



**PEMANFAATAN PERMAINAN LOMPAT ANGKA UNTUK MENGASAH
KETERAMPILAN NUMERASI MATEMATIKA DI SDK NUBUNTAWA
KOLOTOBO**

Mariana Marta Towe

Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka
diparhyana@gmail.com

Diterima: 1/5/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 16/5/2026

ABSTRAK

Rendahnya literasi numerasi di sekolah dasar, terlihat dari skor matematika PISA Indonesia sebesar 366, memerlukan pendekatan inovatif. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan permainan edukatif "lompat angka" untuk mengasah keterampilan numerasi matematika, khususnya konsep perkalian, di SDK Nubuntawa Kolotobo. Metode penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan sistematis meliputi persiapan observasi kebutuhan, pelaksanaan integratif, serta evaluasi hasil kegiatan. Temuan menunjukkan bahwa permainan ini secara signifikan mampu mengasah kecakapan numerasi siswa melalui representasi konkret angka-angka pada media kartu kardus bekas. Selain pemahaman konsep, aktivitas ini berhasil mendorong kolaborasi kelompok, meningkatkan motivasi intrinsik, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dan antusiasme yang tinggi dalam menyelesaikan soal-soal perkalian melalui gerak fisik yang menyenangkan. Kesimpulannya, permainan lompat angka merupakan strategi yang sangat efektif dan inovatif untuk mengatasi tantangan literasi numerasi di tingkat sekolah dasar. Strategi belajar sambil bermain ini tidak hanya mengoptimalkan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan disiplin. Implementasi metode ini secara luas berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan matematika yang lebih humanis dan bermakna bagi peserta didik, sehingga literasi numerasi dapat mendarah daging sebagai kebiasaan sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat guna mewujudkan profil generasi yang siap menghadapi dinamika global yang serba berbasis data berkesinambungan.

Kata Kunci: *Permainan Lompat Angka, Numerasi*

ABSTRACT

The low level of numeracy literacy in elementary schools, reflected in Indonesia's PISA mathematics score of 366, requires an innovative approach. This study focuses on the use of the educational game "jumping numbers" to hone mathematical numeracy skills, particularly the concept of multiplication, at SDK Nubuntawa Kolotobo. The research method was implemented through three systematic stages including preparation, needs observation, integrative implementation, and evaluation of activity results. The findings indicate that this game significantly honed students' numeracy skills through concrete representations of numbers on used cardboard cards. In addition to conceptual understanding, this activity successfully encouraged group collaboration, increased intrinsic motivation, and created an active and participatory learning atmosphere. Students showed increased self-confidence and high enthusiasm in solving multiplication problems through fun physical movements. In conclusion, the game "jumping numbers" is a highly effective and innovative strategy to address the challenges of numeracy literacy at the elementary school level. This learning-through-play



strategy not only optimizes cognitive aspects but also develops character values such as cooperation, honesty, and discipline. The widespread implementation of this method has the potential to improve the quality of mathematics education to be more humanistic and meaningful for students, so that numeracy literacy can become ingrained as a daily habit in social life in order to realize the profile of a generation that is ready to face global dynamics that are based on continuous data.

Keywords: *Number Jumping Game, Numeration*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses terencana yang memiliki tujuan mulia untuk mengoptimalkan segenap potensi individu secara menyeluruh, yang meliputi dimensi intelektual, emosional, sosial, hingga aspek moral yang fundamental. Melalui sistem pendidikan yang terstruktur, seorang individu tidak hanya sekadar menyerap tumpukan informasi faktual, melainkan juga menginternalisasi nilai-nilai kehidupan yang esensial dalam membentuk karakter serta kepribadian yang tangguh. Secara ideal, pendidikan berkualitas diharapkan mampu mencetak pribadi yang lebih bijaksana dan memiliki kesiapan mental yang mumpuni dalam menghadapi kompleksitas tantangan di masa depan yang serba tidak menentu. Hal ini selaras dengan filosofi bapak pendidikan nasional yang menekankan bahwa proses mendidik adalah upaya menuntun segala kekuatan kodrati yang dimiliki anak agar mereka dapat bertumbuh secara merdeka dan optimal. Lebih dari sekadar mekanisme transfer ilmu, pendidikan sejatinya adalah proses *humanity process* atau memanusiakan manusia di mana setiap individu dibimbing untuk memahami jati diri serta lingkungannya guna mencapai kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Oleh sebab itu, implementasi pendidikan harus berfokus pada pembentukan kesadaran moral, etika, serta kepedulian sosial yang nyata agar tercipta tatanan peradaban yang jauh lebih beradab, empati, dan bertanggung jawab terhadap keberlangsungan kehidupan bermasyarakat (Keliat & Alhudawi, 2025; Mutiani et al., 2022; Permana et al., 2025; Ruswandi et al., 2025; Winata, 2020).

