

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan mengenai efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terintegrasi *Deep Learning* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil uji Mann–Whitney U terhadap kemampuan awal (*pretest*) menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan kemampuan numerasi awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan. Meskipun demikian, kedua kelompok tetap diberikan perlakuan pembelajaran sesuai dengan desain penelitian untuk melihat perubahan kemampuan numerasi setelah proses pembelajaran.
2. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* terintegrasi *Deep Learning* terbukti memberikan peningkatan kemampuan numerasi yang signifikan pada kelompok eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan hasil *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sebaliknya, pada kelompok kontrol tidak ditemukan peningkatan kemampuan numerasi yang signifikan, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,107 > 0,05$. Selain itu, secara deskriptif rata-rata kemampuan numerasi siswa meningkat dari 10,72 pada saat *pretest* menjadi 15,15 pada saat *posttest*.
3. Hasil uji Mann–Whitney U menunjukkan adanya perbedaan hasil kemampuan numerasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan

model *Game Based Learning* terintegrasi *Deep Learning* menghasilkan kemampuan numerasi yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

4. Secara keseluruhan, hipotesis penelitian diterima. Model pembelajaran *Game Based Learning* terintegrasi *Deep Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Model pembelajaran ini mampu menciptakan proses belajar yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan reflektif sehingga mendorong siswa untuk membangun pemahaman konsep numerasi secara lebih mendalam melalui aktivitas bermain yang bermakna.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan beberapa keterbatasan yang ditemukan selama pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* terintegrasi *Deep Learning* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Guru juga diharapkan mampu berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui kegiatan bermain, eksplorasi, diskusi, dan refleksi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

2. Bagi Sekolah (SDN 01 Taman Kota Madiun)

Sekolah diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Sekolah juga dapat memberikan dukungan kepada guru melalui penyediaan sarana, pelatihan, maupun pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik guna memperkuat kemampuan numerasi siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mempertahankan keaktifan, motivasi, dan rasa percaya diri yang telah berkembang selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan terus membiasakan diri berpikir kritis, mencoba berbagai strategi penyelesaian masalah, serta bekerja sama dengan teman dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan numerasi dapat terus berkembang.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang relatif terbatas, hanya melibatkan satu sekolah, serta hasil uji kemampuan awal menunjukkan adanya perbedaan kemampuan numerasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan diberikan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, melibatkan lebih banyak sekolah, serta mempertimbangkan teknik analisis atau desain penelitian yang mampu mengendalikan perbedaan kemampuan awal, seperti penggunaan **ANCOVA** atau analisis **gain score**. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian pada variabel lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, komunikasi matematis, maupun *self-efficacy*, sehingga efektivitas model pembelajaran dapat dikaji secara lebih komprehensif.