

Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV

Muhammad Yusril¹, Ira Irviana², Abrina Maulidnawati Jumrah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Makassar

e-mail: yusrilmuhammad346@gmail.com, irairviana.dty@uim-makassar.ac.id,

abrinairwan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Picture And Picture* Berbantuan Kartu *Truth or Dare* Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV SDN Batulaccu Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Batulaccu Kota Makassar. Waktu pelaksanaan Penelitian pada Semester Ganjil. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV Berjumlah 20 Orang. Instrumen yang digunakan yaitu Tes, lembar Observasi dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Analisis Deskriptif dan Inferensial. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai pre-test peserta didik cukup bervariasi, dengan mayoritas memperoleh nilai pada kategori menengah hingga rendah. Setelah penerapan model pembelajaran, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori menengah hingga tinggi, dan hanya sedikit siswa yang masih berada pada kategori rendah. Uji ANOVA dan korelasi Pearson menunjukkan bahwa model pembelajaran ini berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Secara keseluruhan, model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan kartu *Truth or Dare* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik kelas IV SDN Batulaccu Kota Makassar, serta memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar mereka.

Kata kunci— *Picture And Picture*, Truth Or Dare, Kemampuan Numerasi.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of Picture and Picture Learning Model aided by Truth or Dare Cards on the Numeration Ability of Fourth Grade Students of SDN Batulaccu Makassar City. This type of research is experimental research in the form of One Group Pretest Posttest Design. The location of this research was at SDN Batulaccu Makassar City.

Research implementation time in odd semester. The sample in this study were Class IV students totaling 20 people. The instruments used are tests, observation sheets and documentation. Data analysis techniques used are Descriptive and Inferential Analysis.

The results of the analysis show that the pre-test scores of students are quite varied, with the majority obtaining scores in the middle to low category. After the application of the learning model, the post-test results showed a significant increase, where most students scored in the medium to high category, and only a few students were still in the low category. ANOVA and Pearson correlation tests showed that this learning model had a significant effect on improving numeracy skills, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Overall, the Picture and Picture learning model assisted by Truth or Dare cards proved effective in improving the numeracy skills of fourth grade students of SDN Batulaccu Makassar City, as well as having a significant positive effect on their learning outcomes.

Keywords— *Picture And Picture, Truth Or Dare, Numeracy Skills.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa berawal dari kemajuan di bidang Pendidikan. Melalui Pendidikan berkualitas diharapkan dapat menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa. Pendidikan secara sederhana dikatakan sebagai proses memanusiakan manusia. Semua manusia pasti membutuhkan Pendidikan agar dapat mengatasi kebodohan dan dapat mencapai cita-citanya. belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun dari lingkungannya (Irviana, 2016)

Hal ini sesuai dengan definisi Pendidikan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif. Mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta sebagai keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri, Masyarakat, bangsa, dan negara. (Sistem Pendidikan Nasional, 2003)

Kemampuan numerasi merupakan keterampilan dasar yang penting untuk dikembangkan pada peserta didik sejak dini. Namun, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep numerasi. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk membantu meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.

Literasi numerasi merupakan salah satu keterampilan literasi yang dianggap penting. Kemampuan numerasi melibatkan cara berpikir kritis dalam memecahkan masalah. (Fajriah 2021) Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk (1) menggunakan berbagai macam bilangan dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari dan (2) menganalisis informasi yang ditampilkan di dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan lain sebagainya) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil Keputusan. Sedangkan Numerasi merupakan suatu kemampuan berpikir peserta didik menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika dalam menyelesaikan masalah sehari-hari pada berbagai konteks yang sesuai untuk peserta didik (Feriyanto, 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas numerasi dalam proses pembelajaran matematika merupakan pembelajaran matematika bertujuan untuk merangsang kemampuan pada peserta didik untuk berpikir secara logis dan kongkret untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Upaya untuk meningkatkan mutu

pendidikan harus dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen dalam pendidikan. Salah satu aspek yang harus ditingkatkan yaitu proses belajar mengajar. (Utami dkk., 2023)

