



Hubungan antara Pengetahuan Orang Tua tentang Game Edukasi dengan Minat Penggunaannya pada Anak

Dedy Aswan

¹Universitas Negeri Makassar

Abstract

Received: 20 Mei 2025

Revised: 27 Mei 2025

Accepted: 01 Juni 2025

This study investigates the relationship between parental knowledge of educational games and children's interest in using them. Utilizing a descriptive quantitative method with a survey of 85 parents in Makassar, South Sulawesi, it was found that parental knowledge significantly and positively correlated ($r = 0.42$, $p < 0.001$) with children's interest in educational games. Parental knowledge explained 18% of the variance in children's interest. While most parents demonstrated a moderate level of knowledge (62%), their proficiency in game selection criteria (40%) and guidance strategies (45%) remained relatively low. Children's interest, conversely, was notably high (average score 72.8), particularly in enthusiasm and initiative. These findings underscore the crucial role of parental knowledge as a catalyst in optimizing the utilization of educational games, emphasizing the need for more targeted digital literacy programs for parents to effectively select and guide their children in the digital environment.

Keywords: *educational games, parental knowledge, child interest, digital literacy, parental guidance.*

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Aswan, D. (2025). Hubungan antara Pengetahuan Orang Tua tentang Game Edukasi dengan Minat Penggunaannya pada Anak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(6.D), 269-282. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12161>.

INTRODUCTION

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan digitalisasi, game edukasi telah muncul sebagai salah satu inovasi paling menarik dalam ranah pendidikan anak-anak. Jika dahulu game seringkali dipandang sebelah mata dan dikaitkan dengan hiburan semata, kini paradigma tersebut mulai bergeser. Game edukasi, dengan desain interaktif dan konten pembelajaran yang terstruktur, menawarkan metode belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan menarik bagi anak-anak (Habgood & Ainsworth, 2011; Hawlitschek & Joeckel, 2017). Mereka bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan dapat menjadi pilar penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan anak sejak usia dini. Dari kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis, hingga pengembangan keterampilan sosial dan emosional, potensi game edukasi dalam menunjang tumbuh kembang anak sangatlah luas. Namun, sebesar apapun potensi yang ditawarkan oleh game edukasi, kunci utama dalam mengoptimalkan pemanfaatannya terletak pada peran serta dan pemahaman dari orang tua. Orang tua adalah gerbang pertama bagi anak-anak untuk mengenal dan berinteraksi dengan dunia digital, termasuk game edukasi (Apdillah et al., 2022; Aswan, 2024; Konca & Tantekin Erden, 2021). Oleh karena itu, tingkat pengetahuan orang tua mengenai jenis game ini, manfaatnya, serta cara penggunaannya yang tepat,

menjadi faktor krusial yang menentukan seberapa besar minat anak untuk terlibat dan mengambil manfaat dari game edukasi. Tanpa pengetahuan yang memadai, orang tua mungkin ragu, bahkan cenderung membatasi, akses anak terhadap game edukasi, terlepas dari potensi positif yang dimilikinya.

Game edukasi adalah perangkat lunak interaktif yang dirancang khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran melalui elemen permainan. Berbeda dengan game hiburan murni, game edukasi memiliki tujuan pedagogis yang jelas, yaitu menyampaikan informasi, melatih keterampilan, atau mengembangkan kemampuan kognitif tertentu. Fitur-fiturnya seringkali mencakup tantangan yang bervariasi, umpan balik instan, visual yang menarik, dan narasi yang imersif, semuanya dirancang untuk menjaga motivasi anak dalam belajar. Contohnya sangat beragam, mulai dari game yang mengajarkan membaca dan berhitung, hingga simulasi yang melatih pemecahan masalah atau pengembangan kreativitas. Manfaatnya pun tidak terbatas pada aspek akademis saja. Melalui game edukasi, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas, yang sangat penting untuk kesuksesan di masa depan (Ni'mah & Rondli, 2023; Pattaufi et al., 2023; Samin et al., 2022; Siregar & Aswan, 2022a, 2022b). Di sisi lain, pengetahuan orang tua tentang game edukasi mencakup pemahaman akan definisi, jenis, manfaat, risiko potensial, serta cara memilih dan mendampingi anak dalam bermain. Pengetahuan ini bukan hanya sekadar informasi, melainkan fondasi bagi orang tua untuk membuat keputusan yang tepat mengenai penggunaan game edukasi oleh anak-anak mereka. Orang tua yang memiliki pengetahuan luas akan lebih percaya diri dalam memfasilitasi anak-anak mereka dengan game yang relevan dan bermanfaat, serta mampu memberikan pendampingan yang efektif untuk memaksimalkan potensi pembelajaran. Tanpa pengetahuan ini, orang tua mungkin cenderung skeptis atau bahkan menghalangi, karena khawatir akan dampak negatif seperti kecanduan atau paparan konten yang tidak sesuai.

