JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 6, No. 4, 2026
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2026 The Author(s)

Pendampingan Numerasi Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar

Icha Olivia Agatha[1], M. Erwin Dwi Listyanto[2]
[1,2] Universitas Muhadi Setiabudi, Brebes, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Icha Olivia Agatha
ichaolivia29@gmail.com

Abstrak:

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang perlu dikuasai siswa sekolah dasar sebagai fondasi dalam memahami konsep matematika dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi di Desa Mundu Pesisir, Kecamatan Mundu, Kabupaten Cirebon, kemampuan berhitung dasar dan minat belajar siswa kelas rendah masih perlu ditingkatkan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa melalui pendampingan numerasi berbasis gamifikasi yang dikemas dalam aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif. Metode pengabdian yang digunakan adalah pendampingan belajar melalui empat tahapan, yaitu sosialisasi dan pelaksanaan *pretest* disertai permainan Jawab Cepat, penyampaian materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan Flashcard Numerasi dan Buku Aktivitas Numerasi Adventure, permainan Ambil Kartu lalu Jawab, serta permainan Labirin Angka yang diakhiri dengan *posttest* dan pemberian penghargaan. Kegiatan melibatkan 20 siswa kelas III sekolah dasar yang ditentukan berdasarkan hasil pendataan di Desa Mundu Pesisir. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan numerasi meningkat dari 62,5 pada *pretest* menjadi 85 pada *posttest* atau mengalami peningkatan sebesar 22,5 poin (36%). Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 45% menjadi 95%, sehingga melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain meningkatkan kemampuan berhitung, kegiatan ini menghasilkan media pembelajaran berupa Flashcard Numerasi dan Buku Aktivitas Numerasi Adventure yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh guru dan masyarakat. Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi pendekatan gamifikasi dengan berbagai media pembelajaran dalam satu paket pendampingan mampu meningkatkan kemampuan numerasi, keterlibatan peserta, serta menyediakan media pembelajaran yang berkelanjutan bagi masyarakat.

Kata Kunci: *gamifikasi, numerasi, kemampuan berhitung, flashcard, sekolah dasar*

Pendahuluan

Kemampuan numerasi merupakan kemampuan individu dalam memahami, menginterpretasikan, dan menerapkan konsep-konsep matematika pada berbagai situasi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. (Septiana, 2023). Penguasaan kemampuan numerasi sejak jenjang sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, memiliki peran penting sebagai fondasi dalam pembelajaran matematika pada tingkat selanjutnya. Seiring berkembangnya tuntutan kompetensi abad ke-21, numerasi menjadi salah satu keterampilan esensial yang mendukung kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu, rendahnya tingkat literasi numerasi yang masih terjadi di berbagai negara menjadi perhatian karena dapat memengaruhi kesiapan peserta didik

Copyright © 2026 The Author(s)

dalam menghadapi tantangan global serta menurunkan daya saing sumber daya manusia. (Tanjung dkk., 2026).

Pada jenjang sekolah dasar kelas rendah, peserta didik mulai membangun pemahaman mengenai konsep bilangan, operasi hitung dasar, serta penerapan pengetahuan matematika dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Penguasaan kemampuan penjumlahan dan pengurangan menjadi dasar yang penting sebelum peserta didik mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya (Rahmi, Saputra, Desriati, & Fatmawati, 2020). Apabila kemampuan berhitung dasar tidak berkembang secara optimal sejak dini, peserta didik berisiko mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penguatan kemampuan numerasi sejak kelas rendah perlu menjadi perhatian utama untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Secara teoritis, peserta didik kelas rendah sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase perkembangan kognitif ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui objek nyata, media visual, maupun pengalaman belajar yang melibatkan interaksi secara langsung (Babullah, 2022). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret yang dipadukan dengan aktivitas bermain merupakan strategi yang tepat untuk membantu peserta didik memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih bermakna. Pada tahap ini, penyampaian materi yang bersifat abstrak tanpa dukungan media pembelajaran cenderung menyulitkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, pemanfaatan media visual, seperti flashcard, yang dikombinasikan dengan permainan edukatif dapat memfasilitasi peserta didik dalam menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman belajar yang nyata sehingga materi lebih mudah dipahami, diingat, dan diterapkan. Selain mendukung penguasaan konsep, pembelajaran yang dirancang secara interaktif juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, membangun rasa percaya diri, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan pendataan yang dilakukan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata di Desa Mundu Pesisir, Kecamatan Mundu, Kabupaten Cirebon, ditemukan bahwa kemampuan berhitung dasar siswa kelas rendah sekolah dasar masih memerlukan penguatan. Selain itu, minat belajar peserta didik juga tergolong rendah karena sebagian besar anak lebih memilih menggunakan gawai untuk bermain daripada mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil Asesmen Nasional yang menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa sekolah dasar di berbagai wilayah Indonesia masih berada di bawah tingkat kompetensi minimum yang diharapkan. (Nazillah & Fajar, 2023).