Kemampuan numerasi dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar memiliki beberapa aspek yang penting dan memberikan pandangan yang positif terhadap pengembangan keterampilan numerasi siswa. Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan fleksibilitas dan kemandirian lebih dalam pembelajaran, yang juga mempengaruhi pendekatan terhadap pendidikan numerasi. Berikut adalah beberapa pandangan tentang kemampuan numerasi dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar:

Pandangan tentang kemampuan numerasi dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar sangat positif, dengan berbagai kelebihan yang mendukung pengembangan kompetensi numerasi siswa secara holistik. Namun, tantangan dalam pelaksanaannya juga perlu diatasi melalui pelatihan guru, penyediaan sumber daya, dan dukungan dari semua pihak terkait.

Dengan demikian, kemampuan numerasi siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

Dalam pembelajaran numerasi salah satu model yang diusulkan adalah pembelajaran dapat digunakan adalah metode Picture and Picture yang dibantu oleh permainan kartu Truth or Dare. Picture and Picture adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media utama. Gambar membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Model ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan kartu Truth or Dare yang dimodifikasi untuk tujuan edukatif digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Kartu ini berisi pertanyaan (Truth) dan tantangan (Dare) yang berkaitan dengan materi pelajaran. Penggunaan kartu ini diharapkan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Masalah yang timbul dari kurangnya aktivitas atau peran aktif peserta didik dalam pembelajaran serta pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal dapat diatasi dengan suatu model maupun strategi pembelajaran yang bisa mengubah aktivitas belajar peserta didik yang belajar pasif menjadi aktif dalam mengkonstruksikan konsep-konsep yang didukung oleh keseimbangan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap dari hasil observasi di SDN Battulaccu kota Makassar.

Berdasarkan di atas model pembelajaran picture and picture berbantuan kartu truth or dare di SDN Battulaccu Kota Makassar belum memahami seutuhnya model tersebut karena belum ada yang melakukan aktivitas pembelajaran dengan model tersebut sehingga peserta didik tidak paham dengan materi numerasi dengan baik.

Kemampuan numerasi merupakan keterampilan dasar yang penting untuk dikembangkan pada peserta didik sejak dini. Namun, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep numerasi. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk membantu meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.

Literasi numerasi merupakan salah satu keterampilan literasi yang dianggap penting. Kemampuan numerasi melibatkan cara berpikir kritis dalam memecahkan masalah. (Fajriah 2021) Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk (1) menggunakan berbagai macam bilangan dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari dan (2) menganalisis informasi yang ditampilkan di dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan lain sebagainya) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil Keputusan. Sedangkan Numerasi merupakan suatu kemampuan berpikir peserta didik menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika dalam menyelesaikan masalah sehari-hari pada berbagai konteks yang sesuai untuk peserta didik (Feriyanto, 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas numerasi dalam proses pembelajaran matematika merupakan pembelajaran matematika bertujuan untuk merangsang kemampuan pada peserta didik untuk berpikir secara logis dan kongkret untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Upaya untuk meningkatkan mutu

Pendidikan harus dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen dalam pendidikan. Salah satu aspek yang harus ditingkatkan yaitu proses belajar mengajar. (Utami dkk., 2023)

Kemampuan numerasi dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar memiliki beberapa aspek yang penting dan memberikan pandangan yang positif terhadap pengembangan keterampilan numerasi siswa. Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan fleksibilitas dan kemandirian lebih dalam pembelajaran, yang juga mempengaruhi pendekatan terhadap

pendidikan numerasi. Berikut adalah beberapa pandangan tentang kemampuan numerasi dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar:

