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat berbelanja, menghitung waktu yang ditempuh saat menuju suatu

tempat, mengukur dosis obat, mengelola diet dan nutrisi, serta masih banyak lagi. Adapun numerasi berkaitan dengan kemampuan dalam mengenali atau memahami simbol-simbol, menggunakan konsep, menganalisis informasi hingga memprediksi untuk mengambil keputusan yang tepat.

Numerasi adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk memecahkan masalah kontekstual pada kehidupan sehari - hari yang sesuai untuk individu sebagai warga yang baik (Mendikbud 2020). Kemampuan numerasi dapat dijadikan modal bagi siswa dalam menguasai mata pelajaran lainnya (Nehru 2019:9). Kemampuan numerasi berkaitan dengan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dasar yang dimiliki, prinsip serta proses matematika ke dalam permasalahan dalam kehidupan sehari - hari misalnya memahami masalah yang disajikan dalam tabel atau diagram, perdagangan dan lain - lain. Numerasi berbeda dengan kompetensi matematika, dimana perbedaan terletak pada pemanfaatan konsep dan pengetahuan yang dimiliki. Pengetahuan tentang matematika tidak cukup membuat seseorang memiliki kemampuan numerasi. Numerasi diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang membutuhkan banyak cara penyelesaian, permasalahan tidak terstruktur, serta permasalahan yang tidak ada penyelesaian yang tuntas dan tidak berhubungan dengan factor non-mateatis (Pangesti 2018). Kemampuan numerasi membutuhkan pengetahuan matematika yang dimiliki, tetapi pembelajaran matematika belum tentu bias menumbuhkan kemampuan tersebut jika tidak dipersiapkan sebelumnya. Secara singkat pun, kemampuan numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan bernalar matematika. Penelitian terkait kemampuan numerasi sudah cukup banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga Mahasiswa. Seperti yang dilakukan Maulidina, dkk. (2019:65) yang meneliti terkait kemampuan numerasi siswa Sekolah Dasar (SD) Berkemampuan

Tinggi, dengan soal yang digunakan yaitu terkait topik bilangan. Adapun yang dilakukan Hartatik, dkk. (2020:38) juga terkait kemampuan numerasi, hanya saja ditujukan kepada mahasiswa calon guru dalam menyelesaikan soal-soal kontekstual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya mengindikasikan bahwa penting memiliki pengetahuan terkait kemampuan numerasi.

Seperti yang dikatakan sebelumnya, bahwa kemampuan numerasi sangat erat kaitannya dengan pemecahan masalah matematika di kehidupan sehari-hari. Adapun dalam pemecahan masalah, penalaran secara mutlak sangat diperlukan (Pangesti, 2018). Untuk itu dalam upaya mengetahui dan menumbuh kembangkan kemampuan numerasi siswa dalam menggunakan media big book, Dari pengetahuan terhadap kemampuan numerasi siswa pada pemanfaatan media big book, diharapkan dapat membantu guru dalam mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan numerasi. Hal tersebut bersesuaian dengan fakta di lapangan, dimana siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan tersebut secara pribadi, sehingga diperlukan proses pembelajaran yang mampu memfasilitasi kemampuan tersebut, salah satunya menggunakan media pembelajaran big book berbasis steam. Pada Media pembelajaran tersebut siswa akan dihadapkan pada masalah kontekstual yang akan membantu mereka mengkonstruksi pengetahuannya. Sehingga, dengan cara tersebut siswa dapat menggunakan sekaligus mengembangkan kemampuan numerasi.

Menurut istilah, Big Book merupakan buku bacaan yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, untuk memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan peserta didik. Buku ini mempunyai karakteristik khusus seperti penuh dengan warna-warni, gambar yang menarik, mempunyai kata yang dapat diulang-ulang, mempunyai plot yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang berirama untuk dapat dinyanyikan dan dapat

mempermudah pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran. Big book mampu menjadi sebuah media yang kuat untuk memotivasi anak untuk belajar tentang pengucapan kata, bentuk, jenis kata majemuk, singkatan, kata kerja, dan sajak Sundari Septiyani, (2017:49). Big Book adalah sebuah buku bergambar dipilih secara khusus untuk dibesarkan tulisan dan gambarnya sehingga dapat memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan peserta didik. Ika Rahmawati, (2019:12) mengatakan bahwa Big Book ini memiliki karakteristik khusus seperti bukunya penuh warna-warni, memiliki kata yang dapat diulang, memiliki alur cerita yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang sederhana. Big book bukunya berukuran besar dan biasa digunakan untuk peserta didik di kelas awal, berisi cerita singkat dengan kalimat sederhana dengan tulisan yang diberi gambar warna-warni.