Meskipun potensi game edukasi begitu besar, kenyataannya masih banyak permasalahan yang menghambat pemanfaatannya secara optimal. Salah satu kendala utama adalah kurangnya pengetahuan orang tua tentang game edukasi. Banyak orang tua yang belum menyadari sepenuhnya perbedaan antara game edukasi dan game hiburan biasa, sehingga mereka cenderung menyamaratakan keduanya dan menganggap semua game hanya sebagai bentuk hiburan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar (Arnidah et al., 2022; "Does the Education Games with Adding Some Entertainment Game Elements Will Attract the Children?," 2021; von Gillern & Nash, 2025). Kekhawatiran akan adiksi, paparan konten yang tidak sesuai usia, dan penurunan prestasi akademik seringkali menjadi alasan utama orang tua untuk membatasi atau bahkan melarang anak-anak mereka bermain game, termasuk game edukasi. Selain itu, informasi yang tersedia tentang game edukasi seringkali tidak mudah diakses atau dipahami oleh orang tua awam, terutama di daerah yang minim literasi digital. Mereka mungkin tidak tahu di mana mencari game edukasi yang kredibel, bagaimana mengevaluasi kualitasnya, atau bagaimana mengintegrasikannya ke dalam rutinitas belajar anak. Akibatnya, minat penggunaan game edukasi pada anak menjadi rendah karena tidak adanya dukungan atau dorongan dari lingkungan rumah. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan alternatif solusi yang komprehensif. Pertama, kampanye edukasi

yang masif dan terarah sangat dibutuhkan untuk meningkatkan literasi digital orang tua, khususnya mengenai game edukasi. Kampanye ini bisa dilakukan melalui seminar, lokakarya, atau penyebaran materi informasi yang mudah diakses dan dipahami, baik secara daring maupun luring. Kedua, pengembangan platform atau aplikasi yang menyediakan rekomendasi game edukasi terkurasi berdasarkan usia dan tujuan pembelajaran, lengkap dengan ulasan dan panduan untuk orang tua. Platform semacam ini dapat membantu orang tua memilih game yang tepat tanpa harus melakukan riset yang mendalam. Ketiga, kolaborasi antara pengembang game edukasi, pendidik, dan pemerintah untuk menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi pemanfaatan game edukasi. Ini termasuk pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan game edukasi, serta pelatihan bagi guru dan orang tua tentang cara menggunakan game ini sebagai alat bantu belajar. Keempat, mengadakan sesi berbagi pengalaman antara orang tua yang telah berhasil memanfaatkan game edukasi dengan orang tua lain, sehingga dapat menumbuhkan kepercayaan dan minat melalui testimoni langsung.

Meskipun terdapat beberapa studi yang membahas tentang game edukasi dan peran orang tua, masih ada research gap yang perlu diisi. Sebagian besar penelitian cenderung berfokus pada dampak game edukasi terhadap kinerja akademik anak atau sikap anak terhadap pembelajaran. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji hubungan kausal yang mendalam antara tingkat pengetahuan orang tua tentang game edukasi dengan minat aktual anak dalam menggunakannya masih relatif terbatas, terutama di konteks Indonesia. Belum banyak penelitian yang secara sistematis mengeksplorasi bagaimana variasi tingkat pengetahuan orang tua (mulai dari yang sangat rendah hingga sangat tinggi) secara langsung memengaruhi perilaku anak dalam memilih, menggunakan, dan mendapatkan manfaat dari game edukasi. Oleh karena itu, solusi penelitian yang diusulkan adalah dengan melakukan penelitian kuantitatif dan kualitatif yang komprehensif. Penelitian kuantitatif dapat dilakukan melalui survei dengan sampel orang tua yang representatif untuk mengukur tingkat pengetahuan mereka tentang game edukasi dan korelasinya dengan frekuensi serta durasi penggunaan game edukasi oleh anak-anak mereka, serta minat yang ditunjukkan anak. Sementara itu, pendekatan kualitatif dapat dilakukan melalui wawancara mendalam dengan orang tua dan anak-anak untuk menggali persepsi, pengalaman, dan faktor-faktor kontekstual yang memengaruhi minat penggunaan game edukasi. Observasi langsung terhadap interaksi orang tua dan anak saat bermain game edukasi juga dapat memberikan data yang kaya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih nuansa mengenai dinamika hubungan antara pengetahuan orang tua dan minat anak, serta mengidentifikasi intervensi yang paling efektif untuk meningkatkan pemanfaatan game edukasi di lingkungan keluarga. Berdasarkan uraian di artikel berfokus pada Bagaimana tingkat pengetahuan orang tua tentang game edukasi memengaruhi minat anak dalam menggunakannya?

METHODS

Untuk mengungkap bagaimana tingkat pengetahuan orang tua tentang game edukasi memengaruhi minat anak dalam menggunakannya, penelitian ini akan mengambil pendekatan kuantitatif deskriptif dengan menggunakan desain survei.

Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan kami untuk mengukur secara statistik variabel-variabel yang terlibat dan menganalisis hubungan korelasional di antara keduanya secara efisien. Desain survei juga memfasilitasi pengumpulan data dari sejumlah responden, memberikan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti (Ary et al., n.d.; Creswell & Creswell, n.d.). Fokus penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak berusia 6-12 tahun di Makassar, Sulawesi Selatan. Rentang usia ini sangat penting karena pada fase inilah anak-anak mulai aktif berinteraksi dengan media digital, termasuk game, dan peran orang tua menjadi sangat krusial dalam pendampingan penggunaan game edukasi. Sampel akan diambil menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria tertentu, dan kami menargetkan minimal 85 responden untuk menjamin representativitas statistik hasil penelitian ini.