Literasi numerasi kini muncul sebagai salah satu kecakapan hidup yang paling vital karena mencakup kemampuan individu untuk memahami, menganalisis, serta menginterpretasikan konsep angka dalam kehidupan sehari-hari secara akurat. Dengan penguasaan kemampuan ini, seseorang dapat mengolah berbagai data numerik secara lebih efektif guna mendukung proses pengambilan keputusan yang lebih rasional, logis, dan berbasis pada fakta empiris. Secara ideal, literasi numerasi tidak hanya terbatas pada kemampuan dasar dalam berhitung secara teknis, melainkan juga melibatkan keterampilan dalam mengomunikasikan ide, merumuskan solusi atas permasalahan yang kompleks, serta memberikan penalaran yang masuk akal. Penekanan dunia internasional melalui *Programme for International Student Assessment* saat ini sangat menitikberatkan pada bagaimana peserta didik mampu menginterpretasikan beragam persoalan matematika dalam berbagai konteks format yang berbeda-beda secara dinamis. Kemampuan berpikir kritis dan analitis yang dihasilkan dari literasi ini menjadi modal utama bagi individu untuk tetap kompetitif di era *digital* yang semakin didominasi oleh informasi berbasis data besar. Penguasaan numerasi yang mumpuni memungkinkan manusia untuk tidak hanya melihat angka sebagai simbol abstrak, tetapi sebagai alat navigasi cerdas dalam memahami pola-pola kehidupan yang terjadi di sekitar mereka secara sistematis (Muhazir et al., 2021; Sigalingging & Sitompul, 2024; Susriyanti et al., 2022; Tarigan & Fadillah, 2022).



Meskipun memiliki peran yang sangat strategis bagi kemajuan bangsa, realitas di lapangan menunjukkan bahwa budaya literasi di Indonesia masih menghadapi tantangan yang cukup memprihatinkan untuk dikaji lebih mendalam. Data internasional menunjukkan bahwa skor kemampuan membaca dan matematika siswa di Indonesia pada periode tahun 2022 masih tergolong rendah, yang mengindikasikan adanya permasalahan serius dalam sistem penguasaan konsep dasar di sekolah. Kesenjangan ini semakin diperparah dengan fakta bahwa budaya literasi belum mendarah daging dalam kebiasaan sehari-hari masyarakat luas, sehingga informasi berbasis angka sering kali diabaikan atau tidak diolah dengan optimal. Kurangnya kesadaran kolektif mengenai urgensi penguasaan data mengakibatkan masyarakat kurang siap dalam menghadapi persaingan global yang sangat menuntut ketajaman analitis. Terdapat perbedaan yang mencolok antara tuntutan dunia modern yang serba *digital* dengan realitas kebiasaan masyarakat yang belum terbiasa berpikir sistematis menggunakan perangkat numerik dalam menyelesaikan masalah. Kondisi ini menuntut adanya intervensi yang berkelanjutan dari berbagai pihak, baik pemerintah maupun lembaga pendidikan, untuk merumuskan strategi inovatif yang mampu membangkitkan gairah literasi secara masif agar generasi mendatang mampu bersaing secara adil di panggung internasional yang serba kompetitif (Dewi, 2024; Gufran & Mataya, 2020; Kamardana et al., 2021; Kasanova, 2021; Suarti et al., 2022).

