



Pengaruh Model *Quick on the Draw* Berbasis Media *Trolley* Belanja terhadap Kemampuan Numerasi Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Priska Lusiana Septiani^{1*}, Intan Susetyo Kusumo Wardhani¹, Wahyu Nugroho¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2495>

Article Info:

Received : 20 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 03 Juli 2026
Published : 08 Juli 2026

Correspondence:

Priska Lusiana Septiani

Phone: +62 889-9147-6635

Abstract: Elementary school students' mathematical numeracy skills remain a significant concern, as indicated by difficulties in understanding numerical information, developing problem-solving strategies, and applying mathematical concepts in everyday life. Teacher-centered learning has limited students' active participation, highlighting the need for a more engaging and contextual learning model. This study aimed to determine the effect and effectiveness of the Quick on the Draw learning model based on shopping trolley media on the mathematical numeracy skills of fifth-grade elementary school students. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of 59 students, including 28 students in the control class and 31 students in the experimental class, selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, and pretest and posttest assessments, and were analyzed using normality and homogeneity tests, an independent samples t-test, and N-Gain analysis. The results showed a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference in numeracy skills between the two groups. The mean score of the experimental class increased from 45.1 to 88.1, with an N-Gain score of 80.23%, which was categorized as effective. In contrast, the control class obtained an N-Gain score of 18.86%, which was categorized as ineffective. Therefore, the Quick on the Draw learning model based on shopping trolley media was proven to have a significant and effective impact on improving the mathematical numeracy skills of fifth-grade elementary school students.

Keywords: Quick on The Draw; Shopping Trolley Media; Mathematical Numeracy; Elementary School Students; Quasi-Experimental Study

Citation: Septiani, P. L., Wardhani, I. S. K., & Nugroho, W. (2026). Pengaruh Model Quick on the Draw Berbasis Media *Trolley* Belanja terhadap Kemampuan Numerasi Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3249–3254. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2495>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, pendidikan tidak lagi sebatas pada proses transfer pengetahuan, melainkan juga sebagai sarana untuk membentuk kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dan tantangan abad ke-21. Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan numerasi karena menjadi dasar dalam

membangun kemampuan analitis dan pemecahan masalah dalam berbagai konteks kehidupan. Dalam lingkup pembelajaran di sekolah dasar, matematika menempati posisi utama karena menjadi dasar penguasaan berbagai bidang ilmu lain. Pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga melatih cara berpikir logis, sistematis, dan rasional. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan numerasi yang mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, serta menggunakan informasi berbasis angka untuk

memecahkan masalah dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari (Ramadhani dkk., 2025). Oleh karena itu, penguatan kemampuan numerasi sejak dini menjadi strategi penting dalam pendidikan dasar.

Salah satu cara yang dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, terutama dalam mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan media yang tepat, pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Supriyono, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Februari 2026 di kelas V sekolah dasar wilayah Kecamatan Karang, khususnya SDN 2 Jati, SDN 1 Kerjo, dan SDN 3 Jatiprahu, diketahui bahwa kemampuan numerasi siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti menyelesaikan soal cerita, menghitung harga jual, menentukan diskon, atau menghitung uang kembalian. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan soal tanpa variasi media maupun penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi numerasi. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang termotivasi dalam belajar matematika.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan numerasi tersebut, salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu model *Quick on the Draw* berbasis media troli belanja. Model ini merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan kecepatan berpikir, ketepatan jawaban, serta kerja sama kelompok. Dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk memahami informasi numerik, menentukan strategi penyelesaian, melakukan perhitungan secara tepat, dan mengomunikasikan hasil diskusi bersama kelompok. Penggunaan media troli belanja memberikan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat mengaitkan konsep matematika dengan situasi nyata, seperti menghitung harga barang, menentukan jumlah pembayaran, maupun menghitung kembalian. Kegiatan tersebut sejalan dengan indikator kemampuan numerasi yang meliputi kemampuan menggunakan konsep dan prosedur matematika untuk memecahkan masalah kontekstual. Dengan demikian, penerapan model *Quick on the Draw* berbasis media troli belanja tidak hanya meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan numerasi melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna (Muharrani & Afriani, 2025). Hal tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu yang

menunjukkan efektivitas penggunaan model *Quick on the Draw* dalam pembelajaran matematika. Penelitian Putra dkk. (2020) menunjukkan bahwa penerapan model *Quick on the Draw* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Selain itu, penelitian Khoirunnisa (2021) menegaskan bahwa penerapan model *Quick on the Draw* dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Keterbaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara model pembelajaran *Quick on the Draw* dengan media troli belanja yang secara langsung melibatkan siswa dalam aktivitas nyata. Selama ini, model tersebut jarang dikombinasikan dengan media berbasis kegiatan ekonomi sederhana di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan berbagai kajian teori, penelitian ini bertujuan untuk **(1) menganalisis pengaruh penerapan model *Quick on the Draw* berbasis media troli belanja terhadap kemampuan numerasi matematika siswa kelas V sekolah dasar, dan (2) mengetahui efektivitas penerapan model tersebut dalam meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.** Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian mengenai pengaruh model *Quick on the Draw* berbasis media troli belanja terhadap kemampuan numerasi matematika siswa kelas V sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental jenis non-equivalent control group design*. Desain ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa proses randomisasi, yang masing-masing diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan numerasi matematika siswa (Creswell & Creswell, 2023). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Quick on The Draw* berbasis media *trolley* belanja, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Karang Tahun Ajaran 2025/2026. Pengambilan sampel menggunakan teknik non-probability sampling jenis purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian berjumlah 59 siswa yang terdiri atas 28 siswa kelas kontrol di SDN 2 Jati dan 31 siswa kelas eksperimen di SDN 1 Kerjo dan SDN 3 Jatiprahu.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan model *Quick on The Draw* berbasis media *trolley* belanja, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru kelas V untuk

memperoleh informasi terkait proses pembelajaran dan kemampuan numerasi siswa. Tes kemampuan numerasi berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal yang diberikan melalui pretest dan posttest. Instrumen tes terlebih dahulu diuji menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda.

Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat berupa uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas *Levene*. Pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test untuk membandingkan nilai rata-rata dari dua kelompok yang berdiri sendiri dan tidak memiliki keterkaitan satu sama lain (Palupi dkk., 2021). Guna mengetahui pengaruh penerapan model *Quick on The Draw* berbasis media *trolley* belanja terhadap kemampuan numerasi matematika siswa. Selanjutnya, uji efektivitas menggunakan *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan numerasi siswa setelah diberikan perlakuan (Ibnu dkk., 2022).

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Quick on The Draw* berbasis media *trolley* belanja terhadap kemampuan numerasi matematika siswa kelas V sekolah dasar. Model pembelajaran ini menekankan kerja sama tim, kecepatan, dan ketepatan dalam menyelesaikan tugas, sedangkan media *trolley* belanja digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual melalui aktivitas menyerupai kegiatan jual beli.

Penelitian dilaksanakan pada 13 April–30 April 2026 dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen terdiri dari 31 siswa (SDN 1 Kerjo dan SDN 3 Jatiprahu), sedangkan kelas kontrol terdiri dari 28 siswa (SDN 2 Jati). Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan numerasi sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen penelitian berupa 25 soal pilihan ganda yang telah diuji melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Pengacakan nomor soal dilakukan untuk menghindari bias dan memastikan hasil yang objektif.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 40 butir soal, 27 soal dinyatakan valid dan digunakan sebagai dasar penyusunan instrumen, dengan 25 soal terpilih sebagai instrumen akhir penelitian. Uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,932 yang termasuk kategori sangat tinggi, sehingga instrumen dinyatakan konsisten. Pada uji tingkat kesukaran, sebagian besar soal berada pada kategori sedang, disertai beberapa soal mudah dan sulit sehingga instrumen memiliki variasi tingkat kesulitan yang baik. Sementara itu, hasil uji daya beda menunjukkan bahwa seluruh soal memiliki kemampuan baik hingga sangat baik dalam membedakan kemampuan siswa, sehingga instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Hasil Pretest dan Posstest Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan dengan Menggunakan Model *Quick on The Draw* Berbasis Media *Trolley* Belanja

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posstest* Kelas Eksperimen

No	Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posstest</i>
1	ABF	52	96
2	ARR	44	88
3	AFR	56	100
4	AN	48	92
5	DBS	44	88
6	DDAR	40	84
7	MDS	64	100
8	MPL	44	80
9	MAN	60	100
10	MAF	40	84
11	MYNU	40	84
12	MYA	52	96
13	NHP	44	88
14	NNN	36	80
15	RFD	32	76
16	RMR	56	100
17	RABP	36	80
18	ZNN	48	92
19	AFZZ	48	92
20	ACN	32	76
21	BND	60	100
22	CDY	36	80
23	DIKL	36	80
24	DOP	44	88
25	EK	56	96
26	GDF	28	72
27	GII	44	88
28	HP	40	80
29	MOK	52	96
30	NNP	40	84
31	RDS	48	92
Rata-Rata		54,1	88,1
Nilai Tertinggi		64	100
Nilai Terendah		28	72

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai pretest siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan adalah 45,1 dengan nilai tertinggi 64 dan terendah 28. Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest mengalami peningkatan dengan rata-rata 88,1, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 72. Peningkatan rata-rata sebesar 43 poin ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi matematika yang signifikan setelah penerapan

model *Quick on The Draw* berbasis media *trolley* belanja, sehingga model tersebut dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

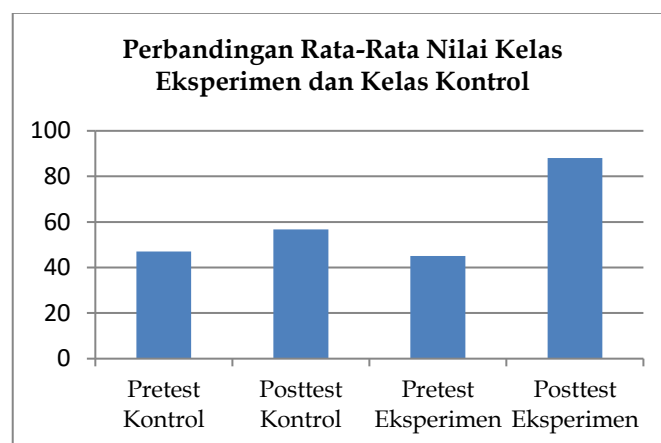
Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol Menggunakan Metode Konvensional

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	ASANH	56	60
2	AFA	44	56
3	AAA	52	68
4	ASA	36	48
5	APS	40	44
6	AWA	44	64
7	AES	52	60
8	BKP	32	64
9	BPS	48	48
10	DHW	44	56
11	FNA	44	56
12	GAD	36	52
13	HF	40	48
14	KAA	56	52
15	KCPR	56	52
16	MAAR	48	48
17	MIK	60	52
18	MRAF	48	80
19	MWF	52	76
20	NIP	52	56
21	NGH	52	56
22	RAPI	40	60
23	RIK	44	40
24	RAN	48	64
25	SNP	40	64
26	SA	60	56
27	ZAS	48	52
28	DAPR	44	60
Rata-Rata		47	56,8
Nilai Tertinggi		60	80
Nilai Trendah		32	40

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai *pretest* siswa kelas kontrol adalah 47 dengan nilai tertinggi 60 dan terendah 32. Setelah pembelajaran menggunakan metode konvensional, terjadi peningkatan pada nilai *posttest* dengan rata-rata 56,8, nilai tertinggi 80, dan nilai terendah 40. Namun, jika dibandingkan dengan KKTP sebesar 75, pada saat *pretest* belum ada siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan pada *posttest* hanya terdapat 2 siswa yang mencapai KKTP. Secara

keseluruhan, peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol masih tergolong rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan nilai rata-rata, peningkatan pada kelas kontrol tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa jika dibandingkan dengan model *Quick on The Draw* berbasis media *trolley* belanja yang diterapkan pada kelas eksperimen.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Rata-Rata Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 27.0 untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika < 0,05 maka tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Tests of Normality				
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df Sig.
Hasil pre-kontrol	.124	28	.200*	.968	28 .522
post-kontrol	.145	28	.135	.954	28 .244
pre-eksperimen	.132	31	.182	.973	31 .596
post-eksperimen	.129	31	.200*	.938	31 .073

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Secara rinci, nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol masing-masing sebesar 0,200 dan 0,135,

sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,185 dan 0,200. Dengan demikian, seluruh data memenuhi asumsi normalitas dan layak digunakan untuk analisis statistik parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan bantuan SPSS 27.0 untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen, sedangkan jika $< 0,05$ maka tidak homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.396	3	114	.756
	Based on Median	.319	3	114	.812
	Based on Median and with adjusted df	.319	3105.603		.812
	Based on trimmed mean	.390	3	114	.760

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi Based on Mean sebesar 0,756, yang lebih besar dari 0,05, sehingga varians data dinyatakan homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang sama sehingga memenuhi asumsi homogenitas dan layak digunakan untuk pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan numerasi matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan numerasi matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Nilai *mean difference* sebesar -31,272 juga menunjukkan adanya selisih rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Quick on The Draw* berbasis media troley belanja berpengaruh terhadap peningkatan

kemampuan numerasi matematika siswa kelas V sekolah dasar.

Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan menggunakan analisis N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan numerasi siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 18,82% dengan kategori tidak efektif, sedangkan kelas eksperimen sebesar 80,39% dengan kategori efektif.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan numerasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena model *Quick on The Draw* berbasis media troley belanja mendorong siswa aktif dalam pembelajaran melalui diskusi, kecepatan berpikir, serta penerapan konsep matematika dalam konteks jual beli yang konkret. Sementara itu, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol belum memberikan peningkatan yang optimal dalam kemampuan numerasi siswa. Dengan demikian, model yang diterapkan pada kelas eksperimen terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan numerasi matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai pretest hingga posttest pada kelas eksperimen meningkat dari 45,1 menjadi 88,1, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 47 menjadi 56,8. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan numerasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil uji statistik memperkuat temuan tersebut. Uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori efektif dengan nilai rata-rata 80,39%, sedangkan kelas kontrol hanya 18,82% dengan kategori tidak efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Quick on The Draw* berbasis media troley belanja lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen disebabkan oleh karakteristik pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kontekstual. Model *Quick on The Draw* mendorong siswa untuk bekerja sama, berpikir cepat, serta menyelesaikan permasalahan secara kelompok, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media troley belanja juga membantu siswa mengaitkan konsep numerasi dengan situasi nyata seperti kegiatan jual beli, sehingga konsep matematika lebih mudah dipahami

karena bersifat konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Putra dkk. (2020) yang menunjukkan bahwa model *Quick on The Draw* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, serta penelitian Khoirunnisa (2021) yang menyatakan bahwa model ini mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa. Temuan tersebut memperkuat bahwa model *Quick on The Draw* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus menghubungkan konsep abstrak dengan konteks nyata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Quick on The Draw* berbasis media troley belanja memberikan pengaruh yang signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model *Quick on the Draw* berbasis media troli belanja berpengaruh terhadap kemampuan numerasi matematika siswa kelas V SD. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples t-Test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan numerasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terlihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pretest* sebesar 45,1 meningkat menjadi 88,1 pada *posttest* setelah diberikan perlakuan. Hasil tersebut diperkuat oleh analisis N-Gain yang menunjukkan rata-rata sebesar 80,39% dengan kategori efektif, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 18,82% dengan kategori tidak efektif. Peningkatan kemampuan numerasi siswa tampak pada beberapa aspek, yaitu kemampuan memahami dan menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, menggunakan operasi hitung untuk menentukan harga jual, menghitung besar diskon, menghitung jumlah pembayaran dan uang kembalian, serta menerapkan konsep matematika dalam konteks transaksi sederhana. Melalui penerapan model *Quick on the Draw* berbasis media troli belanja, siswa menjadi lebih aktif dalam menganalisis informasi numerik, menentukan strategi penyelesaian masalah, dan mengomunikasikan hasil diskusi kelompok. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model *Quick on the Draw* berbasis media troli belanja lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa kelas V SD dibandingkan pembelajaran konvensional.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas V, serta siswa di sekolah dasar wilayah Kecamatan Karanganyar yang telah memberikan izin, bantuan, dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran matematika, khususnya dalam peningkatan kemampuan numerasi di sekolah dasar.

Referensi

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: SAGE Publication.
- Ibnu, O., Nugroho, S., Laras, D., & Taruno, B. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Macromedia Flash Pada Kompetensi Instalasi Penerangan Listrik Di Smk Negeri 2 Wonosari. *Jurusan Pendidikan Teknik Elektro : E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 5(3), 31–41.
- Khoirunnisa, M. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Quick On The Draw. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 170–177.
- Muharrani, F., & Afriani, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on The Draw Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah Di SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4810–4820.
- Palupi, R., Yulianna, D. A., & Santi, S. M. (2021). Analisa Perbandingan Rumus Haversine Dan Rumus Euclidean Menggunakan Metode Independent Sample T- Test. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 5(1), 40–47.
- Putra, A., Ulandari, N., & Sepnita, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quick on The Draw Dengan Masalah Open-Ended Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia Vol.*, 5(1), 1–16.
- Ramadhani, M. H., Agung, A., Izzania, R. D. S. M., Sari, R., & Supriatna, I. (2025). Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Tentang Konsep, Tantangan, Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran Masa Kini. *Social, Humanities, And Educational Studies*, 8(3), 1244–1258.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11, 43–48.