

Penerapan Permainan Ranking 1 untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar

Vera Mandailina¹, Khairul Ikhsan², Ziadati Unsalhusna³, Restyayulita⁴,
Riana Meilya Putri⁵, Qur'atul Aini⁶

^{1,2,3,4,5,6} Prodi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

vrmandailina@gmail.com, 20ikhsan19@gmail.com, ziadatiunsalhusna@gmail.com,
restyayulita@gmail.com, rianameilyaputri33@gmail.com, quratulaini647@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 28-05-2025

Disetujui: 30-07-2025

Kata Kunci:

Numerasi,
Ranking 1,
Motivasi Belajar.

Keywords:

Numeracy,
Ranking 1,
Learning Motivation.

ABSTRAK

Abstrak: Kemampuan numerasi merupakan keterampilan dasar yang penting dimiliki oleh setiap siswa sekolah dasar. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung, tetapi juga mencakup pemahaman konsep matematika dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus kemampuan numerasi siswa secara menyenangkan dan bermakna. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui penerapan permainan "Ranking 1" yang dirancang khusus untuk kegiatan belajar di luar kelas. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 6 Februari 2025 di halaman SDN 1 Labuapi dan melibatkan seluruh siswa dari fase A (kelas 1-2), fase B (kelas 3-4), dan fase C (kelas 5-6). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan partisipatif dengan teknik observasi langsung dan evaluasi hasil pembelajaran. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan "Ranking 1" terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, serta berani berkompetisi secara sehat dalam proses belajar. Kegiatan ini membuktikan bahwa penggabungan antara unsur edukatif dan hiburan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Abstract: Numeracy is an essential basic skill that every elementary school student should possess. Numeracy is not only related to the ability to count, but also includes an understanding of mathematical concepts and their application in everyday life. Students' low interest and understanding of mathematics poses a challenge in the learning process in elementary school. Therefore, innovation is needed in learning methods that can increase students' motivation to learn as well as their numeracy skills in a fun and meaningful way. One approach that can be applied is through educational games. This study aims to improve students' numeracy skills through the application of the "Ranking 1" game, which is specifically designed for learning activities outside the classroom. This activity was held on Thursday, February 6, 2025, in the courtyard of SDN 1 Labuapi and involved all students from phase A (grades 1-2), phase B (grades 3-4), and phase C (grades 5-6). The method used in this study was a participatory approach with direct observation and learning outcome evaluation techniques. The results of the activity showed that the use of the "Ranking 1" game was effective in improving students' numeracy skills. In addition, this approach also encouraged students to be more active, enthusiastic, and brave in competing healthily in the learning process. This activity proves that combining educational and entertainment elements can create a fun and meaningful learning atmosphere for elementary school students.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Kemampuan numerasi merupakan keterampilan fundamental yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Numerasi tidak hanya mencakup kemampuan berhitung, tetapi juga melibatkan pemahaman konsep matematika dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini penting untuk membantu siswa dalam pengambilan keputusan yang rasional dan logis. Menurut Nashirulhaq et al. (2022), literasi numerasi efektif dalam pembelajaran karena dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam menerjemahkannya. Oleh karena itu, penguatan kemampuan numerasi sejak dini sangat diperlukan untuk membentuk dasar yang kuat dalam pendidikan matematika.

Meskipun penting, pembelajaran numerasi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika dasar, yang dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. Fitriana & Sukarto (2023) menemukan bahwa tingkat kemampuan numerasi siswa masih rendah, terutama pada aspek perkalian, pembagian, pecahan, pengukuran, bangun datar, dan bangun ruang. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap matematika.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran numerasi yang efektif dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Menurut Ghaziya (2023), penggunaan permainan matematika seperti bingo, kartu matematika, atau permainan papan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran numerasi. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika secara lebih mendalam.

