

Pengaruh *Game* Edukatif Terhadap Pengenalan Konsep Disiplin Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Eriva Setyowati¹, Nur Ika Sari Rakhmawati²

^{1,2} PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

^{*)}E-mail: eriva.18070@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 31 Oktober 2022

Accepted : 14 Desember 2022

Published: 10 April 2023

Abstract. *The Effect of Educational Games on the Introduction of the Concept of Discipline in Children Aged 5-6 Years.* As for knowing the influence of educational games on the introduction of the concept of child discipline in the age range of 5-6 years is the purpose of the research that has been carried out. The research location was in Ar-Rohmah Kindergarten Surabaya, East Java. The study was conducted in 13-25 June 2022. In this study, the research approach with quantitative research uses the quasi-experimental method (*quasy experiment*). Where the sample is determined by purposive sampling with special criteria using the Slovin formula. The sample in this study was 58 children with 29 children in the experimental group class and 29 children in the control group class. The instruments used are obtained from various literature and sources made in questions in the form of a Likert scale. Observation and documentation are data collection techniques used in this study. So the data analysis technique uses SPSS 26 for windows. Then the data is analyzed through pre-research data including validity and reliability tests. After that, the results of the pre-research data will be analyzed using prerequisite tests and hypothesis tests. Based on the results of research that has been carried out using educational games, significant value results were obtained in the pre and post test in the experimental group class, the results were 0.000. It can be stated that the Hypothesis H_a is accepted while H_0 is rejected, where in this study there is a difference between the understanding of the concept of discipline in children before the application of educational game media and after its application. As for this study, it has not yet reached the implications and habituation in children and is only limited to introducing the concept of discipline in children with aged 5-6 years

Keywords: Educational Games, Discipline, Early Childhood

Abstrak. *Pengaruh Game Edukatif Terhadap Pengenalan Konsep Disiplin Pada Anak Usia 5-6 Tahun.* Untuk mengetahui pengaruh *game* edukatif terhadap pengenalan konsep disiplin anak dalam rentang usia 5-6 tahun merupakan tujuan dari penelitian yang telah dilakukan. Lokasi penelitian berada di TK Ar-Rohmah Surabaya, Jawa Timur. Penelitian dilakukan pada bulan 13-25 Juni 2022. Pada penelitian ini pendekatan penelitian dengan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (*quasy experiment*). Dimana sampel ditetapkan secara *purposive sampling* dengan kriteria khusus menggunakan rumus Slovin. Sampel pada penelitian ini berjumlah 58 anak dengan 29 anak pada kelas kelompok eksperimen dan 29 anak pada kelas kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan didapatkan dari berbagai literatur dan sumber yang dibuat dalam pertanyaan dengan bentuk skala *Likert*. Adapun observasi dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Sehingga teknik analisis datanya menggunakan SPSS 26 for windows. Kemudian data tersebut dianalisis melalui data pra penelitian meliputi uji validitas dan reliabilitas. Setelahnya untuk hasil data pra penelitian tersebut akan dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan *treatment* menggunakan *game* edukatif, diperoleh hasil nilai signifikansi pada *pre* dan *post test* pada kelas kelompok eksperimen hasilnya 0,000. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa hipotesis H_a diterima sedangkan H_0 ditolak, dimana dalam penelitian ini terdapat perbedaan antara pemahaman konsep disiplin pada anak sebelum diterapkan media *game* edukatif dan sesudah diterapkannya. Adapun pada penelitian ini belum sampai pada implikasi dan pembiasaan

pada anak dan hanya sebatas mengenalkan konsep disiplin pada anak dengan usia 5-6 tahun. dari penelitian ini.

Kata Kunci: *Game* Edukatif, Disiplin, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter saat ini diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun nilai-nilai perilaku individu atau seseorang yang terkait dengan Tuhan, dengan orang lain, dirinya sendiri, lingkungan dan bangsa. Dengan memanifestasikan diri dalam sikap, perasaan, pikiran, kata-kata, dan ketetapan yang ada adalah kondisi pendidikan karakter. Untuk memberi tuntunan kepada anak sehingga anak dapat meningkatkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter yang baik (*good character*) di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya merupakan tujuan dari pendidikan karakter (Juanda, 2019). Adapun Lickona (2015) menyatakan pendidikan karakter merupakan sebuah usaha yang disengaja untuk membantu memperhatikan dan melakukan nilai-nilai inti dari etika. Adapun Thomas Lickona juga menekankan akan pentingnya 3 komponen karakter yang baik pada seseorang (*components of good character*) meliputi *moral feeling*, *moral knowing*, and *moral action* atau perasaan tentang moral, pengetahuan tentang moral, dan perbuatan moral. Berdasarkan hal tersebut, pengenalan pendidikan karakter untuk anak usia dini ini diharapkan mampu untuk menanamkan *good character* (nilai - nilai kebaikan) dalam diri anak sehingga diharapkan akan menjadi suatu kebiasaan yang baik dimasa dewasa atau dijenjang selanjutnya.

