

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini yang merujuk pada rumusan masalah didapatkan hasil bahwa penggunaan *Digital Card Game* (DCG) sebagai instrumen pedagogis dalam pembelajaran numerasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan numerasi siswa kelas V sekolah dasar pada materi penjumlahan pecahan. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,043 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak, yang membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan numerasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Disimpulkan bahwa media DCG sebagai instrumen pedagogis berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan numerasi pada materi penjumlahan pecahan pada siswa SD.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pihak sekolah disarankan untuk mendukung implementasi media *Digital Card Game* (DCG) sebagai sebuah inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Di samping itu, sekolah juga diharapkan mampu memfasilitasi

dan menyediakan sarana pendukung berbasis digital guna memastikan seluruh proses pembelajaran berjalan secara optimal dan lancar.

2. Bagi Guru

Para pendidik diharapkan dapat mengadopsi media *Digital Card Game* (DCG) sebagai salah satu opsi strategis dalam mengajarkan materi grafik dan tabel di kelas. Implementasi model ini terbukti mampu menciptakan atmosfer belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, guru disarankan untuk terus memperbarui serta mengembangkan kreativitas penerapan media *Digital Card Game* (DCG) agar efektivitasnya dalam meningkatkan capaian belajar siswa dapat berjalan optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti berikutnya yang tertarik mengkaji penerapan media *Digital Card Game* (DCG) dalam mengoptimalkan kemampuan numerasi siswa, khususnya pada materi penjumlahan pecahan di mata pelajaran Matematika. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas ruang lingkup kajian ini dengan mengeksplorasi materi ajar yang berbeda, jenjang pendidikan yang lebih tinggi, serta variabel-variabel relevan lainnya. Guna menghasilkan temuan yang lebih variatif dan inovatif, kolaborasi dengan model pembelajaran lain atau integrasi media instruksional yang kreatif sangat direkomendasikan.