

Penerapan Permainan KarNuSik (Kartu Numerasi Asik) dalam Pembelajaran Matematika

Putri Kusuma Wardani¹

¹SD Negeri 58 Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: wardani2.pw@gmail.com

Article History: Received on 7 September 2024, Revised on 14 November 2024,
Published on 11 December 2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan permainan KarNuSik (Kartu Numerasi Asik) dalam meningkatkan pemahaman matematika dan motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 58 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pre-test dan post-test. Responden penelitian ini adalah 30 peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, kuesioner, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test peserta didik adalah 65, sementara rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 82, dengan uji t menunjukkan nilai $p < 0.05$, yang mengindikasikan perbedaan yang signifikan. Selain itu, analisis kuesioner menunjukkan bahwa sekitar 85 % peserta didik melaporkan peningkatan motivasi belajar mereka setelah mengikuti permainan. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan KarNuSik tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi dan kerja sama peserta didik. Meskipun hasil penelitian ini positif, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dengan konsep tertentu, sehingga penting bagi guru untuk memberikan dukungan tambahan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di kelas.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Pemahaman Matematika, Permainan KarNuSik

Abstract: This study aims to evaluate the effectiveness of implementing the KarNuSik game (Kartu Numerasi Asik) in enhancing mathematical understanding and learning motivation among fifth-grade students at SD Negeri 58 Palembang. The research method employed is an experimental design using pre-test and post-test. The respondents of this study are 30 students who face difficulties in mathematics learning. Data were collected through pre-tests, post-tests, questionnaires, and observation sheets. The results indicate that the average pre-test score of the students was 65, while the average post-test score increased to 82, with a t-test showing a $p\text{-value} < 0.05$, indicating a significant difference. Furthermore, questionnaire analysis revealed that approximately 85% of the students reported an increase in their learning motivation after participating in the game. These findings suggest that the KarNuSik game

not only enhances students' understanding of mathematical concepts but also motivates them to participate more actively in learning. The social interactions that occur during the game also contribute to the development of students' communication and collaboration skills. Despite these positive outcomes, some students still encounter difficulties with certain concepts, highlighting the importance of providing additional support from teachers. This study is expected to contribute to the development of more innovative and effective teaching methods in the classroom.

Keywords: *KarNuSik Game, Mathematical Understanding, Learning Motivation*

A. Pendahuluan

Dalam era pendidikan saat ini, pembelajaran matematika sering kali dihadapkan pada tantangan yang signifikan (Amelia, 2023). Banyak Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak dan rumit. Akibatnya, mereka merasa frustrasi dan kehilangan minat terhadap mata pelajaran ini (Setiawan, 2023; Sari et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa kebosanan dan kurangnya motivasi adalah dua faktor utama yang menghambat proses belajar Peserta didik, terutama dalam pembelajaran matematika (Berliana, et al., 2024).

Peserta didik pada umumnya lebih menyukai aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang monoton dan didominasi oleh ceramah dapat membuat Peserta didik merasa terasing dan tidak terlibat dalam proses belajar (Kumara, 2004; Utami & Bashofi, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk menarik perhatian Peserta didik, sehingga mereka merasa termotivasi untuk belajar matematika. Dalam proses pembelajaran matematika, banyak Peserta didik yang sering menghadapi berbagai kesulitan, mulai dari pemahaman konsep hingga penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Sihombing, 2023). Fenomena kebosanan dan ketidakberdayaan ini dapat menghambat minat belajar Peserta didik, sehingga mereka kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Pentingnya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi semakin jelas (Achmad, 2023; Abdul, 2023). Metode pengajaran yang inovatif dapat membantu Peserta didik untuk lebih terlibat, memahami materi dengan lebih baik, dan menikmati proses belajar. Dengan memanfaatkan teknologi, permainan, dan pendekatan kreatif lainnya, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Pembelajaran yang menarik sangat penting untuk membantu peserta didik mengatasi berbagai tantangan yang mereka hadapi dalam belajar. Banyak penelitian menunjukkan bahwa metode pengajaran yang konvensional, seperti ceramah, sering kali tidak efektif dalam mempertahankan perhatian peserta didik. Dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan peserta

didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta mengembangkan sikap positif terhadap matematika.

