

**PENGARUH TINGKAT EKONOMI KELUARGA TERHADAP
MINAT BERMAIN PERMAINAN MODERN PADA ANAK USIA
DINI DI DESA PADANG GENTENG KECAMATAN KAUR
SELATAN KABUPATEN KAUR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

FITRI ANI SYAHARRA. N
NIM. 1711250007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
2021**



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i. Fitri Ani Syaharra.N

NIM : 1711250007

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalammu'alaikum Wr.Wb. setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara.

Nama : Fitri Ani Syaharra.N

NIM : 1711250007

Judul : Pengaruh Tingkat Ekonomi Keluarga Terhadap Minat Bermain Permainan Modern Pada Anak Usia Dini Di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

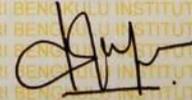
Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 30 Agustus 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Deni Febrini, M.Pd
NIP. 197502042000032001


Ahmad Svarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Tingkat Ekonomi Keluarga Terhadap Minat Bermain Permainan Modern Pada Anak Usia Dini Di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur” yang disusun oleh Fitri Ani Syaharra, N. NIM 1711250007 telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis Tanggal 12 Agustus 2021 yang dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini.

Ketua
Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Sekretaris
Septi Fitriana, M.Pd
NIDN. 2003099001

Penguji I
Dr. Suhirman, M.Pd
NIP. 196802191999031003

Penguji II
Sinta Agusmiati, M.Pd
NIP. 198408302019032005

Bengkulu, 30 Agustus 2021
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Ghazedi, M.Ag, M.Pd
NIP. 196903081996031005

PERNYATAAN KEASALIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitri Ani Syaharra. N
NIM : 1711250007
Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Pengaruh Tingkat Ekonomi Keluarga Terhadap Minat Bermain Permainan Modern pada Anak Usia Dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, 04 Agustus 2021
Pembuatan Pernyataan,



Fitri Ani Syaharra. N
NIM.1711250007

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengaruh Tingkat Ekonomi Keluarga Terhadap Minat Bermain Permainan Modern pada Anak Usia Dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur** Shalawat dan dalam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag.,MH. selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan fasilitas dalam belajar dan menyelesaikan studi.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag,M.Pd. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam belajar dan menyelesaikan studi.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I selaku ketua jurusan Tarbiyah yang memberikan dukungan dalam belajar dan menyelesaikan studi.
4. Ibu Deni Febrini, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah mengarahkan dan memberikan petunjuk sertamotivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ahmad Syarifin, M.Ag. selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan memberikan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sehingga bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa, dan bangsa,
7. Kepala perpustakaan yang telah memberikan fasilitas buku-buku sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Semua pihak yang telah berperan serta memberikan bantuan moral maupun material dalam penyusunan skripsi ini,

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bengkulu,

2021

Fitri Ani Syaharra.N
NIM. 1711250007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	6
1. Pengertian Ekonomi Keluarga.....	6
2. Minat.....	17
3. Permainan Modern	20
B. Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Setting Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36

E. Uji Coba Validitas	39
F. Teknik Analisis Data	44
G. Hipotesis Statistik	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	49
B. Penyajian Hasil Penelitian	51
C. Pembahasan Hasil Penelitian	55
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

Nama : Fitri Ani Syaharra. N

Nim : 1711250007

Prodi : PIAUD

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh tingkat ekonomi terhadap minat bermain permainan modern anak usia dini. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel yang diteliti sebanyak 32 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisa menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas. Selain itu data digunakan menggunakan uji hipotesis meliputi uji regresi linier sederhana, uji-t dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengaruh tingkat ekonomi keluarga signifikan terhadap minat bermain permainan modern anak di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur, dengan persamaan regresi linear berganda antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng $\hat{Y} = 9,639 + 0,803 X$ yang artinya dimana Y (minat bermain permainan modern pada anak usia dini) X (pengaruh tingkat ekonomi keluarga), dimana tingkat ekonomi keluarga (X) dalam mempengaruhi minat bermain permainan modern pada anak usia dini (Y) sebesar 73,5% dilihat dari perhitungan *Koefisien Determinasi*, sementara 26,5% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Kata kunci: tingkat ekonomi keluarga, minat, permainan modern, anak usia dini

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Kajian Terdahulu	31
Tabel 3.2 Skoring Intrumen	37
Tebel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penelitian	57
Tabel 3.4 Angket Item Variabel (X)	40
Tabel 3.5 Angket Item Variabel (Y)	41
Tabel 3.6 Uji Reabilitas Variabel (X)	43
Tabel 3.7 Uji Reabilitas Varibael (Y)	44
Tabel 4.1 Mata Pencarian.....	50
Tabel 4.2 Jumlah Agama Masyarakat.....	51
Tabel 4.3 Sarana Dan Prasarana.....	51
Tabel 4.4 Uji Normalitas Kormogorov-Smirnov	52
Tabel 4.5 Uji Linieritas	52
Tabel 4.6 Variables Entered	53
Tabel 4.7 R Aquere	53
Tabel 4.8 Uji Anova Atau Uji T.....	54
Tabel 4.9 Coeffients	54

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka berpikir	32
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Selesai Penelitian
3. Kisi-Kisi Angket Penelitian
4. Soal Angket Penelitian
5. Data Validitas Dan Reabilitas
6. Data Hasil Penelitian
7. Tabel Uji Valitas Tingkat Ekonomi Keluarga (Variabel X)
8. Tabel Uji Validitas Minat Bermain Permainan Modern Pada Anak Usia Dini (Variabel Y)
9. Lembar Bimbingan
10. Surat Penunjukan Pembimbing
11. Daftar Hadir Seminar Proposal
12. Pengesahan Penyeminar
13. Nota Penyeminar
14. Surat Perubahan Judul
15. Daftar Nilai Ujian Komprehensif
16. Dokumentasi
17. Daftar Cek Pustaka

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun yang disebut istilah “*golden age*” atau masa emas. Usia keemasan (*golden age*) adalah masa yang paling penting untuk membentuk pengetahuan dan perilaku anak.¹ Pada masa ini kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat tinggi. Sebagaimana Rasulullah SAW menganjurkan para orang tua untuk memberikan bekal kebaikan kepada anak sejak dini dengan pola pendekatan melalui permainan yang menggembirakan, tidak kasar, berdisiplin, dan ajarkan pengetahuan sesuai dengan tingkat usianya.

Setiap perkembangan anak itu tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda.² Perkembangan kehidupan seorang anak ditentukan oleh orang tua, tanggung jawab orang tua terhadap anak sangatlah penting bagi masa depan anak bahwa perkembangan kehidupan seorang anak ditentukan pula oleh faktor keturunan dan lingkungan keluarga. Sehingga banyak terdapat perkembangan anak dipengaruhi oleh salah satu faktor status sosial ekonomi keluarga.

Keluarga dapat dikatakan sebagai lembaga yang dibentuk atas dorongan manusia untuk berkelompok guna mengatur kehidupan dan berorganisasi diri dalam upaya mencapai tujuan. Kedudukan sebagai orang tua merupakan peran yang harus dilakukan dengan memulai kehidupan keluarga yang dibangun tidak hanya sekedar mewujudkan modal dasar semata seperti siapnya kebutuhan secara fisik maupun mental. Namun harus mengetahui tanggung jawab masing-masing baik sebagai suami maupun istri.³ Pola kehidupan

¹Ismail Kusmayadi, *Membongkar Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Gudang Ilmu, 2011), hal. 8.

²Idad Suhada, *Psikolog Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 110.

³Syamsu Yusuf, dan Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), hal. 131.

keluarga berbeda-beda dari kelompok sosial dengan yang lain.⁴ Sehingga adanya keharmonisan dan tidak keharmonisan dalam rumah tangga yang dapat mempengaruhi masa perkembangan anak. Keharmonisan dalam rumah tangga mempengaruhi perkembangan anak, karena perkembangan anak akan berbeda pada keluarga yang harmonis dibandingkan dengan mereka yang kurang harmonis, yang mempengaruhi keharmonisan keluarga merupakan tingkat sosial ekonomi yang rendah sehingga menyebabkan pada perkembangan mental anak, dan tentu akan terbawa ketika anak bergaul di lingkungannya.⁵

Tingkat ekonomi seseorang berhubungan erat dengan berbagai masalah di kehidupan. Ekonomi orang tua yang diukur dengan tingkat pendidikan, tingkat pendapatan, pemilikan kekayaan, atau fasilitas.⁶ Tinggi rendahnya ekonomi seseorang memiliki berdasarkan kedudukan yang dipegangnya dalam suatu masyarakat berdasarkan pekerjaan untuk memenuhi kebutuhannya atau kedudukan suatu keluarga masyarakat berdasarkan kepemilikan materi. Sehingga dampak ekonomi orang tua akan mempengaruhi minat anak, karena kurangnya sarana yang diberikan oleh orang tua.⁷

Peran orang tua kepada anak sangatlah penting terhadap tumbuh kembang anak, sehingga kebutuhan-kebutuhan anak masih bergantung dengan keluarganya khususnya orang tua. Sejak lahir anak sudah memiliki berbagai kebutuhan seperti fisiologis yaitu sandang, pangan, dan kasih sayang. Sekarang ini kondisi yang dibutuhkan anak yaitu alat permainan, bermain bagi anak merupakan kesibukan mereka. Bermain memberikan kepuasan secara fisik,

⁴Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 212.

⁵Cholifah, dkk, *Hubungan Faktor Lingkungan Keluarga Dengan Perkembangan Anak Usia Sekolah* (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2016), diakses 01 Maret 2021.

⁶Rika Fristian Fitri Astute, "Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Literasi Ekonomi Dan Lifestyle Terhadap Prilaku Konsumsi Mahasiswa," *Jurusan Pendidikan Ekonomi Ikip PGRI Bojonegoro*, Vol.3, No. 2, (Juli 2016), https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengaruh+status+sosial+ekonomi+orang+tua+literasi+ekonomi+dan&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DQjA4n6bJDT8J, diakses 01 Maret 2021.

⁷Muhammad, dkk, "Pengaruh Faktor Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan Anak Di Desa Wunse Jaya Kecamatan Wawonii Tenggara Kabupaten Konawe Kepulauan," *Jurnal Al, Ta'dib*, Vol. 10. No. 1, (Januari, 2017), https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengaruh+faktor+sosial+ekonomi+orang+tua+terhadap+minat+melanjutkan+pendidikan+anak+di+desa+Jaya&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D4-1n40EOoM4J, diakses 01 Maret 2021.

emosi, sosial dan perkembangan mental sehingga anak dapat mengekspresikan persaannya.⁸

Permainan modern merupakan kelebihan dan kecanggihannya mampu membius anak-anak untuk menggunakannya. Permainan modern sudah menjadi magnet tersendiri untuk anak-anak dikarenakan cara bermainnya yang cukup instan dan mudah. Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industry dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Untuk memainkan permainan modern dibutuhkan sarana dan peralatan yang modern pula yang merupakan hasil ciptaan teknologi-teknologi terbaru. Permainan modern tidak hanya dimainkan di wilayah kota tapi juga sudah mulai menjangkau kawasan-kawasan pedesaan.

Fakta yang terjadi pada umumnya bahwa ekonomi keluarga terhadap minat bermain anak pada permainan modern sekarang ini masih memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi ekonomi keluarga, baik dari rumah tangga maupun pihak luar rumah tangga. Setiap kegiatan ekonomi keluarga berbeda-beda dan dijumpai beberapa masalah terhadap minat bermain permainan modern anak yakni kurangnya tingkat kepekaan orang tua, perkembangan minat anak yang terbatas dan ketertarikan anak melakukan permainan modern.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis pada tanggal 28 Oktober 2020 di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur bahwa mayoritas penduduk berpenghasilan menengah kebawah sebagai petani dan wirausaha. Aktivitas masyarakatnya setiap hari pergi ke kebun. Adapun kegiatan anak yang berumur dibawah 4 tahun ikut orang tua berkerja, dan anak berumur 5-7 tahun sekolah PAUD dari jam 07.00-11.00 wib setelah itu ikut orang tua bekerja atau bermain. Kegiatan anak rata-rata setiap sore biasanya anak-anak bermain bersama dengan temannya di lingkungan rumah dan ketika bermain terdapat anak yang membawa permainan modern dan lainnya ikut bermain. Ada beberapa keluarga kalangan bawah masih kurangnya

⁸Diana Mutiah, *Psikolog Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hal. 90.

tersedian fasilitas sarana permainan modern anak di dalam keluarga tersebut karena kurangnya kepekaan orang tua apa yang mereka inginkan. Dan juga terdapat anak yang belum mengenal jenis permainan modern sekarang ini karena anak tidak memiliki permainannya. di dalam keluarga anak lebih menyukai permainan modern dari pada permainan tradisional.

