

Pengaruh *Game Online* terhadap Kemampuan Numerasi pada Anak Usia 7-8 Tahun di SD XYZ Swasta Jakarta Barat

Muasisah Jadidah, Putri Ratih Puspitasari, Eva Riza, Ayu Murti Dibyanungsari

Pendidikan Studi S1 PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mohammad Husni Thamrin, Jakarta

Correspondence author : asis_hasna@yahoo.co.id

DOI: <https://doi.org/10.37012/jipmht.v8i2.2513>

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah melihat pengaruh permainan *game online* terhadap pemahaman numerasi anak usia 7-8 tahun. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah *game online* dapat menjadi alat yang efektif dalam mempengaruhi kemampuan numerasi pada usia tersebut. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif digunakan peneliti untuk menyajikan dan menyusun data ke dalam gambar, grafik atau histogram. Subyek penelitian ini adalah siswa SD usia 7-8 tahun di Sekolah XYZ Jakarta sebanyak 84 siswa. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, sedang analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji. Hasil uji hubungan dengan menggunakan regresi linear sederhana bahwa variabel y yang merupakan variabel terikat dari variabel x memiliki nilai 0,34 dengan memiliki internal koefisien rendah. Dimana r tabel dengan α 5% untuk $N=77$ yaitu 0,22 maka R hitung $>$ R tabel memiliki hubungan. Pengaruh permainan online terhadap kemampuan numerasi memiliki hubungan tetapi memiliki tingkat hubungan yang rendah. Hasil dari nilai koefisien determinasi (KD) menunjukkan bahwa 11,8% kemampuan numerasi pada anak usia 7-8 tahun di sekolah XYZ dipengaruhi oleh permainan online, sedangkan 88,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti di dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa yang mempengaruhi kemampuan numerasi pada anak usia 7-8 tahun bukan hanya dengan bermain *game online* tetapi banyak faktor lain yang mempengaruhi kemampuan tersebut.

Keywords: Games Online, Kemampusan Numerasi, Siswa

Abstract

The purpose of this study is to examine the effect of online games on the numeracy skills of children aged 7-8 years. This study aims to identify whether online games can be an effective tool in influencing numeracy skills at this age. The research method uses a quantitative approach with a descriptive design. The descriptive approach is used by the researcher to present and organize data into images, graphs, or histograms. The subjects of this study were 84 elementary school students aged 7-8 years at XYZ School in Jakarta. Data collection used questionnaires, while data analysis was quantitative/statistical in nature, with the aim of testing. The results of the simple linear regression test showed that the dependent variable (y) had a value of 0.34 with a low internal coefficient. Where the r -table with an α of 5% for $N = 77$ is 0.22, then R -count $>$ R -table has a relationship. The effect of online games on numeracy skills has a relationship, but has a low level of relationship. The results of the coefficient of determination (KD) value show that 11.8% of the numeracy skills of children aged 7-8 years at XYZ School are influenced by online games, while 88.2% are influenced by other variables not examined in this study. This indicates that the factors influencing numeracy skills in children aged 7-8 years are not only online games, but also many other factors.

Keywords: Online Games, Numeracy Skills, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki masa potensial untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya yaitu fisik dan motorik, pertumbuhan kognitif, kemampuan bahasa, sosial emosional, nilai agama maupun moral serta seni. Pemberian stimulus yang tepat mampu mengoptimalkan aspek perkembangan anak, salah satu cara stimulasi dengan memberikan anak kebebasan untuk memilih kegiatan belajar melalui bermain (Prameswari, 2020).

Alat permainan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman sehingga menimbulkan perubahan aktivitas bermain anak dari permainan tradisional beralih ke permainan modern/digital yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *game online*. Permainan tradisional menjadi hal yang asing dan mulai terabaikan di kalangan anak-anak saat ini. Alat permainan anak zaman dahulu masih banyak berinteraksi secara fisik dapat diraba, dilihat dan dirasakan menggunakan panca indera, sedangkan permainan modern saat ini menggunakan handphone, tablet maupun laptop (Saputra yunus, 2018).

