

Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Sederhana melalui Metode Permainan Berbantuan Media Dadu pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Insiatiningsih, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, ✉ Universitas PGRI Madiun

Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

✉ Endang@unipma.ac.id

Abstract: This study aimed to improve students' basic addition skills through the implementation of a game-based learning method assisted by dice media. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 16 first-grade elementary school students. Data were collected through achievement tests, classroom observations, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings indicated a continuous improvement in students' basic addition skills, with the average score increasing from 65 in the pre-cycle to 72 in Cycle I and 78 in Cycle II. Learning mastery also improved from 31.25% to 56.25% and reached 81.25% in Cycle II. The implementation of a game-based learning method assisted by dice media effectively improved students' basic addition skills while creating a more active, engaging, and enjoyable mathematics learning environment.

Keywords: Basic addition skills, game-based learning, dice media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana melalui penerapan metode permainan berbantuan media dadu. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 16 siswa kelas I. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penjumlahan sederhana yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 65 pada prasiklus menjadi 72 pada siklus I dan 78 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 31,25% menjadi 56,25% dan mencapai 81,25% pada siklus II. Metode permainan berbantuan media dadu terbukti dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana serta menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih aktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Kemampuan penjumlahan sederhana, metode permainan, media dadu



Copyright ©2026 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar karena berperan sebagai fondasi dalam memahami berbagai konsep matematika dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melakukan operasi hitung, tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan pengetahuan matematika secara logis, kritis, dan kontekstual. Penguatan numerasi menjadi salah satu fokus dalam kebijakan pendidikan di Indonesia, sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka dan Asesmen Nasional yang menempatkan kemampuan numerasi sebagai kompetensi esensial peserta didik. Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan penggunaan media konkret mampu meningkatkan keterampilan numerasi sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Saleh 2026).

Pada jenjang kelas rendah sekolah dasar, kemampuan penjumlahan sederhana merupakan kompetensi awal yang harus dikuasai peserta didik sebelum mempelajari operasi hitung yang lebih kompleks. Penguasaan konsep penjumlahan tidak cukup dicapai melalui hafalan prosedur, tetapi memerlukan pemahaman konsep bilangan yang dibangun melalui pengalaman belajar yang konkret. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik usia sekolah dasar awal masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep matematika apabila disajikan melalui benda nyata, permainan, maupun aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna.

Meskipun berbagai inovasi pembelajaran telah dikembangkan, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada kelas rendah masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi konsep matematika melalui aktivitas yang menyenangkan. Akibatnya, motivasi belajar menurun, peserta didik mudah kehilangan konsentrasi, dan pemahaman konsep menjadi kurang optimal. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan kemampuan numerasi peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Saleh 2026).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran matematika di kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan melakukan penjumlahan sederhana, terutama pada bilangan lebih dari lima. Sebagian peserta didik masih menggunakan jari sebagai alat bantu berhitung, mengalami kesulitan menyelesaikan soal cerita sederhana, kurang fokus selama pembelajaran, serta menunjukkan antusiasme belajar yang rendah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar, yaitu hanya 5 dari 16 peserta didik (31,25%) yang mencapai KKM 70 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 65. Temuan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

Metode Permainan Berbantuan Media Dadu dalam Pembelajaran Matematika

Metode permainan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan aktivitas bermain sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika sekolah dasar, permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, bekerja sama dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dalam suasana belajar yang menyenangkan. Ketika permainan dipadukan dengan media konkret, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman kognitif, tetapi juga pengalaman motorik dan sosial

yang mendukung pembentukan konsep matematika secara lebih bermakna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan numerasi, dan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar (Nastiti dan Mawardi 2026).

Media dadu merupakan salah satu media konkret yang sederhana, mudah digunakan, serta mampu memfasilitasi aktivitas berhitung secara aktif. Penggunaan dadu memungkinkan peserta didik memvisualisasikan konsep bilangan melalui jumlah titik maupun angka yang muncul, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian mengenai penggunaan media dadu pada pembelajaran anak usia dini menunjukkan bahwa aktivitas bermain menggunakan dadu mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka dan konsep berhitung secara signifikan. Meskipun dilakukan pada jenjang yang berbeda, hasil penelitian tersebut memberikan dasar bahwa media dadu memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar (Damayanti et al. 2026).

Sejalan dengan perkembangan penelitian pembelajaran matematika, berbagai inovasi berbasis permainan telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik, seperti permainan tradisional, board game, permainan digital, maupun media gamifikasi. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan kecenderungan yang sama, yaitu bahwa aktivitas bermain mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Akan tetapi, sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada pengembangan media atau pengujian efektivitas permainan tertentu, sehingga implementasi metode permainan berbantuan media dadu dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas pada materi penjumlahan sederhana masih belum banyak dilaporkan (Nastiti dan Mawardi 2026).