Dalam hal tersebut, Erikson menyatakan bahwa anak akan melalui setiap tahapan tumbuh kembang psikososialnya masing-masing. Dimana hal tersebut dapat dilihat dalam interaksi sosialnya antar sesama. Tumbuh kembang tersebut berdasarkan 8 tahapan mulai dari tahap I yakni *Trust vs Mistrust* (usia 0-1 tahun) hingga tahap 8 yakni *Ego Integrity vs Despair* (masa dewasa akhir) (Erikson, 1968). Salah satu interaksi sosial yang dilakukan anak sejak dini adalah mengantri. Antri merupakan perwujudan dari sikap kedisiplinan yang bertujuan untuk mematuhi pelaksanaan suatu kegiatan secara tertib dan lancar. Banyak yang belum sadar akan pentingnya mengantri sebagai salah satu bagian dari kedisiplinan. Kedisiplinan juga termasuk dalam salah satu komponen karakter baik seperti yang disampaikan oleh Thomas Lickona sebelumnya tentang *components of good character*. Megawangi (2016) menyatakan bahwa terdapat sembilan pilar pendidikan karakter, yaitu cinta Tuhan dan segenap ciptaanNya, tanggung jawab, disiplin dan mandiri, kejujuran dan kearifan, hormat dan santun, dermawan, suka menolong dan gotong royong atau kerjasama, percaya diri, kreatif dan bekerja keras, kepemimpinan dan keadilan, baik dan rendah hati, toleransi kedamaian dan kesatuan.

Pendekatan permainan dalam penelitian ini untuk anak usia dini sangat tepat mengingat anak-anak dalam proses pembentukan jati diri dan pengenalan konsep disiplin pada usia ini sangat dianjurkan. Pada periode ini anak-anak juga dapat digunakan untuk mengetahui dampak positif sehingga kedepannya anak diharapkan mampu berperilaku disiplin dan mengikuti aturan yang berlaku umum di masyarakat. (Howes et al., 2008) Untuk mengetahui kebiasaan mengantri dapat dimulai dari kegiatannya sehari-hari contohnya di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Peran orangtua dan guru pun sangat dibutuhkan dalam mengajarkan pengenalan dan pemahaman konsep mengantri dan tidak mendahului orang lain.

Berdasarkan hasil observasi salah satu TK di daerah Surabaya, selama kegiatan pembelajaran di masa pandemi, terdapat beberapa masalah yang mengganggu dan

menghambat proses pengenalan karakter baik pada anak. Salah satunya adalah pengenalan dari konsep disiplin itu sendiri. Hal tersebut tercermin ketika anak-anak cenderung kurang sabar serta terkadang tidak mau bergiliran dan ingin menjadi nomor satu sampai berebut dengan temannya. Jika dilihat permasalahan tersebut terdapat kurang berminatnya anak-anak untuk antri. Bisa jadi hal tersebut terjadi karena pada dasarnya anak tidak mengetahui tujuan dari mengantri. Selain itu, terdapat nilai-nilai luhur atas pedoman hidup yang kebanyakan belum dapat menjadi bagian dan pandangan hidup oleh anak-anak di era ini. Sehingga perlunya pengenalan pentingnya konsep disiplin salah satunya yaitu budaya mengantri pada anak sejak usia dini. Adapun dalam tingkatan Taksonomi Bloom yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwolh, pengenalan konsep disiplin pada anak masuk dalam tingkatan memahami (C2). Dimana tingkatan Taksonomi Bloom terdiri atas 6 tingkatan mulai dari C1 sampai C6. Adapun penjabaran tingkatannya menurut Anderson dan Krathwolh yakni mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan (Laksana, 2021).

Tantangan yang dialami pendidik saat pandemi Covid-19 ini terlihat ketika pendidik memberikan stimulasi pembiasaan pada anak tidak dapat dilakukan seperti sebelum era pandemi, karena guru atau pendidik tidak langsung bertatap muka dengan anak akan tetapi pembelajaran dilakukan melalui sistem daring. Tantangan baru yang dihadapi pendidik ini juga dialami oleh orangtua yang harus mendampingi anak untuk belajar dari rumah. Orangtua belum mampu secara penuh waktu untuk mendampingi anaknya ketika belajar dan orangtua kurang tegas untuk tidak menuruti keinginan anak. Sehingga, peran orangtua akan sangat mempengaruhi pemberian stimulasi perkembangan pada anak dikarenakan tidak berjalan secara maksimalnya proses pengenalan dan pemahaman konsep pendidikan karakter pada anak (WHO, 2020). Ketika adanya pandemi Covid-19, semua kalangan khususnya anak-anak dianjurkan untuk belajar secara *online learning* menggunakan berbagai aplikasi yang disediakan *gadget* untuk memudahkan anak dalam proses pembelajaran. Adapun interaksi pembelajaran daring yang diberikan pendidik di sekolah mengharapkan keterlibatan orang tua untuk menemani dan mendampingi anak belajar di rumah secara daring (Sopiah, 2021).

Hasil survei oleh *Common Sense Media* pada tahun 2019 di Philadelphia (Zaini & Soenarto, 2019) menyatakan bahwa adanya penggunaan teknologi bagi anak usia dini adalah hal yang biasa dan tidak asing. Survey ini mengungkapkan bahwa rata-rata anak diatas usia dua tahun sudah memiliki *gadget* sendiri dan tanpa pengawasan dari orang tua. Senada dengan survey tersebut, hasil penelitian Sopiah (2021) mengungkapkan *online learning* dengan menggunakan *gadget* pada dasarnya hanya beberapa jam, namun kebanyakan orangtua berlebihan untuk mengizinkan anak menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama. Hal tersebut yang menjadi faktor utama untuk beberapa anak menjadi ketagihan menggunakan *gadget*. Adapula anak-anak yang menjadi kecanduan *gadget* walaupun hanya sekedar untuk menonton video yang tidak teredukasi.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dan pembiasaan karakter anak kurang bervariasi karena hanya menayangkan video saja. Hal itu dirasa kurang menarik, sehingga diperlukan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat anak antusias kembali. Tentunya dalam menyampaikan materi kepada anak usia dini kurang efektif jika media yang digunakan kurang interaktif dan monoton (Hasibuan & Rakhmawati, 2021). Salah satunya aplikasi *games* edukatif. Adapun hasil survey bulan April 2020 yang ditunjukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam websitenya, ditemukan bahwa terdapat delapan persen pendidik yang paham penggunaan teknologi untuk pembelajaran daring. Tetapi terdapat 82,4 persen guru yang belum

mengerti untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran daring. Hal tersebut dikarenakan, rata-rata guru hanya sebatas tau penggunaan aplikasi *whatsapp*. Sedangkan 9,6 persen tidak pernah menggunakan teknologi berupa aplikasi pembelajaran *online learning*. Hal ini berdasarkan penelitian dengan survey kepada responden sejumlah 602 pendidik di seluruh provinsi di Indonesia (Damayanti et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang sebelumnya telah dilaksanakan oleh Purwanti & Rakhmawati (2017) menunjukkan dengan adanya kegiatan *fun game* ini mampu meningkatkan aspek social-emosional dalam hal kedisiplinan khususnya pembiasaan budaya antri pada anak usia diini. Dalam kegiatan tersebut mampu meningkatkan pendekatan yang lebih optimal kepada anak, menghargai terhadap keaktifan dan semangat anak, dapat membuahkan hasil dan anak mulai aktif. Adapun melalui secara keseluruhan skor hasil penelitian membuktikan bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap kedisiplinan melalui kegiatan *fun game*. Fenomena ini dapat dilihat dengan banyak digunakannya aplikasi-aplikasi berbasis digital sebagai penunjang sarana pembelajaran yang menunjang anak untuk lebih mengikuti aturan terutama budaya mengantri. Berbagai aplikasi sudah mulai diarahkan sebagai media dalam pembelajaran, salah satunya aplikasi permainan edukatif (*edu-game*) berbasis android.

Salah satu aplikasi *edu-game* yang disarankan oleh Kementerian Kebudayaan (Kemendikbud) sebagai media pembelajaran tersebut adalah "Icando". Dimana Icando adalah sebuah aplikasi pembelajaran anak dengan berbagai aktivitas yang seru, menyenangkan dan dirancang secara khusus untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran serta tidak melupakan bahwa prinsip pembelajaran pada anak yakni bermain sambil belajar (*game-based learning*). Dalam aplikasi Icando juga didasarkan sesuai dengan kurikulum nasional yang tentunya dapat mengembangkan kompetensi anak di abad 21, mengelola informasi secara mandiri dalam proses belajarnya dan menanamkan pendidikan karakter dalam diri anak. Dalam aplikasi Icando juga dapat mengenalkan budaya mengantri melalui permainan yang interaktif untuk anak. Hal tersebut diharapkan sehingga anak mampu mengetahui tujuan dan mampu mengaplikasikan budaya antri dalam kehidupan sehari-hari. Kelebihan aplikasi ini dibandingkan dengan aplikasi game lainnya terdapat pada visualisasi yang menarik untuk anak, serta *game-game* yang mudah dimainkan anak sesuai dengan usia masing-masing, mulai usia 2-3 tahun, 3 - 4 tahun dan 5 - 6 tahun. Adapun untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh game edukatif terhadap pengenalan konsep disiplin anak yang berusia 5-6 tahun merupakan tujuan dari penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dimana pengertian dari metode kuantitatif ialah sebuah metode yang dianut berdasarkan filsafat positivism, tujuannya untuk memvisualisasikan dan menguji hipotesis yang dibuat oleh peneliti (Sugiyono, 2013). Adapun dalam penelitian yang dilakukan menggunakan jenis metode penelitian *quasy experiment* atau eksperimen semu. Sehingga dalam penelitian yang akan dilakukan, rancangan yang diterapkan yakni pretest and posttest dengan *nonequivalent control - group design*. Dimana penelitian akan terbagi menjadi 2 kelompok sampel terdiri atas kelas kelompok eksperimen dan kelas kelompok kontrol. Pada saat pengambilan data pre test dan post test diberikan dengan LKA pada setiap kelas kelompoknya. Adapun kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional berupa penayangan video sedangkan pada kelompok eksperimen diberi *treatment* berupa *game* edukasi

