

Pendampingan Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Kelas 4 Menggunakan Model Permainan Mre (Memorize Recal Examine) Di SDN Gedangsewu 1

**Reni Fitria¹, Indah Fitri Nur Aini², Riska Nur Fitriana³, Surya Ida Julianti⁴, Rina Silfi
Ana⁵, Alfi Laila⁶, Widi Wulansari⁷, Sutrisno Sahari⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Nusantara PGRI Kediri

fitriareni021@gmail.com

Abstract: This community service activity aims to improve numeracy literacy skills of fifth-grade students at SDN Gedangsewu 1 through the implementation of the Memorize–Recall–Examine (MRE) game-based learning model. The MRE model focuses on helping students remember basic multiplication concepts, practice them through engaging game activities, and examine their answers through peer and self-checking. The program was carried out in three stages: preparation, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, pre-test and post-test, and interviews with the class teacher. The results show an increase in students' understanding of multiplication, especially in connecting repeated addition with multiplication and solving contextual problems. Students were more active, confident, and enthusiastic during learning. Teachers also reported that the MRE model is easy to apply and helps reduce learning monotony. It can be concluded that the MRE model effectively improves students' numeracy literacy and can be used as an alternative approach in mathematics learning at elementary schools.

Keywords: Numeracy Literacy, Multiplication, Game-Based Learning, MRE Model

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi numerasi siswa kelas V SDN Gedangsewu 1 melalui penerapan model permainan Memorize–Recall–Examine (MRE). Model MRE membantu siswa mengingat konsep dasar perkalian, mengulanginya melalui permainan yang menyenangkan, serta memeriksa jawaban melalui pemeriksaan mandiri maupun teman sebaya. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, pre-test dan post-test, serta wawancara dengan guru kelas. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian, terutama dalam menghubungkan penjumlahan berulang dengan perkalian dan menyelesaikan soal kontekstual. Siswa tampil lebih aktif, percaya diri, dan antusias selama pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa model MRE mudah diterapkan dan mampu mengurangi kejenuhan belajar. Dengan demikian, model permainan MRE efektif digunakan untuk

meningkatkan literasi numerasi dan dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Literasi Numerasi, Perkalian, Pembelajaran Berbasis Permainan, Model MRE

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi numerasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, khususnya pada operasi perkalian. Namun, kondisi di SDN Gedangsewu 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian secara utuh. Siswa cenderung melihat perkalian hanya sebagai hafalan angka tanpa memahami makna sebenarnya, yaitu penjumlahan berulang dan hubungan antarbilangan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pola ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual siswa belum berkembang dengan baik sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal cerita maupun permasalahan numerasi yang membutuhkan penalaran (Arahmah et al., 2021).

Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini juga turut memengaruhi perkembangan kemampuan numerasi siswa. Guru masih dominan menggunakan pendekatan konvensional berupa ceramah singkat dan pemberian latihan soal dalam jumlah banyak. Meskipun metode ini dapat membantu siswa menghafal, namun tidak cukup untuk menumbuhkan pemahaman konsep maupun strategi berpikir matematis. Siswa cenderung pasif, mengikuti langkah-langkah penyelesaian tanpa memahami alasan di baliknya. Pembelajaran menjadi berorientasi pada hasil akhir, bukan pada proses berpikir dan refleksi yang seharusnya menjadi inti dari literasi numerasi.

Rendahnya literasi numerasi pada siswa sekolah dasar merupakan persoalan yang juga ditemukan dalam penelitian (Laila et al., 2025) yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep matematika karena keterbatasan media pembelajaran yang kurang interaktif dan minim visualisasi konkret. Temuan ini sejalan dengan kondisi di SDN Gedangsewu 1, di mana siswa cenderung menghafal perkalian tanpa memahami konsep penjumlahan berulang, sehingga berdampak pada lemahnya kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah kontekstual. Pentingnya menghadirkan pembelajaran yang eksploratif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman visual yang kuat melalui media inovatif seperti

augmented reality-based pocket book yang terbukti efektif meningkatkan literasi numerasi dengan perolehan N-Gain tinggi