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, dilaksanakan program kerja Pendampingan Numerasi Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar sebagai salah satu program kerja individu Kuliah Kerja Nyata di Desa Mundu Pesisir. Program ini dirancang dalam bentuk kegiatan pendampingan belajar yang mengintegrasikan pembelajaran numerasi dengan pendekatan gamifikasi sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah. Gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik (Claritas & Ambarwati, 2024). Implementasi program dilakukan melalui berbagai aktivitas edukatif berbasis permainan, seperti permainan tebak angka menggunakan

flashcard, latihan berhitung melalui Buku Aktivitas Numerasi, serta kuis interaktif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pendampingan.

Pendekatan gamifikasi dipilih karena berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penggunaan unsur permainan, seperti kartu, kuis, dan tantangan kelompok, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik (Ariyanto, Nurcahyandi, & Diva, 2023; Mattawang & Syarif, 2023). Selain itu, pemanfaatan media konkret yang dipadukan dengan aktivitas bermain, seperti kartu bergambar, terbukti efektif dalam membantu siswa kelas rendah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara bertahap (Barus, Ikhsan, Dewi, & Mujib, 2023). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa pembelajaran numerasi yang dikemas melalui aktivitas bermain tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri, motivasi belajar, serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Sari & Parrohah, 2024).

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penerapan gamifikasi maupun penggunaan media flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pemanfaatan satu jenis media pembelajaran atau satu bentuk permainan. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, kegiatan pengabdian ini mengombinasikan beberapa media dan aktivitas pembelajaran dalam satu rangkaian pendampingan yang terstruktur, meliputi Flashcard Numerasi, Buku Aktivitas Numerasi Adventure, permainan Jawab Cepat, Ambil Kartu lalu Jawab, serta Labirin Angka. Integrasi berbagai media dan aktivitas tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu mereka memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara bertahap.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas rendah sekolah dasar melalui penerapan pembelajaran numerasi berbasis gamifikasi. Selain berfokus pada peningkatan kemampuan numerasi, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran matematika. Di samping itu, program ini menghasilkan media pembelajaran berupa Flashcard Numerasi dan Buku Aktivitas Numerasi yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh guru maupun masyarakat di Desa Mundu Pesisir sebagai pendukung kegiatan belajar setelah pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata berakhir.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pendampingan numerasi berbasis gamifikasi dilaksanakan di Pojok Baca yang berlokasi di Posko Kuliah Kerja Nyata (KKN) mahasiswa, Desa Mundu Pesisir, Kecamatan Mundu, Kabupaten Cirebon. Lokasi tersebut dipilih karena menyediakan lingkungan belajar yang nyaman, mudah dijangkau oleh anak-anak, serta mendukung pelaksanaan kegiatan pendampingan secara berkelompok. Kegiatan berlangsung dalam empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 2 Juli, 9 Juli, 15 Juli, dan 18 Juli 2025. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas III sekolah dasar yang berdomisili di Desa Mundu Pesisir, dengan target awal sebanyak 15 peserta. Penentuan peserta diawali melalui kegiatan sosialisasi dan pendataan yang dilakukan bekerja sama dengan perangkat desa serta orang tua. Berdasarkan hasil pendataan, teridentifikasi sebanyak 20 anak yang masih memerlukan pendampingan dalam kemampuan numerasi, sehingga seluruh anak tersebut dilibatkan sebagai peserta dalam kegiatan pengabdian.