Research Gap dan Novelty Penelitian

Berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, terdapat beberapa research gap yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Pertama, sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran atau desain eksperimen untuk mengukur efektivitas suatu media, sedangkan penelitian tindakan kelas yang menitikberatkan pada perbaikan proses pembelajaran masih relatif terbatas. Kedua, penelitian mengenai media dadu lebih banyak diterapkan pada kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, sementara penerapannya untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana pada peserta didik kelas I sekolah dasar masih belum banyak dikaji. Ketiga, penelitian terdahulu cenderung menilai peningkatan hasil belajar, tetapi belum secara bersamaan mengkaji perubahan aktivitas belajar peserta didik selama proses tindakan (Damayanti et al. 2026).

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi metode permainan dengan media dadu dalam desain Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana peserta didik kelas I sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar melalui nilai tes, tetapi juga mengevaluasi perubahan proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan, perhatian, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama tindakan berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan alternatif strategi pembelajaran matematika yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana melalui penerapan metode permainan berbantuan media dadu pada siswa kelas I sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih inovatif serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran numerasi pada kelas rendah.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (mixed methods), yaitu memadukan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai peningkatan kemampuan penjumlahan sederhana serta perubahan proses pembelajaran. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan melalui serangkaian tindakan yang dirancang, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan dalam setiap siklus. Pendekatan ini dinilai efektif untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar karena memberikan kesempatan kepada guru melakukan evaluasi dan perbaikan pembelajaran secara langsung berdasarkan hasil refleksi setiap siklus (Maria Dina 2021).

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 di kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe, Kecamatan Ngrambe, Kabupaten Ngawi. Subjek penelitian berjumlah 16 peserta didik, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penentuan subjek dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan penjumlahan sederhana peserta didik masih rendah. Pada kondisi awal hanya 5 peserta didik (31,25%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 11 peserta didik (68,75%) belum mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 65. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan perbaikan melalui penerapan metode permainan berbantuan media dadu.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media dadu, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi, instrumen tes, serta perangkat dokumentasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan metode permainan berbantuan media dadu dalam pembelajaran penjumlahan sederhana sesuai skenario pembelajaran yang telah disusun. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi dan evaluasi pada setiap siklus dianalisis melalui tahap refleksi sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Tahapan tersebut merupakan karakteristik utama PTK yang memungkinkan perbaikan pembelajaran dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan (Robiyah, Nugraheni, dan Purwoko 2025).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan penjumlahan sederhana peserta didik pada tahap prasiklus, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru selama mengelola pembelajaran serta aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan metode permainan berbantuan media dadu. Sementara itu, dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar nilai, dan dokumen pendukung lainnya digunakan sebagai data pelengkap untuk memperkuat hasil observasi dan tes. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data tersebut dimaksudkan agar data yang diperoleh lebih lengkap dan saling mendukung dalam menggambarkan proses maupun hasil tindakan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan penjumlahan sederhana peserta didik. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi serta dokumentasi pembelajaran. Hasil analisis dari kedua jenis data tersebut kemudian dipadukan untuk memberikan gambaran mengenai perubahan hasil belajar sekaligus perubahan proses pembelajaran selama tindakan berlangsung. Teknik analisis deskriptif dalam PTK banyak digunakan karena mampu menjelaskan perkembangan hasil belajar dan efektivitas tindakan pada setiap siklus secara sistematis.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan dua aspek, yaitu hasil belajar dan proses pembelajaran. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% peserta didik memperoleh nilai ≥ 70 sesuai KKM yang ditetapkan sekolah, serta aktivitas belajar peserta didik mencapai kategori baik berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung. Penetapan indikator tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan keberhasilan tindakan sekaligus sebagai acuan untuk menghentikan atau melanjutkan siklus penelitian..

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana melalui penerapan metode permainan berbantuan media dadu pada siswa kelas I SDN Sidomulyo 1 Ngrambe. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian disajikan berdasarkan perkembangan kemampuan penjumlahan sederhana peserta didik serta hasil observasi aktivitas pembelajaran pada setiap siklus.

Kondisi Awal (Prasiklus)

Sebelum tindakan diberikan, peneliti melakukan observasi dan tes awal untuk mengetahui kemampuan penjumlahan sederhana peserta didik. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam melakukan penjumlahan sederhana, khususnya pada penjumlahan bilangan lebih dari lima. Selain itu, sebagian peserta didik masih menggunakan jari sebagai alat bantu berhitung, kurang percaya diri ketika mengerjakan soal di depan kelas, serta mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita sederhana.

Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa hanya 5 peserta didik (31,25%) yang mencapai KKM, sedangkan 11 peserta didik (68,75%) belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas pada tahap prasiklus sebesar 65, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan melalui penerapan metode permainan berbantuan media dadu.

TABEL 1. Hasil belajar peserta didik pada tahap prasiklus

Indikator	Hasil	%
Jumlah murid	16	
Nilai rata-rata	65	
Tuntas	5	31,25
Belum tuntas	11	68,75

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan awal peserta didik masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan metode permainan berbantuan media dadu pada siklus I.

Hasil Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode permainan berbantuan media dadu untuk membantu peserta didik memahami konsep penjumlahan sederhana melalui aktivitas bermain yang melibatkan penggunaan media konkret. Hasil evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan kondisi awal. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72, sedangkan jumlah peserta didik yang mencapai KKM bertambah menjadi 9 siswa (56,25%). Meskipun demikian, masih terdapat 7 peserta didik (43,75%) yang belum mencapai ketuntasan sehingga indikator keberhasilan penelitian belum terpenuhi.

TABEL 2. Hasil belajar peserta didik pada siklus I

Indikator	Hasil	%
Jumlah murid	16	
Nilai rata-rata	72	
Tuntas	9	56,25
Belum tuntas	7	43,75

Selain hasil belajar, observasi terhadap aktivitas pembelajaran menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik mulai mengalami peningkatan. Persentase aktivitas peserta didik mencapai 56% dengan kategori cukup. Meskipun demikian, hasil observasi masih menunjukkan beberapa kendala, antara lain masih terdapat peserta didik yang menggunakan jari untuk berhitung, belum berani mengemukakan pendapat, serta belum mampu bekerja sama secara optimal selama permainan berlangsung. Kondisi tersebut menjadi bahan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Hasil Tindakan Siklus II

Perbaikan tindakan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada peserta didik, mengelompokkan peserta didik secara lebih seimbang, memberikan kesempatan bermain secara bergiliran, serta meningkatkan keterlibatan seluruh peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78, sedangkan jumlah peserta didik yang mencapai KKM bertambah menjadi 13 siswa (81,25%). Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan berkurang menjadi 3 siswa (18,75%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% peserta didik memperoleh nilai di atas KKM.

TABEL 3. Hasil belajar peserta didik pada siklus II

Indikator	Hasil	%
Jumlah murid	16	
Nilai rata-rata	78	
Tuntas	13	81,25
Belum tuntas	3	18,75

Hasil observasi aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan. Persentase aktivitas belajar mencapai 81% dengan kategori baik. Peserta didik tampak lebih aktif mengikuti permainan, lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Penggunaan media dadu membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan interaktif.

Rekapitulasi Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, penerapan metode permainan berbantuan media dadu menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penjumlahan sederhana pada setiap tahap penelitian. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata kelas, meningkatnya persentase ketuntasan belajar, serta meningkatnya aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

TABEL 4. Rekapitulasi hasil penelitian

Tahap	Rata-rata	Tuntas	Belum tuntas
Prasiklus	65	5 (31,25%)	11 (68,75%)
Siklus I	72	9 (56,25%)	7 (43,75%)
Siklus II	78	13 (81,25%)	3 (18,75%)

Data pada Tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan bertahap pada setiap siklus. Nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 7 poin dari prasiklus ke siklus I dan kembali meningkat sebesar 6 poin pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 31,25% pada prasiklus menjadi 56,25% pada siklus I, kemudian mencapai 81,25% pada siklus II. Dengan demikian, tindakan yang diberikan melalui metode permainan berbantuan media dadu berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan berbantuan media dadu mampu meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana siswa kelas I sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 65 pada tahap prasiklus menjadi 72 pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 78 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 31,25% pada tahap prasiklus menjadi 56,25% pada siklus I, kemudian mencapai 81,25% pada siklus II. Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas peserta didik selama pembelajaran juga mengalami perkembangan yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil observasi dari kategori cukup (56%) pada siklus I menjadi baik (81%) pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan berbantuan media dadu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Pada pembelajaran menggunakan permainan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar melalui aktivitas langsung, berdiskusi, serta mencoba menyelesaikan permasalahan secara bertahap. Aktivitas tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman konsep penjumlahan secara lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Cakrawala Pendas, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, dan kemampuan numerasi karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Saleh 2026).