Hasil penelitian Novianti dengan judul *Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman*, penelitian dilakukan pada beberapa anak SD di Pekanbaru dihasilkan bahwa penggunaan gadget ditinjau dari aspek durasi atau intensitas waktu bermain pada generasi alpha berada pada kategori sedang. Hal tersebut diketahui dari hasil persentase dimana sebanyak 60 anak (64%) berada pada kategori sedang dalam penggunaan gadget. Hasil penelitian berdasar durasi pemakaian diperoleh data bahwa anak yang selalu menggunakan gadget lebih dari 10 jam/hari ada 21,3%; menyatakan sering ada 51,1%; yang menyatakan kadang-kadang ada 12,8%; dan yang menyatakan hampir tidak pernah menggunakan gadget ada 9,6%. Hasil penelitian menunjukkan generasi alpha lebih sering menggunakan teknologi dalam beraktivitas (Novianti et al., 2019).

Kisaran anak usia dini menurut UNESCO yaitu usia antara 0 hingga 8 tahun, pada periode ini mereka mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan yang sedang dimulai yaitu perkembangan keterampilan motorik, berbicara, berpikir, dan sosial. Mereka juga sedang dalam proses membentuk pola pikir, sikap, dan nilai-nilai yang akan membentuk dasar kepribadian mereka di masa yang akan datang (Geograf, 2023). Pada penelitian ini penulis mengambil rentang usia 7-8 tahun dikarenakan masa transisi untuk anak usia dini dimana mereka menghadapi persiapan masuk jenjang sekolah dasar.

Pembelajaran pada masa transisi harus menyenangkan agar anak menyukai belajar dan tidak merasa tertekan sehingga tidak membuat anak frustrasi. Masa transisi ini anak mulai dikenalkan

dengan mata pelajaran matematika dengan cara yang mudah dipahami oleh anak. Anak usia dini dapat secara aktif membangun pemahamannya dari pengalaman sehari-hari mereka terkait berbagai konsep dan strategi matematika. Sebagai contoh konsep pengurangan yang mudah, misalnya jika ia memiliki dua coklat dan memberikannya satu untuk adiknya maka mereka dapat memahami berapa jumlah coklat dia sekarang. Penggunaan cara yang mudah membuat mereka siap dan bersemangat untuk belajar matematika/numerasi yang merangsang dan menantang (Saku, n.d.2021).

Pelajaran numerik menurut Unicef dalam bukunya yang berjudul Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 7-8 tahun menyatakan bahwa numerasi awal adalah keterampilan numerasi pada anak usia dini yang terkait dengan kemampuan pemecahan masalah dasar dan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Saku, n.d.2021:4). Pengenalan numerasi awal mengacu pada dasar-dasar penalaran matematika yang diperoleh saat usia dini, hal tersebut bukan sekedar keterampilan berhitung bilangan, tetapi juga mencakup pengukuran, analisis data dan peluang. Pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan kecenderungan dibutuhkan seseorang untuk dapat menggunakan matematika dalam berbagai situasi dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Saku, n.d.2021).

Numerasi adalah penggunaan dan pemahaman konsep matematika ketrampilan dasar dan penting digunakan pada kehidupan sehari-hari pada berbagai aspek. Kemampuan numerasi penting dikenalkan kepada anak usia dini agar anak memiliki kemampuan melakukan perhitungan sederhana, misalnya penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian.

Kajian mengenai dampak positif *game online* menurut Mertika bahwa *game online* telah memberikan dampak baik pada pemainnya karena berpengaruh pada kecerdasan otak, kecepatan otak dalam berpikir dan kreativitas yang dimunculkan agar bisa menyelesaikan suatu permasalahan yang ada, dapat melatih konsentrasi, kemampuan bahasa. Di kalangan anak SD dampak positifnya yaitu bisa mengajarkan arti kerjasama, bahasa, konsentrasi, dan kesenangan yang dirasakan saat bermain game bersama teman-teman sebayanya (Mertika & Mariana, 2020).

Pengertian *game online* menurut Bobby Bodenheimer adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimanapun dan dimainkan bersamaan secara kelompok maupun sendiri di seluruh dunia dimana permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik yang didukung oleh perangkat teknologi canggih (Anita, 2018).

Dampak positif *game online* dalam penelitian Tri Rizqi Ariantoro disimpulkan bahwa *game*

online dapat meningkatkan konsentrasi, dapat meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan membaca, kemampuan berbahasa Inggris, dan kemampuan mengetik (Ariantoro Tri Rizqi, 2016). *Game online* juga dapat meningkatkan aktivitas otak anak, karena memerlukan konsentrasi yang kuat dan fokus agar dapat memenangkan permainan, dan meningkatkan kecerdasan kognitif dalam membuat atau memecahkan masalah, membiasakan diri untuk melakukan aktivitas lebih dari satu karena memainkan *game online* melakukan kegiatan lebih dari satu secara bersamaan. *Game online* akan bermanfaat jika penggunaannya sesuai atau tidak berlebihan (Kustiawan & Aulia Enggarwati, 2021).