Copyright © 2026 The Author(s)

Metode pengabdian yang diterapkan dalam kegiatan ini berupa pendampingan belajar yang dikemas melalui berbagai permainan edukatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam empat tahapan. Pertemuan pertama diawali dengan sosialisasi program, pendataan peserta, pelaksanaan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan numerasi dasar, serta permainan Jawab Cepat sebagai kegiatan awal untuk membangun suasana belajar yang interaktif. Pertemuan kedua difokuskan pada penyampaian materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media Flashcard Numerasi dan Buku Aktivitas Numerasi sebagai sarana latihan bertahap. Pada pertemuan ketiga, peserta mengikuti permainan Ambil Kartu lalu Jawab, yaitu kegiatan berhitung menggunakan *flashcard* yang dilakukan secara bergiliran sehingga setiap peserta memperoleh kesempatan untuk menjawab soal. Selanjutnya, pertemuan keempat diisi dengan permainan Labirin Angka yang memuat soal penjumlahan dan pengurangan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur peningkatan kemampuan numerasi peserta serta pemberian penghargaan kepada peserta yang aktif dan menunjukkan peningkatan kemampuan terbaik selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, di mana mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan pendampingan kepada peserta selama proses pembelajaran. Penerapan pendekatan gamifikasi bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui integrasi unsur-unsur permainan, tantangan, serta pemberian umpan balik secara langsung. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *scaffolding* yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978, sebagaimana dikutip dalam Furoivisha & Muhimmah, 2026), yaitu proses pemberian bantuan secara bertahap kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhannya hingga mampu mencapai kemandirian dalam belajar.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian melibatkan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai tim pengabdi yang bertugas merancang perangkat pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, memfasilitasi kegiatan pendampingan, melaksanakan evaluasi kemampuan peserta, serta mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan. Keberhasilan pelaksanaan program turut didukung oleh keterlibatan perangkat desa dan orang tua yang berperan dalam pelaksanaan sosialisasi, pendataan peserta, serta mendorong kehadiran dan partisipasi aktif anak selama kegiatan berlangsung (Putri & Suryadi, 2024). Kolaborasi antarpihak tersebut menjadi salah satu faktor pendukung dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pelaksanaan program pengabdian.

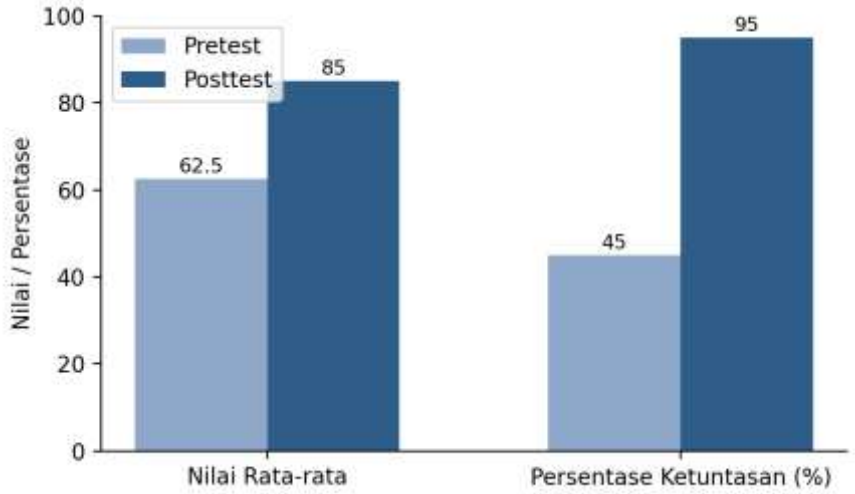
Keberhasilan pelaksanaan program ditentukan berdasarkan ketercapaian beberapa indikator, meliputi peningkatan nilai rata-rata *posttest* minimal 20% dibandingkan hasil *pretest*, peningkatan jumlah peserta yang mencapai kriteria ketuntasan (≥70), serta tingginya tingkat partisipasi peserta dalam setiap aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi. Di samping itu, keterlaksanaan seluruh tahapan kegiatan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan juga menjadi salah satu indikator keberhasilan program. Evaluasi dilakukan melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan numerasi peserta. Hasil evaluasi tersebut kemudian diperkuat melalui observasi langsung terhadap antusiasme, partisipasi, dan keaktifan peserta selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pendampingan numerasi berbasis gamifikasi melibatkan 20 siswa kelas III sekolah dasar di Desa Mundu Pesisir. Jumlah peserta tersebut melampaui target awal sebanyak 15 siswa berdasarkan hasil pendataan yang mengidentifikasi lebih banyak anak memerlukan penguatan kemampuan numerasi. Kegiatan dilaksanakan dalam empat kali pertemuan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan dan seluruh rangkaian kegiatan dapat diselesaikan secara optimal. Selama pelaksanaan program, peserta menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme yang tinggi, baik pada sesi penyampaian materi maupun pada aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Keberhasilan pelaksanaan program selanjutnya dianalisis melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, serta diperkuat dengan hasil observasi terhadap keaktifan peserta selama mengikuti seluruh tahapan pendampingan.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Numerasi Peserta