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre Test	Treatment	Post Test
Kontrol	O ₁		O ₂
Eksperimen	O ₃	X	O ₄

Keterangan :

- O₁ : lembar *pre test* untuk kelas kelompok kontrol
O₃ : lembar *pre test* untuk kelompok eksperimen
O₂ : lembar *post test* untuk kelas kelompok kontrol
O₄ : lembar *post test* untuk kelompok eksperimen
X : Perlakuan menggunakan *game* edukatif

Lokasi penelitian dilakukan pada TK Ar-Rohmah Surabaya, Jawa Timur. Peneliti memilih lokasi tersebut untuk mengetahui penerapan *game* edukatif berupa aplikasi Icando, faktor yang mempengaruhi, serta kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi Icando pada anak usia dini di daerah Surabaya. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada 13- 25 Juni 2022.

Definisi operasional variabel digunakan untuk mengetahui batasan penelitian tidak terlalu meluas dalam membahas topik dan permasalahan sehingga tidak menimbulkan perbedaan persepsi. Penelitian ini membatasi istilah-istilah dalam penelitian ini diantaranya: *Game* edukatif berbasis *android* dalam penelitian ini menggunakan Aplikasi Icando. Dimana aplikasi Icando merupakan aplikasi *games* edukatif dengan berbagai tingkatan *game* yang telah dibuat dan dirancang secara khusus untuk meningkatkan perkembangan dan memudahkan proses belajar-mengajar pada anak usia dini. Tujuannya untuk meningkatkan dan mengembangkan aspek perkembangan anak. Salah satunya mengenalkan konsep disiplin dalam mengatri pada anak. Sedangkan disiplin yang dimaksud yaitu mengikuti semua peraturan yang telah ada dan menjalankan peraturan dengan sepenuh hati.

Dalam penelitian ini mengacu pada tiga indikator yang sebelumnya telah ditentukan untuk pengenalan konsep disiplin untuk anak usia 5-6 tahun diantaranya yaitu dapat mengatur waktu dalam sebuah kegiatan, tertib menunggu giliran, dan mengikuti aturan yang telah dibuat. Instrumen ini dinilai menggunakan skala Likert. Adapun indikator yang digunakan meliputi Anak mampu mengetahui waktu yang tepat untuk sebuah kegiatan, Anak mampu mengetahui sikap tertib menunggu giliran yang tepat, Anak dapat mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya, Anak mampu mengikuti peraturan dan ketentuan yang disepakati dan tidak berebut pada permainan tersebut, dan Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan.

Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampling *Non probability sampling* yang samplingnya berjenis *Purposive Sampling* dengan menggunakan rumus *Slovin*. Adapun kriteria yang ditetapkan yakni anak berusia 5 - 6 tahun di wilayah Surabaya. Berdasarkan kriteria tersebut maka sampelnya yaitu 58 anak di TK Ar-Rohmah Surabaya kelompok TK B (berusia 5 - 6 tahun).

Metode observasi dan dokumentasi merupakan kedua teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini. Data pun dikumpulkan dengan instrumen penelitian yang diadaptasi dari berbagai literatur. Kemudian data tersebut dianalisis melalui data pra penelitian meliputi uji validitas dan reliabilitas. Kemudian untuk hasilnya akan dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan terdiri atas 3 tahapan yakni persiapan, pelaksanaan, dan pengolahan (analisis data). Pada saat tahapan persiapan meliputi observasi awal, studi literatur, penentuan sampel, penentuan instrument yang akan digunakan, mempersiapkan teknik pengumpulan data,

menguji validitas dan reliabilitas instrumen, serta menentukan jadwal penelitian. Adapun yang perlu dilakukan sebelum penelitian yakni melakukan uji validasi oleh ahli (*expert judgement*) dan tes yang dapat diandalkan (uji reliabilitas).