Berdasarkan data dan pemaparan diatas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian ilmiah pada anak usia dini dengan judul “Pengaruh Tingkat Ekonomi Keluarga Terhadap Minat Bermain Permainan Moder pada Anak Usia Dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas maka dapat diambil identifikasi masalahnya, adalah:

1. Ada keluarga anak lebih menyukai permainan modern dari pada permainan tradisional.
2. Ada anak belum mengenal jenis permainan modern.
3. Tidak tersedia permainan anak di keluarga.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam, maka variable permasalahan penelitian perlu dibatasi:

1. Minat anak terhadap permainan modern dibatasi pada permainan toys dan permainan educative.
2. Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada usia 0-8 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diangkat perumasan masalah yaitu apakah ada pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

kita dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam hal minat anak dalam memainkan permainan modern anak di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penelitian dapat dijadikan bahan meningkatkan pelayanan kepada peserta didik sesuai kebutuhan anak usia dini.
- b. Bagi pendidik hasil penelitian ini dapat ditimbangkan bagi pelaksanaan pendidikan anak usia dini agar lebih sesuai dengan tumbuh kembang dan kemampuan anak yang disesuaikan dengan latar belakang dari individu masing-masing.
- c. Bagi orang tua dapat memberikan pengetahuan perkembangan minat bermain anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Ekonomi Keluarga

Ekonomi keluarga membahas tentang berbagai keinginan yang “tak terbatas” diantara keluarga, dihadapi dengan terbatasnya jumlah sumber daya yang dimiliki keluarga.

Ekonomi berasal dari bahasa Yunani yaitu “*oikos*” yang berarti sama dengan rumah mengelola. Ekonomi juga dikaitkan dengan uang sehingga kita menganggap bahwa berhubungan dengan pengaturan dan kepemilikan uang.⁹

Sedangkan istilah keluarga (*families*) merupakan orang yang memiliki ikatan sosial-biologis melalui pernikahan dan menggunakan sumber daya secara bersama-sama.¹⁰ Keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dengan anak dengan demikian keluarga merupakan pertama kali mendidik dan bermain di dalam pembinaan lingkungan keluarga.¹¹

Dalam membina dan mengembangkan keluarga diperlukan upaya yang menyangkut aspek keagamaan, pendidikan, kesehatan dan ekonomi, sosial budaya, keluarga, ketahanan keluarga, maupun pelayanan keluarga. Dengan demikian Keluarga Sejahtera adalah keluarga yang dibentuk secara holistik dan terpadu atas semua indikator-indikator yang membentuknya.

Karena keluarga sejahtera merupakan suatu kelompok kecil dalam masyarakat yang harus memenuhi standar sesuai yang disebutkan sebelumnya maka dalam mencapai keluarga sejahtera diperlukan jenjang pentahapannya agar mudah diindikasikan kondisi masing-masing keluarga berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

⁹Prathama Rahardja dan Mandala Manurung, *Pengantar Ilmu Ekonomi (Microekonomi & Makroekonomi)*, (Jakarta: Selemba Empat, 2019), hal. 4.

¹⁰ Shinta Doriza, *Ekonomi Keluarga*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), hal. 3.

¹¹Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangan*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal. 43.

Suatu keluarga dianggap sebagai suatu sistem sosial oleh memiliki unsur-unsur sosial yang pada pokoknya mencakup kepercayaan, perasaan, tujuan, kaidah-kaidah, kedudukan dan peranan, tingkat atau jenjang, sanksi, kekuasaan, dan fasilitas. Sebagai unit terkecil, keluarga mempunyai fungsi yaitu:¹²

- a) Fungsi untuk masyarakat yang mengatur hubungan seksual yang sayogyanya.
- b) Wadah tempat berlangsungnya sosialisasi, yakni proses dimana anggota-anggota masyarakat yang baru mendapatkan pendidikan mengenal, memahami, menaati dan menghargai kaidah-kaidah serta nilai-nilai yang berlaku.
- c) Unit terkecil dalam masyarakat yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan ekonomis.
- d) Unit terkecil dalam masyarakat tempat anggota-anggotanya mendapatkan perlindungan bagi ketentraman dan perkembangan jiwanya.

Kewajiban orang tua yaitu memberi nafkah kepada anak-anaknya baik anak laki-laki maupun perempuan dari sejak lahir, bagi orang tua memberi nafkah untuk memenuhi kebutuhan dengan jalan bekerja. Maka dari itu kehidupan keluarga baik dari segi sosial ekonomi memiliki pengaruh terhadap anak.¹³

Ekonomi keluarga biasanya berhubungan dengan permasalahan kaya dan miskin, keluarga berarti terdiri dari ibu, bapak, dan anak-anaknya satuan

¹²Nurbaiti Usman Siam, "Pemenuhan Fungsi Ekonomi Keluarga Pada Keluarga Jamaah Tabligh di Kota Tanjung Pinang," *Jurnal Stisipol*, Vol. 1 No. 2 (Februari 2020), <http://journal.stisipolrajahaji.ac.id/index.php/jisipol/article/view/15/16>, diakses 15 Juni 2021.

¹³Ajeng Tiara Numalinda, dkk, "Pengaruh Tingkat Ekonomi Keluarga Dan Motivasi Orang Tua Menyekolahkan Anak Terhadap Angka Putus Sekolah," *Jurnal kultur demokrasi*, Vol. 6, No. 7, 2017, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/14338>, diakses 28 Februari 2021.

kekerabatan yang mendasar dalam masyarakat.¹⁴ Jadi ekonomi keluarga berarti sebagai peraturan rumah tangga atau manajemen rumah tangga.¹⁵

Berdasarkan pengertian ekonomi keluarga dapat disimpulkan bahwa sesuatu untuk memenuhi kesejahteraan masyarakat, yang dapat dilihat dari pekerjaan, pendidikan kesehatan, dan pemenuhan kebutuhan rumah tangga.

a. Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna yang memiliki kelebihan, yaitu kecerdasan dan hati nurani. Oleh karena itu, manusia itu sendiri berusaha memenuhi kebutuhan hidup dengan cara berhubungan dengan manusia lain, demi tercapainya kebutuhan dalam diri manusia.

Dalam kehidupan manusia akan mencakup kehidupan sosial, ekonomi dan budaya. Pada masyarakat tertentu akan mengadakan hubungan sosial atau interaksi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

kondisi sosial ekonomi merupakan posisi individu dan kelompok yang berkenaan dengan ukuran rata-rata yang berlaku umum tentang pendidikan, pemilikan barang-barang, dan partisipasi dalam aktivitas kelompok dari komunitasnya, sedangkan kondisi sosial ekonomi kaitanya dengan status sosial ekonomi itu sendiri dengan kebiasaan hidup sehari-hari individu atau kelompok.¹⁶

Jadi kondisi sosial ekonomi yaitu suatu kedudukan sosial yang menempatkan seseorang pada posisi tertentu dalam sosial masyarakat. Pemberian posisi tersebut disertai pula dengan seperangkat hak dan kewajiban yang harus dimainkan oleh si pembawa status.

¹⁴Soerjono Soerkarto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1990), hal. 251.

¹⁵Muhammad Zunaidi, "Kehidupan Sosial Ekonomi Pedagang Di Pasar Tradisional Pasca Relokasi Dan Pembangunan Pasar Modern," *Jurna Sosiologi Islam*, Vol. 3, No. 1, (April 2013), <http://jurnalfisip.uinsby.ac.id/index.php/JSI/article/view/37>, diakses 29 Februari 2021.

¹⁶Basrowi dan Siti Juariyah, "Analisis Kondisi Sosial Ekonomi Dan Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Srigading, Kecamatan Labuhan Maringgai, Kabupaten Lampung Timur," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, (April 2010), <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/577/434>, diakses 17 Juli 2021.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Ekonomi Keluarga

Sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa, manusia dilahirkan memiliki posisi dan kedudukan yang sama di mata-Nya. Namun kenyataan yang ada di dalam masyarakat tidaklah demikian. Kondisi sosial ekonomi seseorang di masyarakat berbeda sesuai status dan perannya. Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi ekonomi keluarga yaitu:

1) Pendidikan

Pendidikan merupakan pendidikan yang dilakukan dengan pendekatan langsung kepada peserta didik untuk menanamkan nilai moral dan memberikan pelajaran kepada murid mengenai pengetahuan moral dalam upaya mencegah perilaku yang yang dilarang. Pendidikan adalah aktivitas dan usaha untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi pribadinya, yaitu rohani (pikiran, cipta, rasa dan hati nurani) serta jasmani (panca indera dan keterampilan).¹⁷

Dalam Undang–Undang Dasar nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang terdapat bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Adapun pendidikan nasional adalah pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai

¹⁷Indrawati, “Status sosial ekonomi dan intensitas komunikasi keluarga pada ibu rumah tangga di Panggung Kidul Semarang Utara,” *Jurnal Psikologi*, Vol. 14, No. 1 (April 2015), <https://smartlib.umri.ac.id/assets/uploads/files/42494-10661-24215-1-sm.pdf>, diakses 07 Juni 2021.

agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.¹⁸

Demi mencapai tujuan pendidikan sesuai amanat Undang-Undang tersebut, maka dilaksanakanlah proses pendidikan yang melalui beberapa jalur baik jalur pendidikan formal (pendidikan sekolah) maupun pendidikan non formal (pendidikan luar sekolah). Dalam jalur pendidikan formal sendiri terdapat beberapa jenjang pendidikan sekolah yang terdiri dari, pendidikan prasekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.¹⁹

Pendidikan sangatlah penting peranannya dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan memiliki pendidikan yang cukup maka seseorang akan mengetahui mana yang baik dan mana yang dapat menjadikan seseorang menjadi berguna baik untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain yang membutuhkannya.

2) Pekerjaan

Pekerjaan akan menentukan status sosial ekonomi karena dari bekerja segala kebutuhan akan dapat terpenuhi. Pekerjaan tidak hanya mempunyai nilai ekonomi namun usaha manusia untuk mendapatkan kepuasan dan mendapatkan imbalan atau upah, berupa barang dan jasa akan terpenuhi kebutuhan hidupnya. Pekerjaan seseorang akan mempengaruhi kemampuannya, untuk itu bekerja merupakan suatu keharusan bagi setiap individu sebab dalam bekerja mengandung dua segi, kepuasan jasmani dan terpenuhinya kebutuhan hidup. Pekerjaan adalah kegiatan yang menghasilkan barang dan jasa bagi diri sendiri atau orang lain, baik 43 orang melakukan dengan dibayar atau tidak. Ada beberapa pekerjaan yang diklasifikasikan menjadi:

¹⁸Hilda Ainissyifa, Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam, *jurnal Pendidikan universitas garut*, Vol. 08, No. 01, (2014), <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/68>, diakses 12 Juli 2021.

¹⁹Sri Reskia, dkk, Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SDN Inpres 1 Birobuli, *Jurnal Dikda*, Vol. 02, No. 02, (2014), <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/ESE/article/view/2830/1922>, diakses 3 Juni 2021.

- (a) Profesional ahli teknik dan ahli jenis
- (b) Kepemimpinan dan ketelaksanaan
- (c) Administrasi tata usaha dan sejenisnya
- (d) Jasa
- (e) Petani
- (f) Produksi dan operator alat angkut

Dari berbagai klasifikasi pekerjaan di atas, orang akan dapat memilih pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya. Dalam masyarakat tumbuh kecenderungan bahwa orang yang bekerja akan lebih terhormat di mata masyarakat, artinya lebih dihargai secara sosial dan ekonomi.

3) Pendapatan

Pendapatan merupakan pengasilan dari orang yan bekerja. Sedangkan pendapatan keluarga yaitu berupa uang dan barang yang diperoleh orang tua dan anggota lainnya yang bersumber dari kerja pokok dan kerja sampingan.²⁰ Sehingga pendapatan orang tua berhubungan dengan orang tua dalam memberikan fasilitas kepada anak-anaknya.²¹

Dari pengertian diatas penghasilan yang kita terima setiap keluarga dalam setiap bulannya meliputi pendapatan suami, pendapatan istri dan pendapatan lain-lain yang berupa pendapatan kos-kosan, pendapatan hasil pertanian, pendapatan anak yang sudah bekerja dan belum menikah, dan lain-lain.

Jenis-jenis pendapatan digolongkan menjadi tiga golongan yaitu:

²⁰Rusnani, "Pengaruh Kondisi Ekonomi Keluarga Terhadap Tingkat Keaktifan Anak Masuk Sekolah Di SDN Pinggir Papis 1 Kec. Kalianget," *Jurnal Performance Bisnis Dan Akutansi*, Vol. 3, No. 2, (September 2013), <https://sg.docworkspace.com/d/sIOiK7v4w8fG3hgY>, diakses 30 Februari 2021. https://drive.google.com/file/d/1GqAbfFTPP_994-1E8YVsmG7v1lj6_bic/view?usp=drivesdk, diakses 27 Februari 2021.

²¹Dwi Aprilia Matus, "Pengaruh Tingkat Pendapatan Dan Tingkat Pendidikan Orang Tua Serta Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Di Bangkalan," *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, Vol. 4, No. 2, (2016), <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jepk/article/view/770/640>, diakses 27 Februari 2021.