Pandangan tentang kemampuan numerasi dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar sangat positif, dengan berbagai kelebihan yang mendukung pengembangan kompetensi numerasi siswa secara holistik. Namun, tantangan dalam pelaksanaannya juga perlu diatasi melalui pelatihan guru, penyediaan sumber daya, dan dukungan dari semua pihak terkait. Dengan demikian, kemampuan numerasi siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

Dalam pembelajaran numerasi salah satu model yang diusulkan adalah pembelajaran dapat digunakan adalah metode Picture and Picture yang dibantu oleh permainan kartu Truth or Dare. Picture and Picture adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media utama. Gambar membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Model ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan kartu Truth or Dare yang dimodifikasi untuk tujuan edukatif digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Kartu ini berisi pertanyaan (Truth) dan tantangan (Dare) yang berkaitan dengan materi pelajaran. Penggunaan kartu ini diharapkan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Masalah yang timbul dari kurangnya aktivitas atau peran aktif peserta didik dalam pembelajaran serta pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal dapat diatasi dengan suatu model maupun strategi pembelajaran yang bisa mengubah aktivitas belajar peserta didik yang belajar pasif menjadi aktif dalam mengkonstruksikan konsep-konsep yang didukung oleh keseimbangan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap dari hasil observasi di SDN Battulaccu kota Makassar.

Berdasarkan di atas model pembelajaran picture and picture berbantuan kartu truth or dare di SDN Battulaccu Kota Makassar belum memahami sepenuhnya model tersebut karena belum ada yang melakukan aktivitas pembelajaran dengan model tersebut sehingga peserta didik tidak paham dengan materi numerasi dengan baik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dimana pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang analisisnya lebih fokus pada data angka yang diolah dengan menggunakan model statistika. Adapun jenis yang digunakan adalah pre- Experimental Design dengan menggunakan *one group pretest posttest design*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan Tes adalah 1) Lembar observasi digunakan untuk pengumpul data yang digunakan untuk mencatat berbagai informasi atau peristiwa yang terjadi pada objek penelitian, 2) Tes soal digunakan untuk mengukur hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Tes hasil belajar yang digunakan berbentuk tes pengetahuan tertulis berupa tes pilihan ganda. Instrumen tes hasil belajar dibuat sesuai dengan indikator tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 3) Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang didokumentasikan pada suatu tempat berbentuk arsip atau data lainnya yang tertulis dan mempunyai relevansi dengan tujuan penelitian. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar yang didapat dari tempat penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk melengkapi data laporan yang dapat diperoleh melalui dokumen – dokumen dan arsip administrasi yang terdapat di SDN Battulaccu Kota Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan *kartu truth or dare* dapat dilihat dari tabel berikut:

	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV	Pertemuan V
Skor perolehan/ skor maksimal	Pretest	10 / 20	15 / 20	19 / 20	Posttest
Persentase (%)		50 %	75 %	95 %	
Kualifikasi		Rendah	Sedang	Sangat Tinggi	

Berdasarkan tabel diatas model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media kartu *Truth or Dare* menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik kelas IV SD Battulaccu Kota Makassar. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam lima kali pertemuan, dengan pengukuran melalui pretest dan posttest serta penilaian perkembangan pada setiap pertemuan.

Pada awal pembelajaran, hasil pretest peserta didik masih tergolong rendah, dengan rata-rata perolehan skor hanya 10 dari skor maksimal 20 atau sebesar 50%. Hal ini mencerminkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih sangat terbatas.

Memasuki pertemuan kedua dan ketiga, terjadi peningkatan yang cukup berarti. Pada pertemuan kedua, rata-rata skor meningkat menjadi 15 dari 20 atau 75%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mulai memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Peningkatan ini semakin tampak pada pertemuan ketiga, dengan rata-rata skor 19 dari 20 atau 95%, yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Keberhasilan ini tidak lepas dari efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Pendekatan *Picture and Picture* memungkinkan siswa memahami materi secara visual, sementara kartu *Truth or Dare* memacu keberanian, keaktifan, dan interaksi antar siswa. Aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna.

