

Pendampingan Pembelajaran Melalui Media Permainan Monopoli Berhitung Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas 1 SDN Parang 2

**Kurnia Alma'un¹, Fadhilatul Nur Azizah², Rafid Fahrudin³,
Dhian Dwi Nur Wenda⁴, Mumun Nurmilawati⁵.**

kurniaalmaun72@gmail.com¹, adhizaa17@gmail.com², fahrudinrafid48@gmail.com³,
dhian.2nw@unpkediri.ac.id⁴, mumunnurmila68@gmail.com⁵

Abstract: This community service activity aims to improve the numeracy literacy of first-grade students through training and learning assistance using monopoly counting game media at SDN Parang 2. The problems faced are low interest in learning numeracy for students, limited concrete learning media, and students' difficulties in understanding simple addition and subtraction concepts. The community service implementation method is carried out through three stages, namely preparation, implementation, and evaluation with a participatory approach and learning by doing. The activity was carried out in October 2025 at SDN Parang 2 involving first-grade students. The results of the activity implementation showed an increase in students' understanding of basic numeracy concepts.

Keywords: Monopoly, Numeracy literacy, Game-based learning.

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas 1 melalui pelatihan dan pendampingan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli berhitung di SDN Parang 2. Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya minat belajar numerasi siswa, keterbatasan media pembelajaran konkret, serta kesulitan siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana. Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan pendekatan partisipatif dan *learning by doing*. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di SDN Parang 2 dengan melibatkan siswa kelas 1. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan dan pemahaman siswa terhadap konsep numerasi dasar.

Kata Kunci: Monopoli, Literasi numerasi, Pembelajaran Berbasis Permainan.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Sela dkk (2022) menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia Indonesia secara utuh agar menjadi pribadi yang berilmu, kreatif, cakap, mandiri, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, kualitas proses pembelajaran menjadi faktor kunci dalam pencapaian tujuan pendidikan.

Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan bermakna. Schramm (2011) dalam Nurmilawati (2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan atau informasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Pada jenjang sekolah dasar khususnya kelas awal, kemampuan berhitung dasar merupakan kompetensi penting yang harus dikembangkan sejak dini. Namun, kesulitan dalam mempelajari matematika masih menjadi permasalahan umum. Matematika sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang abstrak dan kompleks, sehingga menimbulkan rasa takut, jenuh, dan rendahnya minat belajar siswa (Anderha & Maskar, 2021). Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan literasi numerasi. Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari lalu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk serta menginterpretasi hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Kemdikbud dalam Mahmud & Pratiwi, 2019).

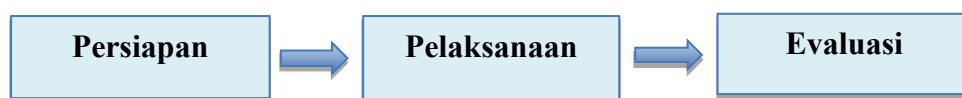
Hasil dari observasi awal di kelas I SDN Parang 2, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika, antara lain: (1) pembelajaran masih berpusat pada buku teks dan penjelasan guru sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi; (2) terbatasnya media pembelajaran konkret yang membantu siswa memahami konsep penjumlahan, pengurangan, perbandingan, dan pengenalan angka; serta (3) rendahnya kemampuan numerasi siswa, khususnya dalam berhitung sederhana, memahami urutan bilangan, dan menyelesaikan

soal cerita. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang bersifat aktif, kontekstual, dan menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan program pendampingan untuk membantu permasalahan pembelajaran literasi numerasi siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, yaitu media Monopoli Berhitung. Monopoli merupakan permainan yang dimainkan oleh lebih dari dua orang dan dapat dimodifikasi untuk menguasai materi pembelajaran tertentu. Ardhani dkk. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman konsep, serta mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif. Melalui monopoli berhitung, siswa dapat belajar sambil bermain, terlibat langsung dalam aktivitas numerasi, serta berlatih menyelesaikan soal berhitung secara sederhana dan kontekstual. Dengan adanya penerapan media monopoli berhitung di SDN Parang 2, diharapkan dapat menjadi solusi nyata dalam meningkatkan literasi numerasi siswa kelas 1, sekaligus menjadi inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan secara berkelanjutan di kelas lain maupun sekolah lain.

METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan kegiatan pendampingan melalui media monopoli berhitung ini dirancang menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung (*learning by doing*). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di SDN Parang 2, Kabupaten Kediri. Tujuannya agar guru dan siswa kelas 1 SDN Parang 2 dapat terlibat dalam proses pembelajaran numerasi dan memahami konsep berhitung secara konkret melalui media permainan.



Bagan 1. Tahapan Pelaksanaan Media

Berikut merupakan uraian tahapan pelaksanaan media monopoli berhitung

1. Persiapan

Tahap pertama ini adalah fondasi untuk memastikan kegiatan pembelajaran dengan media monopoli berhitung berjalan efektif dan terarah. Langkah awal adalah identifikasi kebutuhan yang didasarkan pada hasil observasi awal, yaitu fakta bahwa pembelajaran numerasi saat ini masih terpusat pada buku teks dan penjelasan oleh guru, yang

mengakibatkan siswa jenuh, cepat bosan, kurang termotivasi, dan tidak mendapatkan media pembelajaran konkret. Berdasarkan permasalahan ini, tim pelaksana kemudian merumuskan tujuan utama penerapan media, yaitu untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, mengembangkan kemampuan literasi numerasi, melatih keterampilan berhitung dasar (penjumlahan dan pengurangan), membangun kepercayaan diri, dan menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan kolaboratif.