- (a) Gaji dan upah, yaitu imbalan yang diperoleh setelah orang tersebut melakukan pekerjaan untuk orang lain yang diberikan dalam waktu satu hari, satu minggu atau satu bulan.
- (b) Pendapatan dari usaha sendiri merupakan nilai total dari hasil produksi yang dikurangi dengan biaya-biaya yang dibayar dan usaha ini merupakan usaha milik sendiri atau keluarga sendiri, 36 nilai sewa kapital milik sendiri dan semua biaya ini biasanya tidak diperhitungkan.
- (c) Pendapatan dari usaha lain, merupakan pendapatan yang diperoleh tanpa mengeluarkan tenaga kerja dan ini merupakan pendapatan sampingan, antara lain pendapatan dari hasil menyewakan aset kontrakan yang dimiliki, bunga dari uang, sumbangan dari pihak lain, pendapatan pensiun, dan lain-lain.

Sedangkan macam-macam pendapatan menurut perolehannya dapat dibagi menjadi dua:²²

- (a) Pendapatan kotor yaitu hasil dari penjualan barang dagangan atau jumlah omzet penjualan yang diperoleh sebelum dikurangi pengeluaran dan biaya lain.
- (b) Pendapatan bersih yaitu penerimaan hasil penjualan dikurangi pembelian bahan, biaya transportasi, retribusi, dan biaya makan atau pendapatan total dimana total dari penerimaan (revenue) dikurangi total biaya (cost)

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pendapatan keluarga adalah penghasilan berupa uang yang diterima seluruh anggota keluarga sebagai balas jasa dari sebuah kegiatan selama satu bulan dalam satuan rupiah. Jumlah pendapatan yang diterima oleh setiap orang akan berbeda karena perbedaan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh orang tersebut. Pendapatan yang diterima oleh penduduk akan dipengaruhi oleh tingkat pendidikan yang dimilikinya.

²²Budi Wahyono, Analisis Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan Pedagang di Pasar Bantul Kabupaten Bantul, Skripsi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017, hal. 36

Dengan pendidikan yang tinggi mereka akan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik disertai pendapatan yang lebih besar. Sedangkan bagi penduduk yang berpendidikan rendah akan mendapat pekerjaan dengan pendapatan yang kecil.

Dari keterangan di atas dapat dikatakan bahwa pendapatan juga sangat berpengaruh terhadap tingkat ekonomi seseorang. Apabila seseorang mempunyai pendapatan yang tinggi, maka dapat dikatakan bahwa tingkat ekonominya juga tinggi. Di samping memiliki penghasilan pokok, setiap keluarga biasanya juga memiliki penghasilan lain yang meliputi penghasilan tambahan dan penghasilan insidental.

4) Pengangguran

Jika seseorang memiliki tingkatan pendidikan yang rendah maka akan mempengaruhi kondisi sosial ekonomi suatu masyarakat. Dengan kondisi pendidikan yang rendah tersebut maka akan banyak jumlah pengangguran yang ada di masyarakat tersebut.

Pengangguran yaitu seseorang di dalam keluarga atau penduduk yang tidak memiliki pekerjaan, tetapi sedang mencari pekerjaan atau sedang mempersiapkan suatu usaha baru untuk mendapatkan penghasilan.²³

Faktor pengangguran dapat mempengaruhi pada kegiatan ekonomi keluarga yang berdampak pada pengangguran. Pengangguran merupakan masalah ekonomi yang mempengaruhi manusia secara langsung dan merupakan yang paling berat. Seseorang yang sudah di golongkan dalam angkatan kerja yang secara aktif

²³Anis Setiyawati, "Analisis Pengaruh PAD, DAU, DAK, Dan Belanja Pembangunan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi, Kemiskinan, Dan Pengangguran: Pendekatan Analisis Jalur," *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Indonesia*, Vol. 4, No. 2, (Desember 2007), <http://jaki.ui.ac.id/index.php/home/article/view/244>, diakses 11 Juli 2021.

sedang mencari pekerjaan pada suatu tingkat upah tertentu, tetapi tidak dapat memperoleh pekerjaan yang diinginkan.²⁴

Sehingga dampak dari pengangguran mempunyai dampak yang berimbas pada perekonomian ataupun kehidupan masyarakat sebagai berikut:

- (a) Dampak bagi perekonomian merupakan menurunnya pendapatan penduduk perkapitanya, sehingga penerimaan sektor pajak pemerintah akan menurun juga. Ini akan dapat berpengaruh bagi masyarakat dan negara.
- (b) Dampak bagi masyarakat merupakan akan menghilangkan keterampilan seseorang karena kemampuan yang tidak di gunakan, dan juga akan menimbulkan terjadinya aksi kriminalitas dan kejahatan.²⁵

5) Pemilikan atau kekayaan

Selain dari pekerjaan, pendidikan dan pendapatan yang menjadi ukuran status sosial ekonomi seseorang, masih ada lagi, yaitu pemilikan atau kekayaan. Kepemilikan kekayaan yang di maksud disini adalah jumlah aset yang di punyai dimana hal ini yang diharapkan dapat memberikan manfaat di kemudian hari. Dalam penelitian ini kepemilikan kekayaan dilihat dari kondisi rumah dan tabungan yang di punyai. Menurut Undang-undang No 10 Tahun 1998 Tentang Perbankan, Tabungan adalah simpanan yang penarikannya hanya dapat dilakukan menurut syarat tertentu.²⁶

²⁴Ratih Probosiwi, "Pengaruh Pengangguran Terhadap Tingkat Kemiskinan," *Jurnal PKS*, Vol. 15, No. 2, (Juni 2016), <https://sg.docworkspace.com/d/sIGKK7v4wjOa3hgY>, diakses 27 Februari 2021.

²⁵Fahri Abd. Jalil Sri Kasnelly, "Meningkatnya Angka Pengangguran Ditengah Pandemi (Covid-19)," *Jurnal Ekonomi Syariah*, Vol. 2, No. 2, (Desember 2019), <http://www.ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/almizan/article/view/142/112>, diakses 12 juli 2021.

²⁶Anggraini Said, "Perlindungan Hukum Bagi Nasabah Yang Didaftarhitamkan Akibat Kesalahan Sistem Perbankan Menurut UU No. 10 Tahun 1998 Tentang Perbankan," *Jurnal Lex Crimen*, Vol. 6, No. 3 (2017), <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexcrimen/article/view/15599>, diakses 6 Juni 2021.

Aset rumah tangga adalah jumlah kekayaan yang dimiliki oleh keluarga dalam bentuk sumber ekonomi yang memberikan manfaat. Pemilikan berupa barang-barang yang berhargapun dapat digunakan untuk ukuran tersebut. Semakin banyak seseorang itu memiliki sesuatu yang berharga seperti rumah dan tanah, maka dapat dikatakan bahwa orang itu mempunyai kemampuan ekonomi yang tinggi dan mereka semakin dihormati oleh orang-orang disekitarnya.

Untuk mengukur tingkat ekonomi seseorang dari rumahnya, dapat dilihat dari:

- (a) Status rumah yang ditempati, bisa rumah sendiri, rumah dinas, menyewa, menumpang pada saudara, atau ikut orang lain.
- (b) Kondisi fisik bangunan, dapat berupa rumah permanen, kayu dan bambu. Keluarga yang keadaan sosial ekonominya tinggi pada umumnya menempati rumah permanen, sedangkan keluarga yang keadaan sosial ekonominya menengah kebawah menggunakan semi permanen atau tidak permanen.
- (c) Besarnya rumah yang ditempati, semakin luas rumah yang ditempati pada umumnya semakin tinggi tingkat sosial ekonominya

Rumah dapat mewujudkan suatu tingkatan sosial ekonomi bagi keluarga yang menempati. Apabila seseorang memiliki tanah, rumah sendiri, sepeda motor, mobil, komputer, televisi dan tape biasanya mereka termasuk golongan orang mampu atau kaya. Apabila seseorang belum mempunyai rumah dan menempati rumah dinas, punya kendaraan, televisi, tape, mereka termasuk golongan sedang. Sedang apabila seseorang memiliki rumah kontrakan, sepeda dan radio biasanya termasuk golongan biasa. Jadi melihat status sosial ekonomi seseorang dapat dilihat dari status kepemilikan rumah yang di tempat dan barang-barang berharga yang dimiliki.

c. Pembagian Status Ekonomi Keluarga

Tingkat ekonomi keluarga terjadi dengan sendirinya. Ada tiga tingkatan ekonomi keluarga yaitu, tinggi, menengah dan rendah.²⁷ Biasanya bagi ekonomi yang tinggi maka mereka mudah mendapatkan fasilitas yang diinginkan. Berbeda dengan tingkat ekonomi yang menengah dan rendah, yang harus berusaha atau tidak dapat merasakan fasilitas yang tersedia. ekonomi keluarga terbagi menjadi 3 kelas atau golongan yaitu:

- 1) Golongan atas merupakan kelompok kecil dalam masyarakat, terdiri dari pengusaha, tuan tanah, dan bangsawan. Pada golongan kebutuhannya dapat terpenuhi dengan mudah, sehingga pendidikan di peroleh sangatlah mudah, karena anak yang hidup di golongan atas ini sangat mudah untuk dapat sarana dan prasarana yang memadai. Sehingga anak dapat semangat untuk belajar karena fasilitas mereka dapat dipenuhi oleh orang tuanya, golongan atas pendapatan yang mereka miliki rata-rata lebih dari Rp. 3.500.000,00 per bulan.
- 2) Golongan menengah merupakan golongan yang cukup banyak terdapat dalam masyarakat, terdiri dari para pedagang. Hal ini ditempati oleh orang yang sedang-sedang saja. Sehingga orang tua tidak merasa khawatir untuk dapat memenuhi Pendidikan anak-anaknya, walaupun penghasilan mereka rata-rata yaitu Rp. 1.500.000-Rp. 2.500.000 per bulan.
- 3) Golongan miskin merupakan golongan terbanyak dalam masyarakat, kebanyakan dari rakyat biasa, misalnya kebanyakan berkerja seperti pembantu rumah tangga, pengangkut sampah, dan lain-lain. Sehingga perhatian mereka terhadap keluarga tidak ada, karena kebanyakan tidak memiliki waktu luang untuk berkumpul. Disini keinginan-keinginan dari golongan bawah itu kurang terpenuhi karena memiliki

²⁷Amri Hana Muhammad, Dkk, "Kecenderungan Perilaku Konsumtif Remaja Di Tinjau Dari Pendapatan Orang Tua Pada Siswa-Siswi SMA Kesatrian 2 Semarang," *Jurnal Of Social And Industrial Psychology*, Vol. 03, No. 1 (Oktober 2014), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sip/article/view/3744>, diakses 5 Juli 2021.

alasan ekonomi dan sosialnya, golongan pendapatan rendah kurang dari Rp. 1.500.000.²⁸

2. Minat

Minat menurut Bahasa adalah usaha dan kemauan untuk mempelajari dan mencari sesuatu, sedangkan menurut istilah minat adalah keinginan, kesukaan, dan kemauan terhadap suatu hal. Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.²⁹ Bila mereka melihat bahwa sesuatu menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan.³⁰ Bila kepuasan berkurang, minatpun berkurang. Setiap minat memuaskan suatu kebutuhan dalam kehidupan anak, walaupun kebutuhan ini tidak segera tampak bagi orang dewasa. Semakin kuat dan bertahan pada minat tersebut. Selanjutnya, semakin sering minat di ekspresikan dalam kegiatan semakin kuatlah sia. Sebaliknya, minat akan padan bila tidak di salurkan.

Jadi dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Dan minat juga merupakan suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran perasaan, harapan, pendirian, prasangka dan rasa takut. Karena minat yang menghasilkan respons yang tertarik pada situasi atau obyek.

a. Ciri-ciri minat

Ada beberapa ciri-ciri minat pada seorang anak, diantaranya adalah:

1. Minat tumbuh Bersama dengan perkembangan fisik dan mental.

Setiap minat itu dapat berubah selama dalam perkembangan fisik dan mental seseorang. Pada waktu pertumbuhan terlambat dan kematangan dicapai, minat akan menjadi stabil. Anak yang dalam

²⁸I Malkan, "Status Ekonomi Keluarga," *UIN Malang*, <https://drive.google.com/file/d/1GLTYQoFtTZI8IChs3RKg4gSpEoXB2ayp/view?usp=drivesdk>, diakses 17 Juni 2021.

²⁹ Ibid.

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group), hal. 58.

perkembangan lebih cepat atau lebih lambat dari pada teman sebayanya. Anak yang lambat matang akan menghadapi masalah sosial karena mereka minat anak, sedangkan minat teman sebayanya minat remaja.