Penggunaan analisis statistika inferensial berupa analisis statistik parametrik adalah teknik analisis data yang digunakan jika data berdistribusi normal adalah dengan penggunaan uji t data berpasangan (*paired sample t-test*). Selanjutnya data yang telah didapat akan di olah menggunakan bantuan SPSS *for Windows* versi 26 dan ditarik kesimpulannya untuk melihat seberapa besar pengaruh game edukatif terhadap pengenalan konsep disiplin anak usia 5-6 tahun. Apabila hasil dari (*paired sample t-test*) atau uji t menunjukkan bahwa nilainya $< 0,05$ yakni 0,00 sehingga H_a diterima.

HASIL

Adapun data dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan observasi selama penelitian pada bulan Mei-Juni 2022 di TK Ar-Rohmah Surabaya. Ada beberapa tahap yang dilakukan sebelum dan saat penelitian. Meliputi persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data yang diperoleh dan pembahasan hasil penelitian. Observasi dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengambilan data pada penelitian dilakukan sebanyak dua kali, yaitu ketika *pre-test* dan *post-test*. Adapun *pre-test* dilakukan pada tanggal 23 Mei 2022 dan *post-test* dilakukan pada tanggal 25 Juni 2022. Untuk uji validitas apabila nilai korelasi dengan nilai minimal 0,30 atau lebih dari 0,30 maka dapat dinyatakan valid (Yusup, 2018). Adapun dalam pengujian validitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan teknik penilaian ahli (*expert judgement*) pada tanggal 17 Juni 2022 dengan satu kali revisi dalam penyusunan indikator yang lebih fokus.

Program SPSS 26 *for windows* merupakan alat bantu untuk menghitung yang digunakan untuk menguji validitas instrument data dengan teknik korelasi product moment. Adapun untuk nilai uji validitas didapatkan dengan membandingkan r hitung dan r tabel. Berikut rumus untuk mencari nilai dari r hitung dengan mencari df (*degree of freedom*), sebagai berikut:

$$df = n - 2$$

keterangan:

n: jumlah sampel pada penelitian

Tabel 2. Uji Validitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	18.3667	9.689	.905	.872
X2	18.5000	9.224	.962	.862
X3	18.5000	12.397	.370	.940
X4	18.5000	9.224	.962	.862
X5	18.5000	9.224	.962	.862
X6	18.4667	11.982	.388	.943

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai r hitung $>$ dari r tabel, dimana r tabel dari sampel adalah 0,3610. Sehingga instrumen pertanyaan ini dinyatakan valid dan dalam tingkatan kuat.

Adapun Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpa Cronbach*. Apabila nilai koefisien $\alpha > 0,60$ maka instrumen dinyatakan reliabel dan apabila nilai koefisien $\alpha < 0,60$

maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Adapun kategori koefisien reliabilitas menurut (Sugiyono, 2013) nilai 0,00 – 0,199, nilai 0,20 – 0,399, nilai 0,40 – 0,599, nilai 0,60 – 0,799, dan nilai 0,80 – 1,000. Yang berarti tingkatan instrumen dinilai sangat rendah, rendah, sedang, kuat, dan sangat kuat.

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan SPSS 26 for windows dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas yakni 0,911 dimana nilai uji reliabilitas dapat dinyatakan memiliki hubungan yang sangat kuat jika diperoleh hasil >0.60 dan berada pada skala 0,80 – 1,000.

Adapun uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini. Untuk uji normalitas menggunakan alat bantu SPSS 26 for windows. Penggunaan uji *kolmogorov smirnov* digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Terdapat dua cara yang digunakan. Pertama, untuk pengambilan keputusan pada uji normalitas dilakukan dengan membandingkan antara sig dengan α . Yangmana ketika nilai dari $\text{sig} < \alpha$ maka dapat dinyatakan H_0 ditolak atau sampel berasal dari data berdistribusi tidak normal. Sebaliknya apabila nilai dari $\text{sig} > \alpha$ maka dapat dinyatakan H_0 diterima atau berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov test		
		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.63322799
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.139
	Negative	-.116
Test Statistic		.139
Asymp. Sig (2-tailed)		.163 ^c

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan dapat dilihat untuk hasil nilai signifikansi (*2-tailed*) dengan nilai 0,163 yang artinya nilai uji normalitas data $> 0,05$ dan dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Penggunaan uji statistik parametrik contohnya penggunaan Anova sebagai uji komparatif dan uji independen sampel t test berkaitan dengan uji homogenitas. Diketahui jika varian 2 tau lebih kelompok populasi tidak sama menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varian 2 atau lebih dari kelompok populasi data menunjukkan kesamaan.