Untuk menjembatani hambatan sosiopsikologis tersebut, pemanfaatan media permainan dalam proses belajar mengajar muncul sebagai solusi kreatif yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang sering dianggap sulit. Permainan adalah aktivitas yang dirancang secara artistik untuk memberikan hiburan sekaligus melatih keterampilan tertentu melalui aturan-aturan yang telah ditetapkan secara kolaboratif. Bagi peserta didik pada tingkat sekolah dasar, aktivitas bermain merupakan bagian integral dari kehidupan mereka yang tidak dapat dipisahkan dari proses tumbuh kembang secara alami. Saat terlibat dalam sebuah permainan, anak-anak tidak hanya merasakan kegembiraan secara emosional, tetapi juga secara tidak langsung terhisap ke dalam proses eksplorasi lingkungan yang sangat edukatif. Melalui interaksi yang menyenangkan, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, serta kemampuan menyusun strategi dalam sebuah tim tanpa merasa terbebani oleh instruksi yang kaku. Bermain memungkinkan konsep-konsep akademik yang tadinya bersifat abstrak dan membosankan berubah menjadi pengalaman belajar yang konkret, dinamis, serta mudah diinternalisasi oleh daya pikir anak. Pendekatan ini selaras dengan kebutuhan psikologis siswa yang menganggap bermain sebagai cara mereka memahami serta menjalani kehidupan harian dengan penuh semangat, rasa ingin tahu, dan kegembiraan kolektif (Hidayah & Bakhtiar, 2022; Rulyansah et al., 2022; Sunardi, 2023; Wahjusaputri et al., 2024; Wardhani & Nduru, 2023).

Penelitian ini menawarkan sebuah inovasi dalam bentuk penerapan permainan lompat angka sebagai media pembelajaran interaktif yang fokus pada penguasaan konsep operasi perkalian bagi siswa. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada modifikasi aktivitas fisik yang disinkronkan dengan pengasahan kemampuan numerasi secara simultan agar tercipta suasana belajar yang segar dan tidak monoton di dalam kelas. Permainan lompat angka memungkinkan siswa untuk belajar matematika melalui gerak motorik, yang secara psikologis mampu meningkatkan retensi ingatan terhadap pola-pola perkalian yang sedang dipelajari. Melalui langkah-langkah yang dinamis, hambatan mental siswa terhadap pelajaran matematika dapat dikurangi secara signifikan karena materi disajikan dalam format yang sangat menghibur serta menantang secara positif. Inovasi ini diharapkan mampu menjadi jawaban atas rendahnya skor literasi numerasi nasional dengan menghadirkan pengalaman belajar yang jauh lebih efektif, partisipatif, serta berpusat pada kebutuhan siswa. Dengan mengintegrasikan unsur



kompetisi yang sehat dan aktivitas fisik, penguasaan konsep angka tidak lagi menjadi momok yang menakutkan, melainkan sebuah pencapaian yang membanggakan bagi peserta didik. Model pembelajaran ini berupaya menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih adaptif dan menyenangkan guna mendukung terciptanya generasi masa depan yang memiliki ketajaman berpikir analitis serta kemandirian intelektual yang luar biasa.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui pendekatan partisipatif yang terbagi ke dalam tiga tahapan sistematis, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap evaluasi hasil. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Maret dua ribu dua puluh enam dengan melibatkan delapan siswa kelas tiga di SDK Nubuntawa Kolotobo sebagai khalayak sasaran utama. Pada fase persiapan, tim pelaksana melakukan observasi mendalam untuk mengidentifikasi hambatan sosiopsikologis siswa dalam memahami konsep dasar perkalian matematika di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, dirancang sebuah inovasi media pembelajaran berbasis gerak motorik yang dinamakan permainan lompat angka. Proses persiapan dilanjutkan dengan pembuatan media kartu angka yang memanfaatkan kardus bekas sebagai representasi nilai konkret yang ramah lingkungan dan ekonomis. Langkah awal ini sangat krusial untuk memastikan bahwa desain permainan selaras dengan kebutuhan kognitif anak usia sekolah dasar serta mampu menciptakan ekosistem belajar yang menantang sekaligus menghibur bagi peserta didik sebelum memasuki fase implementasi teknis di lapangan pengabdian.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum matematika secara aktif melalui pembentukan tiga kelompok belajar kecil. Setiap kelompok diberikan lotre berisi soal perkalian acak yang harus dipecahkan secara kolektif sebelum menuju ke arena lompatan yang telah disiapkan. Mekanisme permainan mengharuskan siswa melompat ke kartu angka yang merupakan jawaban benar dari persoalan numerasi tersebut dengan mengandalkan kecepatan dan ketepatan koordinasi fisik. Setelah seluruh simulasi selesai, kegiatan memasuki tahap evaluasi di mana pendamping bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Evaluasi ini mencakup pembahasan ulang konsep perkalian secara mendalam serta pengumpulan umpan balik mengenai perasaan dan motivasi siswa selama mengikuti aktivitas gerak tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan soal numerasi matematika melalui suasana yang humanis. Penutupan program dilakukan dengan memberikan apresiasi kepada kelompok terbaik untuk memperkuat semangat kompetitif yang sehat dan memastikan bahwa pemahaman konsep numerasi telah terinternalisasi dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Permainan lompat angka terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mengasah keterampilan numerasi siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa permainan lompat angka memberikan dampak positif dalam berbagai aspek pembelajaran. Permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, semangat kompetitif yang sehat, serta keterampilan sosial melalui kerja kelompok.