2. Minat bergantung pada kesiapan belajar. Anak-anak tidak dapat mempunyai minat sebelum mereka siap secara fisik dan mental. Contohnya yaitu, mereka tidak dapat mempunyai minat yang sungguh-sungguh untuk permainan balok sampai mereka mempunyai kekuatan otot yang diperlukan untuk memainkan permainan tersebut.
3. Minat bergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan untuk belajar atau melakukan kegiatan lainnya bergantung pada lingkungan dan minat bagi seseorang yang menjadi bagian dari lingkungan anak. Karena lingkungan bagi anak-anak terbatas pada rumah, minat mereka “tumbuh dari rumah”. Dengan bertambah luasnya lingkungan sosial anak maka mereka akan tertarik pada minat yang ada diluar rumah yang baru mereka kenal.
4. Perkembang minat terbatas. Ketidakmampuan fisik dan mental serta pengalaman dilingkungan sosial yang terbatas yang dapat membatasi minat anak. Misalkan anak yang kekurangan fisik, tidak mungkin mempunyai minat yang sama pada temanya saat bermain olahraga sedangkan temannya itu memiliki fisik yang normal.
5. Banyak minat dipengaruhi budaya. Anak-anak dapat memiliki kesempatan dari orang tua atau orang dewasa lain untuk belajar mengenai apa saja yang ada dilingkungan budaya mereka dianggap minat yang sesuai dan mereka tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai bagi mereka oleh kelompok budaya mereka.
6. Minat berbobot emosional. Bobot emosional yang tidak menyenangkan dapat melemahkan minat seseorang dan juga sebaliknya.

7. Minat itu egosentrik. Sepanjang masa anak-anak minat itu egosentrik, misalnya minat anak laki-laki yang suka belajar matematik, sering berlandaskan keyakinan bahwa kepadanya dibidang tematik di sekolah agar mendapatkan kedudukan yang bergengsi didunia.³¹

b. Macam-Macam Minat

Minat merupakan peranan penting dalam pelaksanaan proses kegiatan sehingga minat dapat digolongkan menjadi beberapa macam, antara lain berdasarkan timbulnya minat dan arahnya.

1. Berdasarkan timbulnya, minat dibagi menjadi dua antara lain:
 - a) Minat primitif, merupakan timbulnya minat karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh, misalnya kebutuhan makanan, rasa enak dan nyaman.
 - b) Minat kultural (sosial) merupakan tumbuhnya minat karena proses kegiatan seseorang, minat ini tidak secara langsung berhubungan dengan diri kita. Misalnya minat belajar individu punya pengalaman bahwa masyarakat atau lingkungan akan lebih menghargai orang-orang berpendidikan tinggi, dalam hal ini akan menimbulkan minat individu untuk belajar dan berprestasi agar mendapatkan penghargaan dari lingkungan, hal ini mempunyai arti yang sangat penting bagi harga dirinya.
2. Berdasarkan arahnya, minat dibagikan menjadi dua macam antara lain:
 - a) Minat intrinsik, minat yang secara langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri, ini merupakan hasil dari jawaban tes objektif yang diberikan.
 - b) Inventoried interest, minat yang diungkapkan dengan menggunakan alat-alat yang sudah di standardisasikan.³²

³¹Ibid., hal. 115.

³²Suharyat Yayat, "Hubungan Antara Sikap, Minat Dan Perilaku Manusia," *Jurnal Region*, Volume 1, No. 3, (September 2009), <https://sg.docworkspace.com/d/sIAqK7v4w9r-2hgY>, diakses 1 Maret 2021.

3. Permainan Modern

a. Bermain Anak

Bermain yaitu hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama pada masa prasekolah. Kegiatan bermain itu bagian terpenting bagi anak, karena bermain merupakan proses tumbuh kembang keperibadian anak.³³ Bermain (play) adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Bermain juga dilakukan dengan secara suka rela tanpa adanya paksaan dari orang atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.

Kegiatan bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini dan ini dapat dilihat sebagai besar waktu digunakan anak sebagian besar yaitu bermain dan ini secara tidak langsung memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak, seperti anak bisa bereksperimen dengan berbagai macam mainan yang dimainkan anak.³⁴ Bermain merupakan cara anak menemukan orang lain dilingkungan sekitarnya, bermain mengandung rasa senang dan juga sambil belajar.³⁵

³³Rita Kurnia, "Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Edichil*, Vol. 01, No. 1, (2012), <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/view/1627/1602>, diakses 11 juni 2021.

³⁴Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Malang: Rineka Cipta, 2004), hal.33.

³⁵Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Kecana, 2019), hal. 4.

Maka bermain itu sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisik/motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik/motorik yang baik maka anak akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman, dan memiliki konsep diri yang positif. Pengembangan aspek fisik motorik menjadi salah satu pembentuk aspek sosial emosional anak.

Proses bermain anak dimulai dari kemampuan dan minat anak, sehingga anak mempunyai minat permainan yang berbeda-beda. Permainan yang dapat menarik minat anak seperti permainan modern yang terbuat dari industri yaitu berupa permainan *toys* atau *educatif*.

Adapun manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

- 2) Bermain dapat menyeimbangkan motorik kasar anak yang melibatkan fisik seperti berlari, meloncat dan menendang bermanfaat untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan anak. Secara tidak langsung permainan yang dimainkan oleh anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan pada masa mendatang.
- 3) Bermain dapat mengoptimalkan kinerja otak yang melibatkan indra atau pikiran seperti menggunakan alat-alat bermain yang mengeluarkan perasaan seperti menggambar dan bermain musik atau mendengarkan aba-aba memberikan peluang pada anak untuk belajar tentang pengertian baru, sifat-sifat dan bentuk barang tertentu.
- 4) Bermain balok-balok mainan, membentuk lilin atau tanah liat, menggambar dan sebagainya, dapat mendorong kreativitas anak.

- 5) Bermain dapat membantu mengembangkan kepribadian seperti bertanggung jawab, bekerjasama, mematuhi peraturan dan sebagainya.
- 6) Bermain dapat membantu anak mengenal dirinya, baik yang berkaitan dengan kelemahan dan kekurangannya, maupun kelebihanannya, misalnya dengan bermain seorang anak akan mengetahui dirinya ternyata lebih mampu berlari dengan cepat dibanding dengan teman-temannya atau lebih mampu menggambar lebih baik.
- 7) Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan anak yang tidak terpenuhi, misalnya keinginan untuk berlaku seperti orang tuanya dengan bermain peran orang tua, bermain sebagai sopir mobil mobilan dan sebagainya.
- 8) Bermain bersama anggota keluarga dapat mengakrabkan hubungan antara anak dengan anggota keluarga lain³⁶

Sedangkan tahap perkembangan bermain pada umumnya dapat di kategorikan kegiatan bermain:

1) Tahap penjelahan (*exploratory stage*)

Kegiatan ini mengenai objek atau orang lain, untuk menjakau benda yang ingin diraih di sekelilingnya dan mengamati. Ini terjadi pada anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak dapat mengamati setiap benda yang diraihnya.

2) Tahapan mainan (*toy stage*)

Kegiatan ini untuk mencapai puncak pada anak usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya akan mengamati permainannya yang dimiliki. Ini terjadi pada anak usia prasekolah.

3) Tahap bermain (*play stage*)

³⁶ Rani Yulianty, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern Dan Tradisional*, (Jakarta: Laskar Aksara, t.t), hal. 10.

Kegiatan ini akan bersamaan dengan anak mulai masuk sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat yang berkembang sekarang ini seperti games, olahraga, dan bentuk permainan lainnya.

4) Tahap melamun (*daydream stage*)

Tahap ini mendekati masa pubertas anak, dimana anak mulai kurang berminat dalam melakukan permainan yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu melamun dan berhayal.

Dengan demikian penjelasan diatas dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, dan anak akan berinteraksi antara anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut.

b. Permainan Modern

Perkembangan zaman tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi yang juga semakin pesat perkembangannya seperti handpone, computer dan permainan modern. Permainan modern yang sudah ada pada saat ini sangat mempengaruhi permainan tradisional yang merupakan warisan budaya yang sebenarnya harus di pertahankan secara turun menurun oleh anak-anak, dalam pengadaan alat modern anak-anak lebih tertarik untuk menggunakannya.

Berdasarkan perkembangan zaman permainan dibagi menjadi dua katagori yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional terbuat dari alat-alat sederhana seperti kayu, bambu dan sebagainya, permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan menghibur diri tetapi juga sebagai alat memelihara hubungan sosial serta untuk menambah budaya bangsa kita. Sedangkan permainan

modern tercipta dengan alat-alat canggih seperti komputer, handphone, dan saat ini sudah banyak anak-anak menyukai permainan modern.

Kemajuan teknologi kini telah membawa perubahan dalam berbagai hal terutama hilangnya permainan tradisional. Perubahan permainan ini lebih mengutamakan pada permainan yang modern dan canggih yang menggunakan teknologi modern yang menarik perhatian anak dan kemudian anak menggemarnya. Teknologi kini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Alat-alat modern merupakan salah satu media komunikasi yang berfungsi memberikan informasi, mendidik, menghibur bahkan mempengaruhi anak-anak mencoba mengimplementasikan apa yang mereka dapat dan lihat dari teknologi. Perilaku anak dapat terjerumus dalam tayangan atau game yang lebih melibatkan imajinasi, ilusi, dan ekspresi anak secara langsung. Anak-anak cenderung menganggap apa yang ditampilkan permainan modern sesuai dengan yang sebenarnya. Mereka masih sulit untuk membedakan permainan yang positif untuk dimainkan dan untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya.

Keberadaan permainan modern di tengahnya masyarakat sekarang ini sangat berpengaruh pada permainan-permainan tradisional yang sudah ada sejak dulu kala dan sudah menjadi asset bangsa kita serta menjadi tradisi. Tekanan dari modernisasi sudah masuk ke berbagai bidang, tanpa disadari sekarang ini sudah banyak permainan tradisional yang kita lupakan bahkan tidak kita kenali, semuanya itu karena tekanan dan intervensi dari permainan modern yang sekarang ini semakin pesat perkembangannya baik itu buatan dalam Negeri maupun luar negeri membawa perubahan sosial dan membawa pengaruh kepada modernisasi budaya Indonesia.

Dengan perkembangan teknologi, yang mencakup banyak aspek-aspek, maka jenis-jenis permainanpun mendapatkan pengaruhnya. Sehingga hal tersebut munculah istilah permainan modern. Di era revolusi industri yang modern ini hampir tidak ada mainan yang gratis.

Seperti ingin mainan mobil-mobilan, boneka-bonekaan, game online, game watch, atau console, itu semua harus membeli.³⁷ Sebagian orang tua sulit untuk membeli dan mencari mainan modern di zaman sekarang ini. Mainan dapat di temukan di toko-toko mainan ataupun belanja melalui aplikasi online, mainan ini lebih efisien dan ekonomis dan juga banya varian warna.³⁸

Kegiatan bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini dal ini dapat dilihat sebagai besar waktu digunakan anak sebagian besar yaitu bermain dan ini secara tidak langsung memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak. Bermain merupakan cara anak menemukan orang lain dilingkungan sekitarnya, bermain mengandung rasa senang dan juga sambil belajar.³⁹

Banyak yang kita ketahui berbagai jenis permainan modern anak-anak pada masa sekarang ini semakin didominasi dengan permainan digital, sehingga adanya beberapa permainan yang sudah sangat terkenal sangat praktis dan efektif.

Proses bermain anak dimulai dari kempuan dan minat anak, sehingga anak mempunyai minat permainan yang berbeda-beda. Permainan yang dapat menarik minat anak seperti permainan modern yang terbuat dari industry yaitu berupa permainan *toys* atau *edukatif*.

Permainan modern yaitu suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dan lanjutan dari permainan tradisional. Permainan ini memiliki kelebihan dan kecanggihan untuk menarik perhatian anak-anak untuk memainkannya. Cara memainkannya cukup

³⁷Mantasia, *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi*, (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2018), hal. 1.

³⁸Suyadi, Issaura Dwi Selvi, "Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Local Yogyakarta Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, (Februari 2019), <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/345>, diakses 2 Maret 2021.

³⁹Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Kecana, 2019), hal. 4.

instan dan mudah, sehingga anak-anak lupa waktu dalam memainkannya.⁴⁰

Teknologi diciptakan untuk masyarakat sekarang ini, begitu pula dengan permainan anak sekarang ini seperti permainan virtual game.⁴¹ Permainan modern yaitu permainan yang terbuat dari industri dan menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya.⁴² Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat, permainan modern lebih cepat berkembang di Indonesia, maraknya permainan sebagai macam bentuk seperti mainan (*toys*) dan permainan (*game*).⁴³ Permainan *toys* merupakan mainan yang sering dijual di toko mainan, seperti mainan edukatif, puzzle, balok, mobil-mobilan, bonekaan, dan lain-lain. Sedangkan permainan game merupakan mainan berasal dari elektronik yang berupa mainan play stasion dan game online.⁴⁴

Jenis permainan ini memiliki sisi positif dan negatifnya. Positifnya yaitu anak memiliki keterampilan dan strateginya yang bisa menjadi keahlian di kedepannya nanti. Sedangkan negatif yaitu dapat menghambat perkembangan kinestetik anak karena permainan ini sedikit menggunakan anggota tubuh.⁴⁵

Ciri-ciri dari memainkan permainan toys atau edukatif yaitu:

- 1) Anak selalu bertannya dalam memainkannya
- 2) Suka bereksperimen

⁴⁰Hasruddin Nur, Asdana, "Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makasar," *Jurnal Phinisi Integration Review*, Vol. 3, No. 1, (Februari 2020), <http://103.76.50.195/pir/article/view/13131/7779>, diakses 29 Februari 2021.