Media Big Book merupakan salah satu media yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan bentuknya yang unik dan kreatif sehingga merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran. Media Big Book dapat membantu proses pembelajaran dalam merangsang cara berpikir kritis siswa dengan beberapa kelebihanannya salah satunya yaitu tampilan yang menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih fokus terhadap pembelajaran dengan fokusnya siswa terhadap pembelajaran diharapkan siswa lebih memahami pembelajaran sehingga siswa mampu menjawab pertanyaan serta aktif bertanya dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran meningkat, media tersebut pun sangat mudah dibuat sendiri oleh guru. Media Big Book memiliki kelebihan jika digunakan dalam proses membaca permulaan karena dengan ilustrasi gambar disertai teks dengan ukuran yang besar memudahkan siswa dalam menghubungkan teks dengan cara mengucapkan kata perkata. Maka penggunaan media pembelajaran big book sangat cocok digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran membaca permulaan di Sekolah Dasar.

Pendekatan *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematic (STEAM)* cocok digunakan saat pembelajaran. Menurut Babaci-wilhite dalam Riri Zulvira-Desyandri (2022:1275) *STEAM* adalah suatu pendekatan yang bisa menggabungkan beberapa konsep ilmu yang terdiri dari ilmu sains, teknologi, teknik, seni dan matematika. Peserta didik bebas berkreasi menggunakan keterampilan berkomunikasi dan komputasi dalam teknologi Hadinugrahaningsih dalam Riri Zulvira-Desyandri (2022:1275). *STEAM* merupakan pembaruan dari *STEM*. Dimana, yang dahulunya *STEM* diperbarui oleh para pakar dengan penambahan elemen seni di dalamnya. Selain mengintegrasikan teknologi di dalam pembelajaran, pendekatan *STEAM* juga sangat mendukung tercapainya tuntutan kompetensi abad 21. Menurut Conradt & Bogner dalam Riri Zulvira-Desyandri (2022:1276) *STEAM* ini sangat bagus digunakan dalam pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan yaitu 1) pembelajaran menjadi kontekstual dengan apa yang dibutuhkan dan menjadi kebutuha zaman; 2) pembelajaran yang disiapkan membuat siswa terikat pada pembelajarannya; 3) Pilihan tema, kosakata dapat disesuaikan dengan tema pada pembelajaran tematik, keadaan sekitar siswa, buaday sekitar siswa; 4) pembelajaran dirancang untuk dapat menopang kehidupan siswa; dan 5) pembelajaran berbasis masalah dan berbasis teori. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Thuneberg et al., (2018:155:155) mereka meneliti tentang bagaimana kraetivitas, otonomi dan penalaran visual pada pembelajaran kognitif dengan menggunakan modul matematika berbasis *STEAM* dan inquiri saat pembelajaran. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa modul berbasis *STEAM* dan inkuiri mampu memberikan siswa kemampuan berpikir abstrak yang tinggi dan sangat berhasil dalam mengasah keterampilan pemecahan masalah matematis. Selain itu, kreativitas visual dan penalaran telah terbukti memberikan siswa kesempatan langsung untuk mendapatkan wawasan yang bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru di SDI Al-Insyaf Lenteng Barat. kemampuan belajar pada mata pelajaran numerasi peserta didik fase B masih sangat rendah. Siswa masih kesulitan dalam menerapkan pengetahuan matematika yang mereka pelajari untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa beralasan dikarenakan mereka tidak paham dengan materi yang diajarkan dan kurangnya semangat siswa untuk membaca serta mempelajari kembali materi yang telah diajarkan disekolah. Selain itu, media pembelajaran kurang dimanfaatkan secara optimal. Salah satu media yang dapat dioperasionalkan langsung di depan peserta didik adalah dengan menggunakan Big Book berbasis *STEAM*. Media ini selain lebih mudah membuat dan merancangannya juga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, Big Book mempunyai karakteristik khusus seperti penuh warna-warni, mempunyai alur cerita yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks sederhana.

B. Identifikasi Masalah

Dari analisis latar belakang, dapat diidentifikasi kondisi yang saat ini ada di lapangan, yaitu:

1. Masih kurangnya kemampuan numerasi peserta didik sehingga diperlukan stimulus yang dapat mendorong semangat peserta didik dalam belajar di dalam kelas.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru lebih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik terlihat kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.
3. Kurang optimalnya respon peserta didik pada proses pembelajaran sehingga interaksi antara guru dan peserta didik kurang terlihat.

C. Batasan Masalah

Hal – hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis meneliti fase B khususnya di SDI Al-Insyaf Lenteng Barat Satu Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Penelitian ini hanya dibatasi pada :
 - a. Penggunaan media big book dalam proses pembelajaran.
 - b. Kemampuan numerasi siswa fase B di SDI Al-Insyaf Lenteng Barat.
3. Disampaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Big Book berbasis *STEAM* terhadap kemampuan numerasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka adapun yang menjadi inti dari permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan media Big Book berbasis *STEAM* terhadap kemampuan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa fase B SDI Al-Insyaf Lenteng Barat ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Big Book berbasis *STEAM* terhadap kemampuan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa fase B SDI Al-Insyaf Lenteng Barat ?

F. Manfaat Penelitian

1. Peserta Didik

Peserta didik lebih mempunyai minat belajar serta mampu menyimpan lebih lama di memori jangka panjang materi-materi yang dibawakan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Pendidik

Sebagai masukan dalam usaha peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pembelajaran numerasi.