Permainan lompat angka adalah gabungan dari gerakan lompat dengan media kartu angka. Permainan lompat angka membantu siswa memahami konsep perkalian secara interaktif dan menyenangkan. Pada tahap persiapan, pendamping bersama siswa membuat kartu angka dari kardus bekas. Selanjutnya siswa diminta untuk menyiapkan arena belajar dengan meletakkan kartu angka secara acak di lantai.



Gambar 1 dan 2. Pembuatan Kartu Angka



Gambar 3. Persiapan Arena Belajar

Pada tahap pelaksanaan, pendamping menjelaskan aturan dan mekanisme permainan. Setiap kelompok wajib menyelesaikan 5 butir soal. Poin diberikan berdasarkan ketepatan jawaban dan waktu lompatan. Kelompok yang telah menyelesaikan soal perkalian boleh langsung menuju arena lompatan dan melompat pada kartu angka yang menjadi jawaban dari soal yang diperoleh. Poin akan diperoleh jika menjawab semua soal dengan benar dan dalam waktu singkat maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya. Selanjutnya pendamping membagi siswa kedalam 3 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 2 sampai 3 orang. Siswa perwakilan dari setiap kelompok mengambil lotre yang berisi soal-soal perkalian secara acak. Siswa diminta untuk menyelesaikan soal tersebut dalam kelompoknya.



Gambar 4. Siswa Berdiskusi Kelompok

Pemain yang melakukan lompatan angka merupakan semua siswa pada masing-masing kelompok tersebut. Mereka akan memainkan perannya sesuai giliran pada lotre yang mereka peroleh. Misalnya kelompok (1) mendapat nomor undian pertama maka semua anggota kelompok berhak untuk melakukan permainan tersebut dan memecahkan soal yang sudah mereka peroleh. Setelah itu baru di lanjutkan pada kelompok kedua. Kegiatan ini berlanjut sampai pada kelompok terakhir dan semua siswa berkesempatan untuk aktif dan terlibat. Setelah permainan berakhir, tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi. Pendamping bersama siswa melakukan pembahasan ulang terhadap soal-soal perkalian yang telah diselesaikan sebelumnya untuk memperkuat pemahaman konsep perkalian secara mendalam.



Gambar 5. Kegiatan evaluasi pasca permainan *Lompat Angka*

Pendamping juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesan-kesan selama mengikuti kegiatan. Siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar perkalian. Hal ini juga terbukti bahwa selama pembelajaran berlangsung, suasana kelas tampak hidup dan penuh semangat. Permainan *Lompat Angka* berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan.