Hasil observasi aktivitas guru dalam menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan kartu *truth or dare* dapat dilihat dalam tabel berikut:

	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Pertemuan IV	Pertemuan V
Skor perolehan/ skor maksimal	Pretest	11/ 20	16 / 20	18 / 20	Posttest
Persentase (%)		55%	80 %	90 %	
Kualifikasi		Rendah	Sedang	Sangat Tinggi	

Berdasarkan tabel di atas indikator keterlaksanaan Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Truth Or Dare pada pertemuan pertama diperoleh skor 11 dengan presentase keterlaksanaannya yaitu 55%. Termaksud kategori rendah. Skor 16 pada pertemuan II dengan persentase keterlaksanaannya yaitu 80% termasuk kategori sedang, Skor 18 pada pertemuan III dengan persentase keterlaksanaannya yaitu 90%. Termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Kartu Truth Or Dare terlaksana dengan baik.dibuktikan dengan adanya peningkatan keterlaksanaan Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Kartu Truth Or Dare pada lembar observasi guru.

a) Pre Test Hasil uji deskriptif sebelum menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan kartu *truth or dare*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Batulaccu Kota Makassar mulai tanggal 03 Februari 2025 – 28 Februari 2025, maka di peroleh data-data melalui instrumen sehingga dapat diketahui hasil belajar matematika berupa nilai dari kelas IV SDN Batulaccu Kota Makassar. Data Pretest hasil belajar matematika Siswa kelas IV SDN Batulaccu Kota Makassar, dapat diketahui sebagai berikut:

No	Nilai	Frekuensi	Ket
1	10	3	-
2	11	5	-
3	12	1	-
4	13	5	-
5	14	3	-
6	16	3	-
Total		20	

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap data pre-test sebelum penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan kartu *Truth or Dare*, diperoleh distribusi nilai peserta didik kelas IV SDN Battulaccu Kota Makassar sebagai berikut: nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 10, sementara nilai tertinggi adalah 16.

Frekuensi tertinggi terdapat pada nilai 11 dan 13, masing-masing dengan jumlah 5 peserta didik, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman awal yang cukup seimbang sebelum intervensi pembelajaran dilakukan. Adapun nilai 10, 14, dan 16 masing-masing diperoleh oleh 3 peserta didik, sedangkan nilai 12 hanya diperoleh oleh 1 peserta didik, menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang memiliki pemahaman awal di bawah rata-rata. Dari hasil ini, dapat disimpulkan

bahwa sebelum penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan kartu *Truth or Dare*, tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi masih bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan intervensi model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih merata dan optimal.

Guru kurang melibatkan murid secara aktif pada lingkungan belajar yang konkrit dalam memanipulatif alat peraga, artinya meskipun ada alat peraga tetapi hanya guru yang menggunakan tanpa memberi kesempatan kepada murid untuk melakukan percobaan-percobaan yang dapat memberikan pengalaman dan meningkatkan kreativitas berpikir murid sehingga pelajaran dapat bermakna bagi murid agar hasil pembelajaran lebih optimal, model pembelajaran yang diterapkan harus didasarkan pada teori pendidikan yang relevan. Salah satu teori yang mendukung pendekatan ini adalah Teori Konstruktivisme (Vygotsky, 1978), yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara aktif ketika peserta didik membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman. Model *Picture and Picture* mendukung teori ini karena siswa secara aktif menghubungkan gambar dengan konsep yang dipelajari. Selain itu, penggunaan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi sosial dan *scaffolding*, di mana siswa saling membantu dalam memahami materi.

Selain itu, pembelajaran berbasis visual juga sejalan dengan Dual Coding Theory (Paivio, 1986), yang menyatakan bahwa informasi lebih mudah dipahami ketika disajikan dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan. Model *Picture and Picture* sangat efektif dalam hal ini karena menggunakan gambar sebagai alat bantu dalam memahami konsep pembelajaran, sementara kartu *Truth or Dare* memperkuat pemahaman melalui tantangan berbasis verbal.