⁴¹Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreatifitas, Ketangkasan, Dan Keakraban*, (Yogyakarta: Andi,2009), hal, 6.

⁴²William Tedi, "Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau," *Jurnal S-1 Sosiologi*, Vol. 3, No. 4, (Desember 2015), https://sg.docworkspace.com/d/sIEaK7v4w6_q3hgY, diakses 6 Maret 2021.

⁴³Sukirman Dharmamuliya, Dkk, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), hal. 15.

⁴⁴Ernawati Purwaningsih, "Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Di Lestarikan", *jurnal Jantra*, Vol. 1, No. 1, (Juni 2006), <https://scholar.google.co.id/citations>, diakses 3 Maret 2021.

⁴⁵Ibid., hal. 9.

- 3) Menyukai permainan strategi
- 4) Meniru kegiatan orang yang dijumpai dalam kegiatan sehari-hari, misal bermain boneka, fuzle
- 5) Merancang modifikasi permainan mobil, misal robot, dan balok susun.

c. Manfaat permainan modern

- 1) Tidak menimbulkan perselisihan antara anak-anak

Permainan modern ini membuat anak dapat menghindari dari perkelahian karena tidak terjadi adu fisik, kalau misalkan sehabis sang anak main bola dengan teman lain biasanya terjadi perkelahian, tetapi dengan permainan modern tidak, menggunakan permainan modern membuat mereka dapat mengurangi kontak fisik yang dikhawatirkan berujung pada perkelahian dapat diminimalisirkan untuk tidak terjadi

- 2) Menbuat anak menjadi kreatif dan meningkatkan keterampilan

Anak-anak merasa tidak membuat ketinggalan zaman di dalam memainkan permainan modern seperti laptop, tablet dan hapecanggih. Dengan munculnya permainan modern, maka eksistensi dari permainan tradisional pun menjadi berkurang. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa permainan modern memiliki satu ciri khusus yakni, lebih banyak mengolah otak dalam bermain. Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang banyak mengarah pada aktivitas fisik. Secara tidak langsung dengan metode permainan modern yang lebih banyak menggunakan pikiran.⁴⁶

d. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Modern

Dari penjelasan Karakteristik serta definisi Permainan modern, penulis menyimpulkan beberapa kelebihan dari permainan modern adalah:

- 1) Mengembangkan imajinasi anak

⁴⁶Rezki Perwita Arum, "Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativ Anak," *Jurnal Buah Hati*, Vo. 8, No.2, (Maret 2021), <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1342/1145>, diakses 23 Juni 2021.

- 2) Melatih konsentrasi
- 3) Meningkatkan ingatan jangka pendek, daya nalar, dan kemampuan memecahkan masalah
- 4) Melatih koordinasi tangan, otak, dan mata
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri anak ketika berhasil memenangkan sebuah game

Serta terdapat pula beberapa kekurangan dari permainan modern yaitu:

- 1) Memerlukan biaya
- 2) Bersifat individu
- 3) Tidak membutuhkan gerakan tubuh yang intens
- 4) Dapat menimbulkan kecanduan
- 5) Ada game yang alur ceritanya mengandung unsur kekerasan
- 6) Kebiasaan berkomunikasi dengan benda mati
- 7) Kebiasaan menjadi pengatur dan pengendali
- 8) Gangguan fisik tertentu
- 9) Kilatan-kilatan cahaya dengan pola tertentu pada game bisa memicu epilepsi (ayan) pada penderita potensial

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian sebelumnya menjaadi penting untuk dikemukakan pada halaman ini, mengingat dari segi manfaat akademik, penelitian ini dimaksudkan untuk member sumbangsih pengetahuan pada khazanah ilmu-ilmu sosial, disamping itu dapat menjadi rujukan penelitian sosial. Adapun penelitian terdahulu yang dianggap cukup relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rusnani yang berjudul “Pengaruh Kondisi Ekonomi Keluarga Terhadap Tingkat Keaktifan Anak Masuk Sekolah di SDN Pinggir Papas I Kec. Kalianget”.

Dari hasil penelitian yang lakukan maka dilihat dari koefisien determinasi bahwa variabel X1 (pendapatan), X2 (konsumsi), X3 (saving) secara bersama-sama berpengaruh terhadap Y (keaktifan) sebesar 3,40 % Secara

parsial variabel X1 (pendapatan), X2 (konsumsi), X3 (saving) tidak berpengaruh terhadap Y (keaktifan). Dari korelasi antar variabel tidak terjadi multikorelitas. Dari tabel model summary tidak terjadi autokorelasi. Dari analisa yang saya lakukan ternyata X1 (pendapatan), X2 (konsumsi), X3 (saving) tidak berpengaruh kuat terhadap tingkat keaktifan (Y) walaupun realitanya dilapangan sangat berpengaruh, dengan demikian ada faktor lain yang lebih besar pengaruhnya terhadap keaktifan.

2. Hasil penelitian ini dilakukan oleh Lorensius Hendri yang berjudul “Pengaruh Tingkat Ekonomi Orang Tua Terhadap Motivasi Berprestasi Serta Minat Belajar Siswa SD di Wilayah Perbatasan Kecamatan Empanang Kapuas Hulu,”

Hasil penelitian ini merupakan tingkat ekonomi orang tua yang mayoritasnya sebagai petani mempengaruhi motivasi berprestasi dan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan minimnya fasilitas belajar, kurangnya dukungan dan perhatian orang tua sehingga siswa tidak pernah belajar di rumah, belajar sering bermalas-malasan dan tidak pernah masuk sekolah. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh tingkat ekonomi orang tua terhadap motivasi berprestasi serta minat belajar siswa Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan Kecamatan Empanang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk multiple correlation dengan teknik korelasi sederhana. Populasi penelitian berjumlah 32 orang dan sampel berjumlah 32 orang dengan teknik nonprobability sampling jenuh. Alat pengumpulan data menggunakan lembar angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi, analisis korelasi sederhana dan uji parsial. Hasil penelitian membuktikan 1) terdapat pengaruh tingkat ekonomi orang tua terhadap motivasi berprestasi siswa, dibuktikan dengan nilai thitung > ttabel atau $3,795 > 2,042$. 2) terdapat pengaruh tingkat ekonomi orang tua terhadap minat belajar siswa, dibuktikan dengan nilai thitung > ttabel atau $3,704 > 2,042$.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hasniyati Gani yang berjudul “Pengaruh Faktor Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Minat

Melanjutkan Pendidikan Anak di Desa Wunse Jaya Kecamatan Wawonii Tenggara Kabupaten Konawe Kepulauan”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Faktor sosial ekonomi orang Tua Kategori sangat tinggi dan berbanding lurus yang didukung 11 responden dengan presentase kategori setuju 50%, kategori tidak setuju 4% dan kategori sangat tidak setuju 9%. Minat melanjutkan pendidikan anak dalam kategori sangat tinggi didukung oleh 10 responden dengan presentase 45%. Terdapat pengaruh yang signifikan faktor sosial ekonomi Orang tua dan minat melanjutkan pendidikan anak, berdasarkan hasil pengujian dengan bantuan tabel anova menunjukkan $F_{tabel} (sign) < F_{hitung} (0.39 < 4.55)$ dan $F_{tabel} (line) < F_{hitung} (0.11 < 2.82)$.

Table 2.1
Matriks kajian penelitian terdahulu

No	Nama Penulisan	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Rusnani	Pengaruh Kondisi Ekonomi Keluarga Terhadap Tingkat Keaktifan Anak Masuk Sekolah di SDN Pinggir Papas I Kec. Kalianget	Pengaruh terhadap ekonomi keluarga	Tingkat Keaktifan Anak Masuk Sekolah
2.	Lorensius Hendri	Pengaruh Tingkat Ekonomi Orang Tua Terhadap Motivasi Berprestasi Serta	Penelitian ini sama-sama membahas tentang pengaruh tingkat	Lorensius Hendri memfokuskan pada motivasi berprestasi serta minat belajar

		Minat Belajar Siswa SD di Wilayah Perbatasan Kecamatan Empanang Kapuas Hulu	ekonomi	siswa Sekolah Dasar
3.	Muhammad Hasniyati Gani	Pengaruh Faktor Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan Anak di Desa Wunse Jaya Kecamatan Wawonii Tenggara Kabupaten Konawe Kepulauan	Pengaruh ekonomi keluarga	Membahas tentang minat melanjutkan pendidikan anak

C. Kerangka Berpikir

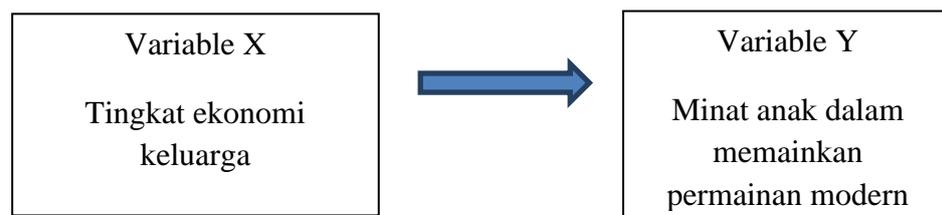
Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori dan konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Kerangka berpikir juga menggambarkan alur pemikiran penelitian yang memberikan penjelasan kepada pembaca mengapa ia mempunyai anggapan seperti yang ditanyakan dalam hipotesis laporan.⁴⁷

⁴⁷Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Penelitian Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal.8.

Kerangka berpikir adalah narasi atau uraian atau pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau pemikiran dalam sebuah penelitian kuantitatif, sangat menentukan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan. Melalui uraian dalam kerangka berfikir, penelitian dapat menjelaskan secara konferhensif variable-variabel apa saja yang diteliti dan dari teori apa saja yang diturunkan, serta mengapa variable-variabel itu saja yang diteliti.⁴⁸

Adapun kerangka berfikir yang akan dilakukan oleh penelitian digambarkan pada bagan berikut ini:

Gambar 2.1
Kerangka berpikir



Berdasarkan bagan di atas dapat dijelaskan bahwa tingkat ekonomi keluarga variabel X yang berperan sebagai variabel independen atau variabel bebas. Sedangkan dikaitkan dengan minat bermain anak dalam permainan modern merupakan variabel Y yang berperan sebagai variabel terikat atau variabel dependen. Kesimpulannya bahwa faktor ekonomi keluarga akan mempengaruhi minat bermain permainan modern anak tersebut.

D. Hipotesis Penelitian

Secara etimologis, hipotesis dibentuk dari dua kata, yaitu kata *hyipo* dan kata *thesis*. *Hypo* berarti kurang dan *thesis* adalah pendapat. Kemudian kata itu digunakan secara bersamaan menjadi *hypothesis* dan penyebutan dalam dialog

⁴⁸Arif, Sukuryadi dan Fatimahturrahman, "Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 1 Praya Barat," *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol, 01, No. 02,(2017),https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengaruh+ketersediaan+sumber+belajar+perpustakaan+sekolah+terhadap+motivasi+belajar+siswa+pada+mata+pelajaran+IPS&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3Dj_95wuW_yxAJ, diakses 28 November 2020.

Indonesia menjadi hipotesa kemudian menjadi hipotesis yang maksudnya adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna. Kemudian pengertian ini diperluas dengan maksud sebagai kesimpulan penelitian yang belum sempurna, sehingga perlu di sempurnakan dengan memuktikan kebenaran hipotesis itu melalui penelitian.

Penggunaan hipotesis dalam penelitian karena hipotesis sesungguhnya baru sekedar jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. Dengan hipotesis, penelitian menjadi jelas arah pengujiannya dengan kata lain hipotesis membimbing penelitian dalam melaksanakan penelitian dilapangan yang baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data.

Hipotesis penelitian antara lain:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

H_a = Terdapat pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern di Desa Padang Genteng Kabupaten Kaur Selatan Kecamatan Kaur.

2. Hipotesis Nihil (H_0)

H_0 = Tidak terdapat pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern di Desa Padang Genteng Kabupaten Kaur Selatan Kecamatan Kaur.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang dilandaskan filsafat positivisme, data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁹ Jenisnya berupa korelasional yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara variabel. Dalam penelitian ini ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi).

Adapun variabel yang akan diteliti adalah tingkat ekonomi keluarga sebagai variabel bebas (X) dan minat bermain permainan modern sebagai variabel terikat (Y). Proses penelitian ini bersifat deduktif, dimana untuk menjawab rumusan masalah digunakan teori ilmiah yang telah diterima kebenarannya dijadikan acuan dalam mencari kebenaran selanjutnya sehingga dirumuskan hipotesis. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang berfokus pada tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern anak usia dini di desa padang genteng kecamatan kaur selatan kabupaten kaur.

B. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di lingkungan Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

2. Waktu penelitian

waktu pelaksanaan penelitian ini adalah dimulai dari terbitnya SK penelitian sd selesai.

⁴⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 8.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi berasal dari kata bahasa Inggris *population*, yang berarti jumlah penduduk. Oleh karena itu, apabila disebutkan kata populasi, orang kebanyakan menghubungkannya dengan masalah-masalah kependudukan. Hal tersebut ada benarnya juga, karena itulah makna kata populasi menjadi amat populer, dan digunakan diberbagai disiplin ilmu.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang berkenaan dengan obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan yang merupakan keseluruhan objek penelitian.⁵⁰

Berdasarkan pendapat tersebut yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak di lingkungan Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur, yang berjumlah 32 orang tua.

Tabel 3.1
Tingkatan Ekonomi

No	Tingkat Ekonomi	Jumlah
1	Ekonomi Tingkat Atas	63
2	Ekonomi Tingkat Menengah	107
3	Ekonomi Tingkat Bawah	71

Jadi pengambilan sampel dilakukan pada orang tua dari anak usia dini di Desa Padang Genteng yang berjumlah 32 orang tua.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang di pilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.⁵¹

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 130.

⁵¹Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 74.

Teknik Sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Secara umum dikelompokkan menjadi dua, yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Jenuh* termasuk dalam kelompok *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁵² Dalam Penelitian ini semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini yang disebut dengan *Sampling Jenuh*. Pengambilan sampel dilakukan pada orang tua dari anak di desa padang genteng yang berjumlah 32 orang tua.

D. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data secara lengkap dan objektif. Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket atau Kuesioner

Angket adalah daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian diberikan untuk diisi oleh responden sesuai dengan perminatan pengguna. Angket merupakan salah satu jenis data primer karena di dapat dari pihak pertama. Kuesioner merupakan pengumpulan data yang memberikan pertanyaan seperti tertutup atau terbuka kepada responden untuk dijawabnya.⁵³ Jadi, metode ini berupa daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi dari responden yang diteliti.

Adapun dalam penelitian ini angket atau kuesioner yang digunakan peneliti adalah angket atau kuesioner yang bersifat tertutup, karena sebelumnya sudah diberikan alternatif jawaban sehingga responden hanya tinggal memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Skala

⁵²Ibid., hal. 85.

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 142.

yang digunakan adalah model skala Likert. Untuk pemberian skor dari skala ini, jawaban antara pernyataan bersifat *favorable* dengan yang bersifat *unfavorable* berbeda, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 3.2
Skoring Instrumen

No	Pilihan Jawaban	Favorable	Unfavorable
1.	Sangat Setuju (SS)		
2.	Setuju (S)		
3.	Kurang Setuju (KS)		
4.	Tidak Setuju (TS)		

a. Kisi-Kisi Instrumen

Sebelum menyusun kuesioner yang akan disebar kepada responden, peneliti lebih dulu menyusun kisi-kisi instrumen. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan peneliti:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Penelitian
Pengaruh Tingkat Ekonomi Keluarga Terhadap Minat Bermain Permainan Modern Anak Usia Dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur

Variabel	Indikator	Deskripsi	Pertanyaan
1. Tingkat ekonomi keluarga (X)	1. Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> Pendidikan terakhir orang tua 	
	2. Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> Pekerjaan sesuai pendidikan terakhir 	
		<ul style="list-style-type: none"> Bekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarga 	
	<ul style="list-style-type: none"> Pekerjaan yang tidak tetap dan tetap 		
3. Penghasilan	<ul style="list-style-type: none"> Penghasilan sesuai dengan beban tugas dan pengalaman 		

		<ul style="list-style-type: none"> • Penghasilan perbulan yang diterima untuk kebutuhan keluarga 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Penghasilan dari kerja sampingan 	
2. Minat bermain permainan modern pada anak (Y)	1. Tumbuhnya minat	<ul style="list-style-type: none"> • Kemauan anak dalam bermain permainan modern 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Kemauan anak untuk mengenal bentuk permainan 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Kebiasaan anak untuk bermain 	
	2. Perkembangan minat terbatas	<ul style="list-style-type: none"> • Keinginan permainan modern seperti lingkungan bermainnya 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Terbatasnya permainan yang dimiliki 	
	3. Emosial	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak diberi kemauan yang anak inginkan 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Ada rasa suka dan senang pada suatu yang diminati 	
	4. Pengaruh luar	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin ada permainan seperti teman/lingkungan luar 	

5. Dokumentasi

Dokumentasi dapat menjadi sumber data atau informasi penting dalam proses pengumpulan data. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengambil dan mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen dan keterangan yang tercatat yang ada di desa Padang Genteng yang bersangkutan. Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi sejarah berdirinya desa padang genteng, jumlah penduduk dan hal lainnya.

E. Uji Coba Validitas

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah menerangkan sejauh mana suatu alat ukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas dalam penelitian dijelaskan sebagian suatu derajat ketetapan alat ukur penelitian tentang isi atau arti sebenarnya yang diukur. Dalam hal ini adalah analisis angket, suatu instrument yang valid atau betul memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Sebelum angket disebar, terlebih dahulu di uji cobakan pada beberapa responden sebagai sampel. Hal ini untuk menghilangkan butir pertanyaan yang tidak valid, ini sebagai pertanyaan yang diajukan dalam angket mudah dimengerti oleh responden atau tidak, dan untuk mengetahui lamanya pengisian angket.

Korelasi product moment digunakan untuk menentukan hubungan antara dua variabel, yang dalam penelitian ini adalah hubungan antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern anak usia dini di Desa Padang Genteng, maka penulis menggunakan rumus *korelasi product moment* sebagai berikut.⁵⁴

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

⁵⁴Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017). hal. 228.

Keterangan:

r_{xy} = korelasi antara variabel X dengan Y

x_i = nilai atau koefisien X

y_i = nilai atau koefisien Y

x = $(x_i - \bar{x})$

y = $(y_i - \bar{y})$

\bar{x} = rata-rata nilai x_i

\bar{y} = rata-rata nilai y_i

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu angket perlu adanya uji coba (try out) suatu angket validitas suatu item. Untuk itu angket terlebih dahulu diujicobakan kepada 10 orang wali anak di lingkungan sekitar sebelum turun ketempat penelitian. Pelaksanaan uji validitas angket dilakukan kepada 10 orang tua anak sebagai responden yang terdiri dari 15 item pertanyaan tentang tingkat ekonomi keluarga (variable X), dan 15 item pertanyaan tentang minat bermain permainan modern anak usia dini (variable Y). dan hasil skor angket dapat di perhitungkan seperti table berikut:

hasil uji validitas Tingkat Ekonomi Keluarga dengan menggunakan Uji *Korelasi Pearson Product Moment (r)*. Untuk mengetahui item pertanyaan valid atau tidak valid dengan cara membandingkan r-hitung masing-masing item pertanyaan dengan r-tabel. Dari tabel di atas diperoleh nilai r-hitung dan r-tabel masing-masing item pertanyaan Tingkat Ekonomi Keluarga sebagai berikut:

Tabel 3.4
Angket Item Variabel X

Item Pertanyaan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Nomor 1	0,800	0,632	Valid
Nomor 2	0,570	0,632	Tidak Valid
Nomor 3	0,739	0,632	Valid
Nomor 4	0,737	0,632	Valid
Nomor 5	0,804	0,632	Valid

Nomor 6	0,785	0,632	Valid
Nomor 7	0,716	0,632	Valid
Nomor 8	0,729	0,632	Valid
Nomor 9	0,785	0,632	Valid
Nomor 10	0,437	0,632	Tidak Valid
Nomor 11	0,782	0,632	Valid
Nomor 12	0,935	0,632	Valid
Nomor 13	0,878	0,632	Valid
Nomor 14	0,935	0,632	Valid
Nomor 15	0,798	0,632	Valid

Dari tabel tersebut diketahui bahwa ada 2 item pertanyaan dengan nilai r -hitung $<r$ -tabel yaitu pertanyaan nomor 2 dan 10 maka 2 item pertanyaan tersebut dikatakan Tidak Valid sedangkan 13 item pertanyaan yang lain diperoleh nilai r -hitung $>r$ -tabel maka 13 item Pertanyaan tersebut dikatakan Valid.

Sedangkan hasil uji validitas Minat bermain permainan modern pada anak usia dini dengan menggunakan Uji *Korelasi Pearson Product Moment* (r). Untuk mengetahui item pertanyaan valid atau tidak valid dengan cara membandingkan r -hitung masing-masing item pertanyaan dengan r -tabel. Dari tabel di atas diperoleh nilai r -hitung dan r -tabel masing-masing item pertanyaan Minat bermain permainan modern pada anak usia dini sebagai berikut:

Tabel 3.5
Angket Item Variabel Y

Item Pertanyaan	r -hitung	r -tabel	Keterangan
Nomor 1	0,580	0,632	Tidak Valid
Nomor 2	0,821	0,632	Valid
Nomor 3	0,846	0,632	Valid
Nomor 4	0,845	0,632	Valid
Nomor 5	0,788	0,632	Valid

Nomor 6	0,881	0,632	Valid
Nomor 7	0,754	0,632	Valid
Nomor 8	0,318	0,632	Tidak Valid
Nomor 9	0,818	0,632	Valid
Nomor 10	0,855	0,632	Valid
Nomor 11	0,818	0,632	Valid
Nomor 12	0,826	0,632	Valid
Nomor 13	0,818	0,632	Valid
Nomor 14	0,845	0,632	Valid
Nomor 15	0,770	0,632	Valid

Dari tabel tersebut diketahui bahwa ada 2 item pertanyaan dengan nilai r -hitung $<r$ -tabel yaitu pertanyaan nomor 1 dan 8 maka 2 item pertanyaan tersebut dikatakan Tidak Valid sedangkan 13 item pertanyaan yang lain diperoleh nilai r -hitung $>r$ -tabel maka 13 item Pertanyaan tersebut dikatakan Valid.

2. Uji Reliabilitas

Reabilitas merupakan ukuran suatu kesetabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal-hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan akan menghasilkan data yang sama.⁵⁵ Jadi walaupun diteskan berkali-kali hasilnya akan tetap atau konsisten. Untuk mengetahui reliabilitas angket, peneliti menggunakan teknik *Alfa Cronbach*. Proses perhitungannya dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* yaitu:⁵⁶

$$r_{ii} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

⁵⁵Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal.103

⁵⁶Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 165.

r_i = Reliabilitas instrumen

k = Banyak butir pertanyaan

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians butir item

s_t^2 = Varians total

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Alfa Cronbach* dimana suatu instrumen dinyatakan reliabel jika nilai koefisien reliabilitas adalah 0,60. Dalam penelitian ini penghitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 16.0 for windows.

a. Uji Reliabilitas Tingkat Ekonomi Keluarga (X)

Tabel 3.6
Uji Reliabilitas Tingkat Ekonomi Keluarga (X)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.951	13

Tabel diatas menggambarkan hasil uji reliabilitas Tingkat ekonomi keluarga dengan menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji *Cronbach Alpha* sebesar 0,951. Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,951 > 0,6$ maka 13 item pernyataan Tingkat ekonomi keluarga yang valid dikatakan reliabel.

b. Uji Reliabilitas Minat Bermain Permainan Modern pada Anak Usia Dini (Y)

Untuk mengetahui reabilitas angket, peneliti menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 16.0 for windows.

Tabel 3.7
Uji Reliabilitas Minat Bermain Permainan Modern pada Anak Usia Dini (Y)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.955	13

Tabel diatas menggambarkan hasil uji reliabilitas Minat bermain permainan modern pada anak usia dini dengan menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*. Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji *Cronbach Alpha* sebesar 0,955. Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,955 > 0,6$ maka 13 item pernyataan Minat bermain permainan modern pada anak usia dini yang valid dikatakan reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul yang kemudian diolah dengan cara dianalisis.⁵⁷

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh adalah data kuantitatif, yakni berupa data yang dituangkan dalam bentuk angka-angka. Data-data yang diperoleh dari penelitian ini masih berupa angka mentah yang selanjutnya memerlukan pengolahan secara lebih lanjut untuk memperoleh kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik. Teknik analisis statistik merupakan suatu cara untuk mengolah data yang masih mentah dengan menggunakan angka-angka untuk menguji ada tidaknya pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern anak usia dini.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*...hal. 244.

1. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas data

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk menentukan rumus yang akan digunakan dalam uji hipotesis dan mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak yang dapat dilakukan melalui uji *Kolmogorov Smirnov*.

Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data dinyatakan normal.

Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal

b) Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linier atau tidak. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan statistil uji F dengan rumus:

$$F = \frac{S_{TC}^2}{S_G^2}$$

Perhitungan uji linearitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = k - 2$ dan $dk_{penyebut} = n - k$. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan regresiberpola linier.