Menurut (Wulansari & Dwiyantri, 2021) menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat monoton dan berpusat pada guru menjadi salah satu penyebab utama rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Yang menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar memerlukan pengalaman belajar yang menghadirkan engagement, tantangan, serta interaksi yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Ketika pembelajaran hanya berfokus pada penjelasan singkat dan latihan soal tanpa variasi aktivitas, siswa cenderung pasif dan tidak memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman konseptual secara mandiri. Hal ini sejalan dengan kondisi di SDN Gedangsewu 1, di mana siswa lebih banyak menghafal perkalian dibanding memahami makna penjumlahan berulang dalam konteks nyata. Widi Wulansari menekankan bahwa penggunaan aktivitas berbasis permainan, seperti kartu bilangan, teka-teki, dan permainan strategi, mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir cepat karena melibatkan unsur kompetisi sehat dan rasa ingin tahu. Pemikiran ini selaras dengan model permainan Memorize–Recall–Examine (MRE) yang diterapkan dalam pengabdian ini, di mana siswa diberi kesempatan untuk mengingat, mengulang, dan memeriksa konsep perkalian melalui serangkaian permainan edukatif yang menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, sintesis kedua karya ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang variatif, interaktif, dan berbasis permainan bukan hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan landasan kuat dalam pembentukan literasi numerasi yang bermakna dan berkelanjutan.

(Saida et al., 2024) menegaskan bahwa peningkatan literasi numerasi di sekolah dasar harus bertumpu pada pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami proses learning by doing. Dalam kajiannya, ia menekankan pentingnya menyediakan media konkret, aktivitas visual, serta kesempatan bagi siswa untuk mengamati, mengingat, menguji, dan memeriksa konsep sehingga internalisasi pengetahuan berlangsung lebih optimal. Hal ini selaras dengan permasalahan yang terjadi di SDN Gedangsewu 1, di mana siswa menunjukkan ketergantungan pada hafalan dan kurang terlibat dalam proses pembentukan konsep perkalian secara bermakna. Temuan Sutrisno Sahari (2024) mengenai efektivitas metode kreatif dan interaktif dalam meningkatkan numerasi juga mendukung penerapan model permainan Memorize–Recall–Examine (MRE) yang mengaktifkan siswa melalui permainan kartu, aktivitas cepat-tepat, serta pemeriksaan jawaban secara reflektif. Tahap Examine dalam model MRE secara khusus sejalan dengan penekanan Sahari bahwa

proses pemeriksaan dan refleksi diri merupakan komponen penting dalam penguatan literasi numerasi, karena melatih siswa menilai strategi mereka sendiri dan memperbaiki kesalahan secara sadar. Selain itu, hasil penelitian dalam Program Campus on Duty (CoD) menunjukkan bahwa peningkatan numerasi dapat dicapai melalui pendekatan pembelajaran kreatif yang memadukan interaksi langsung, konteks lokal, dan penggunaan media yang relevan untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional di sekolah-sekolah dasar. Oleh karena itu, sintesis kedua artikel ini menegaskan bahwa model permainan MRE merupakan bentuk implementasi nyata dari prinsip-prinsip yang dikemukakan Sutrisno Sahari—yaitu pembelajaran matematika yang aktif, kontekstual, reflektif, dan memberi ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung.

Pandangan tersebut memperkuat bahwa metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru tidak lagi relevan bagi pembelajaran abad 21. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang kaya, menantang, dan memfasilitasi proses kognitif tingkat tinggi. Hal ini juga sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penguatan karakter belajar mandiri.