Berdasar hal tersebut apakah *game online* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan numerasi anak, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dan mencari hubungannya *game* apakah berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan numerasi anak kemudian dibandingkan dengan nilai rapor pada akhir semester.

Peneliti melakukan pra penelitian untuk mengetahui permainan *game online* yang sedang hits dikalangan anak usia 7-8 tahun. Berdasar hasil pra penelitian didapat bahwa anak usia 7-8 tahun memiliki kecenderungan untuk bermain *game online* yang sedang hits seperti Roblox, Minecraft, Mario Bros. Permainan *game online* diklaim dapat mengajarkan anak berhitung, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut apakah permainan *game online* memiliki pengaruh dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung terutama pada anak tingkat Sekolah Dasar usia 7-8 Tahun. Lebih spesifik apakah permainan seperti Roblox, Minecraft, Mobile legend, Mario Bros dapat mempengaruhi kemampuan anak di usia 7-8 tahun dalam berhitung.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah *game online* dapat menjadi alat yang efektif dalam mempengaruhi kemampuan numerasi pada anak usia 7-8 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sehingga spesifikasinya dapat dikatakan terencana secara jelas dan sistematis. Artinya sudah terencana dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Peneliti menggunakan populasi siswa SD di Sekolah XYZ, Jakarta dengan kisaran usia 7-8 tahun di kelas 2 sebanyak 84 siswa.

Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian sedang analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Jenis

penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, pendekatan deskriptif digunakan peneliti untuk menyajikan dan menyusun data ke dalam gambar, grafik atau histogram. Sedangkan, pendekatan kuantitatif digunakan untuk melakukan analisis terhadap data angka (data kuantitatif) berupa hasil pengisian kuesioner siswa.

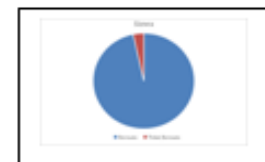
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada 84 siswa SD di Sekolah XYZ didapat hasil sebagai berikut:

1. Jumlah Siswa yang Bermain Game Online

Tabel 1. Hasil Survei Siswa Bermain Games Online

No.	Kondisi Siswa	Jumlah	Prosentase
1.	Siswa bermain games	77	92 %
2.	Siswa tidak bermain games	7	8%

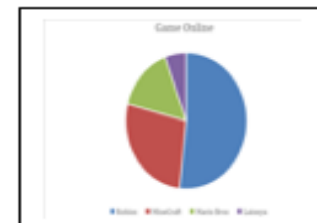


Siswa yang bermain games online sebanyak 77 (92%) sedangkan siswa yang tidak bermain games online sebanyak 7 siswa dengan persentase 8 %.

2. Jenis Game Online yang Disukai Anak-Anak

Tabel 2. Jenis Games Online

Nama	Persentase
Roblox	51,8 %
Minecraft	27,2 %
Mario Bros	15,5 %
Dan lainnya	5,1 %

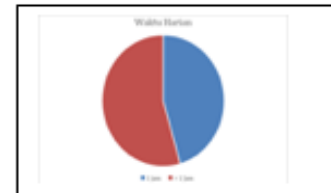


Permainan favorit anak yaitu Roblox memiliki persentase terbesar 51,8%, Minecraft dengan persentase 27,2%, Mario Bros dengan persentase 15,8 % dan nama permainan lainnya dengan persentase 5,1%.

3. Durasi Bermain Games Online

Tabel 3. Durasi Bermain Games Online

No.	Durasi Bermain	Jumlah	Prosentase
1	1 Jam	35	45,5 %
2	>1 Jam	42	54,5%

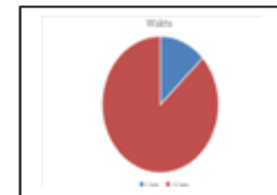


Siswa bermain antara 1-3 jam sebanyak 35 siswa dengan persentase 45,5 % dan siswa yang bermain > 3 Jam sebanyak 42 dengan persentase 54,5%.