Dua variabel utama yang akan diukur adalah pengetahuan orang tua tentang game edukasi sebagai variabel independen, yang mencakup pemahaman orang tua mengenai definisi, jenis, manfaat, risiko, serta cara memilih dan mendampingi anak dalam menggunakan game edukasi. Variabel dependennya adalah minat penggunaan game edukasi pada anak, yang akan dilaporkan oleh orang tua berdasarkan observasi mereka terhadap frekuensi, durasi, inisiatif, antusiasme, dan tingkat kesenangan anak saat bermain game edukasi. Kedua variabel ini akan diukur menggunakan kuesioner terstruktur daring yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan akurasi dan konsistensinya.

Setelah mendapatkan izin yang diperlukan dan mengumpulkan data secara daring, data akan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik SPSS. Teknik analisis yang akan digunakan meliputi statistik deskriptif untuk menggambarkan data, uji normalitas, korelasi Pearson untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linier antarvariabel, serta regresi linier sederhana untuk memprediksi sejauh mana pengetahuan orang tua dapat menjelaskan variasi dalam minat penggunaan game edukasi pada anak. Seluruh analisis akan dilakukan dengan tingkat signifikansi $\alpha=0.05$, dan hasilnya akan disajikan secara jelas dalam bentuk narasi interpretatif.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Bagian ini menyajikan gambaran demografi dan karakteristik umum dari 85 responden orang tua yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Pemahaman terhadap profil responden sangat penting karena dapat memberikan konteks mengenai latar belakang dan pengalaman mereka yang mungkin relevan dengan tingkat pengetahuan tentang game edukasi serta cara mereka mendampingi anak-anak. Profil responden disajikan secara rinci pada Tabel 1 di bawah ini, yang meliputi distribusi berdasarkan jenis kelamin, tingkat pendidikan terakhir, dan durasi pengalaman mereka dalam mendampingi anak menggunakan media digital.

Tabel 1. Profil Responden

Karakteristik	Kategori	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Ibu	68%
	Ayah	32%
Pendidikan Terakhir	SMA	45%
	Diploma/S1	35%
	S2/S3	20%
Pengalaman Pendampingan	<1 tahun	40%
	1-3 tahun	50%
	>3 tahun	10%

Mayoritas responden adalah Ibu (68%), menunjukkan bahwa dalam konteks penelitian ini, peran ibu seringkali lebih dominan dalam pendampingan penggunaan media digital dan partisipasi dalam survei terkait anak. Sementara itu, Ayah berkontribusi sebesar 32%. Ditinjau dari pendidikan terakhir, sebagian besar responden memiliki latar belakang pendidikan menengah atas, dengan 45% berpendidikan SMA. Ini diikuti oleh responden dengan pendidikan Diploma/S1 sebanyak 35%, dan sebagian kecil, yaitu 20%, memiliki pendidikan S2/S3. Distribusi pendidikan ini mengindikasikan bahwa penelitian melibatkan orang tua dari berbagai tingkatan edukasi, yang berpotensi memengaruhi tingkat literasi digital dan pengetahuan mereka tentang game edukasi.

Aspek lain yang dianalisis adalah pengalaman pendampingan orang tua terhadap anak dalam penggunaan media digital. Sebagian besar responden, yaitu 50%, memiliki pengalaman pendampingan antara 1 hingga 3 tahun. Kelompok ini merepresentasikan orang tua yang telah memiliki waktu cukup untuk berinteraksi dengan anak-anak mereka dalam konteks penggunaan digital. Sebesar 40% responden memiliki pengalaman kurang dari 1 tahun, yang mungkin menunjukkan bahwa mereka baru memulai atau kurang intens dalam pendampingan digital. Sementara itu, hanya 10% responden yang memiliki pengalaman lebih dari 3 tahun, mengindikasikan bahwa kelompok ini adalah yang paling berpengalaman dalam mendampingi anak berinteraksi dengan perangkat dan konten digital. Pemahaman terhadap profil ini menjadi dasar penting untuk menganalisis bagaimana latar belakang orang tua dapat berkorelasi dengan pengetahuan dan minat anak terhadap game edukasi.