Tabel 5. Uji Homogenitas

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	2.608	.112	-2.519	56	.015	-1.96552	.78042	-3.52888	-.40215
	Equal variances not assumed			-2.519	38.230	.016	-1.96552	.78042	-3.54508	-.38595

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh data bahwa Sig (*2-tailed*) pada hasil pertama menunjukkan hasil 0,015 sehingga artinya untuk varian perbandingan kedua populasi data memiliki kesamaan yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Adapun untuk hasil kedua menunjukkan hasil 0,016, sehingga dapat dikatakan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ maka varian dari dua kelompok populasi data memiliki kesamaan.

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji t-test untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan antara variabel - variabel independen signifikan terhadap variabel dependen dan menentukan kebenaran dari hipotesis. Berikut penjelasan dari hipotesis tersebut :

Ha: Ada pengaruh penggunaan game edukatif terhadap pengenalan konsep disiplin anak usia 5-6 tahun

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan game edukatif terhadap pengenalan konsep disiplin anak berusia 5-6 tahun

Tabel 6. Uji *t-test*

		Paired Differences							
		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre.Eks-Post.Eks	-3.00000	2.01778	.37469	-3.76752	-2.23248	-8.007	28	.000
Pair 2	Pre.Con-Post.Con	-1.03448	1.78251	.33100	-1.71251	-.35645	-3.125	28	.004

Berdasarkan hasil uji tersebut, diperoleh data bahwa Sig (*2-tailed*) pada hasil pertama menunjukkan hasil 0,000, sehingga dapat dikatakan bahwa varian dari 2 atau lebih kelompok populasi data tidak sama dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Dimana hasil dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidaklah sama.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat perbedaan rata-rata hasil pengenalan konsep disiplin anak untuk hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen (menggunakan *game* edukatif). Adapun pada hasil kedua menunjukkan hasil 0,004, sehingga dapat dikatakan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga artinya terdapat perbedaan antara rata-rata hasil pengenalan konsep disiplin pada anak untuk hasil dari *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran menggunakan video (kelas kontrol) juga terdapat perbedaan. Sehingga dalam penelitian ini, Ha diterima dan H0 ditolak, karena terdapat pengaruh dari penggunaan game edukatif terhadap pengenalan konsep disiplin anak usia 5-6 tahun.

Adapun dalam penelitian ini mengacu pada tiga aspek disiplin yang telah ditetapkan untuk disiplin pada anak usia 5-6 tahun yaitu mengatur waktu, tertib menunggu giliran, dan mengikuti aturan permainan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat perubahan pemahaman anak terutama dalam pentingnya tertib menunggu giliran dan menyelesaikan sesuatu dengan tepat waktu. Hal tersebut juga dapat dilihat melalui hasil pre dan post test yang telah dilakukan. Berdasarkan indikator penilaian terdapat perubahan yang signifikan terutama dalam indikator anak mampu mengetahui sikap tertib menunggu giliran yang tepat dan anak mampu mengikuti aturan yang telah disepakati dan tidak saling berebut.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game* edukatif dapat memunculkan perubahan pengenalan atau pemahaman akan konsep disiplin anak, adapun dengan adanya game edukatif pengenalan akan konsep disiplin anak semakin meningkat. Adapun berdasarkan analisis data uji hipotesis diperoleh hasil bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa pengenalan akan konsep disiplin pada kelas kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dengan adanya penggunaan game edukatif ini dibandingkan dengan kelompok kelas kontrol.

Ada beberapa tahap yang perlu dilakukan sebelum dan saat penelitian. Meliputi persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, deskripsi data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan hasil penelitian. Persiapan yang akan dilakukan meliputi perijinan, persiapan penelitian, persiapan treatment, mengelompokkan subjek menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampling ini menggunakan *non probability sampling* yang samplingnya berjenis *Purposive Sampling*. Teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan peneliti. Dimana responden telah ditentukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini besarnya sampel ditetapkan menggunakan rumus Slovin. Berdasarkan dengan kriteria yang ditetapkan yakni anak berusia 5-6 tahun di wilayah Surabaya Barat. Berdasarkan kriteria dan hasil dari rumus *Slovin* tersebut maka sampelnya yaitu 58 anak usia 5-6 tahun atau kelompok TK B TK Ar-Rohmah Surabaya yang terletak di Kota Surabaya.