Pembahasan

Penerapan metode permainan lompat angka terbukti memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan keterampilan numerasi siswa sekolah dasar melalui pendekatan yang aktif dan menyenangkan. Permainan ini menggabungkan aktivitas fisik berupa gerakan melompat dengan manipulasi kartu angka yang dibuat dari kardus bekas sebagai media belajar yang



ekonomis dan ramah lingkungan. Proses persiapan yang melibatkan siswa dalam pembuatan kartu angka membantu membangun kedekatan awal terhadap materi yang akan dipelajari di dalam kelas. Penempatan kartu secara acak di lantai memaksa siswa untuk melakukan navigasi visual dan spasial guna menemukan jawaban yang tepat. Melalui metode ini, pembelajaran matematika yang biasanya bersifat abstrak dapat ditransformasikan menjadi pengalaman konkret yang melibatkan seluruh indra peserta didik secara bersamaan. Integrasi antara gerakan motorik dan proses kognitif terbukti mampu mengurangi kejenuhan serta meningkatkan *engagement* siswa selama sesi instruksional berlangsung. Secara filosofis, pendekatan ini mengedepankan konsep *active learning* di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi menjadi pelaku utama dalam pencarian solusi numerik. Persiapan arena belajar yang interaktif ini menjadi pondasi penting bagi kelancaran tahap kompetisi selanjutnya (Hidayah et al., 2023; Ng & Karjanto, 2023; Prayitno et al., 2023; Putri et al., 2023; Rachman & Nuriadin, 2022).

Mekanisme inti dari permainan ini melibatkan pembagian siswa ke dalam 3 kelompok kecil yang masing-masing beranggotakan 2 sampai 3 orang untuk menjamin efektivitas kolaborasi. Setiap kelompok diberikan tanggung jawab untuk menyelesaikan 5 butir soal perkalian secara tepat sebelum diizinkan menuju arena lompatan fisik. Penilaian atau pemberian poin dilakukan berdasarkan dua kriteria utama yaitu ketepatan dalam menjawab soal serta kecepatan waktu saat melakukan lompatan pada kartu angka yang benar. Struktur permainan semacam ini secara alami menumbuhkan *competitive spirit* yang sehat di antara para peserta didik tanpa mengabaikan substansi akademis. Penggunaan sistem undian atau lotre untuk mendistribusikan soal secara acak memastikan adanya rasa keadilan serta menjaga tingkat kewaspadaan siswa tetap tinggi. Tekanan waktu yang diberikan berfungsi sebagai elemen *gamification* yang memicu adrenalin sekaligus melatih kecepatan berpikir kritis siswa di bawah pengawasan pendamping. Kerja sama tim menjadi sangat krusial karena setiap anggota harus mencapai kesepakatan mengenai jawaban yang benar sebelum perwakilan kelompok mengeksekusi gerakan melompat di arena. Hal ini memperlihatkan bahwa numerasi dapat diajarkan melalui interaksi sosial yang dinamis dan sangat terorganisir (Cholifah & Cahyaningsih, 2023; Nurwijaya & Purba, 2023; Putri et al., 2022; Skott et al., 2025; Sterup & Hjelmberg, 2025).

Keterlibatan total seluruh siswa merupakan salah satu pencapaian utama dalam riset ini di mana tidak ada peserta yang hanya menjadi penonton pasif. Setiap anggota dari 3 kelompok yang telah dibentuk memiliki kesempatan serta hak yang sama untuk memainkan peran mereka sesuai dengan urutan lotre yang diperoleh. Ketika kelompok 1 mendapatkan giliran pertama, seluruh anggotanya bergerak aktif untuk memecahkan soal dan melakukan lompatan di atas kartu angka di lantai. Pola ini terus berlanjut secara bergantian hingga kelompok terakhir menyelesaikan tugas mereka dengan semangat yang tetap terjaga. Partisipasi penuh ini sangat penting dalam membangun *self confidence* siswa terutama bagi mereka yang biasanya kurang aktif dalam metode pembelajaran konvensional di kelas. Selain aspek kognitif, perkembangan *social skills* juga terlihat sangat menonjol melalui cara siswa mendukung rekan setimnya saat menghadapi kesulitan. Nilai kolegialitas dan tanggung jawab kelompok menjadi pelajaran tambahan yang berharga di samping penguasaan materi perkalian itu sendiri. Setiap siswa merasa memiliki kontribusi nyata terhadap perolehan poin timnya yang secara langsung meningkatkan motivasi internal mereka untuk memberikan performa terbaik dalam setiap sesi permainan (Darmawati, 2021; Jaya, 2022; Maryanti et al., 2021; Putri et al., 2020; Utami et al., 2023).