Indikator	Pretest	Posttest
Jumlah peserta	20	20
Nilai rata-rata	62,5	85
Siswa tuntas (≥ 70)	9 anak	19 anak
Persentase ketuntasan	45%	95%



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Hasil analisis yang disajikan pada Tabel 1 dan Gambar 1 memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan numerasi peserta setelah mengikuti program pendampingan. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 62,5 pada *pretest* menjadi 85 pada *posttest*, atau mengalami kenaikan sebesar 22,5 poin yang setara dengan peningkatan relatif sebesar 36%. Sejalan dengan hal tersebut, persentase ketuntasan belajar (KKM ≥70) juga mengalami peningkatan, yaitu dari 45% (9 dari 20 peserta) pada *pretest* menjadi 95% (19 dari 20 peserta) pada *posttest*. Pencapaian tersebut melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu peningkatan nilai rata-rata minimal 20%, sehingga dapat disimpulkan bahwa program pendampingan numerasi berbasis gamifikasi berhasil

Copyright © 2026 The Author(s)

meningkatkan kemampuan berhitung dasar peserta (Hana, Salsabila, Ghifary, & Mu'thi, 2024).

Di samping peningkatan kemampuan numerasi, kegiatan pengabdian ini juga menghasilkan luaran berupa Buku Aktivitas Numerasi dan Flashcard Numerasi berbasis gamifikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berkelanjutan oleh guru maupun peserta didik di Desa Mundu Pesisir.

Hasil pelaksanaan program menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan berhitung peserta, tetapi juga berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan dan antusiasme mereka selama mengikuti kegiatan. Berdasarkan hasil observasi, peserta menunjukkan peningkatan partisipasi dalam menjawab soal, berdiskusi, serta mengikuti berbagai aktivitas permainan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perpaduan media pembelajaran konkret, permainan edukatif, dan pendampingan secara bertahap mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan program.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan numerasi yang tercermin dari hasil *pretest* dan *posttest* mengindikasikan bahwa implementasi pendampingan numerasi berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta. (Kalogiannakis, Papadakis, & Zourmpakis, 2021). Penerapan berbagai aktivitas berbasis permainan selama proses pendampingan berhasil meningkatkan keterlibatan peserta sehingga pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu mengurangi kejenuhan dalam belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratama & Mulba (2026) serta Fadilla & Nurfadhilah (2022) yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika efektif meningkatkan hasil belajar karena mengintegrasikan elemen permainan, tantangan, dan umpan balik secara langsung yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Flashcard Numerasi dan Buku Aktivitas Numerasi berkontribusi dalam membantu peserta memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara bertahap. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar kelas rendah berada pada tahap operasional konkret, sehingga pemahaman terhadap konsep matematika akan lebih optimal apabila didukung oleh media konkret serta aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung. (Marinda Leny, 2020). Berdasarkan karakteristik tersebut, penggunaan Flashcard Numerasi sebagai media visual untuk mengenalkan konsep serta Buku Aktivitas Numerasi Adventure sebagai sarana latihan bertahap menjadi strategi yang sesuai untuk membantu peserta membangun pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih bermakna. (Fauziah, Amri, & Putra, 2025)

Proses pendampingan selama kegiatan dilaksanakan melalui pemberian bantuan belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta dalam menyelesaikan setiap aktivitas numerasi. Seiring berkembangnya pemahaman terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan, bantuan yang diberikan secara bertahap dikurangi sehingga peserta semakin mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pendampingan tidak hanya berperan dalam membantu peserta memahami materi, tetapi juga mendorong berkembangnya kemandirian belajar melalui proses yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. (Furoivisha & Muhimmah, 2026).

