



Volume 12 Nomor 2 Tahun 2023 Halaman 682 - 686

ISSN: 2715-2723, DOI: 10.26418/jppk.v12i2.63273

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP *GAME NUMBER KIDS* DALAM PENGAJARAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Valeria Devi Kristanti, Andini Linarsih, Annisa Amalia

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Tanjungpura

Article Info

Article history:

Received: 10 Februari 2023

Revised: 10 Februari 2023

Accepted: 16 Februari 2023

Keywords:

Games, Math, Perception

ABSTRACT

This study aims to find out about parents' perceptions of number kids games in teaching early childhood aged 5-6 years to stimulate their child's mathematics. Researchers want to see parents' perceptions of the use of 20 choices of mini-games in number kids games for children in mathematics learning from the age of 5-6 years. Research methods used in descriptive methods with qualitative research. The source of data in this study is 20 choices of games in number kids educational games and also parents who have children aged 5-6 years. The data collection techniques used in this study are observation techniques and theme analysis techniques. The data collection tool used in this study adalah questionnaire. Data analysis used using triangulation techniques. The results showed that parents agreed that 20 choices of number kids games can be used for children to teach and to stimulate and teach mathematics to their children aged 5-6 years.

Copyright © 2023 Valeria Devi Kristanti, Andini Linarsih, Annisa Amalia.

✉ Corresponding Author:

Valeria Devi Kristanti

Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email: valeria.devi99@student.untan.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan *game* di Indonesia saat ini sangatlah pesat yang menjadikan *game* menjadi salah satu bagian dalam kehidupan masyarakat saat ini untuk orang dewasa maupun anak-anak. *Game* sering kali dituduh oleh orang tua dapat memberikan pengaruh *negative* bagi anak. Namun sebenarnya ada *game* yang dapat memberikan dampak positif bagi anak usia dini seperti *game* edukasi. *game* edukasi adalah *game* yang bersifat dapat memberikan suatu edukasi. Amami Pramuditya (2017 p. 77) *Game* edukasi merupakan *game* yang memuat unsur-unsur pembelajaran dan unsur-unsur edukasi. Saat anak-anak bermain *game* edukasi, *game* edukasi dapat memberikan anak suatu proses pembelajaran karena di dalam *game* tersebut terdapat unsur-unsur edukasi atau pembelajaran yang akan didapatkan oleh anak. Dewa Putu (2014 p. 216) *game* edukasi dapat memberikan anak suatu proses pembelajaran saat anak bermain *game* edukasi, sehingga anak merasa pembelajaran terasa akan lebih menarik bagi anak.

Norlita (dalam Agata 2015 p. 138) kegemaran anak saat bermain game dapat mempertajam otak anak untuk memecahkan permasalahan anak yang membuat kemampuan menalar anak dapat terus meningkat. Suparyanto dan Rosad (dalam Maya Safitri 2015 p. 24) Juga berpendapat bahwa pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini adalah menggunakan *game*. Karena melalui bermain akan belajar sesuatu dengan tanpa dasar sedang mempelajarinya. Dengan demikian *game* secara tidak langsung dapat berfungsi untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Suyadi dan Mastipal (Azhima 2021 p.2) Kemampuan kognitif anak yang dapat diajarkan pada anak sejak umur 4-5 tahun adalah kemampuan matematika seperti konsep warna, bentuk, pola, tuang, dan ukuran. Sriningsih (dalam Marifah 2019 p. 368) manfaat yang bisa anak peroleh dari belajar matematika adalah agar anak dapat mengetahui landasan berhitung, anak dapat berfikir logis dan terstruktur, anak dapat menepatkan diri, memiliki kehati-hatian, fokus dan daya puji yang tinggi. Anak bisa memiliki pengetahuan konsep ruang dan waktu, anak menguasai kreativitas dan imajinasi dalam membangun sesuatu secara sprontan.