Kesimpulan:

Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka pengaruh variabel bebas dan terikat berbentuk linear.

Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka pengaruh variabel bebas dan terikat tidak berbentuk linear.

3. Uji Hipotesis

a) Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Hifotesi berasal dari dua penggalan kata, “hypo” yang berarti “belum tentu benar” sedangkan tesis yang artinya “kesimpulan”. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap dari permasalahan yang diajukan, yang merupakan pertanyaan yang diamati dan menguji kebenarannya.⁵⁸

⁵⁸Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Prenada Media, 2011), hal. 79.

Dengan hipotesis penelitian menjadi jelas dan terarah pengujiannya dengan kata lain hipotesis membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian dilapangan baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data. Saat mendesain dan mengkontruksi hipotesis, peneliti membutuhkan sumber-sumber inspirasi yang dapat membantu dan memberi warna hipotesis yang digunakannya. Adapun hipotesis yang peneliti gunakan adalah:

Ha = Terdapat pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern di Desa Padang Genteng Kabupaten Kaur Selatan Kecamatan Kaur.

Ho = Tidak terdapat pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern di Desa Padang Genteng Kabupaten Kaur Selatan Kecamatan Kaur.

Dalam penelitian ini mengharapkan bagi pengelola data tersebut dapat menjadi data yang akurat serta kongkrit dari subjek penelitian. Adapun data yang di teliti dalam penelitian ini yaitu yang menjadi variabel X adalah tingkat ekonomi keluarga, sedangkan variabel Y minat bermain permainan modern anak usia dini.

Maka dari hasil penelitian yang telah diperoleh sebelumnya kemudian diolah lebih lanjut untuk dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis yaitu, uji validitas dan uji reabilitas angket. Dengan demikian Langkah selanjutnya yaitu mencari hubungan dari waktu pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern di Desa Padang Genteng Kabupaten Kaur Selatan Kecamatan Kaur.

Untuk menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, maka teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode statistik dengan rumus regresi linier sederhana dengan rumus:⁵⁹

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

⁵⁹Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 274.

\hat{Y} = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan.

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan).

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

b) Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mencari hubungan antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern anak di Desa Padang Genteng. Besarnya harga koefisien determinasi didasarkan pada kuadrat dari nilai koefisien korelasi dikali 100%. Rumus koefisien determinasi yaitu:⁶⁰

Koefisien determinasi (r^2) = $r \times 100\%$

Untuk mendapatkan nilai koefisien determinasi, maka terlebih dahulu dilakukan perhitungan mencari nilai koefisien korelasi dengan rumus:⁶¹

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah responden

$\sum xy$ = Jumlah perkalian x dan y

$(\sum x)^2$ = Kuadrat dari jumlah x

$(\sum y)^2$ = Kuadrat dari jumlah y

Setelah didapat nilai koefisien korelasi, untuk melihat apakah nilai tersebut signifikan (dapat digeneralisasikan) atau tidak, maka dapat dihitung melalui uji t dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

⁶⁰Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian...* hal. 275.

⁶¹Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian...* hal. 274.

Keterangan:

$t = t_{hitung}$ (distribusi table t pada $\alpha = 5\%$, derajat kebebasan (dk) = $n - 2$)

$r =$ Koefisien korelasi

$n =$ Jumlah sampel

Selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = n - 2$ diperoleh. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan.

G. Hipotesis Statistik

Hipotesis Statistik dari Penelitian ini adalah:

$H_a =$ apabila $t_{tabel} > t_{hitung}$

$H_0 =$ apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Keterangan:

$t_{hitung} > t_{tabel}$: maka menerima hipotesis nol (H_0) yang secara statistic menyimpulkan bahwa variabel independen (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y).

$t_{hitung} < t_{tabel}$: maka menolak hipotesis nol (H_0) yang secara statistic menyimpulkan bahwa variabel independent (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi wilayah

1. Letak Wilayah

Desa Padang Genteng merupakan salah satu Desa dalam Wilayah Administrasi Kecamatan Kaur Selatan yang terletak 2 Km di sebelah barat Kecamatan Kaur Selatan.

Desa Padang Genteng mempunyai luas wilayah 25 Ha yang mempunyai jumlah penduduk sebanyak 693 Jiwa dengan jumlah Kepala Keluarga sebanyak 241 KK.

2. Keadaan Fisik/Geografis Desa Padang Genteng

1) Batas Wilayah

- a. Sebelah Utara: Berbatasan dengan Desa Jembatan Dua
- b. Sebelah Selatan: Berbatasan dengan Desa Kepala Pasar
- c. Sebelah Barat: Berbatasan dengan Desa Kepala Pasar
- d. Sebelah Timur: Berbatasan dengan Desa Gedung Sako

2) Luas Wilayah

Luas Wilayah: \pm 25 Ha

3) Keadaan Topografi Desa

Secara umum keadaan topografi Desa Jembatan Dua adalah merupakan daerah dataran rendah.

3. Keadaan Sosial Ekonomi

Ekonomi desa selama ini masih di dominasi sektor Pertanian, Peternakan, Dagang, Usaha Kecil dan Menengah. Mengingat Letak Desa Padang Genteng berada di Kota Bintuhan yang merupakan Ibu kota Kabupaten Kaur. Selain itu Desa Padang Genteng tidak memiliki lahan pantai, sehingga masyarakat desa mayoritas berusaha dagang dan swasta. Ada sekitar 60 % masyarakat masih menggantungkan nasibnya pada sektor ini. sebagai Desa yang letaknya strategis Desa Padang Genteng sebenarnya berpotensi sebagai pengembangan Usaha Industri dan Kerajinan. Sayangnya, modal

dasar yang cukup potensial ini kemudian tidak berarti karena sumber daya terutama modal usaha yang tidak mendukung. Hal ini membuat warga masyarakatnya hanya mengandalkan pinjaman bank dll. Dengan kondisi masyarakat khususnya Bintuhan yang hanya bercocok tanam padi sekali setahun, secara langsung berpengaruh pada tingkat penghasilan masyarakat Desa Padang Genteng, akibatnya tingkat pendapatan mereka belum seutuhnya mencukupi kebutuhan hidup, belum lagi ongkos produksi dan buruh yang mahal karena harga barang kebutuhan petani tidak sebanding dengan penghasilan yang diperoleh. Namun, dibalik itu di Desa Padang Genteng juga banyak terdapat masyarakat yang beternak sehingga sektor ini masih mampu menopang ekonomi masyarakat secara perlahan – lahan tumbuh dengan baik.

4. Mata Pencarian

Menurut Bapak Zahrul Wardi khususnya masyarakat desa padang genteng, yang mata pencariannya adalah sebagai berikut:

Table 4.1
Mata Pencarian

No	Mata pencarian	Jumlah
1.	Tani	58
2.	Buruh	49
3.	Nelayan	23
4.	Tukang	12
5.	Pedagang	10
6.	PNS/TNI/POLRI	29
7.	Karyawan	8
8.	Lainya	16

5. Agama Masyarakat

Masyarakat Desa Padang Genteng secara keseluruhan sudah 100% agama islam namun ada juga sebagian bukan agama islam. Adapun jumlah penduduk menurut agama dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2
Jumlah Agama Masyarakat

No	Agama	Jumlah
1.	Islam	689
2.	Kristen	4
3.	Hindu	-
4.	Budha	-
5.	Lainnya	-

6. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana di Desa Padang Genteng sebagai berikut:

Tabel 4.3
Sarana Dan Prasarana

No	Sarana dan prasarana	Jumlah
1.	Masjid	1
2.	SD	1
3.	TK	1
4.	Langgar	1

B. Penyajian hasil penelitian

1. Uji prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dengan uji regresi linier sederhana, akan dilakukan uji prasyarat Analisa data yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas.

a. NPar Tests (Uji Normalitas)

Teknik yang digunakan untuk pengujian normalitas data tiap variabel adalah uji Kolmogorov Smirnov.

Tabel 4.4
Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.75492165
Most Extreme Differences	Absolute	.143
	Positive	.082
	Negative	-.143
Test Statistic		.143
Asymp. Sig. (2-tailed)		.093 ^c

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

menggambarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov untuk variabel pengganggu atau residual dari pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur diperoleh nilai p sebesar 0,093. Karena nilai $p > 0,05$ maka variabel pengganggu atau residual dari pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur dikatakan berdistribusi normal.

b. Means (Uji Linearitas)

Uji linieritas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui adanya hubungan linier suatu distribusi data penelitian.

Tabel 4.5
Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Bermain Permainan	Between Groups	(Combined)	299.542	11	27.231	9.027	.000
		Linearity	264.403	1	264.403	87.647	.000

Modern pada Anak Usia Dini *Tingkat Ekonomi Keluarga	Deviation from Linearity	35.139	10	3.514	1.165	.368
	Within Groups	60.333	20	3.017		
	Total	359.875	31			

Tabel diatas menggambarkan uji linearitas hubungan antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur diperoleh nilai F (*Deviation from Linearity*) sebesar 1,165 dengan nilai p (Sig.) sebesar 0,368. Karena nilai $p > 0,05$ maka dapat disimpulkan ada hubungan linear yang signifikan antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

Tabel 4.6
Variables Entered

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Tingkat Ekonomi Keluarga ^b		Enter

a. Dependent Variable: Minat Bermain Permainan Modern pada Anak Usia Dini

b. All requested variables entered

Tabel 4.7
R Square

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.857 ^a	.735	.726	1.784

a. Predictors: (Constant), Tingkat Ekonomi Keluarga

b. Dependent Variable: Minat Bermain Permainan Modern pada Anak Usia Dini

Tabel diatas menggambarkan hubungan antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini. Nilai Korelasi (R) antara tingkat ekonomi keluarga (X) dengan minat

bermain permainan modern pada anak usia dini (Y) adalah 0,857. Karena nilai tersebut berada antara 0,8-1,0 maka hubungan tersebut dikatakan kategori sangat erat.

Nilai Koefisien Determinasi (R^2) antara tingkat ekonomi keluarga (X) dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini (Y) adalah 0,735. Artinya kontribusi variabel tingkat ekonomi keluarga (X) dalam mempengaruhi minat bermain permainan modern pada anak usia dini (Y) sebesar 73,5%, sementara 26,5% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Tabel 4.8
Uji Anova Atau Uji T

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	264.403	1	264.403	83.083	.000 ^b
	Residual	95.472	30	3.182		
	Total	359.875	31			

a. Dependent Variable: Minat Bermain Permainan Modern pada Anak Usia Dini

b. Predictors: (Constant), Tingkat Ekonomi Keluarga

Anova adalah generalisasi dari uji t yang digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata dari variabel tergantung disemua kelompok yang dibandingkan dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang membuktikan rata-rata sama atau tidak.

Dari uji ANOVA atau uji F, didapat nilai F hitung sebesar 83,083 dan F-tabel sebesar 4,17 dengan nilai p sebesar 0,000. Karena nilai F-hitung > F-tabel atau nilai $p < 0,05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi minat bermain permainan modern pada anak usia dini.

Tabel 4.9
Coefficients

Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	T	Sig.

		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.639	4.214		2.288	.029
	Tingkat Ekonomi Keluarga	.803	.088	.857	9.115	.000

a. Dependent Variable: Minat Bermain Permainan Modern pada Anak Usia Dini

Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi linear berganda antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur, yaitu:

$$\hat{Y} = 9,639 + 0,803 X$$

Dimana:

Y = Minat bermain permainan modern pada anak usia dini

X = Tingkat ekonomi keluarga

Konstanta regresi sebesar 9,639 menyatakan bahwa ketika tidak ada variabel Tingkat ekonomi keluarga maka skor minat bermain permainan modern pada anak usia dini adalah sebesar 9,639 atau 10 (dibulatkan). Untuk mengetahui pengaruh tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur dilakukan dengan menggunakan Uji t. Dari tabel diatas diperoleh nilai t-hitung sebesar 9,115 dan t-tabel sebesar 2,042 dengan nilai p sebesar 0,000. Karena nilai t-hitung > t-tabel atau nilai p < 0,05 maka secara statistik dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

C. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Tingkat ekonomi keluarga (X)

Ekonomi keluarga merupakan pengelolaan sumber daya untuk memenuhi kebutuhan hidup di dalam keluarga, melalui aktifitas yang dilakukan oleh seseorang yang bertanggung jawab di dalam keluarga tersebut.⁶² Istilah ekonomi keluarga yaitu berhubungan dengan permasalahan kaya dan miskin, keluarga berarti terdiri dari ibu, bapak, dan anak-anaknya satuan kekerabatan yang mendasar dalam masyarakat.