3. Sekolah

Sebagai masukan dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap sesuai yang diharapkan serta mempunyai keluaran yang berkualitas.

4. Peneliti

Sebagai bahan pembelajaran untuk kedepannya agar mampu bersaing dan memberikan pembelajaran bagi siswa yang menyenangkan dan lebih baik.

G. Definisi operasional

Penelitian yang fokus pada permasalahan, memerlukan definisi istilah secara singkat, ini di butuhkan untuk memperjelas penelitian apa yang sedang di kaji. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media Big Book

Kata Big Book dibagi menjadi dua bagian big dan book, big dalam bahasa Inggris adalah besar dan book dalam bahasa Inggris adalah buku, jadi menurut bahasa big book adalah buku besar yang berisi tulisan dan gambar yang dibesarkan.

Menurut istilah, Big Book merupakan buku bacaan yang berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, untuk memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan peserta didik. Buku ini mempunyai karakteristik khusus seperti penuh dengan warna-warni, gambar yang menarik, mempunyai kata yang dapat diulang-ulang, mempunyai plot yang mudah ditebak, dan memiliki pola teks yang berirama untuk dapat dinyanyikan dan dapat mempermudah pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran. Big Book adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. Menurut Usaid Prioritas (dalam Riska Nurul Qalbi 2017:14) Ukuran Big Book bisa beragam, misalnya ukuran A3, A4, A5, atau seukuran koran. Ukuran Big Book harus mempertimbangkan segi keterbacaan seluruh siswa di kelas. Big Book dapat digunakan di kelas karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan minat peserta didik kebutuhan. Guru dapat memilih Big Book yang isi materi dan topiknya sesuai dengan minat peserta didik atau sesuai dengan tema pelajaran. Bahkan, guru dapat membuat sendiri Big Book sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

2. *STEAM*

STEAM adalah suatu pendekatan yang bisa menggabungkan beberapa konsep ilmu yang terdiri dari ilmu sains, teknologi, teknik, seni dan matematika Babaci-wilhite (dalam Riri Zulvira-Desyandri 2022:1275). Selain mengintegrasikan teknologi di dalam pembelajaran, pendekatan *STEAM* juga sangat mendukung tercapainya tuntutan kompetensi abad 21. Menurut Conradty & Bogner (dalam Riri Zulvira-Desyandri 2022:1276) *STEAM* ini sangat bagus digunakan dalam pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan yaitu 1) pembelajaran menjadi kontekstual dengan apa yang dibutuhkan dan menjadi kebutuha zaman; 2)pembelajaran yang disiapkan membuat siswa terikat pada pembelajarannya; 3)Pilihan tema, kosakata dapat disesuaikan dengan

tema pada pembelajaran tematik, keadaan sekitar siswa, budaya sekitar siswa; 4) pembelajaran dirancang untuk dapat menopang kehidupan siswa; dan 5) pembelajaran berbasis masalah dan berbasis teori. Dengan begitu, jika peserta didik memiliki keinginan belajar yang tinggi maka output belajar peserta didik akan lebih meningkat dibanding dengan pembelajaran biasa (Nursidik & Suri, 2018).

3. Kemampuan Numerasi

Kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki siswa, karena kemampuan tersebut erat kaitannya dengan pemecahan masalah matematika di kehidupan sehari-hari (Pangesti, 2018). Secara sederhana, kemampuan numerasi diartikan sebagai kemampuan dalam memahami, menggunakan, dan menganalisis matematika dalam berbagai konteks untuk menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari, serta mampu menjelaskan penggunaan matematika tersebut. Sadar atau tidak bahwa matematika sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat berbelanja, menghitung waktu yang ditempuh saat menuju suatu tempat, mengukur dosis obat, mengelola diet dan nutrisi, serta masih banyak lagi. Dari beberapa aktivitas tersebut kemampuan numerasi sangat diperlukan untuk mengambil keputusan yang tepat. Kemampuan numerik menjadi landasan siswa dalam mengerjakan penyelesaian masalah matematika dan menjadi salah satu indikator penilaian Asesmen Kompetensi Minimal (M Ridwan, MM AR, F Budiyono, T Sukitman :2023)

Dari kesimpulan di atas Kemampuan numerasi merupakan keterampilan dan kecakapan dalam menggunakan berbagai macam bilangan dan simbol-simbol yang berhubungan dengan matematika dasar untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pada akhir fase B, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan

cacah sampai 1.000, dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah, dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika, dan dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau obyek sederhana dan pola bilangan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. Mereka dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor, masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan antar-pecahan, serta dapat mengenali pecahan senilai. Mereka dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan desimal, dan dapat menghubungkan pecahan desimal dan perseratusan dengan persen. Peserta didik dapat mengukur panjang dan berat benda menggunakan satuan baku, dan dapat menentukan hubungan antar-satuan baku panjang. Mereka dapat mengukur dan mengestimasi luas dan volume menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku berupa bilangan cacah. Peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar dan dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan satu cara atau lebih jika memungkinkan. Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar, piktogram, dan diagram batang (skala satu satuan).