Hasil wawancara yang dilakukan pada hari Rabu, 9 Maret 2022 kepada salah satu guru di TK Pontianak, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika disekolah tersebut menggunakan lembar kerja siswa (LKS), media pembelajaran (benda-benda yang relevan dengan tema, buku dan alat tulis), TK tersebut juga menggunakan teknologi komputer dengan menyajikan beberapa *game* matematika. Dengan menggunakan *game* anak-anak menjadi lebih tertarik dalam belajar matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan anak-anak menjadi lebih fokus mengerjakan soal-soal matematika yang diberikan guru lewat *game* dengan tingkat keberhasilan yang baik. Selain itu anak juga dapat berinovasi dalam menemukan cara-cara baru dalam memecahkan permasalahan yang ditemukan anak dalam *game*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut memuat peneliti semakin yakin bahwa *game* edukasi dapat digunakan dalam menstimulasi matematika permulaan pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengkajian yang sudah peneliti lakukan pada hari kamis, 3 maret 2022. Dari banyaknya *game* edukasi yang dapat dipilih untuk memaksimalkan matematika permulaan pada anak usia dini, *game* edukasi *number kids* merupakan *game* yang teratas di *download* oleh pengguna google *play store*. Dimana *game* ini sudah di *download* sebanyak lebih dari 1 juta kali dengan banyak pilihan mini *games* yaitu sebanyak 20 *games*. Karena *game* edukasi *number kids* menjadi *game* matematika yang paling banyak di *download* untuk kategori *game* matematika bagi anak usia dini, hal tersebut membuat peneliti menjadi sangat tertarik untuk melakukan penelitian serta menjadi alasan mengapa *game* edukasi *number kids* penting diteliti guna mengetahui apakah *game* edukasi *number kids* sesuai dan layak digunakan sebagai fasilitas untuk mengembangkan perkembangan matematika permulaan anak usia dini 5-6 tahun yang dimana *game* ini dapat digunakan oleh orang tua untuk mengajarkan matematika permulaan pada anak di rumah.

Berdasarkan uraian yang telah dideskripsikan, peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Persepsi Orang Tua Terhadap Game edukasi Number Kids Dalam Pengajaran Matematika Anak Usia 5-6 Tahun”.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Hadari Nanawi (dalam Tolan 2017 p.7) metode penelitian deskriptif merupakan strategi pemecahan masalah yang diteliti dengan melukiskan atau menggambarkan suatu obyek atau subyek penelitian seperti lembaga, seseorang, komunitas, dan lain-lain pada saat sekarang berdasarkan dengan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Kehadiran peneliti di penelitian ini adalah hadir sebagai observer, penelitian dilaksanakan dengan teknik wawancara dan observasi dengan partisipasi penelitian 2 orangtua yang punya anak dengan usia 5-6 tahun. Menurut Sugiyono (2017, p.145) teknik observasi adalah pengumpulan data yang memiliki ciri yang lebih khas dibandingkan dengan teknik-teknik pengumpulan data lainnya. Pujaastawa (2016, p. 4) Teknik wawancara adalah cara yang terstruktur untuk bisa mendapat informasi dalam bentuk pertanyaan mengenai obyek atau peristiwa pada masa lalu, masa kini, dan juga masa yang akan datang. Pengambilan data dan pengembangan instrumen peneliti akan menggunakan dokumentasi baik berupa wawancara dan juga observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian didapatkan menurut orang tua saat anak memainkan *game* edukasi *number kids* pada tanggal 22-23 November 2022 dengan mengacu pada STTPA pada aspek kognitif dalam lingkup matematika menurut PERMENDIKBUD No 137 dapat mengajarkan dan meningkatkan kemampuan matematika anak 5-6 tahun.

1. Tau tentang perbedaan berdasarkan “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter”.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 2 orang tua (orang tua FWK dan orang tua EMR) yang memiliki anak usia 5-6 tahun, *game number kids* memiliki *game* tentang lebih dari dan FWK dapat menyelesaikan *game* tersebut dengan sedikit bantuan dari orang tuanya. *Game number kids* juga bisa membuat EMR bisa mengenal perbedaan lebih dari walaupun EMR masih bingung. Orang tua FWK juga mengatakan bahwa ada *game* yang menaruh lambang kurang dari dalam *game* tersebut dan FWK masih perlu bantuan untuk menyelesaikannya. Sedangkan menurut orang tua EMR *game number kids* bisa membuat EMR mengenal perbedaan kurang dari walaupun EMR masih bingung. Bisa juga membuat FWK mengenal dan menyelesaikan *game* perbedaan berdasarkan paling/ter meskipun dengan bantuan. Dan menurut orang tua EMR saat bermain *game* yang konsepnya mengurutkan ukuran terbesar ke terkecil atau terkecil ke terbesar EMR bisa, jadi bisa membuat EMR mengenal perbedaan berdasarkan “paling/ter”.