4. Durasi Bermain Game Online pada Saat Akhir Pekan

Tabel 4. Durasi Bermain Games Online di Akhir Pekan

No.	Lama Bermain	Jumlah	Prosentase
1	1 Jam	10	13 %
2	>1 Jam	67	87 %

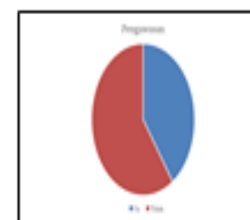


Durasi bermain games di akhir pekan 1- 3 jam sebanyak 10 siswa dengan persentase 13% sedangkan siswa yang bermain >3 jam sebanyak 67 siswa dengan persentase 87 %

5. Pengawasan Orang Tua

Tabel 5. Pengawasan Orang Tua Saat Anak Bermain Games Online

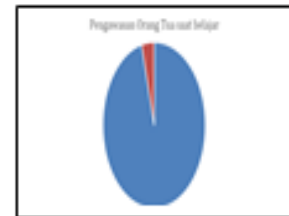
No.	Saat Anak Bermain Game	Jumlah	Prosentase
1	Dengan Pengawasan	31	40 %
2	Tanpa Pengawasan	46	60%



Pendampingan orang tua saat siswa bermain games online terdapat 31 siswa dengan persentase 40,3 % sedang tanpa pendampingan 46 siswa dengan persentase 59,7 %

Tabel 6. Pengawasan Orang Tua disaat Belajar Dirumah

No.	Saat Anak Belajar	Jumlah	Prosentase
1	Dengan Pengawasan	60	78 %
2	Tanpa Pengawasan	17	22 %

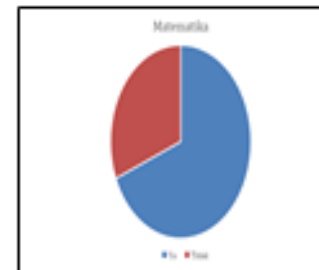


Pendampingan orang tua ketika siswa belajar 60 siswa dengan persentase 77,9 % sedangkan 17 siswa dengan persentase 22,1 %

6. Jumlah Siswa yang Menyukai Matematika

Tabel 7. Kondisi Anak

No.	Kondisi Anak	Jumlah	Prosentase
1	Suka Matematika	53	69 %
2	Kurang Suka	24	31%

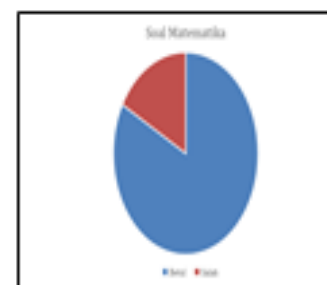


Siswa yang menyukai pelajaran matematika sebanyak 53 siswa dengan persentase 68,8 % dan yang tidak menyukai sebanyak 24 siswa dengan persentase 31,2 %.

7. Kemampuan Berhitung Siswa

Tabel 8. Kemampuan Berhitung Siswa

No.	Kondisi Anak	Jumlah	Prosentase
1	Menjawab Benar	44	83,02 %
2	Menjawab Salah	9	16,98 %



8. Nilai Rapor Siswa

Tabel 9. Nilai Rapor Siswa Kelas A

Nilai Rata-Rata	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
100 - 90	A*	5	24%
89-80	A	8	38%
79-70	B	6	28,5%
69-60	C	2	9%
Jumlah		21	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata anak dengan kategori sangat baik (A*) ada 5, kategori baik (A) 38% dengan kategori Cukup (C) ada 9% dengan demikian dapat dikatakan hasil nilai rapor kelas A rata-rata sangat baik, hanya 9% yang memiliki nilai cukup.

Tabel 10. Nilai Rapor Siswa Kelas B

Nilai Rata-Rata	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
100 - 90	A*	7	32%
89-80	A	5	23%
79-70	B	7	32%
69-60	C	3	13%
Jumlah		22	100%

Nilai rata-rata anak dengan kategori sangat baik (A*) ada 7, kategori baik (A) 32% dengan kategori Cukup (C) ada 13% dengan demikian dapat dikatakan hasil nilai rapor kelas B rata-rata sangat baik, hanya 13% yang memiliki nilai cukup.

Tabel 11. Nilai Rapor Siswa Kelas C

Nilai Rata-Rata	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
100 - 90	A*	5	23%
89-80	A	8	36%
79-70	B	8	36%
69-60	C	-	-
59-50	D	1	5%
Jumlah		22	100%

Nilai rata-rata anak dengan kategori sangat baik (A*) ada 5, kategori baik (A) 36% dengan kategori Kurang Cukup (D) 5% dengan demikian dapat dikatakan hasil nilai rapor kelas C rata-rata sangat baik, hanya 5% yang memiliki nilai kurang cukup.