Kemudian pelaksanaan penelitian. Adapun pengambilan data eksperimen dilakukan sebanyak dua kali, yaitu Ketika observasi *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun *pre test* dilakukan pada tanggal 25 Mei 2022 dan *post test* dilakukan pada tanggal 25 Juni 2022. Sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas terlebih dahulu. Dilanjutkan dengan analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Sebelum dilaksanakan penelitian dan berdasarkan hasil observasi salah satu TK di daerah Surabaya, selama kegiatan pembelajaran di masa pandemi, terdapat beberapa masalah yang mengganggu dan menghambat proses pengenalan karakter baik pada anak. Salah satunya adalah pengenalan dari konsep disiplin itu sendiri. Hal tersebut tercermin ketika anak-anak cenderung kurang sabar serta terkadang tidak mau bergiliran dan ingin menjadi nomor satu sampai berebut dengan temannya. Jika dilihat permasalahan tersebut terdapat kurang berminatnya anak-anak untuk antri. Bisa jadi hal tersebut terjadi karena pada dasarnya anak tidak mengetahui tujuan dari mengantri. Selain itu, terdapat nilai-nilai luhur atas pedoman hidup yang kebanyakan belum dapat menjadi bagian dan pandangan hidup oleh anak-anak di era ini. Sehingga perlunya pengenalan pentingnya konsep disiplin salah satunya yaitu budaya mengantri pada anak sejak usia dini. Adapun dalam tingkatan Taksonomi Bloom yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl, pengenalan konsep disiplin pada anak masuk dalam tingkatan memahami (C2).

Kemudian dilakukan penelitian ini dengan diberikan treatment selama 3 kali pertemuan untuk treatment dan 2 kali pertemuan untuk *pre-test* dan *post-test*. Sehingga terdapat 5 kali pertemuan disetiap kelasnya. Adapun untuk faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep disiplin anak dapat berasal dari perbedaan tingkat kemampuan kognitif anak, usia pengenalan dan pemahaman sikap disiplin yang dimulai sejak dini, teknik pengenalan dan pemahaman pada anak serta media yang digunakan untuk mengenalkan konsep disiplin pada anak

Kemudian setelah dilaksanakan penelitian ini terdapat perubahan yang signifikan terhadap pengetahuan anak mengenal konsep disiplin di kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dalam penelitian ini pada kelompok eksperimen diperoleh data bahwa Sig (2-tailed) pada hasil pertama menunjukkan hasil 0,000, sehingga dapat dikatakan bahwa varian dari 2 atau lebih kelompok populasi data tidak sama dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Dimana hasil dari kelas kelompok eksperimen dan kelas kelompok kontrol tidaklah sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil pengenalan konsep disiplin anak untuk hasil Pre-test dan Post-test pada kelas eksperimen (menggunakan game edukatif). Sedangkan pada hasil kedua menunjukkan hasil 0,004, sehingga dapat dikatakan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil pengenalan konsep disiplin anak untuk hasil Pre-test dan Post-test kelas kontrol (menggunakan pembelajaran konvensional).

Dimana penggunaan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi edukasi digital ini dapat mempermudah anak untuk menyerap informasi (materi) yang disampaikan. Selain itu juga dapat membantu untuk menumbuhkan ketertarikan dan minat anak untuk belajar (Adila & Kurniawan, 2020). Salah satu aplikasi edukatif digital yang sesuai untuk anak usia dini tentunya berupa aplikasi permainan atau game edukatif, berdasarkan prinsip pembelajaran *learning by doing*. Hal ini serupa dengan pernyataan dari Erik Erikson menyatakan bahwa anak akan melalui setiap tahapan tumbuh kembang psikososialnya masing-masing. Dimana hal tersebut dapat dilihat dalam interaksi sosialnya antar sesama (Erikson, 1968). Pada anak usia 3-6 tahun melalui tahap III yaitu *Initiative vs Guilt*.

Hasil pada penelitian ini pun sesuai dengan pernyataan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Purwanti & Rakhmawati (2017) yang menyatakan kegiatan *fun game* dapat meningkatkan kedisiplinan anak dalam ranah budaya antri. Penggunaan media yang lebih menarik akan menunjang aspek perkembangan bagi anak. Sehingga pengenalan konsep disiplin sebagai proses perkembangan anak karena dengan penggunaan fun game ini dapat mengenalkan konsep disiplin dan memenuhi kebutuhan proses perkembangan anak. Sehingga melalui *fun game* ini pendidik diharapkan mampu mengenalkan dan mendidik anak untuk berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat kelebihan penggunaan *game* edukatif ini yakni terdapat pada visualisasi yang menarik untuk anak serta yang mudah dimainkan anak sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dapat digunakan di sekolah maupun di rumah dengan pengawasan orangtua, mempermudah anak belajar dan belajar konsep pembelajaran dengan menyenangkan dan meningkatkan rasa keingintahuan anak, dan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan teknologi melalui *game* ini. Sedangkan kekurangan dari *game* edukatif ini tidak dapat digunakan secara kelompok besar.

