

Pengaruh *Game* Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan *Digital Literacy* di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin

Delfi Eliza, Desi Karmila

Pendidikan Anak Usia Dini, Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Padang

Email : deliza.zarni@gmail.com, desikarmila32@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui Pengaruh *Game* Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan *Digital Literacy* di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen atau penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri. *Game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap kemampuan *digital literacy* di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin. Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai rata-rata hasil kemampuan *digital literacy* anak dikelas eksperimen yang menggunakan *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri lebih tinggi (82) dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan *game* berbasis Aplikasi (75).

Kata Kunci: Game Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri, Digital Literacy

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of interactive games based on the inquiry learning model on digital literacy skills in Pertiwi III Kindergarten Ladang Panjang, Merangin Regency. Interactive games based on the inquiry learning model have an effect on digital literacy skills in Pertiwi III Kindergarten, Ladang Panjang, Merangin Regency. Based on data analysis, the average value of the results of digital literacy skills of children in the experimental class using interactive games based on inquiry learning models is higher (82) than the control class using application-based games (75).

Keywords: Interactive Game based inquiry learning model, Digital Literacy

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya mengembangkan perilaku dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 Nomor 14 yang menyatakan "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) jalur formal adalah Taman Kanak-kanak (TK). Anak usia dini di Taman Kanak-Kanak merupakan individu yang berada pada rentang usia 4 sampai 6 tahun. Pada usia ini merupakan saat yang tepat untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak secara maksimal dalam bidang kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, motorik halus dan kasar maupun dalam bidang bahasa. Oleh karena itu, pendidikan Taman Kanak-kanak sangat berperan penting untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak secara maksimal yang sesuai dengan kebutuhan akan teknologi pada saat ini.

Saat ini penggunaan teknologi adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki dan dikembangkan. Keberadaan teknologi pada saat ini dapat membantu terpenuhi kebutuhan anak. Kebutuhan yang dimaksud seperti memperoleh informasi pengetahuan dengan mudah, mempermudah komunikasi jarak jauh dan menjadi salah satu media yang mendukung proses pembelajaran. Teknologi menjadi sesuatu yang penting sehingga tidak bisa dihindari, seperti teknologi android, tablet dan *notebook* serta laptop. Semua masyarakat berhak menikmati fasilitas teknologi yang tersedia, tetapi tidak semua masyarakat mampu menggunakan teknologi secara langsung tanpa adanya latihan dan pengetahuan dalam penggunaannya, terutama bagi anak usia dini yang sama sekali belum mengenal teknologi. Pengenalan penggunaan teknologi dapat dilakukan melalui bermain, karena pembelajaran untuk anak usia dini dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain anak akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan konkret. Oleh karena itu dibutuhkan stimulasi yang sesuai dengan konsep pembelajaran anak untuk mengenalkan penggunaan teknologi.

Pengenalan penggunaan teknologi sejak usia dini akan melatih dan membangun kemampuan dalam penggunaan teknologi yang dikenal dengan istilah *digital literacy* (keterbacaan digital). *Digital literacy* atau literasi digital berhubungan dengan kemampuan memahami, membangun pengetahuan baru dan menggunakannya yang berasal dari berbagai sumber digital sehingga anak mampu bertahan dan beradaptasi di era digital. *Digital literacy* bagi anak usia dini adalah keterbacaan digital dan semua unsur dari pengembangan, penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam rangka stimulus dan perkembangan mental jasmani dan rohani anak sehingga pengetahuan dan pengalaman anak bertambah.

Penggunaan teknologi tanpa pengawasan serta kontrol dari orang tua dan guru akan berdampak negatif terhadap perkembangan tumbuh kembang anak seperti menurunnya daya konsentrasi, anak menjadi malas dan interaksi sosialnya menjadi kurang luas. Namun, membangun *digital literacy* pada anak dengan pengawasan akan memberi dampak positif dan menjadi media yang menarik untuk pembelajaran anak. salah satu dampak menstimulasi kemampuan *digital literacy* anak yaitu anak akan mampu mewujudkan rasa ingin tahu anak dengan diawasi oleh orangtua dan guru sehingga terarahkan sesuai dengan tujuan pembelajaran anak. Kemampuan *digital literacy* akan mempermudah anak dalam memperoleh pengetahuan atau informasi dan pengembangan diri dalam berbagai aspek seperti bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan nilai moral dan agama. Pemanfaatan media teknologi dalam setiap proses pembelajaran akan melatih kemampuan *digital literacy* anak dan memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak.