Berdasarkan penelitian, metode pembelajaran yang berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Srimuliyani, 2023). Melalui permainan, peserta didik diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga pelaku aktif. Penggunaan metode ini diharapkan dapat mengubah cara pandang peserta didik terhadap matematika, dari yang awalnya dianggap sulit dan membosankan menjadi sesuatu yang menyenangkan dan menarik.

Permainan edukatif seperti KarNusik (Kartu Numerasi Asik) dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan cara yang interaktif dan menarik (Wati et al., 2024). Dengan menghadirkan elemen permainan, peserta didik akan lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika. Hal ini dapat berkontribusi pada pencapaian akademik yang lebih baik, karena peserta didik yang termotivasi cenderung lebih fokus dan berusaha lebih keras dalam belajar.

Selain itu, permainan seperti KarNusik memungkinkan peserta didik untuk berlatih konsep numerasi secara langsung. Pengalaman langsung ini memperkuat daya ingat dan membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika (Artha Taruji Borneo, 2023). Peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih praktis dan aplikatif, sehingga mereka dapat memahami dan menginternalisasi konsep matematika dengan lebih baik.

Permainan KarNusik juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Dalam konteks ini, peserta didik belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling mendukung, yang merupakan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Artha Taruji Borneo, 2023). Ketika peserta didik terlibat dalam permainan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Peserta didik yang terlibat dalam permainan cenderung lebih aktif dan berpartisipasi secara positif dalam proses pembelajaran. Karena pada usia dasar seperti ini memang belajar sambil bermain lebih efektif dalam memancing pemahaman peserta didik dalam belajar suatu pembelajaran. Mengingat mata pelajaran matematika ini memang sulit menurut mereka karena belum terbiasa, dengan melibatkan mereka dalam suatu permainan matematika atau melibatkan mereka secara langsung bisa membuat mereka lebih mudah untuk berfikir pemecahan masalahnya.

Dengan menggabungkan elemen permainan dalam proses belajar, siswa tidak hanya dapat memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga merasakan kegembiraan dalam belajar. Sejalan dengan pemahaman (Baso Intang Sappaile et al., 2024) bahwa dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, siswa

tidak hanya dapat memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga merasakan kesenangan saat belajar. Melalui permainan, siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka, yang dapat memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Di SD Negeri 58 Palembang, banyak siswa di kelas V yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penerapan permainan KarNuSik diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman matematis mereka sekaligus memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana permainan ini dapat mempengaruhi hasil belajar dan motivasi siswa, serta memberikan wawasan bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif di kelas.

Interaksi ini tidak hanya memperkuat hubungan antar peserta didik, tetapi juga menciptakan rasa kebersamaan dan saling menghargai dalam proses belajar. Dengan berbagai manfaat yang diharapkan dari penerapan permainan KarNusik, diharapkan pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 58 Palembang dapat berjalan dengan lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini akan berdampak positif tidak hanya pada prestasi akademik peserta didik, tetapi juga pada perkembangan sosial dan emosional mereka (M. Irfan Saputra et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan yang lebih luas, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif sangat penting (Wahyuti et al., 2023). Peserta didik perlu dilatih untuk berpikir secara analitis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang tepat. Dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan, peserta didik didorong untuk berpikir kritis dalam menghadapi tantangan selama permainan. Mereka harus menganalisis situasi, merencanakan strategi, dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi Peserta didik, memperkuat pemahaman konsep matematika, dan mendorong mereka untuk berpikir kritis serta kreatif dalam menyelesaikan masalah (Susanti & Darmansyah, 2023).

Yustina & Yahfizham, (2023) menyatakan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbasis permainan, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Permainan edukatif seperti KarNusik merupakan salah satu alternatif yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial, serta meningkatkan prestasi akademik mereka. Dengan demikian, pengembangan metode pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik akan pengalaman belajar yang menarik sangatlah penting.