2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

Menurut orang tua FWK, FWK dapat menyelesaikan *game* yang mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran, jadi *game number kids* dapat mengajarkan FWK dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Sedangkan menurut orang tua EMR, EMR bisa mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variasi benda karena EMR bisa menyelesaikan semua *game* yang ada walaupun ada beberapa *game* yang membuat EMR bingung.

3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.

Menurut orang tua FWK *game number kids* tidak ada *game* yang mengelompokkan benda, sedangkan menurut orang tua EMR tidak ada *game* yang memakai konsep pasang-pasangkan. Sehingga *game number kids* tidak dapat mengajarkan anak mereka mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.

4. Mengenal pola ABCD-ABCD.

Menurut orang tua FWK dan orang tua EMR tidak ada *game* yang menggunakan konsep ABCD-ABCD. Sehingga *game number kids* tidak bisa mengajarkan anak mereka konsep ABCD-ABCD.

5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Orang tua FWK setuju bahwa *game* ini bisa mengajarkan FWK bisa mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling besar ke paling kecil atau paling kecil ke paling besar. Orang tua EMR juga mengatakan bahwa *game number kids* dapat membuat EMR bisa mengurutkan dari yang terbesar ke yang terkecil ataupun sebaliknya.

6. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Orang tua FWK mengatakan bahwa FWK sudah mengenal angka dan *game number kids* membuat FWK bisa mengenal angka lebih baik lagi. Sedangkan menurut orang tua EMR, EMR menjadi lebih bisa mengenal angka bahkan hingga lebih dari 10.

7. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.

Menurut orang tua FWK, FWK sudah mengenal angka dan dengan *game number kids* menjadi lebih baik lagi. Sedangkan menurut orang tua EMR, *game number kids* bisa membuat EMR bisa menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.

8. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Menurut orang tua FWK dan orang tua EMR mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan belum ada di dalam *game number kids*.

Pembahasan

Menurut persepsi orang tua, *game edukasi number kids* dapat membuat anak mereka mengenal perbedaan berdasarkan ‘‘lebih dari’’, membuat anak mereka mengenal perbedaann berdasarkan ‘‘kurang dari’’, membuat anak mereka mengenal perbedaan ‘‘paling/ter’’, membuat anak mereka bisa mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), serta dapat membuat anak mereka bisa mengururkan benda berdasarkan ukuran dari paling besar ke paling kecil dan juga dari yang paling kecil ke paling besar. Seperti menurut pendapat Novan Ardy (dalam Cania 2020 p. 53) pengetahuan geometri yang harus diperluas pada anak 4-6 tahun yaitu anak sudah bisa memilih benda sesuai bentuk dan ukurannya, warna, mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya serta anak juga dapat membandingkan ukuran benda berdasarkan kecil, besar, lebar, panjang, tinggi dan rendahnya.

Persepsi orang tua juga menyatakan bahwa *game edukasi number kids* dapat membuat anak mereka bisa menyebutkan lambang bilangan 1-10 hal tersebut sejalan dengan Anita Yus (dalam Gandana 2017 p. 96) yang berpendapat bahwa salah satu STTPA pada lingkup perkembangan kognitif untuk dapat meningkatkan konsep bilangan pada anak usia 4-6 tahun yaitu anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10. Orang tua juga setuju bahwa *game edukasi number kids* dapat membuat anak mereka bisa menggunakan lambang bilangan untuk menghitung yang dimana menurut Gytaa Ayu dalam (RI, 2019) berhitung permulaan merupakan salah satu keahlian yang penting sekali bagi anak yang perlu diperluas dalam rangka mempersiapkan anak dikehidupan masa depannya.

Namun menurut persepsi orang tua, *game edukasi* belum dapat membuat anak mereka bisa mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau sekelompok sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi seperti menurut Ni’(dalam Arini & Fajarwati, 2020 p. 118) yang menyatakan bahwa mengklasifikasikan benda merupakan kemampuan anak dalam mengenal suatu konsep yang dimana mengklasifikasikan benda bisa menjadi suatu dasar pengetahuan anak secara bberjenjang. Tidak dapat juga membuat anak mereka mengenal pola ABCD-ABCD yang dimana seperti menurut pendapat Meilani (dalam Pratiwi., 2017) anak kelompok B mengenal pola ABCD-ABCD adalah salah satu pembelajaran anak usia dini yang penting dilakukan di sekolah, baik pola ABC-ABC pola AB-AB namun pola yang paling tepat diajarkan pada anak kelompok B (anaka usia 5-6 tahun) pengenalan pola yang tepat adalah pola ABCD-ABCD. Menurut orang tua *game number kids* juga tidak dapat membuat anak mereka bisa bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang dimana seperti menurut Pendidikan Nasional tahun 2010 (dalam Reswita & Wahyuni 2018 p. 44) salah satu indikator mengenal konsep bilangan anak 5-6 tahun adalah anak dapat menghubungkan atau menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Menurut persepsi orang tua *game number kids* sudah dapat digunakan dalam mengajarkan matematika pada anak 5-6 tahun dikarenakan *game number kids* bisa mengajarkan 8 dari 13 indikator matematika bagi anak usia dini sesuai dengan STTPA pada aspek kognitif dalam lingkup matematika menurut PERMENDIKBUD N0 137.

Saran

Karena *game edukasi number kids* masih belum bisa memenuhi 3 indikator matematika sesuai dengan STTPA pada aspek kognitif dalam lingkup matematika menurut PERMENDIKBUD No 137 maka sebaiknya juga orang tua dan juga guru ingin menggunakan *game number kids* dalam pembelajaran matematika anak 5-6 tahun, sebaiknya bisa diikuti dengan beberapa *game* matematika lainnya guna untuk memenuhi indikator-indikator matematika menurut STTPA yang belum terpenuhi.

DAFTAR PUSTAKA

- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77-84. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701> diunduh pada 4 Februari 2023.
- Arini, I., & Fajarwati, A. (2020). Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi Pada Anak Usia Dini. *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 117–126. <https://doi.org/10.21009/jiv.1502.3> diunduh pada 6 Februari 2023.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091> diunduh pada 4 Februari 2023.
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh Media Glowing City Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal On Early Childhood*, 3(1), 53–60. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.54> diunduh pada 5 Februari 2023.
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Danti, T. Y. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 92-105. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7160> diunduh pada 4 Februari 2023.
- Marifah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain balok. *Seminar Nasional PGPAUD*, 363–376. <http://semnaspgpau.untirta.ac.id/index.php/> diunduh pada 6 Februari 2023.
- Norlita, W., Isnaniar, & Hasanah, T. W. (2020). Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensitas Bermain Game Pada Anak SD Kelas 5 dan 6 di SD Al-Rasyid Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 10(2), 13–22. <https://doi.org/10.37859/jp.v10i2.1870> diunduh pada 5 Februari 2023.
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/8fe233c13f4addf4cee15c68d038aeb7.pdf diunduh pada 5 Februari 2023.
- Putu, I. D., Sudiatmika, A., Cahyawan, A. A. K. A., & Buana, P. W. (2014). Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android. *Merpati*, 2(2), 215–225. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/8e59cb682f63b2b2c84d764eb7ac9dca.pdf diunduh pada 5 Februari 2023.
- Reswita, R., & Wahyuni, S. (2018). Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 9(1), 43–51. <https://doi.org/10.31849/lectura.v9i1.927> diunduh pada 6 Februari 2023.
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan berpikir Kteatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 134-142. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/7419> diunduh pada 6 Februari 2023..
- Sugiyono. (2018). *Metode Peneitian Kualitatif*. Penerbit Alfabeta
- Tolan, C. A., Mingkid, E., & Kalesaran, E. R. (2017). Peranan Komunikasi Dalam Membangun Citra Polisi Republik Indonesia (POLRI) Pada Masyarakat (Studi Pada Masyarakat Kelurahan Kleak, Kecamatan Malalayang, Kota Manado). *E-Journal "Acta Diurna," VI(1)*, 1–12. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/15477> diunduh pada 5 Februari 2023.