Temuan pada kegiatan pengabdian ini memperkuat hasil berbagai penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Ulumudin dkk., (2024) yang menunjukkan bahwa media konkret berupa flashcard efektif membantu siswa kelas rendah memahami konsep numerasi dasar. Sejalan dengan itu, Sa'adah & Weran, (2025) melaporkan adanya peningkatan kemampuan numerasi sebesar 23% melalui media permainan Litnum Spin. Penelitian lain oleh Pada dkk., (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan flashcard bergambar menghasilkan peningkatan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan dengan kategori *N-Gain* tinggi. Kesesuaian hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi dan flashcard secara konsisten memberikan dampak positif terhadap pembelajaran numerasi pada siswa kelas rendah sekolah dasar.

Apabila ditinjau berdasarkan tahapan pelaksanaan program, perkembangan kemampuan numerasi peserta menunjukkan kecenderungan meningkat pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, sebagian besar peserta masih menunjukkan keraguan dalam menyelesaikan soal operasi hitung sederhana, sebagaimana tercermin dari variasi hasil *pretest*. Memasuki pertemuan kedua, penggunaan Flashcard Numerasi dan Buku Aktivitas Numerasi memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempelajari konsep penjumlahan dan pengurangan secara bertahap melalui aktivitas yang terstruktur. Pada pertemuan ketiga, penerapan permainan Ambil Kartu lalu Jawab meningkatkan keterlibatan peserta karena setiap anak memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam menjawab soal. Selanjutnya, pada pertemuan keempat, permainan Labirin Angka mendorong peserta menerapkan kemampuan berhitung secara mandiri sebelum mengikuti *posttest*. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara bertahap dan berpusat pada aktivitas peserta mampu memperkuat penguasaan konsep numerasi sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Temuan lain yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa integrasi berbagai media dan aktivitas pembelajaran dalam satu rangkaian pendampingan memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan sistematis. Pendampingan memadukan penggunaan Flashcard Numerasi, Buku Aktivitas Numerasi, permainan berbasis gamifikasi, serta evaluasi melalui *pretest* dan *posttest* sebagai satu kesatuan proses pembelajaran. Berbeda dengan beberapa kegiatan pengabdian terdahulu yang umumnya berfokus pada pemanfaatan satu media atau satu jenis permainan, model pendampingan ini mengombinasikan berbagai strategi pembelajaran yang saling melengkapi. Melalui integrasi tersebut, peserta tidak hanya memperoleh kesempatan untuk memahami konsep dan berlatih menyelesaikan soal, tetapi juga mengembangkan keterlibatan aktif, rasa percaya diri, serta kemampuan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri. Temuan ini menjadi kontribusi praktis dari kegiatan pengabdian sekaligus menunjukkan bahwa model pendampingan numerasi berbasis gamifikasi memiliki potensi untuk diterapkan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa kelas rendah sekolah dasar.

Simpulan

Kegiatan Pendampingan Numerasi Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar di Desa Mundu Pesisir berhasil meningkatkan kemampuan numerasi peserta. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 62,5 pada *pretest* menjadi 85 pada *posttest* atau meningkat sebesar 22,5 poin (36%), serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 45% menjadi

Copyright © 2026 The Author(s)

95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi yang dipadukan dengan Flashcard Numerasi, Buku Aktivitas Numerasi, dan permainan edukatif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta, serta mendukung pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan secara bertahap.

Kegiatan ini memberikan manfaat bagi masyarakat melalui tersedianya media pembelajaran numerasi yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh guru, siswa, dan masyarakat di Desa Mundu Pesisir setelah program Kuliah Kerja Nyata berakhir. Dari sisi teoritik, kegiatan ini memperkuat bahwa penerapan gamifikasi yang diintegrasikan dengan media pembelajaran konkret sesuai karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan numerasi sekaligus motivasi belajar peserta didik. Kebaruan kegiatan ini terletak pada integrasi beberapa media pembelajaran dan permainan edukatif dalam satu paket pendampingan yang sistematis, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dibandingkan penggunaan satu media atau satu jenis permainan saja.