Tabel 12. Nilai Rapor Siswa Kelas D

Nilai Rata-Rata	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
100 – 90	A*	4	18%
89-80	A	9	41%
79-70	B	4	18%
69-60	C	4	18%
59-50	D	1	5%
Jumlah		22	100%

Nilai rata-rata anak dengan kategori sangat baik (A*) ada 4, kategori baik (A) 41% dengan kategori Cukup (C) ada 18% dengan demikian dapat dikatakan hasil nilai rapor kelas D rata-rata sangat baik, hanya 18% yang memiliki nilai cukup.

Uji Hubungan dengan Menggunakan Regresi Linear Sederhana

Tabel 13. Tingkat Hubungan x terhadap y

	x	y
X	1	
Y	0.343769597	1

Pengaruh variabel y yaitu kemampuan berhitung dalam nilai rapor yang merupakan variabel terikat dari variabel x permainan online yang diberikan memiliki tingkat hubungan yang rendah.

Tabel 14. Nilai Tingkat Hubungan

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,8 - 1,00	Sangat Kuat

Nilai tingkat hubungan variabel y terhadap variabel x masuk ke dalam interval Koefisien 0.20 – 0,399 memiliki tingkat hubungan rendah.

Tabel 15. Kriteria Pengujian

Kriteria Pengujian	
R hitung > R Tabel	Ada hubungan
R hitung < R Tabel	Tidak ada hubungan

Tabel 16. Pedoman R Tabel

Pedoman R Tabel alpha 5%	
N = 77	0,2213

Perhitungan Koefisien Determinasi

$$KD = 0.343769597^2 \times 100\%$$

Tabel 17. Hitungan Koefisien Determinasi

Hitung Koefisien Determinasi	
KD	11.81775361

Nilai besarnya kontribusi variabel independen (x) terhadap variasinya variabel dependen (y) sebesar 11,8 %.

Pembahasan

Hasil perhitungan kuesioner tentang pengaruh *game online* terhadap kemampuan numerasi anak yang telah didistribusikan kepada siswa kelas 2 SD berusia 7-8 tahun di Sekolah Dasar XYZ

berjumlah 84 siswa, didapat 91.77% siswa sudah mengenal *game online*, hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa sudah terbiasa dengan *game online*.

Jumlah siswa yang menyukai matematika sesuai hasil kuesioaner sebanyak 53 siswa dengan persentase 68,8 % dan yang tidak menyukai sebanyak 24 siswa dengan persentase 31,2 %. Beberapa alasan anak menyukai pelajaran matematika dikarenakan pelajaran matematika menyenangkan, anak menyukai tantangan, bisa belajar bersama orang tua di rumah. Sedangkan siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika dengan alasan susah, rumit dan membat pusing serta tidak menyukai angka.

Ada beberapa jenis game yang dimainkan oleh anak seperti game Roblox, ada 51,8 % siswa yang memainkan game ini, game Minecraft dipilih oleh anak sebanyak 27,2 %, sedang game Mario Bros dipilih oleh anak sebesar 15,8 % dan nama permainan lainnya dengan persentase 5,1 %. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* yang sedang hits dikalangan pelajar anak usia dini adalah game Roblox, minecraft dan Mario Bros.

Berdasarkan data dokumentasi dari nilai rapor siswa pada kemampuan berhitung bahwa ada 21 siswa (24%) mendapatkan nilai A*, 30 siswa (34%) mendapatkan nilai A, 25 siswa (28%) mendapatkan nilai B, 9 siswa (10%) mendapatkan nilai C dan 2 siswa (4%) mendapatkan nilai D. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa siswa yang mendapatkan nilai sangat baik dan baik ada 86% hal ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran berhitung sangat baik.

Hasil uji hubungan menggunakan regresi linear sederhana berdasarkan bahwa variabel y sebagai variabel terikat dari variabel x memiliki nilai 0,34 memiliki internal koefisien rendah. Dimana r tabel dengan α 5% untuk $N=77$ yaitu 0,22 maka R hitung $>$ R tabel bahwa pengaruh permainan online terhadap kemampuan numerasi memiliki hubungan akan tetapi memiliki tingkat hubungan yang rendah.