Setelah fase permainan yang energetik berakhir, tahap evaluasi menjadi momen krusial untuk memperkuat pemahaman konsep perkalian secara lebih mendalam dan reflektif. Pendamping bersama siswa melakukan pembahasan ulang terhadap 5 butir soal yang telah dikerjakan guna memastikan logika matematika di balik jawaban tersebut sudah dipahami dengan benar. Proses transisi dari *kinesthetic learning* menuju diskusi reflektif ini berfungsi untuk mengunci memori jangka panjang siswa terhadap materi yang baru saja dipraktikkan. Pembahasan ulang memungkinkan dilakukannya koreksi terhadap kesalahan pemahaman atau kekeliruan yang mungkin terjadi akibat terburu-buru saat kompetisi berlangsung di arena. Tahap ini juga melatih keterampilan *mathematical communication* siswa saat mereka diminta menjelaskan alasan di balik pemilihan angka tertentu sebagai jawaban soal. Evaluasi pasca permainan membuktikan bahwa kegiatan ini bukan sekadar hiburan fisik melainkan strategi instruksional yang memiliki tujuan akademis yang jelas dan terukur. Umpan balik yang diberikan secara langsung oleh pendamping membantu siswa melihat kemajuan individu maupun kelompok mereka. Suasana dialogis yang tercipta pada tahap ini sangat mendukung terciptanya ekosistem belajar yang suportif bagi pertumbuhan intelektual seluruh peserta didik di sekolah (Aryanti, 2024; Budi et al., 2021; Mubarok et al., 2022; Pasandaran et al., 2023).

Secara keseluruhan, penggunaan permainan lompat angka memberikan implikasi positif terhadap atmosfer kelas yang menjadi lebih hidup dan penuh semangat belajar. Kesan yang disampaikan oleh para siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi serta adanya dorongan motivasi yang lebih besar untuk mempelajari materi perkalian yang dianggap sulit. Model *student centered* ini berhasil menciptakan lingkungan yang inklusif bagi 3 kelompok yang terlibat dalam penelitian ini. Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan seperti jumlah butir soal yang terbatas pada 5 item serta fokus materi yang masih spesifik pada operasi perkalian sederhana. Penelitian di masa depan dapat mengembangkan metode ini dengan menambah jumlah soal hingga 10 atau lebih serta mencakup operasi aritmatika lain guna menguji *scalability* sistem permainan. Selain itu, pengelolaan waktu harus dilakukan secara cermat agar tidak mengganggu jadwal kurikulum lainnya yang juga penting bagi siswa. Meskipun memiliki batasan tersebut, keberhasilan metode ini dalam menyeimbangkan kesehatan fisik dan ketajaman numerasi menjadi *benchmark* yang relevan bagi inovasi pendidikan dasar. Penekanan pada pengalaman belajar yang menyenangkan tetap menjadi kunci utama dalam mencapai target kompetensi dasar bagi anak-anak di masa emas mereka.

KESIMPULAN

Permainan lompat angka selain mengasah kemampuan numerasi, permainan ini juga mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri siswa. Dalam pelaksanaannya, muncul sikap kerja sama, tanggung jawab terhadap tugas kelompok, kejujuran dalam menjawab soal, disiplin mengikuti aturan permainan, serta kreativitas dan inisiatif dalam menyusun strategi melompat. Bahkan siswa yang awalnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam berpartisipasi. Kegiatan diskusi kelompok yang menyertai permainan juga berkontribusi besar dalam membentuk pola pikir kolaboratif. Siswa tidak mengerjakan soal secara individual, tetapi juga saling berbagi pemahaman dan mendiskusikan solusi terbaik bersama rekan kelompoknya. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa permainan lompat angka memberikan dampak positif dalam berbagai aspek pembelajaran. Permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, semangat kompetitif yang sehat, serta keterampilan sosial melalui kerja kelompok.