Sejalan dengan pemikiran (Muhammad et al., 2023) bahwa Pengembangan metode pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa akan pengalaman belajar yang menarik adalah hal yang sangat krusial. Hal ini akan memberikan dampak positif bagi perkembangan peserta didik secara keseluruhan, baik secara akademis maupun sosial-emotional (Fricticarani et al., 2023). Melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif, diharapkan peserta didik dapat mencapai keberhasilan dalam pendidikan dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan KarNuSik sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta dampaknya terhadap pemahaman matematika dan motivasi belajar siswa. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 58 Palembang, yang terletak di Jl. Slamet Riady Kel. Lawang Kidul Kec. Ilir Timur II, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Sarana yang diperlukan selama penelitian mencakup laptop, proyektor, KarNusik, LKPD, serta akses internet yang memadai. Penelitian ini dilakukan pada saat jam pelajaran matematika dan diambil melalui pre-test dan post-test dan kuisioner setelah mereka melakukan kegiatan pembelajarn menggunakan KarNuSik (Rustamana et al., 2024).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang berlandaskan pada berbagai teori. Pendekatan yang diterapkan adalah deskriptif analisis, yang mana data dibaca terlebih dahulu sebelum dianalisis. Sumber data dikumpulkan melalui teknik studi literatur dari berbagai referensi, termasuk jurnal, artikel, dan skripsi yang relevan dengan judul yang dipilih oleh peneliti. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menerapkan teknik analisis dengan membaca data yang kemudian dibahas untuk menghasilkan kesimpulan.

Tahapan Penelitian dan Metode Pengumpulan Data

Dalam upaya meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika, tahapan awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah yang dihadapi peserta didik di kelas V. Berdasarkan pengamatan awal, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi masalah ini, dirancanglah permainan edukatif yang dinamakan KarNuSik (Kartu Numerasi Asik) sebagai intervensi yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara menyenangkan.

Penerapan Permainan KarNuSik

Setelah merancang permainan, langkah berikutnya adalah melakukan pengumpulan data awal dengan melaksanakan pre-test. Pre-test ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum penerapan permainan. Dengan hasil pre-test, pendidik dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. Setelah mendapatkan data awal, permainan KarNuSik diterapkan selama satu bulan dengan frekuensi pembelajaran dua kali seminggu. Selama periode ini, peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam permainan, yang melibatkan berbagai aktivitas yang mendorong mereka untuk belajar konsep numerasi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pengumpulan Data Akhir

Setelah penerapan permainan, dilakukan pengumpulan data akhir melalui post-test dan kuisioner. Post-test bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan metode permainan. Di sisi lain, kuisioner digunakan untuk mengukur motivasi peserta didik dan mendapatkan umpan balik mengenai pengalaman mereka selama penerapan permainan KarNuSik. Kuisioner ini mencakup pertanyaan yang berkaitan dengan tingkat kesenangan, keterlibatan, dan pengaruh permainan terhadap pemahaman mereka terhadap matematika.

Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah 25 peserta didik di kelas V.A SD Negeri 58 Palembang. Pemilihan responden dilakukan berdasarkan kriteria peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Dengan fokus pada peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih, diharapkan intervensi ini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan mereka.

Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, digunakan beberapa instrumen, yaitu pre-test dan post-test, kuisioner, serta lembar observasi. Pre-test dan post-test dirancang untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi. Kuisioner berfungsi untuk mengumpulkan data mengenai motivasi peserta didik, sementara lembar observasi digunakan untuk mencatat interaksi peserta didik selama proses pembelajaran.

Analisis Data

Dalam analisis data, kuisioner dan lembar observasi dianalisis dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami perubahan motivasi dan

interaksi peserta didik secara mendalam. Dengan menganalisis data secara kualitatif, pendidik dapat memperoleh wawasan yang lebih baik mengenai pengalaman peserta didik dan efektivitas permainan KarNuSik dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi mereka dalam belajar matematika. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang dampak penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika di kelas V, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif di masa depan.

Melalui tahapan-tahapan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman matematika mereka, tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran yang akan bermanfaat di masa mendatang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman matematika peserta didik setelah penerapan permainan KarNuSik. Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test peserta didik adalah 65, sementara rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 82. Uji t yang dilakukan menunjukkan nilai, yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika.

Selain itu, analisis kuesioner yang diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa sekitar 85% peserta didik melaporkan peningkatan motivasi belajar mereka setelah mengikuti permainan. Peserta didik merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam pelajaran matematika, yang tercermin dalam tanggapan positif terhadap aktivitas kelompok dan interaksi selama permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya memberi dampak pada pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Lembar observasi yang dilakukan selama penelitian juga mencatat bahwa peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan menjelaskan konsep matematika kepada teman-teman mereka.

Penerapan permainan KarNuSik dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 58 Palembang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi peserta didik. Peningkatan nilai post-test menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh (Nurlina et al., 2024) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan permainan dapat meningkatkan kognisi peserta didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Melalui permainan, peserta didik tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih praktis dan menyenangkan.