Permainan "Ranking 1" merupakan adaptasi dari program televisi yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta secara berjenjang. Dalam konteks pendidikan, permainan ini dapat dimodifikasi untuk menguji kemampuan numerasi siswa dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Menurut Prihapsari et al. (2022), penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Dengan menggabungkan unsur kompetisi dan hiburan, permainan "Ranking 1" dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

Implementasi permainan "Ranking 1" sebagai metode pembelajaran numerasi telah dilaksanakan di SDN 1 Labuapi pada Kamis, 6 Februari 2025. Kegiatan ini melibatkan seluruh siswa dari fase A, B, dan C, yang duduk di halaman sekolah sesuai dengan kelasnya dan membawa alat tulis. Soal dibacakan berdasarkan fase masing-masing, siswa menulis jawaban di buku, dan kemudian mengangkatnya setinggi-tingginya. Guru memeriksa jawaban dan siswa yang salah dinyatakan gugur. Proses

ini berlanjut hingga tersisa satu siswa sebagai pemenang dari setiap fase. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan antusiasme dan kemampuan numerasi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan permainan "Ranking 1" dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan teknik observasi serta evaluasi langsung, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran numerasi yang inovatif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan "Ranking 1" dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan dua variabel utama: permainan edukatif "Ranking 1" sebagai variabel independen dan kemampuan numerasi siswa sebagai variabel dependen. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Labuapi dengan subjek penelitian melibatkan seluruh siswa dari fase A (kelas 1-2), fase B (kelas 3-4), dan fase C (kelas 5-6), serta melibatkan guru dan kepala sekolah sebagai informan utama. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru dan kepala sekolah untuk menggali informasi terkait perencanaan dan evaluasi permainan. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan permainan dan partisipasi siswa. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan foto, video, dan dokumen terkait kegiatan permainan serta hasil evaluasi dari guru. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui efektivitas permainan "Ranking 1" dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Kegiatan penerapan permainan "Ranking 1" untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa di SDN 1 Labuapi pada Kamis, 6 Februari 2025, berjalan dengan antusiasme yang tinggi. Seluruh siswa dari fase A, B, dan C terlibat aktif dalam permainan ini. Data yang terkumpul melalui observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa selama pelaksanaan kegiatan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran matematika menunjukkan respons yang lebih aktif, terutama dalam menjawab soal-soal numerasi.

Pada fase A (kelas 1-2), anak-anak menunjukkan minat yang tinggi dalam mengikuti permainan dan dengan cepat mampu merespons soal-soal dasar yang diajukan. Fase B (kelas 3-4) menunjukkan perkembangan pemahaman yang lebih

kompleks, di mana siswa mulai dapat menyelesaikan soal-soal dengan lebih tepat. Di fase C (kelas 5-6), meskipun sudah menguasai materi lebih banyak, siswa tetap menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam setiap tahap permainan. Guru mencatat bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam pelajaran matematika menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memecahkan soal-soal numerasi dasar.

2. Peningkatan Antusiasme dan Partisipasi Siswa

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa permainan “Ranking 1” berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka. Siswa terlihat lebih termotivasi untuk menjawab soal dengan benar agar tetap dapat melanjutkan permainan. Keinginan untuk bertahan dalam permainan menciptakan suasana kompetitif yang positif, di mana siswa tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir mereka. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menekan, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi soal-soal matematika.

Siswa yang biasanya kurang tertarik atau cenderung kurang aktif dalam pelajaran matematika terlihat lebih bersemangat dan tidak ragu untuk mencoba menjawab soal-soal yang diajukan. Guru juga mencatat bahwa ada perubahan signifikan dalam sikap siswa terhadap mata pelajaran matematika. Sebelumnya, mereka lebih cenderung menghindari dari pelajaran matematika karena merasa kesulitan. Namun, melalui permainan ini, siswa merasa bahwa matematika bisa menjadi sesuatu yang menyenangkan dan menantang.

3. Peningkatan Pemahaman Konsep Numerasi

Permainan ini juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep numerasi dasar di kalangan siswa. Guru melaporkan adanya peningkatan yang jelas dalam kemampuan numerasi siswa, terutama dalam memahami konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Siswa yang sebelumnya kesulitan memahami konsep-konsep ini menunjukkan pemahaman yang lebih baik setelah mengikuti permainan.