Secara ideal, siswa kelas 4 diharapkan mampu menguasai literasi numerasi yang meliputi pemahaman konsep perkalian, penggunaan strategi perhitungan yang tepat, serta kemampuan menyelesaikan masalah kontekstual secara sistematis. Namun kondisi pembelajaran di SDN Gedangsewu 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai kompetensi tersebut. Aktivitas pembelajaran belum mendorong siswa untuk bereksplorasi, menemukan pola bilangan, ataupun melakukan pemeriksaan kembali terhadap jawaban mereka. Padahal, proses pemeriksaan (*examination*) merupakan bagian penting dalam membangun literasi numerasi yang kuat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran ideal dan kondisi aktual di lapangan. Salah satu model yang relevan dan potensial diterapkan adalah **model permainan Memorize–Recall–Examine (MRE)**. Model ini menekankan pada tiga aktivitas kognitif utama, yaitu:

1. **Memorize**

Siswa diajak mengingat kembali konsep dasar perkalian melalui permainan kartu, aktivitas berpasangan, atau penggunaan media visual. Tahap ini memperkuat memori jangka panjang.

2. **Recall**

Siswa kemudian mencoba kembali strategi perhitungan dan menerapkan konsep melalui

tantangan permainan, diskusi kelompok kecil, atau aktivitas cepat-tepat. Ini membantu siswa membangun pemahaman prosedural dan logika bilangan.

3. **Examine**

Pada tahap pemeriksaan, siswa memeriksa jawaban dan strategi yang digunakan. Aktivitas reflektif ini sangat penting untuk mengembangkan kemampuan evaluasi diri dan berpikir metakognitif—sejalan dengan penekanan yang sering disampaikan Sutresno Sahari tentang *learning reflection*.

Model permainan MRE ini bukan hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mengamati proses berpikir siswa secara langsung. Selain itu, kegiatan ini memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika. Pendekatan permainan seperti ini juga sejalan dengan gagasan Widi Wulansari yang menekankan perlunya pembelajaran inovatif agar siswa merasa dekat dengan materi yang dipelajari.

Pengabdian ini bertujuan untuk menerapkan model permainan **memorize–recall–examine** dalam pembelajaran perkalian guna meningkatkan literasi numerasi siswa kelas 4 SDN Gedangsewu 1. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi guru dan mahasiswa dalam memahami pentingnya pembelajaran kreatif yang mudah diterapkan namun memiliki dampak signifikan pada hasil belajar. Melalui penerapan model ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep perkalian secara bertahap dan konsisten.

Dengan demikian, model permainan MRE tidak hanya menjadi alternatif solusi, tetapi juga merupakan strategi nyata untuk meningkatkan kualitas literasi numerasi siswa sekolah dasar. Pendekatan ini senada dengan berbagai kajian yang dikemukakan oleh Alfi Laila, Widi Wulansari, dan Sutrisno Sahari mengenai urgensi pembelajaran matematika yang bermakna, aktif, reflektif, dan kreatif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan permainan Memorize–Recall–Examine (MRE) yang dirancang secara terstruktur untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa SD. Pemilihan metode ini didasarkan pada karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung membutuhkan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa secara bertahap dalam proses berpikir.

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Program literasi numerasi melalui permainan Memorize–Recall–Examine dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1 pada tanggal 23 Oktober 2025.

Permainan Memorize–Recall–Examine terdiri atas tiga fase pembelajaran yang diadaptasi dari konsep Class of Champions. Fase pertama adalah memorize (mengingat), di mana siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok putra dan kelompok putri. Pada fase ini, terdapat sembilan soal yang ditempatkan di belakang kursi. Setelah hitungan ketiga, siswa diperbolehkan melihat soal dan mengerjakannya secara estafet atau bergantian, dengan setiap kelompok terdiri atas empat siswa. Di papan tulis telah disediakan sembilan kotak sebagai tempat penulisan jawaban sesuai dengan kolom yang tersedia.

Fase kedua adalah recall (mengingat kembali), pada tahap ini siswa berlari menuju papan tulis untuk mengingat kembali soal beserta jawabannya. Apabila siswa tidak dapat mengingat jawaban dengan tepat, maka siswa harus kembali ke kelompok dan soal tersebut dilanjutkan oleh anggota kelompok lainnya.

Fase ketiga adalah examine (pembuktian), di mana siswa menuliskan jawaban akhir pada papan tulis sesuai dengan kotak yang telah disediakan. Selanjutnya, jawaban dikoreksi bersama dan dihitung jumlah jawaban yang benar dari sembilan soal yang diberikan. Penerapan permainan ini mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa kelas IV menunjukkan antusiasme yang tinggi serta keterlibatan aktif selama pelaksanaan program literasi numerasi berlangsung.

Langkah pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu **persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi**.



Bagan 1. Langkah Pelaksanaan Kegiatan

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal untuk memastikan bahwa pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai tujuan. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Observasi Awal dan Identifikasi Masalah

Tim melakukan observasi dan asesmen awal untuk mengetahui kondisi kemampuan perkalian siswa. Observasi dilakukan dengan:

- 1) memberikan soal perkalian sederhana,
- 2) mengamati cara siswa menyelesaikan soal,

3) dan mencatat pola kesalahan yang sering muncul.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mengandalkan hafalan dan kurang memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Laila et al., 2025) yang menyatakan bahwa siswa SD cenderung menghafal tanpa memahami konsep numerik dasar jika pembelajaran tidak menghadirkan aktivitas konkret.

b. Wawancara dengan Guru

Guru kelas IV dimintai informasi mengenai strategi pembelajaran yang biasa digunakan, tingkat motivasi siswa, serta kendala yang dihadapi dalam mengajarkan perkalian. Guru menyampaikan bahwa metode latihan soal sering tidak efektif untuk siswa yang memiliki kemampuan memori rendah dan mudah bosan.

c. Penyusunan Perangkat Permainan

- 1) Papan Tulis untuk menuliskan jawaban
- 2) Kertas pertanyaan perkalian

Instrumen permainan dirancang mengikuti prinsip pembelajaran aktif sebagaimana disarankan yang menekankan pentingnya permainan berulang untuk memperkuat memori numerik.

d. Koordinasi Pelaksanaan dengan Pihak Sekolah

Tahap ini mencakup penyusunan jadwal, persiapan ruang kelas, serta pembagian tugas tim pengabdian agar kegiatan berjalan lancar. Pihak sekolah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian. Kegiatan dibagi menjadi tiga sesi sesuai model permainan **Memorize–Recall–Examine**.

a. Sesi Memorize (Mengingat Kembali Konsep Dasar)

Kegiatan pada tahap ini berfokus pada penguatan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- 1) Mengingat Soal Perkalian
- 2) Cara mengerjakan
- 3) Hasil yang didapatkan

Kegiatan pada tahap ini membantu siswa membangun kembali pemahaman mereka. Langkah ini penting agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi memahami struktur operasi matematika.

b. Sesi Recall (Mengulang Kembali Melalui Aktivitas Permainan)

Pada tahap ini, siswa diajak untuk mengulang hasil perkalian melalui permainan yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Kegiatan meliputi:

1) Bergantian untuk mengerjakan soal

Kegiatan ini meningkatkan kecepatan berpikir, kerja sama kelompok, dan rasa percaya diri. Sesuai teori, pengulangan dalam bentuk permainan memperkuat memori jangka panjang karena siswa merasa aktivitasnya menyenangkan.

c. Sesi Examine (Memeriksa dan Mengevaluasi Jawaban)

Tahap examine merupakan fase refleksi, pengecekan jawaban, dan penerapan konsep dalam situasi nyata. Menurut (Saida et al., 2024) kegiatan pemeriksaan mandiri atau pemeriksaan sejawat membuat siswa lebih teliti karena mereka harus mempertanggungjawabkan alasan jawaban mereka.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk melihat efektivitas model permainan MRE. Tahap evaluasi untuk melihat peningkatan kemampuan numerasi.

- 1) Observasi aktivitas siswa selama tiga sesi permainan.
- 2) Wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui persepsi terhadap model MRE.
- 3) Refleksi tim pengabdian untuk menentukan tindak lanjut kegiatan.

Evaluasi menunjukkan bahwa metode permainan MRE memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa.

HASIL DAN LUARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melalui model permainan Memorize–Recall–Examine (MRE) menunjukkan hasil yang positif berdasarkan evaluasi proses dan hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan melalui observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, analisis hasil pengerjaan soal pada setiap fase permainan, serta wawancara dengan guru kelas setelah kegiatan berlangsung.

1. Fase 1: Mengingat (Memorize)

Pada fase ini siswa dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok putra dan kelompok putri. Setiap kelompok terdiri dari empat siswa yang bertugas menyelesaikan soal secara estafet. Sebanyak 9 soal perkalian ditempel dan disembunyikan di bagian belakang kursi. Saat hitungan dimulai, siswa baru diperbolehkan mencari dan membaca soal tersebut. Di papan tulis telah disediakan 9 kotak jawaban yang sesuai dengan nomor soal. Setiap siswa

berlari mengambil satu soal, membacanya, lalu menuliskan jawaban secara bergantian. Fase ini berfungsi untuk membangun fokus, konsentrasi, serta kemampuan siswa mengingat pola perkalian dengan cepat

Pada fase ini, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu mengingat kembali fakta dasar perkalian dengan lebih cepat dibandingkan kondisi awal pembelajaran. Siswa tampak fokus saat mencari dan membaca soal, serta berusaha menghafal soal sebelum kembali ke papan tulis. Aktivitas estafet mendorong siswa untuk berkonsentrasi dan memanfaatkan waktu secara efektif. Evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu menuliskan jawaban dengan benar pada percobaan pertama, meskipun masih terdapat beberapa kesalahan pada perkalian dengan bilangan besar.



Gambar 1. Fase 1: Mengingat (Memorize)

2. Fase 2: Mengingat Kembali (Recall)

Pada fase recall, siswa harus mengingat kembali soal maupun jawaban yang telah mereka kerjakan di fase pertama. Guru menutup kembali soal sehingga siswa hanya mengandalkan memori mereka. Siswa diminta berlari menuju papan tulis untuk menuliskan kembali jawaban. Apabila siswa tidak mampu mengingat, ia harus kembali ke kelompoknya dan memberikan kesempatan kepada anggota lain untuk melanjutkan. Fase ini melatih ketepatan memori jangka pendek, kerja sama, dan kecepatan berpikir siswa dalam menghubungkan bilangan perkalian.

Pada fase recall, kemampuan siswa dalam mengingat soal dan jawaban mengalami peningkatan. Siswa terlihat lebih percaya diri saat berlari ke papan tulis tanpa membawa soal. Kesalahan yang muncul pada fase ini umumnya disebabkan oleh kekeliruan mengingat angka, bukan kesalahan konsep. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman dasar perkalian mulai terbentuk, meskipun daya ingat jangka pendek masih perlu dilatih secara berkelanjutan. Kerja sama antaranggota kelompok juga meningkat, terlihat dari siswa yang saling mengingatkan dan mendiskusikan jawaban sebelum maju ke papan tulis.



Gambar 2. Fase 2: Mengingat Kembali (Recall)

3. Fase 3: Pembuktian (Examine)

Pada fase ini, siswa memeriksa kembali seluruh jawaban yang sudah dituliskan di papan. Masing-masing kotak dicek kesesuaiannya dengan kunci jawaban. Dari 9 kotak yang tersedia, dihitung berapa jumlah jawaban benar yang berhasil dicapai setiap kelompok. Fase examine tidak hanya melatih ketelitian, tetapi juga kemampuan siswa untuk menilai strategi mereka. Siswa dapat melihat bagian mana yang masih salah dan memahami bagaimana kesalahan tersebut terjadi.