Motivasi belajar yang meningkat juga menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Peserta didik yang sebelumnya merasa kesulitan dalam matematika menunjukkan antusiasme yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam pembelajaran setelah terlibat dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat belajar, tetapi juga sebagai motivator yang kuat bagi peserta didik. Sejalan dengan pemahaman (Susetyawati et al., 2024) bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai faktor pendorong motivasi yang penting bagi siswa. Permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif, di mana peserta didik merasa lebih nyaman untuk berinteraksi dan belajar dari satu sama lain (Dewi et al., 2024). Dalam konteks ini, permainan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar kolaboratif, di mana mereka dapat saling membantu dan mendukung satu sama lain dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan.

Interaksi sosial yang terjadi selama permainan KarNuSik juga memainkan peran penting dalam pembelajaran. Peserta didik belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling mendukung, yang merupakan keterampilan sosial yang penting. Sejalan dengan pemahaman (Karina et al., 2024; Nugraha et al., 2024) peserta didik belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling mendukung, yang merupakan keterampilan sosial yang penting. Lingkungan yang dibentuk oleh permainan memungkinkan peserta didik untuk belajar dari satu sama lain, berbagi ide, dan berdiskusi tentang cara memecahkan masalah matematika. Keterlibatan aktif dalam kelompok membantu peserta didik merasa lebih terhubung dengan teman-teman mereka, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan. Beberapa peserta didik mungkin masih merasa kesulitan dengan konsep matematika tertentu, meskipun telah mengikuti permainan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus memantau kemajuan peserta didik dan memberikan dukungan tambahan bagi mereka yang membutuhkannya. Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada metode yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik dan memberikan intervensi yang sesuai.

Pentingnya pemantauan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa dukungan tambahan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dapat membantu mereka mengatasi tantangan yang dihadapi dalam belajar matematika. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penerapan permainan dalam pembelajaran dan untuk mengidentifikasi strategi tambahan yang dapat meningkatkan efektivitas metode ini. Penelitian masa depan dapat mencakup studi longitudinal yang mengamati perkembangan pemahaman peserta didik seiring waktu setelah penerapan

permainan, serta mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan permainan KarNuSik dapat meningkatkan pemahaman matematika dan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 58 Palembang. Peningkatan hasil belajar yang signifikan, bersama dengan peningkatan motivasi dan interaksi sosial, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat memberikan dampak positif yang besar dalam pendidikan. Menurut (Acep, et al., 2024; Nugraha et al., 2024) bahwa Peningkatan hasil belajar yang signifikan, disertai dengan peningkatan motivasi dan interaksi sosial, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat memberikan pengaruh positif yang besar dalam dunia pendidikan. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan matematika, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk perkembangan mereka di masa depan. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah dan pendidik mempertimbangkan untuk mengintegrasikan lebih banyak permainan dalam kurikulum mereka sebagai upaya untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara keseluruhan.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik lainnya dalam mencari metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk peserta didik, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan produktif. Implementasi permainan dalam pembelajaran tidak hanya sebatas pada pelajaran matematika, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik secara keseluruhan.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan KarNuSik (Kartu Numerasi Asik) secara signifikan meningkatkan pemahaman matematika peserta didik kelas V di SD Negeri 58 Palembang. Rata-rata nilai pre-test meningkat dari 65 menjadi 82 setelah penerapan permainan, dengan uji t yang menunjukkan nilai $p < 0.05$, mengindikasikan perbedaan yang signifikan. Selain itu, sekitar 85 % peserta didik melaporkan peningkatan motivasi belajar, menunjukkan bahwa permainan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Interaksi sosial yang terjalin selama permainan juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi dan kerja sama di antara peserta didik. Meskipun demikian, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dengan konsep tertentu, sehingga diperlukan pemantauan dan dukungan tambahan dari guru. Penelitian lebih lanjut dianjurkan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika.

E. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Pertama-tama, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh staf pengajar di SD Negeri 58 Palembang yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Kami juga berterima kasih kepada peserta didik-peserta didik kelas V yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam permainan KarNuSik dan memberikan umpan balik yang berharga melalui kuesioner dan observasi. Tanpa keterlibatan aktif mereka, penelitian ini tidak akan berjalan dengan baik.