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan agar program pendampingan numerasi berbasis gamifikasi dilaksanakan secara berkelanjutan melalui kolaborasi antara sekolah, pemerintah desa, dan orang tua agar peningkatan kemampuan numerasi peserta dapat dipertahankan. Kegiatan serupa juga dapat dikembangkan dengan cakupan materi numerasi yang lebih luas, jumlah peserta yang lebih banyak, serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas program.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhadi Setiabudi Brebes melalui pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Pemerintah Desa Mundu Pesisir, Kecamatan Mundu, Kabupaten Cirebon, beserta perangkat desa yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada orang tua serta seluruh siswa peserta pendampingan numerasi yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap rangkaian kegiatan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan serta seluruh pihak yang telah memberikan arahan, bantuan, dan dukungan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

Referensi

Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan gamifikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika, 5*(1), 1–10.

Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan penerapannya dalam pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1*(2), 131–152.

Barus, L. W., Ikhsan, R., Dewi, S. E., & Mujib, A. (2023). Meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar dengan metode RME. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar, 3*(1), 29–35. https://doi.org/10.15408/elementar.v3i1.30338

Claritas, I. M., & Ambarwati, A. (2024). Penggunaan gamifikasi untuk mengoptimalkan kemampuan literasi dan numerasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4*(2), 47–56.

Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal UPI, 19*(1), 34–43.

Fauziah, N., Amri, M. A., & Putra, A. (2025). Studi literatur tentang pengaruh media flashcard terhadap kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika, 4*(2), 297–304. https://ejournal.papanda.org/index.php/jp/article/view/1806

Furoivisha, N. A., & Muhimmah, H. A. (2026). Peran scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) berdasarkan teori Vygotsky di kelas 2 SDN Sambikerep 1/479 Kota Surabaya. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik (JMIA), 3*(2), 348–361. https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9288

Hana, Y. H. F., Salsabila, A. Z., Ghifary, M. D. Al, & Mu'thi, M. A. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi dan pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika pada siswa SDN 1 Kayuambon kelas 4. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa, 3*(2), 184–191. https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2114

Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in science education: A systematic review of the literature. *Education Sciences, 11*(1), 1–36. https://doi.org/10.3390/educsci11010022

Leny, M. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, 13*(1), 116–152.

Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal of Learning and Technology, 2*(1), 33–42. https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843

Nazillah, H. I., & Fajar, A. (2023). Peningkatan budaya literasi dan numerasi dalam pembelajaran tematik melalui proyek kreatif pada siswa kelas V di MI Al-Barokah Cihanjawar. *Abdi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(1), 34–44. https://doi.org/10.59997/awjpm.v2i1.2223

Pada, D. A., Bulu, V. R., & Benu, A. B. N. (2025). Efektivitas penggunaan kartu flashcard bergambar berbasis digital dalam meningkatkan pemahaman konsep materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada siswa kelas 1 di UPTD SD Inpres Perumnas 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 11*(3), 246–253.

Pratama, M. K., & Mulbar, U. (2026). Literature review: Pengaruh penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika, 5*(2), 797–804.

Putri, B. N. D., & Suryadi, S. (2024). The role of parents in accompanying children's learning activities at home. *Jurnal Nasional Holistic Science, 4*(2), 231–235. https://doi.org/10.56495/hs.v4i2.623

Rahmi, H., Saputra, J., Desriati, W., & Fatmawati. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II dengan menggunakan sempoa aritmatika di sekolah dasar. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society, 2*(2), 50–56. https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.148

Sa'adah, L., & Weran, Y. T. I. (2025). Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi pada siswa SD melalui media Litnum Spin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkelanjutan, 1*(1), 1–8.

Sari, D. I., & Parrohah. (2024). Pendampingan belajar sambil bermain menggunakan media mathematics flashcards untuk kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4*(4), 236–243.

Copyright © 2026 The Author(s)

Septiana, L. (2023). Upaya peningkatan kemampuan numerasi melalui implementasi game-based learning siswa kelas V di SDN 06 Rantau Bertuah. *Jurnal Pendidikan Berkarakter, 1*(6), 288–297.

Tanjung, R., Yuliana, L., Hafni, N., Hidayat, W. H., Sauri, Y. S., & Putra, Z. P. (2026). Penguatan Gerakan Numerasi Nasional melalui program pengabdian Kuliah Kerja Nyata di sekolah dasar. *Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(1), 1–12.

Ulumudin, M. I., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pengembangan flashcard matematika pada materi bangun ruang untuk siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 11*(4), 1014–1024.