Hasil dari nilai koefisien determinasi (KD) diatas menunjukkan bahwa 11,8% kemampuan numerasi pada anak usia 7-8 tahun di sekolah XYZ dipengaruhi oleh *game online* dan 88,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti di dalam penelitian ini. Peneliti melakukan peninjauan lanjutan ke sekolah tersebut bahwa untuk anak usia 7-8 di sekolah XYZ dipengaruhi oleh *IQ (Intelligence Quotient)* dikarenakan untuk masuk ke sekolah tersebut diadakan test salah satunya tes IQ dengan nilai di atas rata-rata artinya mereka memiliki kemampuan berhitung yang bagus.

Menurut *Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*

bahwa kemampuan numerik siswa dapat dilihat dengan memperhatikan *Intelligence Quotient (IQ)* yang dimiliki oleh setiap siswa. Proses ranah psikologi diperlukan dalam dunia pendidikan untuk memahami pendidikan seperti sebuah kemampuan. Kemampuan seseorang dapat dikaitkan dengan dengan *intelligence* atau kecerdasan, dimana *intelligence* merupakan sebuah modal awal untuk kemampuan tertentu, seperti kemampuan numerik atau berhitung seseorang (Sari, 2022).

KESIMPULAN

Penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa ada pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap kemampuan numerasi anak. Tujuan dari penelitian ini adalah apakah ada pengaruh permainan *game online* terhadap pemahaman numerasi anak usia 7-8 tahun.

Permainan online yang dimainkan oleh anak di Sekolah Dasar XYZ berdasarkan perhitungan bahwa variabel y yang merupakan variabel terikat dari variabel x memiliki nilai 0,34 dengan memiliki internal koefisien rendah. Dimana r tabel dengan α 5% untuk $N=77$ yaitu 0,22 maka R hitung memiliki nilai $0,34 > R$ tabel memiliki nilai 0,22 artinya permainan online memiliki hubungan dengan kemampuan numerasi siswa dengan tingkat hubungan yang rendah.

Hasil dari nilai koefisien determinasi (KD) menunjukkan bahwa 11,8% kemampuan numerasi pada anak usia 7-8 tahun di sekolah XYZ dipengaruhi oleh permainan online sedangkan sisanya 88,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti di dalam penelitian ini. Sehingga penelitian ini menemukan pengaruh antara bermain *game online* dengan kemampuan berhitung pada siswa.

Hasil perhitungan menunjukkan kemampuan numerasi yang siswa miliki bukan karena faktor bermain *game online* saja tetapi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal lain yang cukup berpengaruh adalah *IQ (Intelligence Quotient)* dikarenakan untuk masuk ke sekolah tersebut diadakan test dengan nilai di atas rata-rata artinya mereka memiliki kemampuan berhitung yang bagus dan kecerdasan IQ. Oleh karena itu penelitian ini perlu dikembangkan dalam cakupan yang luas sehingga akan menemukan hasil penelitian serta teori yang baru.

DAFTAR REFERENSI

- Ariantoro Tri Rizqi, 'Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar', Media Konservasi, 2.1 (2016), pp. 11–40.
- Anita, 'Pengertian Game Online Menurut Para Ahli Dan Definisinya Menurut KBBI.',

- Artikelbaca.Com*, 2018.Diakses pada 23 Mei 2024 dari <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>
- Buku Saku, ‘Peraturan Tentang Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini ,2024
- Geograf, ‘Pengertian Anak Usia Dini Menurut Unesco: Definisi Dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli’, 2023.Diakses pada 16 Mei 2024 dari <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-anak-usia-dini-menurut-unesco/>.
- Kustiawan , Aulia Enggarwati,(2021).’Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Online Terhadap Kecerdasan Fisik Motorik Anak Usia Dini’, *Journal of Early Childhrehn and Caracter Education*, 1 (1). pp. 91–106
- Mertika and Mariana. Analisis Dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong,2020
- Novianti Ria, Hukmi, and Ilga Maria, ‘Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggamannya’, *Jurnal Educhild: Pendidikan & Sosial*, 8.2 (2019), pp. 65–70.
- Prameswari, Ligya Cherika. 2020. Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Sigit Purnama, ‘Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education’, Pengasuhan Digital Untuk Anak Generasi Alpha, 1 (2018), pp. 1–556.
- Titania Widya Prameswari, ‘Merdeka Belajar : Sebuah Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini Menuju Indonesia Emas 2045’, *Prosding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, 1 (2020), pp. 76–86.
- Yunus saputra, Setiya, ‘Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar’, *Elementary School Education Journal*), 3.1 (2018), pp. 1–11