Penggunaan media dadu sebagai media konkret juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan penjumlahan sederhana. Dadu menghadirkan representasi bilangan yang dapat diamati secara langsung sehingga peserta didik lebih mudah memahami hubungan antara jumlah benda dan simbol bilangan. Ketika peserta didik melempar dadu kemudian menjumlahkan angka yang muncul, mereka tidak hanya melakukan proses berhitung, tetapi juga membangun konsep penjumlahan melalui pengalaman nyata. Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep matematika apabila didukung oleh media yang dapat dimanipulasi secara langsung. Hasil penelitian mengenai penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika sekolah dasar juga menunjukkan bahwa media manipulatif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan mengurangi kesalahan peserta didik dalam melakukan operasi hitung dasar (Dethan, Hendrik, dan Bodkova 2026).

Peningkatan aktivitas belajar peserta didik selama penelitian menjadi indikator bahwa keberhasilan tindakan tidak hanya ditunjukkan oleh meningkatnya nilai tes, tetapi juga oleh perubahan proses pembelajaran. Pada siklus I masih ditemukan peserta didik yang pasif, menggunakan jari sebagai alat bantu berhitung, serta kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus II melalui pengelompokan peserta didik yang lebih seimbang, pemberian pendampingan secara intensif, dan pemberian kesempatan bermain secara bergiliran, keterlibatan peserta didik meningkat secara nyata. Peserta didik menjadi lebih aktif

berdiskusi, lebih percaya diri dalam menjawab soal, dan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas berperan penting dalam memperbaiki kualitas pembelajaran secara bertahap.

Temuan penelitian ini memiliki kesamaan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena mengintegrasikan metode permainan dengan media dadu dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas pada materi penjumlahan sederhana di kelas I sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan hasil belajar melalui tes, tetapi juga mengevaluasi perubahan aktivitas belajar peserta didik selama proses tindakan berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan media sederhana yang dipadukan dengan strategi pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang relatif sedikit sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada kondisi sekolah yang berbeda. Selain itu, materi yang diteliti terbatas pada kemampuan penjumlahan sederhana sehingga efektivitas metode permainan berbantuan media dadu pada materi matematika lainnya belum dapat diketahui. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan metode ini pada materi yang lebih kompleks atau pada jenjang kelas yang berbeda sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitasnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan berbantuan media dadu mampu meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Temuan ini memberikan implikasi bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan media konkret yang sederhana dan mudah diperoleh sebagai alternatif pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik sejak kelas rendah.

SIMPULAN

Penerapan metode permainan berbantuan media dadu terbukti dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan sederhana siswa kelas I sekolah dasar. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar dari 65 pada tahap prasiklus menjadi 72 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 78 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 31,25% pada tahap prasiklus menjadi 56,25% pada siklus I, kemudian mencapai 81,25% pada siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran meningkat dari kategori cukup menjadi kategori baik, yang menunjukkan bahwa metode permainan berbantuan media dadu mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan sederhana.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan metode permainan yang dipadukan dengan media konkret dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran matematika pada kelas rendah sekolah dasar. Melalui aktivitas bermain yang terarah, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan motivasi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, metode permainan berbantuan media dadu dapat dipertimbangkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk mendukung penguatan kemampuan numerasi dasar pada peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Damayanti, Maya, Joko Soebagyo, Magister Pendidikan Dasar, Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah, dan Prof Hamka. 2026. "PENERAPAN PERMAINAN DADU DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA PADA ANAK USIA 5-6TAHUN." 12:32-41.
2. Dethan, Endang Adolfinia, Hingrida M. A. Hendrik, dan Radka Bodkova. 2026. "PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI AWAL SISWA SEKOLAH DASAR: STUDI EKSPERIMEN PADA PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11(02):223-44. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.54191>.
3. Maria Dina. 2021. "Peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui metode gallery walk pada siswa kelas V PHT 1 SD Negeri 2 Sinjai." *Journal of Teacher Professional* 1(April):7-12.
4. Nastiti, Lunaria, dan Mawardi Mawardi. 2026. "Pengembangan Media Pembelajaran JUMATHJI Terintegrasi TGT dalam Rangka Peningkatan Keterampilan Numerasi Siswa Sekolah Dasar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(2):116-25.
5. Robiyah, Siti, Puji Nugraheni, dan Riawan Yudi Purwoko. 2025. "Peningkatan Minat Belajar Dan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas VIII Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament." *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 5(01):223-34. doi:<https://dx.doi.org/10.30659/jp-sa.v5i1.39308>.
6. Saleh, Lukman. 2026. "THE EFFECTIVENESS OF AN ANDROID-BASED NUMBER LEARNING GAME APPLICATION ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' NUMERACY SKILLS." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11(01):151-61. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42183>.