Sedangkan kelebihan penggunaan metode konvensional berupa penayangan video pada kelas kontrol adalah kemudahan dalam penyampaian materi hanya dengan video youtube pada anak. Selain itu proses pembelajaran tidak mengeluarkan banyak biaya. Namun, kelemahannya adalah materi pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik karena pada metode ini termasuk metode ceramah sehingga anak pasif dan hanya mendengarkan saja tanpa secara langsung menyelesaikan masalah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian ini, menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan *game* edukatif yang menarik dan menyenangkan tentu dapat meningkatkan pemahaman konsep disiplin pada anak.

Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan pada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Purwanti & Rakhmawati (2017) menyatakan bahwa, kegiatan *fun game* dapat meningkatkan sosial emosional (pengembangan karakter) dalam hal kedisiplinan dalam budaya antri pada anak. Penggunaan media yang lebih menarik bagi anak akan menunjang aspek perkembangan anak. Pengenalan konsep disiplin diperlukan dalam proses perkembangan anak karena dengan mengenalkan konsep disiplin memenuhi beberapa kebutuhan tertentu yang diharapkan mampu mendidik anak untuk berperilaku sesuai dengan standar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan terdapat pengaruh dari game edukatif terhadap pemahaman konsep disiplin pada anak usia 5-6 tahun. Dalam hasil analisis data penelitian ini dapat diketahui dari uji hipotesis dengan hasil yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa pengenalan akan konsep disiplin pada kelas kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dengan penggunaan game edukatif jika dibandingkan dengan kelas kelompok kontrol. Dimana penggunaan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi edukasi digital ini dapat mempermudah anak untuk menyerap informasi (materi) yang disampaikan. Selain itu juga dapat membantu untuk menumbuhkan ketertarikan dan minat anak untuk belajar. Hasil penelitian diatas juga mengidentifikasikan bahwa penggunaan game edukatif dapat digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep disiplin pada anak.

Diharapkan pendidik dan orangtua dapat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan ataupun tidak menjenuhkan saat proses belajar mengajar dilangsungkan. Misalnya seperti penggunaan game edukatif dalam mengembangkan pengenalan konsep disiplin anak usia 5-6 tahun. Khususnya dalam mengantri, mengatur waktu dan mengikuti aturan yang telah dibuat. Selain itu peneliti lainnya dapat menetapkan sasaran penelitian yang lebih sesuai terutama untuk anak usia 4-5 tahun atau anak kelompok TK A dan menggunakan indikator yang lebih kompleks. Penelitian selanjutnya juga diharapkan melakukan lanjutan penelitian terhadap hasil yang ada dalam skala yang lebih besar, luas dan mendalam serta dapat membantu mengembangkan pembiasaan disiplin pada diri anak melalui implementasi dan menjadi pembiasaan bagi anak kedepannya menggunakan game edukatif ini.

REFERENSI

- Adila, D. R., & Kurniawan, A. (2020). Proses Kematangan Emosi Pada Individu Dewasa Awal yang Dibesarkan dengan Pola Asuh Orang Tua Permisif. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 5(1), 21.
<https://doi.org/10.20473/jpkm.v5i12020.21-34>
- Damayanti, Yunita, T., Zainal, A., & Jasma, S. (2020). JOLL 3 (1) (2020) 52-63 Journal Of Lifelong Learning Korelasi Antara Penggunaan Gadget Di Rumah Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Paud Dellia Creative School. *Kolerasi Pengguna Gadget*, 3(1), 52-63.
- Erikson, E. (1968). *Youth: Identity and crisis*. In New York, NY: WW.
- Hasanah, & Akhlak, F. K. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Icando Bagi Guru Sebagai Inovasi Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Di Paud Bintang Ceria Jakarta Pusat. *PERNIK Jurnal PAUD*, 4(1), 52-77.
- Hasibuan, R., & Rakhmawati, N. I. S. (2021). *Information & Communication Technology*

- in Shaping Character During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1930–1942. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.594>
- Howes, C., Burchinal, M., Pianta, R., Bryant, D., Early, D., Clifford, R., & Barbarin, O. (2008). Ready to learn? Children's pre-academic achievement in pre-Kindergarten programs. *Early Childhood Research Quarterly*, 23(1), 27–50. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2007.05.002>
- Juanda, J. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.126>
- Laksana, Dek Ngurah Laba, Maxima Yohana Jau, dan M. R. N. (2021). Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tila (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, March.
- Lickona, Thomas. (2015). Character Matters; Persoalan Karakter; Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian yang Baik, Integritas, dan Kebajikan Penting Lainnya. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Megawangi, Ratna. (2016). Pendidikan Karakter, Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, hlm.113
- Purwanti, & Rakhmawati, N. I. S. (2017). Mengetahui Peningkatan Kedisiplinan dalam Budaya Antri Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Fun Game di PPT Mentari Pagi Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 06(01), 1–4.
- Sopiah, C. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Disiplin Pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Jendela Bunda*, 9(1), 10–18.
- Sugiyono, (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>