Lebih lanjut, teori Jean Piaget (1962) tentang Bermain dalam Pembelajaran juga mendukung pendekatan ini. Piaget menyatakan bahwa bermain adalah bagian penting dari perkembangan kognitif anak. Dengan adanya permainan kartu *Truth or Dare*, siswa tidak hanya belajar secara aktif, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Aktivitas bermain ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih mudah diterima oleh anak-anak. Penelitian akan memberikan wawasan yang berharga bagi bidang kesehatan dan pendidikan, peneliti, dan pembuat kebijakan dalam merancang intervensi yang lebih efektif untuk mengatasi stunting dan meningkatkan kesejahteraan anak-anak yang terkena dampaknya. (Ruswiyani & Irviana, 2024)

Berdasarkan kajian teori di atas, penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan kartu *Truth or Dare* berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Model ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi secara visual dan interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menumbuhkan semangat belajar, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan demikian, diharapkan setelah penerapan model pembelajaran ini, hasil belajar peserta didik akan meningkat secara optimal.

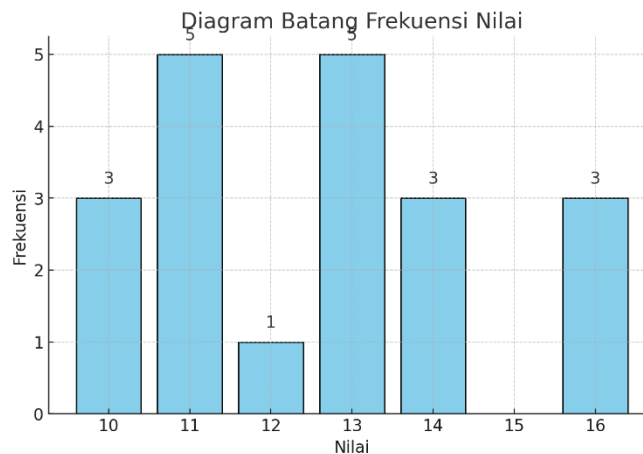


Diagram batang di atas menggambarkan distribusi frekuensi dari berbagai nilai yang diperoleh dalam suatu kumpulan data. Dari grafik, dapat diamati bahwa nilai yang paling sering muncul adalah 11 dan 13, masing-masing dengan frekuensi sebanyak 5 kali. Sementara itu, nilai yang paling jarang muncul adalah 12, dengan frekuensi hanya 1 kali. Data ini menunjukkan bahwa terdapat variasi dalam distribusi nilai, tetapi sebagian besar berkisar antara 10 hingga 16.

Pola distribusi ini dapat memberikan wawasan tentang sebaran data dan kecenderungan nilai yang lebih sering diperoleh. Dengan mengetahui frekuensi masing-masing nilai, analisis lebih lanjut dapat dilakukan, misalnya mencari nilai rata-rata atau modus dari data ini. Informasi ini bermanfaat dalam berbagai konteks, seperti analisis hasil ujian siswa, survei, atau penelitian statistik lainnya.

b) Post Test Hasil uji deskriptif sebelum menggunakan model pembelajaran *picture and picture* berbantuan kartu *truth or dare*

Hasil post test dari 20 siswa menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah pembelajaran diberikan.

No	Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	11	1	-
2	12	1	-
3	13	1	-
4	14	4	-
5	15	5	-
6	16	3	-
7	17	4	-
8	18	2	-
Total		20	

Tabel di atas menunjukkan distribusi nilai hasil post-test numerasi dari 20 peserta. Dari data tersebut dapat diamati bahwa nilai yang paling sering muncul adalah 14 dan 15,

masing-masing dengan frekuensi sebanyak 4 dan 5 kali. Nilai 17 juga muncul cukup sering, yaitu sebanyak 4 kali. Sebaliknya, nilai yang paling jarang muncul adalah 11, 12, dan 13, masing-masing hanya muncul satu kali. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta memperoleh nilai pada rentang menengah hingga tinggi, sedangkan hanya sedikit peserta yang mendapatkan nilai rendah.