Setelah tujuan ditetapkan, dilakukan penyusunan materi dan media yang meliputi perancangan dan pembuatan media monopoli berhitung yang menarik dan relevan dengan kemampuan berhitung dasar siswa kelas 1. Pada tahap ini, tim pelaksana juga menyiapkan seluruh alat dan bahan yang diperlukan, seperti gambar monopoli yang ditempel dilantai, kotak dadu, kartu yang berisi soal numerasi sederhana (penjumlahan dan pengurangan), dan perlengkapan lain yang mendukung proses belajar. Selain itu, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan wali kelas untuk penentuan jadwal pelaksanaan dan penataan ruang kegiatan agar pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar, efektif, dan sesuai dengan pendekatan *learning by doing*.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini, metode pelaksanaan dirancang menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung (*learning by doing*), yang memungkinkan tim pelaksana dan siswa Kelas 1 SDN Parang 2 terlibat langsung dalam proses numerasi.

a. Tahap pengenalan media "Monopoli Berhitung"

Pelaksanaan diawali dengan sosialisasi dan pengenalan media monopoli berhitung, tim pelaksana akan menjelaskan konsep dasar permainan dan aturan main yang menekankan pada penguasaan materi yang akan diajarkan.

b. Pelaksanaan permainan "Monopoli Berhitung"

Siswa akan melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan bermain monopoli berhitung secara berkelompok atau berpasangan. Selama permainan, siswa didorong untuk terlibat langsung dalam aktivitas memahami angka dan menyelesaikan soal sederhana yang terdapat pada kartu monopoli berhitung. Tim pelaksana berperan sebagai fasilitator yang mengawasi dan membantu siswa yang kesulitan untuk menjawab soal yang sudah diperoleh. Kegiatan ini secara khusus dirancang untuk mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan ketelitian siswa saat mereka berhadapan dengan tantangan numerasi dalam permainan.

3. Evaluasi

Tahap terakhir adalah untuk mengukur dampak dan keberhasilan penerapan media monopoli berhitung. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan (observasi) terhadap proses pembelajaran untuk menilai tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep berhitung secara konkret. Selain itu, dilakukan penilaian (asesmen) untuk mengukur peningkatan kemampuan akademik siswa, khususnya dalam literasi numerasi sederhana setelah bermain monopoli.

HASIL DAN LUARAN

Kegiatan pendampingan melalui media monopoli berhitung yang dilaksanakan di SDN Parang 2 memberikan hasil yang sangat positif baik dari sisi keterlibatan siswa, peningkatan kemampuan numerasi dasar, maupun pembentukan karakter positif yang diharapkan. Siswa kelas 1 mengikuti kegiatan ini dengan antusias tinggi. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam setiap tahapan, mulai dari memahami aturan permainan, menyelesaikan soal berhitung sederhana, hingga menunjukkan sikap kerja sama, kemandirian, dan tanggung jawab. Pada gambar di bawah menunjukkan tahap-tahap pelaksanaan kegiatan pendampingan melalui media Monopoli Berhitung pada siswa kelas 1 SDN Parang 2.



Gambar 1. Pengenalan Media

Pada tahap pelaksanaan pengenalan permainan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat diperkenalkan media monopoli berhitung. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa kelas 1.



Gambar 2. Proses Permainan Monopoli Berhitung

Pada tahap pelaksanaan permainan, aktivitas bermain dimulai dengan siswa melemparkan dadu untuk menentukan langkah di awal permainan. Setiap petak yang disinggahi, atau kartu yang didapatkan, berisi soal numerasi sederhana yang harus dijawab. Siswa bergiliran mengambil keputusan untuk melangkah dan kemudian mengaplikasikan kemampuan berhitung dasar (penjumlahan dan pengurangan) untuk menyelesaikan soal tersebut. Proses ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bersemangat, dan bermakna, sekaligus mempermudah siswa memahami konsep-konsep berhitung secara visual dan praktik langsung.



Gambar 3. Menjawab Soal dari Kartu Monopoli

Tahap pelaksanaan permainan, ini merupakan inti dari pengembangan literasi numerasi, di mana siswa secara mandiri dan bertanggung jawab membaca serta menjawab soal-soal berhitung sederhana dari kartu yang mereka dapatkan. Keberhasilan dalam menjawab soal ini secara langsung meningkatkan kepercayaan diri siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep numerasi yang dipraktikkan dalam konteks permainan.

Tahap terakhir ini adalah evaluasi tujuannya adalah untuk mengukur dampak dan keberhasilan penerapan media monopoli berhitung. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan (observasi) terhadap proses pembelajaran untuk menilai tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep berhitung secara konkret.

Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran melalui media monopoli berhitung ini berhasil mencapai target peningkatan literasi numerasi, kepercayaan diri, dan keterampilan berhitung dasar pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Program ini mendapatkan sambutan baik dari siswa maupun pihak sekolah karena menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta berpotensi dikembangkan menjadi kegiatan berkelanjutan untuk mendukung peningkatan kemampuan numerasi siswa di kelas awal.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan pembelajaran menggunakan media monopoli berhitung terbukti mampu meningkatkan literasi numerasi siswa kelas 1 SDN Parang 2. Pendekatan partisipatif dan *learning by doing* menjadikan pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Media monopoli berhitung dapat dijadikan sebagai salah satu solusi pembelajaran numerasi di kelas awal serta direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan oleh guru sekolah dasar

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan Monopoli Berhitung terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran numerasi di kelas awal sekolah dasar. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga layak untuk dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan pada konteks pembelajaran serupa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambaria, A., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen. *Efektor*, 10(2), 274-284.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh kemampuan numerasi dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69-88.
- Sela, D., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Tabak Galang Berbasis Kearifan Lokal Gombang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10(1), 139-150.