Menurut Alkalai (2004:102) *Digital literacy* sebagai keterampilan bertahan didalam era digital, meliputi keterampilan dan strategi yg digunakan anak atau pengguna di media digital. Dengan menerapkan beragam jenis *digital literacy* pengguna akan meningkatkan prestasi dan bertahan dalam beragam kesulitan dalam menghadapi dunia digital. Konsep *digital literacy* digunakan dalam aplikasi teknis dalam lingkungan digital, namun juga bisa digunakan dalam konteks kognitif dan aspek sosio emosional didalam dunia atau lingkungan komputerisasi. Kemampuan *digital literacy* pada saat ini tidak hanya terbatas pada penggunaan komputer namun teknologi digital lainnya seperti android. Kemampuan *digital literacy* menurut Martin dalam Koltay (2011:216) adalah kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk tepat menggunakan alat digital dan fasilitas untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber digital.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:858) permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan. Oleh karena itu ketika anak menggunakan sesuatu atau barang dalam kegiatan bermainnya maka barang atau alat tersebut termasuk permainan. Sebuah permainan sangat menentukan kualitas dalam kegiatan bermain, semakin menarik permainan maka semakin berkembang aspek-aspek perkembangan anak dan sebaliknya semakin tidak berkualitas permainan maka semakin tidak menarik kegiatan bermain dan kurang mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:542) Interaktif adalah besifat saling melakukan aksi, antar hubungan dan saling aktif. Hubungan manusia dengan manusia yang lainnya merupakan suatu kebutuhan karena manusia adalah makhluk sosial. Hal ini juga dilakukan dalam hal bermain terutama pada anak usia dini. Bermain dengan permainan yang berkualitas mampu menghilangkan emosi negatif menjadi emosi positif bagi anak.

Dapat disimpulkan bahwa *game* interaktif yaitu suatu alat bermain yang menyenangkan dan bertujuan untuk merangsang kecerdasan anak dengan melakukan aksi, aktif, dan mempunyai timbal balik yang saling berhubungan. Bermain anak sebagai makhluk sosial membutuhkan orang lain atau teman dalam pembelajarannya sehingga dalam pembelajaran juga akan mengembangkan aspek sosial emosional anak.

Menurut Meyer, W.J dalam Tabany, T.I.B (2014:23-24) menyatakan model pembelajaran adalah sesuatu yang nyata dan dikonversikan untuk suatu bentuk yang lebih komprehensif, mempunyai makna yang luas daripada strategi, metode, atau prosedur yaitu meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu sesuatu yang dirancang dalam mengelola lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil observasi ditemukan bahwa kemampuan *digital literacy* anak masih belum berkembang secara optimal, tergambar dari beberapa anak yang masih bingung dan ragu-ragu dalam menggunakan teknologi digital seperti mengklik dan menjalankan sebuah aplikasi sehingga anak belum mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang optimal yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut. Salah satu penyebabnya karena media teknologi digital hanya dilakukan untuk pengenalan alat komunikasi dan pada proses pembelajaran lainnya belum menggunakan media teknologi. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran monoton dengan media gambar yang membosankan bagi anak sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang menarik bagi anak dan mengembangkan kemampuan *digital literacy* anak. Fenomena ini harus dicari alternatif solusinya yaitu pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan proses belajar sambil bermain dengan mengutamakan unsur edukatif dan menyenangkan bagi anak sehingga berkembang kemampuan *digital literacy* anak dan menunjang perkembangan aspek lainnya.

Fenomena yang terjadi dilapangan maka perlu adanya suatu upaya perubahan yang harus dilakukan guru untuk membantu anak dalam perkembangan kemampuan *digital literacy* anak yaitu salah satunya dengan menggunakan *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri. Bermain *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri dapat membantu mengembangkan kemampuan *digital literacy*. Dapat peneliti simpulkan bahwa *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri dapat mengembangkan kemampuan *digital literacy*.

METODE PENELITIAN

Permasalahan yang diteliti yaitu “Pengaruh *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin”. Maka bentuk penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, kuantitatif berbicara dengan angka-angka untuk menggambarkan keadaan yang diteliti. Penelitian ini menggunakan *quasy experiment* (eksperimen semu), dimana masih termasuk ke dalam jenis penelitian kesperiment. Menurut Sugiyono (2010:107) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak yang terdiri atas kelompok B1 dan B3. kelompok B1 sebagai kelas eksperimen berjumlah 17 orang dan kelompok B3 sebagai kelas kontrol berjumlah 13 orang yang telah ditetapkan sebagai sampel pada penelitian ini dengan pertimbangan jumlah anak yang lebih banyak dibanding kelas lainnya dan rekomendasi dari kedua guru kelompok beserta kepala Taman Kanak-kanak.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen ini menggunakan skala likert untuk penilaiannya. Dengan kriteria penilaian yaitu Berkembang

Sangat Baik diberi skor 4, Berkembang Sesuai Harapan diberi skor 3, Mulai Berkembang diberi skor 2, Belum Berkembang diberi skor 1. Menurut Arikunto (2010:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Reabilitas tes merupakan suatu ukuran ketepatan suatu tes apabila diteskan ke objek yang sama. Menurut Arikunto (2012:221) Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Pengujian reabilitas instrumen dilakukan dengan rumus Alpha. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas. Syafril (2010:211) mengemukakan Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan sebelum mengolah data dengan teknik korelasi product moment, regresi, t-tes, dan anava dan sebagainya. Teknik yang sering digunakan untuk uji normalitas data adalah teknik *uji Liliefors*.

Sebelum data diolah, agar diketahui suatu data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji Liliefors terlebih dahulu. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk menguji homogenitas varians populasi adalah dengan menggunakan uji *Bartlett*. Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan. Yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan t-test. Menguji data yang diperoleh tersebut dengan rumus t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis Dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors *Pre-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok	N	α	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	10	0,05	0,1643	0,258	Normal
2	Kontrol	10	0,05	0,1452	0,258	Normal

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} **0,1643** lebih kecil dari L_{tabel} **0,258** untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L_{hitung} **0,1452** lebih kecil dari L_{tabel} **0,258** untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{table}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,223	3,841	Homogen
Kontrol				

Dari Tabel 2 tampak bahwa χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-tes.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Nilai Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Aspek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	10	10
\bar{X}	61,5	58

Tabel 4. Hasil Perhitungan Pre-test Pengujian Dengan t-test

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel} α 0,05	Keputusan
1	Eksperimen	10	61,5	1,417	2,100	Terima H_0
2	Kontrol	10	58			

Tabel untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) dengan df sebesar 18 adalah = **2,100**. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%), t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} (**1,417 < 2,100**). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test (kemampuan awal) kemampuan *digital literacy* di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin. Uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga L_0 dan L_1 pada taraf nyata 0,05 untuk $N=10$ seperti pada tabel :

Tabel 5. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Post-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok	N	A	L_0	L_t	Keterangan
1	Eksperimen	10	0,05	0,1700	0,258	Normal
2	Kontrol	10	0,05	0,2090	0,258	Normal

Hasil tabel 5 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L hitung **0,1700** lebih kecil dari L tabel **0,258** untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L hitung **0,2090** lebih kecil dari L tabel **0,258** untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Post-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,447	3,841	Homogen
Kontrol				

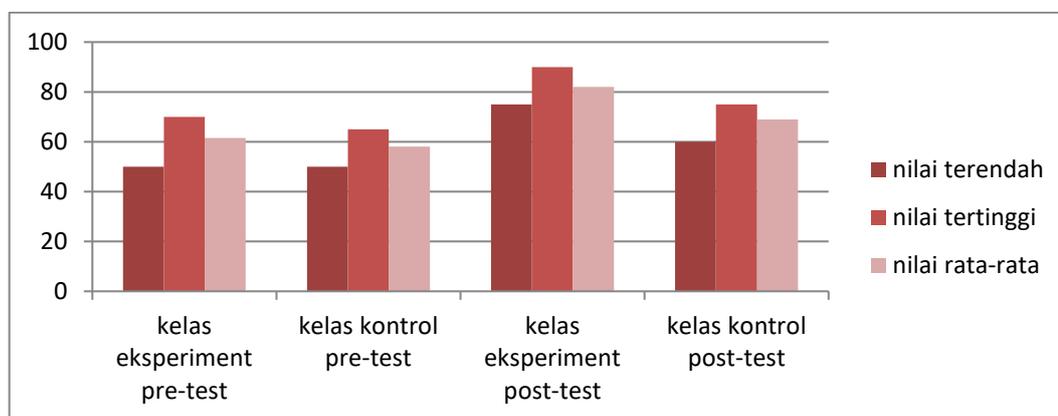
Dari Tabel 6 tampak bahwa χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen.

Tabel 7. Hasil Perhitungan *Post-test* Pengujian Dengan *t-test*

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t hitung	t table α 0,05	Keputusan
1	Eksperimen	10	82	3,746	2,100	Tolak H_0
2	Kontrol	10	69			

Perbandingan hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post test* terlihat pada nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh anak dan terlihat pada rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *post-test* dimana pada *post-test* rata-rata menjadi lebih meningkat dari rata-rata *pre-test* setelah dilakukan *treatment*.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 1.



Grafik 1. Data Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan *Digital Literacy* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Dari penelitian yang peneliti lakukan terlihat hubungan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* terlihat bahwa rata-rata kelas eksperimen yaitu 61,5 dan rata-rata kelas kontrol yaitu 58. Setelah diberikan *treatment* terlihat hasil *post-test* kemampuan *digital literacy* pada kelas eksperimen menggunakan *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri lebih meningkat dengan rata-rata 82 sedangkan pada kelas kontrol menggunakan *game* berbasis aplikasi memperoleh rata-rata 69. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan hasil *pre-test* dan hasil *post-test* kemampuan *digital literacy* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian terbukti *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan *digital literacy* di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin.

Pembahasan

Game interaktif yaitu suatu alat bermain yang menyenangkan dan bertujuan untuk merangsang kecerdasan anak dengan melakukan aksi, aktif, dan mempunyai timbal balik yang saling berhubungan. Bermain anak sebagai makhluk sosial membutuhkan orang lain atau teman dalam pembelajarannya sehingga dalam pembelajaran juga akan mengembangkan aspek sosial emosional anak. *Game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri adalah permainan berbasis model pembelajaran inkuiri yang dilakukan secara

bersama-sama (adanya hubungan timbal balik) dengan menggunakan teknologi digital (android). Anak tertarik dengan permainan karena konsep belajar anak adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Melalui permainan ini anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan melalui *game* namun *game* ini juga mampu menstimulasi kemampuan *digital literacy* anak seperti memahami cara menjalankan game, menggunakan teknologi, memperoleh informasi dan membangun pengetahuan baru sebagai hasil akhir dari kemampuan *digital literacy*, sehingga *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri menjadi salah satu permainan yang berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan *digital literacy* anak.

Menurut Alkalai (2004:102) *digital literacy* dapat didefinisikan sebagai keterampilan bertahan didalam era digital. *Digital literacy* meliputi keterampilan dan strategi yg digunakan anak atau pengguna di media digital. Dengan menerapkan beragam jenis *digital literacy* pengguna akan meningkatkan prestasi dan bertahan dalam beragam kesulitan dalam menghadapi dunia digital. Ada beberapa kemampuan *digital literacy*, menurut Martin dalam Koltay (2011:216) menjelaskan bahwa *digital literasi* adalah kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk tepat menggunakan alat digital dan fasilitas untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber digital.

Kelas yang menggunakan *game* berbasis aplikasi dalam kemampuan *digital literacy* anak terkesan monoton dan kurang memberikan ketertarikan bagi anak. Pada kelas tersebut kegiatan mengembangkan *digital literacy anak* hanya menggunakan *game* berbasis aplikasi anak hanya mengklik *button* dan akan muncul huruf secara berurutan. Pada kelas kontrol anak hanya memperhatikan *button* tanpa mampu membangun pengetahuan baru selama bermain game. Hasil kemampuan *digital literacy* anak kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri lebih baik dari pada hasil kemampuan *digital literacy* anak dikelas kontrol yang menggunakan *game* berbasis aplikasi, dapat dilihat dari rata-rata anak kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Jadi *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri menarik bagi anak dan berpengaruh terhadap kemampuan *digital literacy*, seperti anak mampu menggunakan teknologi digital, anak mendapatkan pengalaman baru dan mampu menceritakannya di depan kelas. Sedangkan pada kelas kontrol *game* aplikasi tidak mampu mengembangkan kemampuan *digital literacy* secara maksimal karena setelah memainkan *game* anak tidak mendapatkan pengetahuan dan tidak mampu menceritakannya di depan kelas.

SIMPULAN

Hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,746 > 2,100$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan *digital literacy* anak yang menggunakan *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri dengan kelas kontrol yang menggunakan *game* berbasis aplikasi. Hasil penelitian penggunaan *game* interaktif berbasis model pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan *digital literacy* di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin karena hasil uji hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,746 > 2,100$ untuk taraf signifikan $\alpha 0,05$, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} sehingga H_a diterima. Hasil penelitian di atas, diharapkan kepada guru Di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin hendaknya menerapkan *game* interaktif berbasis model pembelajaran inkuiri ini dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenada Media Group: Jakarta
- Arikunto, Suhartini 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis*. Jakarta: PT Hasbi Mahasatya.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat. Jakarta:PT Gramedia
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). *Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era*. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Tibor, Koltay. (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society* 33(2) 211 –221
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Penerbit: BP Citra Jaya. Jakarta.