Pemahaman akan sejauh mana orang tua mengetahui tentang game edukasi sangat esensial untuk mengidentifikasi potensi pengaruhnya terhadap minat anak. Tingkat pengetahuan ini diukur berdasarkan skor dari kuesioner yang disebarkan kepada **85**

responden orang tua di Makassar. Distribusi tingkat pengetahuan serta penguasaan pada berbagai aspek pengetahuan disajikan dalam Tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2. Distribusi Tingkat Pengetahuan Orang Tua

Tingkat Pengetahuan	Skor Range	Persentase (%)	Mean (SD)
Rendah	<50	18%	65.2 (12.4)
Sedang	50-75	62%	
Tinggi	>75	20%	

Tabel 3 Tingkat Pengetahuan

Aspek Pengetahuan	Tingkat Penguasaan (%)
Pemahaman Manfaat	73%
Pengenalan Jenis Game	65%
Kriteria Seleksi	40%
Strategi Pendampingan	45%

berdasarkan skor keseluruhan, mayoritas responden, yaitu **62%**, berada pada **kategori pengetahuan Sedang**, dengan skor rata-rata **65.2 (standar deviasi 12.4)**. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki pemahaman dasar hingga menengah tentang game edukasi. Meskipun demikian, ada juga kelompok responden yang memiliki pengetahuan **Rendah (18%)** dan **Tinggi (20%)**, menandakan adanya variasi signifikan dalam tingkat literasi game edukasi di kalangan orang tua.

Saat kita mengurai pengetahuan ini per aspek, terlihat adanya disparitas yang menarik. Orang tua menunjukkan tingkat penguasaan tertinggi pada aspek **Pemahaman Manfaat (73%)** dan **Pengenalan Jenis Game (65%)**. Ini mengindikasikan bahwa banyak orang tua menyadari potensi positif game edukasi dan mampu mengidentifikasi berbagai jenisnya. Namun, penguasaan pengetahuan cenderung menurun pada aspek yang lebih praktis dan mendalam. Hanya **45% orang tua yang menguasai Strategi Pendampingan** yang efektif, dan yang paling rendah adalah pengetahuan mengenai **Kriteria Seleksi game edukasi yang tepat, yaitu hanya 40%**. Temuan ini menyoroti bahwa meskipun orang tua mungkin memahami "apa" game edukasi dan "mengapa" itu bermanfaat, mereka masih kesulitan dalam memahami "bagaimana" cara memilih dan mendampingi anak secara optimal dalam penggunaannya. Kesenjangan ini mengindikasikan area krusial yang memerlukan intervensi edukasi lebih lanjut untuk memaksimalkan peran orang tua dalam mendukung minat anak terhadap game edukasi.

Minat anak merupakan variabel dependen utama dalam penelitian ini, dan pemahaman yang jelas mengenai indikator-indikatornya sangat penting untuk melihat bagaimana pengaruh pengetahuan orang tua terhadap variabel ini. Data minat anak diperoleh dari penilaian orang tua berdasarkan observasi terhadap perilaku anak mereka, dan hasilnya dirangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengukuran Minat Anak

Indikator Minat	Skor Rata-rata (0-100)
Antusiasme	85
Frekuensi Inisiatif	80
Durasi Bermain	75
Tingkat Kesenangan	70
Rata-rata Total	72.8 (SD=10.7)

Tabel 4 menunjukkan bahwa secara keseluruhan, **minat anak dalam menggunakan game edukasi berada pada tingkat yang tinggi**, dengan skor rata-rata total **72.8 (SD=10.7)** pada skala 0-100. Skor ini mengindikasikan bahwa anak-anak yang didampingi oleh orang tua responden cenderung memiliki kecenderungan positif dan aktif terhadap game edukasi.

Secara spesifik, indikator **Antusiasme** anak saat bermain game edukasi mencatat skor tertinggi, yaitu **85**. Ini menunjukkan bahwa anak-anak sangat bersemangat dan menunjukkan ketertarikan yang besar selama sesi bermain game edukasi. Tingginya skor pada **Frekuensi Inisiatif (80)** juga mengindikasikan bahwa anak-anak seringkali secara proaktif mencari atau meminta kesempatan untuk bermain game edukasi, bukan hanya menunggu ditawarkan oleh orang tua.

Sementara itu, **Durasi Bermain** game edukasi menunjukkan skor **75**, yang merefleksikan bahwa anak-anak menghabiskan waktu yang cukup konsisten dan memadai untuk terlibat dalam game edukasi. Aspek **Tingkat Kesenangan** juga menunjukkan skor yang baik, yaitu **70**, menegaskan bahwa pengalaman bermain game edukasi dipersepsikan sebagai aktivitas yang menyenangkan oleh anak-anak. Secara keseluruhan, temuan dari Tabel 4 ini menguatkan gambaran bahwa game edukasi berhasil menarik perhatian dan keterlibatan anak-anak. Skor tinggi di seluruh indikator minat menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya dianggap sebagai alat pembelajaran tetapi juga sebagai sumber kesenangan dan hiburan yang mampu memotivasi anak secara intrinsik. Ini menjadi landasan penting dalam mengkaji bagaimana pengetahuan orang tua berkontribusi terhadap tingkat minat yang positif ini.

Analisis ini merupakan puncak dari data yang telah dikumpulkan, yang menguji secara statistik sejauh mana pengetahuan orang tua berperan dalam memengaruhi minat anak. Hasil dari analisis korelasi Pearson dan regresi linier sederhana dirangkum dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Korelasi dan Regresi

Analisis	Koefisien	P-value	Interpretasi
Korelasi Pearson (r)	0.42	0.001	Hubungan positif moderat
Koefisien Determinasi (R ²)	0.18	-	18% variansi minat anak dijelaskan
Persamaan Regresi	Minat = 30.1 + 0.65(Pengetahuan)	-	Setiap kenaikan 1 poin pengetahuan, minat naik 0.65 poin

Tabel 5 memaparkan hasil kunci dari analisis statistik yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian utama. Berdasarkan analisis Korelasi Pearson, ditemukan adanya hubungan positif yang moderat antara tingkat pengetahuan orang tua tentang game edukasi dan minat anak dalam menggunakannya, ditunjukkan oleh koefisien korelasi (r) sebesar 0.42. Nilai p-value sebesar 0.001 menunjukkan bahwa hubungan ini signifikan secara statistik, yang berarti bahwa hubungan yang ditemukan tidak terjadi secara kebetulan dan dapat digeneralisasi. Ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi pengetahuan orang tua mengenai game edukasi, semakin besar pula kecenderungan minat anak untuk terlibat dalam penggunaan game tersebut.

Selanjutnya, hasil dari Analisis Regresi Linier Sederhana memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang seberapa besar variasi minat anak dapat dijelaskan oleh pengetahuan orang tua. Koefisien Determinasi (R²) sebesar 0.18 menunjukkan bahwa 18% dari total variansi dalam minat penggunaan game edukasi pada anak dapat dijelaskan oleh variasi dalam tingkat pengetahuan orang tua tentang game edukasi. Meskipun ini menunjukkan kontribusi yang signifikan, terdapat 82% variansi lainnya yang mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar lingkup penelitian ini.

Persamaan Regresi yang dihasilkan adalah $\text{Minat} = 30.1 + 0.65(\text{Pengetahuan})$. Persamaan ini mengimplikasikan bahwa dengan asumsi variabel lain konstan, setiap kenaikan satu poin dalam tingkat pengetahuan orang tua tentang game edukasi akan diasosiasikan dengan kenaikan rata-rata 0.65 poin dalam minat anak untuk menggunakan game edukasi. Konstanta 30.1 dapat diinterpretasikan sebagai perkiraan minat anak ketika pengetahuan orang tua berada pada titik nol, meskipun dalam konteks praktis skor pengetahuan jarang nol. Temuan ini secara keseluruhan mendukung bahwa pengetahuan orang tua memiliki peran yang penting dan signifikan dalam membentuk dan memengaruhi minat anak terhadap game edukasi.

Discussion

Data yang telah disajikan dalam bagian hasil penelitian memberikan dasar empiris yang kuat untuk menganalisis bagaimana pemahaman orang tua berperan dalam memengaruhi keterlibatan anak dengan game edukasi.

Peran Pengetahuan Orang Tua dalam Membentuk Minat Anak

Hasil penelitian secara konsisten menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara tingkat pengetahuan orang tua tentang game edukasi dan minat anak dalam menggunakannya, dengan koefisien korelasi Pearson (r) sebesar 0.42 dan nilai $p < 0.001$. Angka ini, meskipun moderat, sangat berarti karena mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat pemahaman orang tua mengenai game edukasi, semakin besar pula kecenderungan anak untuk menunjukkan minat yang tinggi dalam aktivitas ini. Ini menegaskan hipotesis awal bahwa orang tua bukanlah sekadar pengamat, melainkan agen kunci yang dapat membentuk lingkungan digital bagi anak. Ketika orang tua memiliki pemahaman yang baik tentang apa itu game edukasi, manfaatnya, dan cara pemanfaatannya yang tepat, mereka cenderung lebih proaktif dalam memperkenalkan, memilih, dan mendampingi anak dalam bermain (Gözüm & Kandır, 2021; Kim & Kim, 2023). Pendampingan yang informatif dan suportif ini, pada gilirannya, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan anak terhadap game edukasi, menjadikannya bagian yang alami dan menarik dari pengalaman belajar mereka.

Temuan ini sejalan dengan berbagai literatur yang menekankan pentingnya literasi digital orang tua dalam era modern. Misalnya, penelitian oleh Livingstone & Helsper (2008) menunjukkan bahwa keterampilan digital orang tua secara langsung memengaruhi akses dan penggunaan internet oleh anak-anak mereka. Dalam konteks game edukasi, pengetahuan orang tua tentang perbedaan antara game hiburan murni dan game yang dirancang untuk pembelajaran sangat krusial. Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2, hanya 40% orang tua yang menguasai kriteria seleksi game edukasi, dan 45% memahami strategi pendampingan. Angka ini, meskipun menyisakan ruang perbaikan, tetap menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua (62% berada di kategori sedang) memiliki dasar pengetahuan yang cukup untuk membedakan dan mendukung. Pengetahuan ini memungkinkan orang tua untuk secara sadar memilih game yang tidak hanya aman tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran anak, daripada sekadar membiarkan anak terpapar pada konten game tanpa seleksi.