Sebagai contoh, siswa fase A yang awalnya kesulitan dalam menjumlahkan angka-angka kecil mulai menunjukkan kemampuan untuk menjawab soal dengan benar tanpa bantuan. Di fase B, siswa yang semula mengalami kesulitan dalam pembagian mulai dapat menyelesaikan soal pembagian dengan cara yang lebih efisien. Siswa fase C, yang sudah lebih mahir, mampu menerapkan konsep numerasi yang lebih kompleks dengan percaya diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan “Ranking 1” tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa, tetapi juga pemahaman mereka terhadap konsep-konsep numerasi dasar yang diajarkan di kelas.

4. Dampak Positif terhadap Motivasi Belajar

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah dampak positif yang diberikan permainan ini terhadap motivasi belajar siswa. Dengan penerapan metode berbasis permainan, siswa merasa lebih tertantang untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan lebih fokus pada pencapaian tujuan permainan, yaitu menjawab soal dengan benar untuk tetap bertahan dalam permainan. Motivasi intrinsik yang berkembang di kalangan siswa berkontribusi besar terhadap peningkatan kemampuan numerasi mereka. Dalam konteks ini, permainan "Ranking 1" berhasil membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Peningkatan motivasi ini sangat terlihat pada siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan pelajaran matematika. Mereka menunjukkan peningkatan keinginan untuk belajar dan bersaing secara sehat dalam menjawab soal. Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa guru yang menyatakan bahwa mereka melihat perubahan positif dalam minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran matematika setelah penerapan permainan ini. Guru-guru juga menyatakan bahwa permainan ini memberi mereka cara baru untuk menyampaikan materi secara lebih interaktif dan menyenangkan.

5. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Septiana dan Afrizar (2023), yang menunjukkan bahwa implementasi game-based learning dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Dalam penelitian tersebut, penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai konsep matematika. Selain itu, Nababan et al. (2023) juga menemukan bahwa permainan berbasis numerasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. Kedua penelitian tersebut mendukung temuan dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterampilan numerasi tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Labuapi, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan "Ranking 1" berhasil meningkatkan kemampuan numerasi siswa secara signifikan. Permainan ini tidak hanya meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa untuk belajar matematika, tetapi juga memperbaiki pemahaman mereka terhadap konsep-konsep numerasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, dan perkalian. Dengan adanya elemen kompetitif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang pada gilirannya memperkuat keterampilan numerasi mereka. Selain itu, guru juga mencatat adanya perubahan positif dalam sikap siswa terhadap pelajaran matematika, yang sebelumnya mereka anggap sulit dan membosankan.

Lebih lanjut, penerapan permainan berbasis numerasi ini sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode game-based learning efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan di sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif seperti “Ranking 1” dapat dijadikan alternatif yang layak untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika, khususnya dalam mengembangkan kemampuan numerasi siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriana, M. A., & Sukarto, A. (2023). Analisis kemampuan numerasi dalam memecahkan masalah matematika di sekolah dasar. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1), 45-52.
- Ghaziya. (2023). Pembelajaran numerasi di SD: Mengasah kemampuan matematika dengan menyenangkan! *PerpusTeknik.com*.
- Nababan, G. A., Fitri, H., Sembiring, L. S., & Siregar, N. H. (2023). Pengaruh Permainan Berbasis Numerasi Pada Perkembangan Pembelajaran Matematika Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2).
- Nashirulhaq, N., Nurzaelani, M. M., & Raini, Y. (2022). Pentingnya kemampuan dasar literasi dan numerasi di jenjang pendidikan SMP. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 2(1), 118-122.
- Prihapsari, V. Y., Hadi, F. R., & Pradana, L. N. (2022). Kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 602-614.
- Septiana, L., & Afnizar, E. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Implementasi Game Based Learning Siswa Kelas V Di SDN 06 Rantau Bertuah. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6).
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- Wulandari, W., & Widiensyah, A. T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3).