Pada fase examine, hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi jawaban yang benar dan salah setelah dilakukan pemeriksaan bersama. Jumlah jawaban benar yang diperoleh setiap kelompok lebih banyak dibandingkan saat latihan awal sebelum permainan dilakukan. Selain itu, siswa mulai mampu menjelaskan letak kesalahan perhitungan dan memperbaikinya. Fase ini memberikan dampak signifikan terhadap ketelitian dan kesadaran siswa dalam memeriksa kembali hasil kerja mereka, yang merupakan bagian penting dari literasi numerasi.



Gambar 3. Fase 3: Pembuktian (Examine)

Dampak Kegiatan

Penerapan tiga fase permainan MRE ini terbukti membuat pembelajaran matematika jauh lebih menarik bagi siswa. Mereka terlihat lebih antusias, aktif, dan berani mencoba. Suasana

kompetitif antar kelompok juga membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat.

Guru kelas menyampaikan bahwa permainan ini memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan dibanding pembelajaran biasa. Siswa yang sebelumnya pasif mulai terlibat dan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami perkalian (Muspita & Ningsih, 2024).

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa model permainan MRE dapat membantu meningkatkan literasi numerasi, terutama melalui aktivitas mengingat, mengulang, dan memeriksa jawaban secara terstruktur.

Luaran Kegiatan

Luaran dari kegiatan pengabdian ini meliputi:

1. **Peningkatan literasi numerasi siswa**, terutama pemahaman konsep dan kecepatan berpikir.
2. **Perangkat permainan MRE** berupa kartu angka, kartu pola, kartu tantangan cepat, dan lembar evaluasi yang kini dapat digunakan guru untuk pembelajaran berikutnya.
3. **Model pembelajaran siap pakai** yang mudah diterapkan oleh guru dan dapat dikembangkan pada materi matematika lainnya.
4. **Peningkatan kapasitas guru**, khususnya dalam menerapkan pembelajaran aktif berbasis permainan.

Berdasarkan hasil dan luaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa model permainan Memorize–Recall–Examine tidak hanya efektif secara proses, tetapi juga memberikan hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan nyata pada literasi numerasi siswa.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian melalui penerapan model permainan Memorize–Recall–Examine (MRE) terbukti efektif dalam meningkatkan literasi numerasi siswa kelas IV SDN Gedangsewu 1, khususnya pada materi perkalian. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada hafalan berubah menjadi proses yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Model MRE membantu siswa:

1. mengingat kembali konsep dasar perkalian,
2. mengulang dan memperkuat pemahaman melalui permainan,
3. memeriksa jawaban secara mandiri maupun bersama teman.

Penerapan model ini membuat siswa lebih percaya diri, lebih teliti, dan mampu menjelaskan alasan jawaban yang mereka pilih. Guru juga memperoleh wawasan baru tentang metode pembelajaran kreatif yang mudah diterapkan dalam kelas.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep matematika. Model permainan MRE dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan dan berkelanjutan dalam meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arahmah, F., Banindra, C., & Ulfa, M. (2021). *Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Pada Matematika Melalui Metode Student Facilitator and Explaining*. 2015, 209–218.
- Laila, A., Afandi, S., Hanafi, M., & Yasin, M. (2025). *Dwija Cendekia : Jurnal Riset Pedagogik*. 9(1), 69–78. <https://doi.org/10.20961/jdc.v9i1.99900>
- Muspita, Z., & Ningsih, L. P. (2024). *Peningkatan kemampuan numerasi siswa melalui pendekatan kontekstual berbasis permainan edukatif*. 2(2), 66–77.
- Saida, A., Santi, N. N., Sahari, S., Aka, K. A., Hunafi, A. A., Zaman, W. I., Hunafi, A., & Zaman, W. I. (2024). *Efektivitas Program Campus on Duty (CoD) dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Received : Revised : Accepted : Available online : pemerintah untuk mengatasi kesenjangan pendidikan tersebut . Program ini*. 02, 58–68.
- Wulansari, W., & Dwiyantri, L. (2021). *Building Mathematical Concepts Through Traditional Games to Develop Counting Skills for Early Childhood*. 5(4), 574–583.