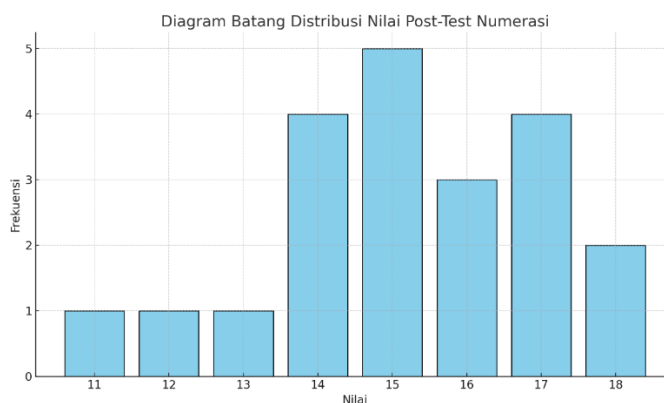
Distribusi ini mencerminkan tingkat pemahaman numerasi peserta yang cukup baik secara keseluruhan, meskipun masih terdapat variasi individu. Dalam perspektif teori pembelajaran, hasil ini dapat dianalisis menggunakan teori konstruktivisme Piaget, yang menyatakan bahwa pemahaman numerasi berkembang melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan konsep-konsep matematika.

Selain itu, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa faktor seperti metode pembelajaran, keterlibatan aktif peserta, dan strategi diferensiasi sangat memengaruhi hasil belajar numerasi. Misalnya, Hattie (2009) menemukan bahwa umpan balik yang efektif dan strategi pembelajaran berbasis pemecahan masalah dapat meningkatkan pemahaman numerasi secara signifikan.

Berdasarkan analisis hasil post-test ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta telah menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi numerasi. Namun, perbedaan individu masih tampak, terutama pada peserta dengan nilai yang lebih rendah. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih adaptif, seperti pendekatan diferensiasi atau scaffolding, guna membantu peserta yang masih mengalami kesulitan.

Penelitian sebelumnya mendukung pentingnya model pembelajaran yang interaktif, pemberian umpan balik konstruktif, dan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar untuk meningkatkan kompetensi numerasi. Maka dari itu, guru perlu terus mengevaluasi dan mengembangkan metode pengajaran yang efektif agar semua peserta dapat mencapai kompetensi numerasi secara optimal sesuai standar yang diharapkan.

Diagram batang di atas menunjukkan distribusi frekuensi hasil post-test numerasi. Dari grafik terlihat bahwa nilai yang paling banyak diperoleh peserta adalah 15 dengan



frekuensi sebanyak 5 kali. Selain itu, nilai 14 dan 17 juga cukup sering muncul, masing-masing sebanyak 4 kali. Sementara itu, nilai yang paling sedikit muncul adalah 11, 12, dan 13, masing-masing hanya muncul satu kali. Sebagian besar peserta mendapatkan nilai antara 14 hingga 17, yang menunjukkan bahwa mayoritas memiliki tingkat pemahaman numerasi yang cukup baik.

Pola distribusi ini mengindikasikan bahwa hasil belajar numerasi peserta cenderung mengelompok pada rentang nilai menengah ke atas, dengan sedikit peserta yang memperoleh nilai rendah. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memahami materi

numerasi dengan baik, meskipun masih ada sebagian kecil yang memerlukan perhatian lebih lanjut dalam pembelajaran.

