

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA SEKOLAH
DASAR PADA MATERI PECAHAN**

Putri Alvira Prahesti

2021143205

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar pada materi pecahan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa, khususnya dalam memahami materi pecahan yang bersifat abstrak dan kurang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *True Experimental Design* tipe *Posttest-Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 247 Palembang yang berjumlah 122 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 30 siswa. Kelas eksperimen menggunakan metode *Game Based Learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ekspositori. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan literasi numerasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan sudah memenuhi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji hipotesis yang digunakan yaitu *Independent Simple T-Test* dengan syarat data harus memenuhi uji prasyarat yaitu uji homogenitas, dan normalitas. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan terdapat pengaruh terhadap metode *Game Based Learning* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : *Game Based Learning*, Literasi Numerasi, Matematika, Pecahan.