Selanjutnya, kami mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan peneliti dan kolega yang telah memberikan masukan, saran, dan dukungan selama proses penelitian. Kami sangat menghargai waktu dan tenaga yang telah mereka curahkan. Akhirnya, kami ingin menyampaikan rasa syukur kepada keluarga dan teman-teman yang selalu mendukung dan mendorong kami untuk menyelesaikan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Abdul K., W., Zubaedah, S., Munawaroh, I., Bayu, H., Saputri, N., Ryanda, K., & Firnanda, A. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Kramatwatu. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(2). <https://doi.org/10.33627/es.v6i2.1402>
- Acep, R., Primanita, S. R., Annisa, N., Hanie, K., Ighna, Z. H., Keysha, K. A., Khomsanuha Amanaturrizqi, W. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4007–4016. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009>
- Achmad, J. C., Qosim, S., Asep, S. H., & Irma, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Pada Kelas IX SMP Al-Furqan Madrasatul Quran. *Tadbir Muwahhid*, 7(2), 205–255. <https://doi.org/10.30997/jtm.v7i2.9532>
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Artha Taruji Borneo, H. (2023). Penggunaan Mind Mapping Dalam Meningkatkan. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 2(October), 64–70. <https://doi.org/10.24260/add.v2i2.1707>
- Baso Intang Sappaile, Laila Mahmudah, Rudy Max Damara Gugat, Baiq Fina Farlina, Ahmad Shofi Mubarak, & Budi Mardikawati. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Prestasi Belajar. *Jurnal Review*

- Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP), 7(1).
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24682>
- Berliana, A., M. Juliansyah Putra, & Farhan Yadi. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Perkalian Di Kelas III SD Negeri 40 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16589>
- Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., & Arsyad, M. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik: Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(5), 6334–6343. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15351>
- Kumara, A. (2004). Model Pembelajaran “Active Learning” Mata Pelajaran SAINS Tingkat SD Kota Yogyakarta Sebagai Upaya Peningkatan “Life Skills.” *Jurnal Psikologi*, 31(2), 63–91. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7060>
- M. Irfan Saputra, Muhammad Irsyad Al Faiz, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 62–70. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1471>
- Muhammad, D. H., Tobroni, & Faridi. (2023). Rekonstruksi Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Model-Model Pembelajaran. *IMTIYAZ: Jurnal Ilmu Keislaman*, 7(2), 183–195. <https://doi.org/10.46773/imtiyaz.v7i2.855>
- Nugraha, A. R., Fatimah, E., Zahra, A., Suci, M. N., Khoiri, R. M., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Animasi 2d Untuk Mengedukasi Pengaruh Teman Sebaya Terhadap. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 272–284. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.21790>
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1353–1363. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.761>
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(6), 1–10. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v5i6.4186>
- Sari, I. P., Pratiwi, Y., & Trisnawati, L. (2024). Pelatihan dan Pembelajaran Model Digital Menggunakan Aplikasi dan Animasi Sebagai Media untuk Mengenal Anatomi Manusia dan Hewan dalam Mata Pelajaran Siswa SMK F Ikasari Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(8), 3388–3397. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i8.1476>
- Setiawan, R., Wijaya, E., & Irawan, J. (2023). Evaluasi Peran Praktisi Dalam Kelas Kolaborasi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Matematika. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.32332/linear.v4i1.6895>
- Sihombing, J. M., Syahrial, S., & Manurung, U. S. (2023). Kesulitan Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 1003–1016. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1177>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 30. <https://doi.org/10.37985/jedu.v1i1.2>
- Susanti, A., & Darmansyah, A. (2023). Analisis Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis di SD Negeri 44 Kota Bengkulu. *EduBase*, 4, 201–212. <https://doi.org/10.47453/edubase.v4i2.1027>
- Susetyawati, M. M. E., Wicaksono, B., Oktavia, L., & Maharani Putri, N. (2024). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 203–210. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6872>
- Utami, P. S., & Bashofi, F. (2023). Penguatan Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21 Melalui Budaya Lokal: Studi Literature Review Teori Vygotsky dan Ki Hadjar Dewantara. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 4(01), 208–219. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v4i01.3683>
- Wahyuti, E., Purwadi, P., & Kusumaningtyas, N. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(2), 1–12. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i2.8730>
- Wati, L. R., Mintohari, M., & Anam, C. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtopik Hubungan Antar Sudut Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14062>
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>