

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh model *Game Based Learning* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas 2 SDIT Gameel Akhlaq, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Hal tersebut dibuktikan secara empiris melalui kenaikan nilai rata-rata peserta didik, yang semula sebesar 75,43 pada saat *pretest* meningkat menjadi 88,67 pada hasil *posttest*.
2. Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Fakta ini didukung dengan adanya peningkatan skor rata-rata kelas dari 80,14 pada tahap *pretest* menjadi 89,57 pada hasil akhir atau *posttest*.
3. Hasil uji hipotesis melalui *Independent Sample t-Test* menghasilkan nilai sebesar 0,733, nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,733 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak ditemukan perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan model GBL dan model TGT terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Dengan demikian, keduanya memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas 2 di SDIT Gameel Akhlaq.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Mengingat kedua model (GBL dan TGT) berpengaruh terhadap literasi numerasi siswa, guru disarankan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan ini sebagai variasi agar pembelajaran matematika tidak membosankan dan siswa lebih aktif terlibat.
2. Bagi Siswa: Siswa diharapkan dapat mempertahankan semangat dan keaktifannya dalam belajar, baik melalui tantangan permainan mandiri maupun kompetisi kelompok, untuk terus mengasah kemampuan literasi numerasi.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan untuk melakukan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas atau mengembangkan media *game* yang lebih variatif seperti menggunakan smart TV untuk memperlihatkan soal, hal ini guna melihat dampak model pembelajaran ini pada aspek kognitif lainnya.