

ABSTRAK

Pengaruh Game Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Membaca di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang

Oleh: Desti Widayanti

Penelitian ini dilatarbelakangi kemampuan membaca anak masih belum berkembang dengan baik, hal ini terjadi karena media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi bagi anak. Salah satu media yang menarik dan dapat merangsang kemampuan membaca anak adalah game interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri yang dibuat dengan aplikasi flash dan dapat running disistem operasi android. Oleh sebab itu, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah, “seberapa besar pengaruh media game interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang bila dibandingkan dengan penggunaan media game berbasis aplikasi powerpoint?”

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk Quasy Eksperiment. Populasi penelitian adalah seluruh anak Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang, dan teknik pengambilan sampelnya cluster sampling, yaitu kelas B1 dan kelas B4 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, 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 kelas eksperimen adalah 88 dan SD sebesar 9,79 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 76,5 dan SD sebesar 7,76. Pada pengujian hipotesis diperoleh thitung sebesar 2,76442 dan ttabel sebesar 2,10092 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $df = 18$, maka dapat disimpulkan bahwa game interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri berpengaruh sangat besar terhadap kemampuan membaca di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang.