

PENGARUH *GAME BASED LEARNING* TERHADAP ASPEK SIKAP LITERASI SAINS SISWA KELAS V SD DI GUGUS VI KECAMATAN ABANG

Oleh

Desak Putu Sintya Lestari, NIM 1911031202

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Rendahnya literasi sains siswa di Indonesia tidak dibarengi dengan perkembangan teknologi yang maju dalam pembelajaran. Pembelajaran yang kurang inovatif dan menyennagkan menjadi salah satu alasannya. Sehingga, penting untuk menyiapkan pembelajaran yang tepat yang dapat mempengaruhi literasi sains siswa. Maka, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *game edukasi* seperti *game kahoot*, *quizizz*, *wordwall* dan *educandy* terhadap literasi sains siswa kelas V di Gugus VI Kecamatan Abang. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen semu dengan rancangan *non equivalent post-test only control group design*. Populasi penelitian berjumlah 133 yang sudah memiliki kesetaraan dalam kemampuan belajar. Sampel penelitian diambil secara *random sampling* sehingga memperoleh dua kelas sampel yaitu eksperimen dan kontrol yang masing-masing berjumlah 26 dan 21 siswa. Data literasi sains diperoleh dengan instrument angket dengan skala 1-5. Data dianalisis dengan *independent sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor literasi sains memperoleh t hitung $>$ t tabel, selain itu juga diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan antara dua data yang dianalisis. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan *game based learning* terhadap literasi sains siswa kelas IV SD. Penelitian ini memberi implikasi pada pendidikan bahwa pembelajaran dengan melibatkan permainan digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata-kata kunci: *game based learning*, literasi sains, siswa SD

PENGARUH *GAME BASED LEARNING* TERHADAP ASPEK SIKAP LITERASI SAINS SISWA KELAS V SD DI GUGUS VI KECAMATAN ABANG

Oleh

Desak Putu Sintya Lestari, NIM 1911031202

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

The low level of scientific literacy among students in Indonesia has not been matched by advancements in educational technology. A lack of innovative and engaging instruction is one of the contributing factors. Therefore, it is crucial to design appropriate instructional methods that can positively influence students' scientific literacy. This study aims to analyze the impact of educational games specifically Kahoot, Quizizz, Wordwall, and Educandy on the scientific literacy of fifth-grade students in Cluster VI, Abang District. This research employs a quasi-experimental design, specifically a non-equivalent post-test-only control group design. The study population consisted of 133 students with comparable learning abilities. Random sampling was used to select two sample groups: an experimental group (26 students) and a control group (21 students). Scientific literacy data were collected using a questionnaire with a 1–5 scale and analyzed using an independent sample t-test. The results indicate that the calculated t-value exceeded the t-table value, and the significance level was below 0.05 ($0.000 < 0.05$), demonstrating a significant difference between the two datasets. The analysis reveals that game-based learning has a significant impact on the scientific literacy of fourth-grade elementary students. These findings imply that incorporating digital games into instruction can enhance the quality of learning.

Keywords: game-based learning, scientific literacy, elementary school students