Dari sudut pandang analisis grafik batang, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta menunjukkan penguasaan yang memadai terhadap materi numerasi yang diujikan dalam post-test. Hal ini tercermin dari dominasi frekuensi pada nilai 14 hingga 17. Namun demikian, kemunculan nilai rendah pada sebagian kecil peserta menunjukkan adanya perbedaan pemahaman yang masih perlu dijembatani.

Dalam perspektif teori belajar, hasil ini sesuai dengan temuan Hattie (2009) yang menekankan pentingnya metode pembelajaran yang efektif, seperti pendekatan berbasis pemecahan masalah dan pemberian umpan balik yang konstruktif. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran numerasi secara menyeluruh, diperlukan strategi pengajaran yang lebih adaptif dan interaktif, terutama bagi peserta yang masih berada pada tingkat pemahaman dasar. Hal ini penting agar tidak ada peserta yang tertinggal dalam menguasai konsep-konsep numerasi secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan **Kartu Truth or Dare** yang diterapkan di kelas IV SDN Battulaccu Kota Makassar mengintegrasikan elemen visual (gambar) dan permainan interaktif (Kartu Truth or Dare) untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran numerasi. Model ini menggabungkan teori-teori pembelajaran seperti konstruktivisme Vygotsky, Dual Coding Theory Paivio, dan teori bermain dalam pembelajaran menurut Piaget. Melalui metode ini, siswa dapat memvisualisasikan materi dengan lebih jelas dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, yang membantu mereka memahami konsep numerasi secara lebih baik dan merata. Secara keseluruhan, penerapan model ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif bagi peserta didik.

SARAN

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran numerasi di kelas IV SDN Battulaccu Kota Makassar yaitu, Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Kartu Truth or Dare. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan Kartu Truth or Dare memiliki dampak positif terhadap kemampuan numerasi peserta didik. Oleh karena itu, disarankan untuk terus mengembangkan dan memperkuat penerapan model ini dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam konteks numerasi, tetapi juga dalam mata pelajaran lain yang memerlukan keterlibatan aktif siswa. Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam memodifikasi permainan dan gambar agar lebih relevan dengan materi yang diajarkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada Dosen Pembimbing I, Ibu Dr. Ira Irviana, S.Pd., M.Pd. dan Dosen Pembimbing II, Ibu Dr. Abrina Maulidnawati Jumrah, S.Pd., M.Pd. yang telah memberi bantuan dan dukungan atas terselesainya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Arikunto. (t.t.). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. pt rineka cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen penelitian*. rineka cipta.
- Arsyad, A. (t.t.). *Media pembelajaran*. pt raja grfindopersada.
- Damayanri, F., & Priansa, D. juni. (2015). *Administrasi dan operasional perkantoran*. alfabeta.
- E.B., J. (2007). *Contextual teaching & learning menjadikan kegiatan belajar -mengajar mengasyikkan dan bermakna*. Mizan Learning Cencer (Mlc).
- hamdani. (2010). *Strategi belajar mengajar*. pustaka setia.
- Hamiyah, & Jauhar. (2014). *Strategi belajar -mengajar di kelas*. prestasi pusaka publisher.
- Hamzah, R. A., & Irviana, I. (2022). *Merdeka belajar yang tercermin dalam kompetensi profesiona guru kelas kelas tinggi di upt spf SDN KIP Maccini Kota Makassar*.
- haq, muhammad ainul. (2021). Pengaruh permainan tuth or dare terhadap keterampilan bibaca bahasa arab siswa. *publikasi of education and religious stuudies, 1*.
- H.R. Ahmad. (780). *Hadist Shahih*.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Irviana, I. (2016). *Pengaruh model pembelajaran team games tournamen terhadap hasil belajar ips siswa sd. 2*.
- Irviana, I., & Ilham, D. (2021). *Problematika pembelajaran daring pada masa pandemi covid dalam pembelajaran tematik di kelas IV SD Inpres Bakung 2 Kota Makassar*.
- Istarani. (2011a). *Model pembelajaran inovatif*. media persda.