

ABSTRAK

Elena Salma Audifa. 2026. *Digital Card Game Sebagai Instrumen Pedagogis Pada Pembelajaran Numerasi*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas PGRI Madiun, Pembimbing (I) Dr. Lingga Nico Pradana, M.Pd., (II) Dr. Liya Atika Anggrasari, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh jarang dijumpainya penggunaan media kartu digital pada pembelajaran numerasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Digital Card Game* (DCG) sebagai instrumen pedagogis pada pembelajaran numerasi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *pre-test and post-test control group design*. Sampel penelitian berjumlah 63 siswa yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan numerasi pada materi penjumlahan pecahan yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest signifikansi 0.39 ($>0,05$), sehingga kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara. Setelah perlakuan, rata-rata nilai post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 87,21, sedangkan kelas kontrol mencapai 84,14. Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,043 ($<0,05$), yang membuktikan bahwa penggunaan DCG berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa. Dengan demikian, DCG dapat dijadikan sebagai alternatif instrumen pedagogis yang efektif untuk mendukung pembelajaran numerasi di sekolah dasar.

Kata kunci: *Digital Card Game* (DCG), Instrumen Pedagogis, Numerasi, Penjumlahan Pecahan, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Elena Salma Audifa. 2026. *Digital Card Game as a Pedagogical Instrument in Numeracy Learning*. Undergraduate Thesis. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), Universitas PGRI Madiun. Supervisors: (I) Dr. Lingga Nico Pradana, M.Pd., (II) Dr. Liya Atika Anggrasari, M.Pd.

This research was motivated by the infrequent use of digital card media in numeracy instruction. The study aimed to determine the effect of using a Digital Card Game (DCG) as a pedagogical instrument on the numeracy skills of fifth-grade elementary school students. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 63 students divided into an experimental class and a control class. Data were collected via numeracy tests covering fraction addition, administered before and after the intervention. The results showed that the average pretest score was 81.62 for the experimental class and 80.00 for the control class, with a significance value of 0.39 (>0.05), indicating that both groups possessed equivalent initial abilities. Following the intervention, the average posttest score for the experimental class rose to 87.21, while the control class reached 84.14. The Independent Samples t-test yielded a significance value of 0.043 (<0.05), demonstrating a significant difference between the two groups. These findings confirm that the use of DCG positively influences the improvement of students' numeracy skills. Thus, DCG can serve as an effective alternative pedagogical instrument to support numeracy learning in elementary schools.

Keywords: *Digital Card Game (DCG), Pedagogical Instrument, Numeracy, Fraction Addition, Elementary School.*