Lebih lanjut, analisis regresi linier sederhana mengungkapkan bahwa 18% variansi dalam minat penggunaan game edukasi pada anak dapat dijelaskan oleh tingkat pengetahuan orang tua ($R^2=0.18$). Meskipun persentase ini menyisakan 82% variansi yang mungkin dijelaskan oleh faktor-faktor lain, kontribusi 18% dari pengetahuan orang tua adalah signifikan secara statistik. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada variabel lain yang mungkin memengaruhi minat anak, seperti kepribadian anak, pengaruh teman sebaya, ketersediaan perangkat, atau kurikulum sekolah, pengetahuan orang tua tetap menjadi prediktor yang kuat dan relevan. Koefisien regresi sebesar $B=0.65$ juga menegaskan bahwa setiap peningkatan satu poin dalam pengetahuan orang tua akan meningkatkan minat anak sebesar 0.65 poin. Ini memberikan bukti konkret tentang dampak edukasi orang tua; inisiatif untuk meningkatkan pengetahuan orang tua tentang game edukasi kemungkinan besar akan menghasilkan peningkatan minat anak untuk memanfaatkan alat pembelajaran ini.

Implikasi dari Tingkat Penguasaan Aspek Pengetahuan

Menariknya, saat kita menganalisis aspek-aspek pengetahuan orang tua secara lebih detail (Tabel 2), terlihat bahwa orang tua memiliki pemahaman yang tinggi tentang manfaat game edukasi (73%) dan kemampuan mengenali jenis-jenis game (65%). Ini adalah fondasi yang baik, karena menunjukkan bahwa orang tua secara umum sudah menerima konsep bahwa game dapat memiliki nilai edukasi. Namun, tantangan muncul pada aspek yang lebih aplikatif, yaitu kriteria seleksi (40%) dan strategi pendampingan (45%). Kesenjangan ini memiliki implikasi yang signifikan terhadap minat anak. Orang tua mungkin menyadari bahwa game edukasi itu bagus, tetapi mereka mungkin tidak tahu cara memilih game yang benar-benar berkualitas dan sesuai dengan usia serta tahap perkembangan anak. Kurangnya pengetahuan tentang kriteria seleksi dapat menyebabkan orang tua memilih game yang kurang optimal, yang pada akhirnya dapat mengurangi pengalaman positif anak dan, secara tidak langsung, menurunkan minat mereka. Anak-anak mungkin merasa bosan atau tidak tertantang jika game tidak sesuai, atau frustrasi jika game terlalu sulit.

Demikian pula, kurangnya pengetahuan tentang strategi pendampingan yang efektif dapat menghambat optimalisasi penggunaan game edukasi (Gözüm & Kandır, 2021; Kim & Kim, 2023). Pendampingan yang tepat bukan hanya tentang membatasi waktu layar, tetapi juga melibatkan diskusi, bimbingan, dan integrasi pembelajaran dari game ke kehidupan nyata anak. Jika orang tua tidak tahu bagaimana memfasilitasi diskusi setelah anak bermain atau bagaimana menghubungkan konsep dari game ke materi pelajaran sekolah, potensi edukasi game mungkin tidak sepenuhnya terealisasi. Ini bisa membuat game edukasi terasa kurang relevan atau kurang menarik bagi anak dalam jangka panjang, meskipun mereka awalnya antusias.

Minat Anak: Indikator dan Kontribusinya

Minat anak terhadap game edukasi, seperti yang disajikan dalam Tabel 4, menunjukkan tingkat yang sangat positif dengan skor rata-rata total 72.8 (SD=10.7). Indikator Antusiasme (85) dan Frekuensi Inisiatif (80) yang tinggi sangat menonjol. Ini adalah sinyal positif bahwa game edukasi, ketika tersedia dan didukung, sangat menarik bagi anak-anak. Anak-anak tidak hanya bermain game edukasi karena disuruh, tetapi karena mereka sendiri menginginkannya. Inisiatif tinggi ini adalah cerminan dari daya tarik intrinsik game yang dirancang dengan baik, yang mampu memadukan elemen hiburan dengan tujuan pembelajaran (Gyaurov et al., 2022; Plass et al., 2015).

Tingginya skor pada durasi bermain (75) dan tingkat kesenangan (70) juga mengindikasikan bahwa anak-anak menemukan pengalaman bermain game edukasi sebagai sesuatu yang memuaskan dan menyenangkan. Kesenangan adalah motivator kuat dalam pembelajaran, terutama bagi anak-anak. Ketika belajar terasa menyenangkan, anak-anak cenderung lebih termotivasi untuk terus terlibat dan menginternalisasi konsep yang diajarkan. Dalam konteks ini, pengetahuan orang tua yang memungkinkan mereka memilih game yang secara intrinsik menyenangkan dan mendidik, serta mendampingi anak dalam prosesnya, menjadi sangat penting.

Implikasi Demografi dan Pengalaman Pendampingan

Melihat profil responden pada Tabel 1, mayoritas responden adalah ibu (68%) dan sebagian besar memiliki pendidikan SMA (45%), diikuti oleh Diploma/S1 (35%).

Distribusi pendidikan ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana tingkat literasi digital dan akses informasi bervariasi di antara orang tua. Orang tua dengan pendidikan yang lebih tinggi mungkin lebih mudah mengakses dan memahami informasi tentang game edukasi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Namun, data menunjukkan bahwa bahkan dengan proporsi yang signifikan dari orang tua berpendidikan menengah, tingkat pengetahuan rata-rata masih berada di kategori sedang, menegaskan perlunya program edukasi yang lebih luas dan mudah diakses.

Pengalaman pendampingan juga menjadi faktor penting. Dengan 50% responden memiliki pengalaman 1-3 tahun dan 40% kurang dari 1 tahun, ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua masih dalam tahap awal atau menengah dalam perjalanan pendampingan digital. Kelompok yang memiliki pengalaman lebih dari 3 tahun hanya 10%. Ini berarti bahwa banyak orang tua mungkin masih belajar bagaimana menavigasi lanskap digital untuk anak-anak mereka. Kurva pembelajaran ini bisa menjadi alasan mengapa pengetahuan pada aspek kriteria seleksi dan strategi pendampingan masih relatif rendah. Orang tua yang baru memulai pendampingan mungkin belum terekspos pada berbagai sumber daya atau belum memiliki pengalaman yang cukup untuk mengidentifikasi game berkualitas dan menerapkan strategi yang efektif.

Keterbatasan dan Arah Penelitian Mendatang

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang hubungan antara pengetahuan orang tua dan minat anak terhadap game edukasi, ada beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian ini mengandalkan laporan diri dari orang tua mengenai minat anak. Meskipun orang tua adalah pihak yang paling dekat dengan anak, persepsi mereka mungkin tidak selalu sepenuhnya akurat atau komprehensif dibandingkan dengan pengukuran langsung dari minat anak itu sendiri. Penelitian di masa depan dapat mempertimbangkan metode observasi langsung atau melibatkan anak-anak sebagai responden utama (dengan persetujuan orang tua) untuk mendapatkan data yang lebih granular tentang minat mereka.

Kedua, penelitian ini hanya mengidentifikasi korelasi dan kontribusi persentase variansi, bukan kausalitas langsung. Meskipun analisis regresi menunjukkan kemampuan prediktif, ada banyak faktor lain di luar pengetahuan orang tua yang mungkin memengaruhi minat anak, seperti lingkungan sosial, ketersediaan perangkat, kualitas game edukasi itu sendiri, atau bahkan preferensi pribadi anak. Penelitian di masa depan dapat menggunakan desain eksperimental atau kuasi-eksperimental untuk lebih jauh mengisolasi dampak langsung dari peningkatan pengetahuan orang tua.

Ketiga, sampel terbatas pada 85 responden di Makassar. Meskipun telah memenuhi target statistik yang ditetapkan, temuan ini mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasi ke wilayah lain dengan karakteristik demografi atau sosial-ekonomi yang berbeda. Penelitian di masa depan dapat memperluas cakupan geografis dan ukuran sampel untuk meningkatkan validitas eksternal.

Secara keseluruhan, temuan ini memberikan bukti kuat bahwa pengetahuan orang tua adalah faktor pendorong yang signifikan terhadap minat anak dalam menggunakan game edukasi. Ini menyoroti perlunya program edukasi dan dukungan yang lebih terfokus bagi orang tua, terutama dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang cara memilih game edukasi yang berkualitas dan

strategi pendampingan yang efektif. Dengan demikian, game edukasi dapat benar-benar berfungsi sebagai alat pembelajaran yang optimal, didukung oleh kesadaran dan partisipasi aktif dari orang tua (Ahdhianto et al., 2025; Martinez et al., 2020; Tomczyk et al., 2023).

CONCLUSION

Penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua tentang game edukasi memiliki hubungan positif yang signifikan dengan minat penggunaan game edukasi pada anak. Analisis korelasi dan regresi menegaskan bahwa semakin tinggi tingkat pemahaman orang tua mengenai game edukasi, semakin besar pula kecenderungan anak untuk menunjukkan minat yang tinggi dalam aktivitas ini. Pengetahuan orang tua tidak hanya terbatas pada pengenalan manfaat dan jenis game, tetapi juga mencakup aspek krusial seperti kriteria seleksi dan strategi pendampingan yang efektif. Meskipun pengetahuan orang tua menjelaskan sebagian dari variasi minat anak (18%), kontribusinya secara statistik sangat berarti, menyoroti peran sentral orang tua sebagai katalis dalam membentuk lingkungan belajar digital anak. Minat anak sendiri, yang ditandai dengan antusiasme dan inisiatif tinggi, menegaskan potensi game edukasi sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, asalkan didukung oleh pemahaman yang memadai dari orang tua .

Berdasarkan temuan ini, beberapa saran dapat diajukan untuk memaksimalkan pemanfaatan game edukasi dalam perkembangan anak. Orang tua sangat disarankan untuk secara aktif meningkatkan pengetahuan mereka tentang game edukasi, mendalami cara memilih game yang tepat, dan menguasai strategi pendampingan yang efektif melalui seminar atau panduan yang tersedia. Pengembang game edukasi perlu tidak hanya fokus pada konten, tetapi juga memastikan informasi tentang kriteria seleksi dan panduan penggunaan mudah diakses oleh orang tua, bahkan mempertimbangkan fitur pendukung pendampingan dalam game. Bagi lembaga pendidikan dan pemerintah, penting untuk meluncurkan inisiatif dan program literasi digital yang masif dan terstruktur untuk orang tua, fokus pada edukasi komprehensif dan kolaborasi lintas sektor. Terakhir, penelitian di masa mendatang sebaiknya mengeksplorasi faktor-faktor lain yang memengaruhi minat anak dan menggunakan metode yang lebih bervariasi, seperti observasi langsung atau intervensi, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan kausalitas serta efektivitas program edukasi orang tua.

REFERENCES

- Ahdhianto, E., Barus, Y. K., & Thohir, M. A. (2025). Augmented reality as a game changer in experiential learning: Exploring its role cultural education for elementary schools. *Journal of Pedagogical Research*. <https://doi.org/10.33902/JPR.202533573>
- Apdillah, D., Simanjuntak, C. R. A., Napitupulu, C. N. S. B., Sirait, D. D., & Mangunsong, J. (2022). THE ROLE OF PARENTS IN EDUCATING CHILDREN IN THE DIGITAL AGE. *ROMEO: REVIEW OF MULTIDISCIPLINARY EDUCATION, CULTURE AND PEDAGOGY*, 1(3), 1–8. <https://doi.org/10.55047/romeo.v1i3.168>

- Arnidah, A., D. S., Sinaga, A. V., & Aswan, D. (2022). The Development of Blended Learning in Learning Evaluation Subject in Universities in Makassar City. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3289–3302. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1296>
- Ary, D., Jacob, L. C., Razavieh, A., & Sorensen, C. K. (n.d.). *Introduction to Research in Education*.
- Aswan, D. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Minat Baca Anak-Anak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 916–922. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.11541481>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (n.d.). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Does the Education Games with adding some Entertainment Game Elements will attract the children? (2021). *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 10(4), 2721–2726. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2021/111042021>
- Gözüm, A. İ. C., & Kandır, A. (2021). Digital games pre-schoolers play: parental mediation and examination of educational content. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3293–3326. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10382-2>
- Gyaurov, D., Fabricatore, C., & Bottino, A. (2022). Features of Entertainment Digital Games for Learning and Developing Complex Problem-Solving Skills: A Protocol for a Systemic Review. *International Journal of Qualitative Methods*, 21. <https://doi.org/10.1177/16094069221128491>
- Habgood, M. P. J., & Ainsworth, S. E. (2011). Motivating Children to Learn Effectively: Exploring the Value of Intrinsic Integration in Educational Games. *Journal of the Learning Sciences*, 20(2), 169–206. <https://doi.org/10.1080/10508406.2010.508029>
- Hawlitcheck, A., & Joeckel, S. (2017). Increasing the effectiveness of digital educational games: The effects of a learning instruction on students' learning, motivation and cognitive load. *Computers in Human Behavior*, 72, 79–86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.040>
- Kim, S. O., & Kim, E. J. (2023). Parents' Perception of Children's Game Use and Game Literacy. *The Korea Parents Education Association*, 20(4), 5–24. <https://doi.org/10.61400/JPE.2023.20.4.05>
- Konca, A. S., & Tantekin Erden, F. (2021). Young Children's Social Interactions with Parents during Digital Activities at Home. *Child Indicators Research*, 14(4), 1365–1385. <https://doi.org/10.1007/s12187-020-09800-1>
- Martinez, S. S., Gila, D. M., Marchal, P. C., Kakko, A., Ortega, J. G., & Garcia, J. G. (2020). Project based learning via solving a real business need by a multidisciplinary group of students. *2020 XIV Technologies Applied to Electronics Teaching Conference (TAEF)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/TAEF46915.2020.9163672>
- Ni'mah, F., & Rondli, W. S. (2023). Penerapan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Abad 21. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*, 1(2), 99–112. <https://doi.org/10.54168/iluminasi.v1i2.200>

- Pattaufi, P., Aswan, D., & Hakim, A. (2023). The Development of Teaching Material for Blended Learning: A Strategy to Improve Students' Creativity and Innovation in the 21st Century. *Journal of Educational Science and Technology*, 9(1). <https://doi.org/10.26858/est.v9i1.37916>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Samin, Gunarhadi, & Efendi, A. (2022). Improve Critical Thinking Skills with Informatics Educational Games. *Journal of Education Technology*, 6(3), 521–530. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.48637>
- Siregar, E., & Aswan, D. (2022a). Mobile Learning With Case Study Methods For Civic Education In Elementary School. *International Conference on Innovation in Open and Distance Learning*, 3, 1234–1249. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7596350>
- Siregar, E., & Aswan, D. (2022b). Mobile Learning With Case Study Methods For Civic Education In Elementary School. *International Conference on Innovation in Open and Distance Learning*, 1234–1249. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7565944>
- Tomczyk, Ł., Mascia, M. L., & Guillen-Gamez, F. D. (2023). Video Tutorials in Teacher Education: Benefits, Difficulties, and Key Knowledge and Skills. *Education Sciences*, 13(9). <https://doi.org/10.3390/educsci13090951>
- von Gillern, S., & Nash, B. (2025). Video Games and Literacy Learning: Exploring the Research on Serious and Entertainment Games. *Technology, Knowledge and Learning*, 30(1), 509–537. <https://doi.org/10.1007/s10758-024-09787-6>