Permainan lompat Angka memberikan kontribusi pada (1) Kegiatan konkret: siswa melompat ke angka-angka sebagai representasi hasil perkalian, sehingga proses berhitung menjadi lebih nyata; (2) Kolaborasi kelompok: siswa berdiskusi menentukan jawaban dan strategi permainan, meningkatkan komunikasi dan kerja sama; (3) Motivasi belajar: unsur permainan dan pemberian hadiah menciptakan antusiasme yang tinggi dalam belajar matematika; (4) Pembelajaran aktif dan partisipatif: seluruh siswa terlibat secara langsung, mendorong keterlibatan penuh dan interaksi yang bermakna. Permainan lompat angka terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mengasah keterampilan numerasi siswa sekolah dasar. Inovasi seperti ini sangat potensial untuk diterapkan lebih luas sebagai bagian dari strategi pembelajaran matematika di tingkat dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, D. (2024). Dampak penerapan kurikulum merdeka terhadap etnografi kokurikuler siswa di SMPN 4 Jember. *Satya Widya*, 40(1), 19–31. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i1.p19-31>
- Budi, B. S., Susiswo, S., & Subanji, S. (2021). Analisis aktivitas diskusi kelompok dalam memberikan umpan balik (feed back) pada pembelajaran program linier. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(4), 750. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i4.680>
- Cholifah, T. N., & Cahyaningsih, A. (2023). Application of the STAD model assisted by media share board to improve the numerical literacy of grade II students at SD Negeri 3 Jambangan Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 7(2), 181–191. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v7i2.8902>
- Darmawati, D. (2021). Peningkatan tanggung jawab dalam kelompok belajar menggunakan pendekatan kuis tim. *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(2), 730–738. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i2.1468>
- Dewi, A. C. (2024). Rancangan strategis pemantapan literasi membaca di sekolah di era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 47–53. <https://doi.org/10.62388/jpdp.v4i2.469>
- Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan e-modul berbasis smartphone sebagai media literasi masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i2.1060>
- Hidayah, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar muatan matematika menggunakan model learning pada siswa kelas V SDN Sungai Lutut 7. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 138. <https://doi.org/10.24114/js.v8i1.52866>
- Hidayah, R., & Bakhtiar, A. M. (2022). Pengaruh penggunaan metode fun learning untuk menumbuhkan semangat siswa kelas III. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 174–178. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.63657>
- Jaya, M. P. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SMKN 1 Praya Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 198. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i1.4558>
- Kamardana, G., Lasmawan, I. W., & Suarni, N. K. (2021). Efektivitas gerakan literasi sekolah terhadap minat baca dan hasil belajar di kelas V sekolah dasar gugus II Tejakula tahun pelajaran 2019/2020. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 115–125. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.264



- Kasanova, R. (2021). Pengembangan literasi untuk meningkatkan minat baca siswa di SDN Gladak Anyar IV. *Journal on Education*, 3(4), 320–328. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i4.384>
- Keliat, R. B., & Alhudawi, U. (2025). Penerapan nilai-nilai etika dalam filsafat pendidikan untuk membangun karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewarganegaraan Indonesia*, 2(1), 69–80. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i1.156>
- Maryanti, E., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mubarok, M. N., Hakam, K. A., Kosasih, A., Somad, M. A., Muqit, A. A., & Alwi, W. (2022). Penguatan pendidikan karakter: Tinjauan desain internalisasi nilai melalui manajemen kontrol karakter di sekolah. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1). <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.4186>
- Muhazir, A., Hidayati, K., & Retnawati, H. (2021). Literasi matematis dan self-efficacy siswa ditinjau dari perbedaan kebijakan sistem zonasi. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 227–245. <https://doi.org/10.21831/pg.v15i2.36255>
- Mutiani, M., Jumriani, J., Putro, H. P. N., Abbas, E. W., & Rusmaniah, R. (2022). Kajian empirik pendidikan dalam latar peristiwa masyarakat tradisional, modern, dan era globalisasi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2275–2282. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2478>
- Ng, P. K., & Karjanto, N. (2023). *Enhancing academic performance: The impact of active learning in mathematical economics*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2311.12837>
- Nurwijaya, S., & Purba, P. B. (2023). Pengaruh model pembelajaran peer led team learning (PLTL) berbantuan soal HOTS dalam meningkatkan literasi numerasi matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Dobo. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 168–177. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v8i2.3101>
- Pasandaran, R. F., Agung, S., & Syahrir, S. (2023). Adaptive instructional that supports mathematical understanding. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 185–196. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2171>
- Permana, D., Rahman, A., Wildan, D., Harsing, & Hasanah, A. (2025). Landasan teori pendidikan karakter dalam perspektif teori perkembangan moral, kognitif, dan sosial. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 7(2), 215–223. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v7i2.355>
- Prayitno, B. A., Widoretno, S., Sugiharto, B., Prabowo, C. A., & Dwiastuti, S. (2023). Transformasi metode pembelajaran melalui pendampingan active learning bagi guru MTsN 3 Magetan. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 206–215. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i2.23911>
- Putri, D. I., Saragih, S., & Siregar, S. N. (2023). Analisis E-LKPD berbantuan Liveworksheets berbasis PBL materi barisan dan deret untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 6(2), 173. <https://doi.org/10.24014/juring.v6i2.20948>
- Putri, L. D., Deswalantri, D., & Fitri, H. (2020). Pengaruh strategi belajar aktif tipe learning tournament terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII putra SMP Nurul



