

ABSTRAK

Pengaruh *Game* Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan *Digital Literacy* di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam

Oleh: Desmawati Roza

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam, bahwa kemampuan *digital literacy* anak masih kurang berkembang secara maksimal seperti anak belum mampu menggunakan teknologi digital. Padahal penggunaan teknologi merupakan hal yang sangat menarik bagi anak sehingga ketika kemampuan *digital literacy* anak berkembang, maka teknologi bisa digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran yang menarik bagi anak. Namun latar belakang ekonomi keluarga dan keterbatasan fasilitas berupa teknologi mengakibatkan kemampuan *digital literacy* anak belum berkembang secara maksimal.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Experiment*. Populasi penelitian adalah anak Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang terbagi dalam 3 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster Sampling*, yaitu kelompok B1 berjumlah 17 orang dan kelompok B3 berjumlah 13 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes perbuatan, berupa pernyataan sebanyak 5 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 82 dan SD sebesar 4,5 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 69 dan SD sebesar 4,3. Pada pengujian hipotesis diperoleh thitung sebesar 3,746 dan ttabel sebesar 2,100 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk = 18. Maka dapat disimpulkan bahwa *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiriberpengaruh terhadap kemampuan *digital literacy* di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang.