

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI
PADA ANAK USIA 7-8 TAHUN DI SD XYZ SWASTA JAKARTA BARAT (2024)**

Oleh

AYU MURTI DIBYANUNGSARI

4012201002

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang terus berkembang membuat generasi *Alpha* sudah mengenal sehingga terbiasa menggunakannya di dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional mulai ditinggalkan, interaksi dengan teman sebaya secara fisik mulai berkurang. Generasi yang dikatakan generasi paling pintar dimasanya akankah membawa pengaruh positif terutama dalam pelajaran berhitung. *Games online* yang ditampilkan berbagai macam fitur yang menarik dari mulai hitungan angka, menyamakan gambar, mengelompokkan benda dan lainnya yang dapat mereka akses setiap waktu tanpa harus mereka mengumpulkan barang tersebut tetapi cukup dengan membuka gawai maka mereka dapat mengerjakan latihan soal di dalam permainan *games online*. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif Survey dengan menghitung seberapa pengaruh *games online* dengan kemampuan numerasi untuk anak usia 7-8 tahun. Kuesioner yang dibagikan kepada siswa maupun orang tua untuk menguji hubungan dengan menggunakan regresi linear sederhana serta menggunakan perhitungan Koefisien Determinasi dengan menggunakan data pembandingan nilai akhir rapor di sekolah tersebut. 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. Sekalipun 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 sisanya 88,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti di dalam penelitian ini. Dengan demikian hasil ini menunjukkan bahwa yang mempengaruhi kemampuan numerasi pada anak usia 7-8 tahun bukan hanya dengan bermain *games online* fitur berhitung tetapi banyak faktor lain yang mempengaruhi kemampuan tersebut.

Kata Kunci: games online, Kemampuan Numerasi, Generasi *Alpha*, Permainan Tradisional.

**THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON NUMERACY SKILLS
IN CHILDREN AGED 7-8 YEARS
AT XYZ PRIVATE ELEMENTARY SCHOOL, WEST JAKARTA (2024)**

**By
AYU MURTI DIBYANUNGSARI
4012201002**

ABSTRACT

The continuous development of technology has led Generation Alpha to become familiar with and accustomed to using it in their daily lives. Traditional games are starting to be abandoned, and physical interactions with peers are decreasing. This generation, often regarded as the smartest of its time, raises the question of whether it will bring a positive influence, particularly in mathematics learning. Online games offer a variety of interesting features, such as counting numbers, matching images, grouping objects, and more, which they can access at any time without having to collect physical items. Instead, they can simply open a device and practice these tasks within the online games. This research uses the Quantitative Survey Research Method by measuring the impact of online games on numeracy skills in children aged 7-8 years. Questionnaires were distributed to both students and parents to test the relationship using simple linear regression, as well as calculating the Coefficient of Determination by comparing it with the final report card grades from the school. The results of the relationship test using simple linear regression showed that the dependent variable (y), which comes from the independent variable (x), has a value of 0.34, indicating a low internal coefficient. With an r table of 0.22 at a 5% alpha level for $N=77$, R calculated $> R$ table, meaning there is a relationship. However, while there is a relationship between online games and numeracy skills, the strength of this relationship is low. The results of the Coefficient of Determination (KD) show that 11.8% of numeracy skills in children aged 7-8 years at XYZ school are influenced by online games, while the remaining 88.2% is influenced by other variables that were not examined in this study. Therefore, the results indicate that factors influencing numeracy skills in children aged 7-8 are not limited to online games with counting features; many other factors also contribute to these abilities.

Keywords: Online Games, Numeracy Skills, Generation Alpha, Traditional Games.