- Ikhlas Padang Panjang tahun pelajaran 2019/2020. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.24014/juring.v3i1.9046>
- Putri, M. A. K., Pambudi, D. S., & Kurniati, D. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis lesson study for learning community bernilai budaya using untuk meningkatkan numerasi. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2567. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6164>
- Rachman, A. B. R., & Nuriadin, I. (2022). Peningkatan kemampuan numerasi peserta didik dengan model problem based learning dan pendekatan TPACK. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 2(2), 81–93. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v2i2.522>
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Pratiwi, E. Y. R., & Rihlah, J. (2022). Peningkatan minat dan kebugaran siswa sekolah dasar melalui olah raga tradisional. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 449–454. <https://doi.org/10.47679/ib.2022239>
- Ruswandi, I., Hilman, A., Basuki, Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2025). Kontribusi pendidikan moral dalam pembangunan karakter bangsa. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 286–299. <https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v5i2.784>
- Sigalingging, F. H., & Sitompul, H. (2024). Peran guru Kristen sebagai penuntun untuk meningkatkan numerasi siswa. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 6(2), 146. <https://doi.org/10.19166/dil.v6i2.7910>
- Skott, C. K., Blomhøj, M., Eckert, A., Elicer, R., Herheim, R., Kristinsdóttir, B., Larsen, D. M., Nortvedt, G. A., Nyström, P., Sigurjónsson, J. Ö., & Tamborg, A. L. (2025). *Interplay between research and teaching practice in mathematics education: Proceedings of NORMA24*. Technical University of Denmark.
- Sterup, N., & Hjelmberg, M. D. (2025). Lower secondary mathematics teachers' understanding of quality in inquiry-based mathematics. *Research Portal Denmark*, 345–352.
- Suarti, S., Irwan, I., Agus, J., Acoci, A., Faslia, F., Sumantri, S., Edi, N. N., & Putriyani, P. (2022). Penguatan gerakan basic literacy di sekolah dasar wilayah pesisir pantai. *Jurnal Abdidas*, 3(6), 1046–1054. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i6.723>
- Sunardi, S. (2023). Efektivitas model bermain peran terhadap keterampilan bercerita siswa sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 87–107. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p87-107>
- Susriyanti, S., Yeni, F., & Yulasmi, Y. (2022). Implementasi dan aplikasi literasi numerasi di SDN 20 Labuhan Tarok, Bungus Teluk Kabung, Padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 1(3), 1–6. <https://doi.org/10.54099/jpma.v1i3.141>
- Tarigan, M., & Fadillah, F. (2022). Properti psikometrik Intelligenz Struktur Test subtes kemampuan numerik (Rechenaufgaben dan Zahlen Reihen). *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 13(2), 155–170. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v13i2.31839>
- Utami, C. T., Fernando, K. G. A., & Mardati, A. (2023). Efektivitas teams games tournament dengan power point interaktif terhadap hasil belajar matematika kelas V SD. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 2872. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7297>
- Wahjusaputri, S., Ernawati, E., Wahyuni, Y. D., & Wahyuni, I. (2024). Penerapan pendekatan play-based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 112–121. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.489>



- Wardhani, M. K., & Nduru, M. (2023). Method of learning through play to facilitate the activeness of kindergarten students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 250–262. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i2.19185>
- Winata, K. A. (2020). Implementasi pendidikan multikultural di era revolusi 4.0. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(2), 118–129. <https://doi.org/10.21154/sajjem.v1i2.9>