Fakta yang terjadi pada umumnya bahwa ekonomi keluarga terhadap minat bermain anak pada permainan modern sekarang ini masih memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi ekonomi keluarga, baik dari rumah tangga maupun pihak luar rumah tangga. Setiap kegiatan ekonomi keluarga berbeda-beda dan dijumpai beberapa masalah terhadap minat bermain permainan modern anak yakni kurangnya tingkat kepekaan orang tua, perkembangan

Variabel ini yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara tingkat ekonomi orang tua terhadap minat bermain permainan modern pada anak usia dini. Pengaruh secara langsung antara tingkat ekonomi orang tua terhadap minat bermain permainan modern anak sebesar 9,115 dengan nilai signifikansi 0,000 atau probabilitas lebih kecil dimana hal ini dapat diartikan secara umum memiliki pengaruh yang signifikan. Keadaan tingkat ekonomi orang tua akan berpengaruh terhadap adanya minat bermain permainan modern anak usia dini. Hal ini disebabkan oleh kemampuan orang tua dalam menyediakan sarana permainan untuk bermain anak. Karena dengan tidak tersedianya sarana permainan modern anak akan berdampak pada anak sehingga terjadinya melambatnya perkembangan anak.

Tingkat sosial ekonomi orang tua anak pada suatu ketika dapat menentukan sikap mereka terhadap pendidikan atau dalam kehidupan manusia, status ekonomis menentukan kemampuan keluarga dalam

⁶²Siska Widyastuti, Glidik Dalam Upaya Meningkatkan Ekonomi Keluarga, Skripsi Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang, 2018, Hal. 38.

menyediakan fasilitas yang diperlukan anak.⁶³ Pendidikan orang tua anak sebagian besar adalah lulusan SMA dan bekerja sebagai petani, dan pada umumnya mereka mempunyai penghasilan yang tergolong rendah sehingga penyediaan fasilitas permainan bagi anak-anaknya kurang terpenuhi.

Faktor fasilitas yang diberikan orang tua kepada anak-anaknya memegang peranan yang penting dalam suatu proses pertumbuhan anak. Jika orang tua dapat memberikan atau menyediakan fasilitas yang memadai bagi anak-anaknya, maka dapat melatih pertumbuhan dan perkembangan anak yang lebih baik. Anak akan menyadari kegunaan dan tujuan dalam bermain tertentu apabila mereka memiliki fasilitas yang sangat lengkap. Anak yang berasal dari ekonomi orang tua rendah tidak dapat memenuhi semua fasilitas belajarnya. Sedangkan anak-anak yang berasal dari ekonomi tinggi semua fasilitas anak terpenuhi sehingga mereka memiliki apa yang anak inginkan. Dengan adanya fasilitas permainan modern anak yang memadai akan mendorong mereka untuk melatih aspek perkembangan anak usia dini.

2. Minat bermain permainan modern anak usia dini (Y)

Minat bermain permainan modern anak merupa bahwa pertama-tama anak akan mengamati terhadap hal yang menarik dalam kegiatan bermain, kemudian anak akan memulai bermain sendiri, dan memiliki minat bermain. Dengan demikian tahap bermain anak akan memberikan manfaat dan pengetahuan untuk dapat membantu kita merespon apa yang mereka butuhkan.

Variabel ini menyatakan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan tingkat ekonomi orang tua terhadap minat bermain permainan modern anak usia dini. Pengaruh secara langsung fasilitas belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa sebesar 0,803 dengan tingkat signifikansi 0,000.

Kegiatan bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini hal ini dapat dilihat sebagai besar waktu digunakan anak sebagian besar yaitu

⁶³Basrowi dan Sitjuariyah, "Kondisi Sosial Ekonomi Dan Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Sri Gading, Kecamatan Labuhan Maringgai, Kabupaten Lampung Timur," *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, (April 2010), diakses 07 Juli 2021.

bermain dan ini secara tidak langsung memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak. Bermain merupakan cara anak menemukan orang lain di lingkungan sekitarnya, bermain mengandung rasa senang dan juga sambil belajar.

Keterbatasan dana yang dimiliki oleh orang tua anak akan dapat berpengaruh terhadap minat permainan modern anak. Bagi orang tua yang memiliki tingkat ekonomi tinggi, tentu memiliki berbagai macam sarana permainan yang anak inginkan. Perlu kita ketahui bahwa banyak faktor lain yang berpengaruh tingkat ekonomi orang tua terhadap minat bermain permainan modern anak diantaranya adalah Pendidikan orang tua, penghasilan orang tua, dan pekerjaan yang dimiliki. Penyediaan fasilitas sarana permainan modern di rumah sangat memudahkan anak dalam mencapai aspek perkembangan anak yang diharapkan, dari anak melakukan aktifitas bermain yang dilakukan bersama teman-temannya selama masa perkembangan dijalani fungsinya untuk menumbuhkan rasa pengetahuan anak. Orang tua harus memahami dan memberikan banyak waktu luang dirumah kepada anaknya apa yang mereka inginkan. Orang tua harus mampu menciptakan lingkungan bermain di rumah yang nyaman apabila mereka menginginkan anak-anaknya mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik.

3. Pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern anak usia dini

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh menggunakan teknik korelasi product momen dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat ekonomi keluarga dapat mempengaruhi minat bermain permainan modern anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur. Sesuai dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa nilai korelasi yang di hasilkan dalam penelitian yaitu nilai $R = 0,857$, karena nilai tersebut berada antara 0,8-1,6 maka hubungan antara kedua variabel tersebut dikategorikan sangat erat.

Hasil ini menjelaskan jika korelasinya positif (+), maka hubungan kedua variabel bersifat searah (berbanding lurus), yang berarti semakin tinggi nilai variabel terikatnya dan begitu pula sebaliknya, jika korelasi (-), maka hubungan kedua variabel berbanding terbalik, yang artinya semakin tinggi nilai variabel bebas maka semakin rendah nilai variabel terikatnya.⁶⁴

Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas tingkat ekonomi keluarga, semakin rendah minat bermain permainan modern anak usia dini. Intensitas tingkat ekonomi keluarga adalah suatu ukuran kuantitatif dari suatu penginderaan untuk mengukur frekuensi tingkat ekonomi keluarga, berkaitan dengan seberapa penghasilan yang di dapatkan. Secara umum persamaan regresi sederhana dapat dirumuskan $Y=a+bx$.⁶⁵ Hasil koefisien regresi diperoleh dari persamaan regresi $Y= 9,639 + 0,803 X$.

Tingkat ekonomi keluarga, termasuk dalam kelompok rendah menyatakan bahwa ekonomi orang tua dapat memberikan pengaruh terhadap kebutuhan pokok keluarga seperti sandang, pangan dan papan. Sehingga keterbatasan keluarga dapat mempengaruhi kebutuhan fasilitas anak tidak dapat terpenuhi.⁶⁶ Dengan tingkat ekonomi keluarga rendah akibatnya berdampak pada kurangnya fasilitas anak, sehingga anak akan merasa minder terhadap teman-temannya.⁶⁷

Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat ekonomi keluarga akan mempengaruhi fasilitas sarana permainan anak, sehingga minat untuk bermain permainan modern tidak terpenuhi. Berdasarkan dari data lapangan yang telah diperoleh menunjukkan bahwa hubungan tingkat ekonomi keluarga

⁶⁴Regina Suci Prima Yunidan Adi Cilik Pierewan, "Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Disiplin Belajar Siswa," jurnal (Juli 2016), diakses 07 juli 2021.

⁶⁵ Ibid. hal.12.

⁶⁶Ajeng Tiara Nurmalinda, dkk, "Pengaruh Tingkat Ekonomi Keluarga Dan Motivasi Orang Tua Menyekolahkan Anak Terhadap Angka Putus Sekolah," *Jurnal Kultur Demokrasi*, (Online), vol. 6, no. 7. (2017), https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengaruh+tingkat+ekonomi+keluarga+dan+motivasi+orang+tua+menyekolahkan+anak+terhadap+angka+keputusan+sekolah&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DeYkUh0sJdyMJ, diakses 23 Juni 2021.

⁶⁷Yusea Pretianasari, *Hubungan Status Sosial Ekonomi Keluarga Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa*, Skripsi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UNP Kediri, 2015, hal. 5

terhadap minat permainan modern anak usia dini, memiliki hubungan yang signifikan dari kedua variabel, tingkat ekonomi keluarga mempunyai nilai cukup tinggi terhadap minat bermain permainan modern anak.

Adanya pengaruh tingkat ekonomi keluarga terhadap minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur di buktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan di lingkungan masyarakat Desa Padang Genteng. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan bantuan computer program SPSS 16.0 yang diperoleh Koefisien Determinasi (R^2) antara tingkat ekonomi keluarga (X) dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini (Y) adalah 0,735. Artinya kontribusi variabel tingkat ekonomi keluarga (X) dalam mempengaruhi minat bermain permainan modern pada anak usia dini (Y) sebesar 73,5%, sementara 26,5% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini, hal ini menunjukkan bahwa tingkat ekonomi keluarga dapat mempengaruhi minat bermain permainan modern anak.

Hasil dari analisis data ini menunjukkan hubungan yang signifikan dari kedua variabel, maka dapat di uji ANOVA atau uji F, didapat nilai F hitung sebesar 83,083 dan F-tabel sebesar 4,17 dengan nilai p sebesar 0,000. Karena nilai F-hitung > F-tabel atau nilai $p < 0,05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi minat bermain permainan modern pada anak usia dini.

Berdasarkan perolehan dari data hasil penelitian persamaan regresi linear berganda antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur, yaitu $\hat{Y} = 9,639 + 0,803 X$ Dimana Y = Minat bermain permainan modern pada anak usia dini X = Tingkat ekonomi keluarga.

Konstanta regresi sebesar 9,639 menyatakan bahwa ketika tidak ada variabel Tingkat ekonomi keluarga maka skor minat bermain permainan modern pada anak usia dini adalah sebesar 9,639 atau 10 (dibulatkan). Untuk mengetahui pengaruh tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan

Kaur Selatan Kabupaten Kaur dilakukan dengan menggunakan Uji t. Dari tabel diatas diperoleh nilai t-hitung sebesar 9,115 dan t-tabel sebesar 2,042 dengan nilai p sebesar 0,000. Karena nilai t-hitung > t-tabel atau nilai $p < 0,05$ maka secara statistik dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 yang artinya lebih $< 0,05$ yang berarti ada pengaruh variabel tingkat ekonomi keluarga (X) dengan minat bermain permainan modern anak (Y) maka hipotesis untuk H_a di terima, sedangkan bila ditunjukkan kepada nilai t dengan asumsi jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh dan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada tidak berpengaruh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengelolaan data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa pengaruh tingkat ekonomi keluarga berpengaruh positif signifikan terhadap minat bermain permainan modern anak usia dini di Desa Padang Genteng, dengan persamaan regresi linear berganda antara tingkat ekonomi keluarga dengan minat bermain permainan modern pada anak usia dini di Desa Padang Genteng $\hat{Y} = 9,639 + 0,803 X$ yang artinya dimana Y (minat bermain permainan modern pada anak usia dini) X (pengaruh tingkat ekonomi keluarga), dimana tingkat ekonomi keluarga (X) dalam mempengaruhi minat bermain permainan modern pada anak usia dini (Y) sebesar 73,5% dilihat dari perhitungan *Koefisien Determinasi*, sementara 26,5% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan menggunakan periode pengamatan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan sebagai berikut:

1. Kepada pemerintah agar dapat memperdayakan masyarakat dan membuat program untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, keluarga kurang mampu, atau pengangguran untuk memberikan pelatihan keterampilan serta menyediakan lapangan kerja guna untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, hal ini sangat penting karena banyaknya didalam keluarga yang bekerja sebagai IRT dan juga pengangguran sehingga tidak memiliki keterampilan dan kurangnya lapangan kerja.
2. Bagi orang tua diharapkan untuk memperhatikan permainan apa yang diperlukan untuk anak.
3. Peneliti yang selanjutnya mengharapkan ada kurangnya penelitian ini selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Selain itu diharapkan memasukan variabel lain yang belum dimasukan dalam model penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, dkk. 2017. Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 1 Praya Barat. *J. Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 1(2): 1-13.
- Dharmamuliya, Sukirman, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Diana, Mutiah. 2015. *Psikolog Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Doriza, Shinta. 2021. *Ekonomi Keluarga*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fahri, Abd, & Jalil Sri Kasnelly. 2019. Meningkatnya Angka Pengangguran Ditengah Pandemi (Covid-19). *J. Ekonomi Syariah*. 2(2):45-60
- Fristian, Rika, & Fitri Astute. 2016. Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Literasi Ekonomi Dan Lifw Style Terhadap Prilaku Konsumsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Ikip Pgri Bojonegoro. *J. Pendidikan Edutama*. 3(2): 51.
- Hurlock, Elizabeth B.1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dan Keakraban*, Yogyakarta: Andi.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangan*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniati, Euis. 2019. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kecana.
- Kusmayadi, Ismail. 2011. *Membongkar Kecerdasan Anak*. Jakarta: Gudang Ilmu.
- Mantasia. 2018. *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Martono, Nanang. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Matus, Dwi Aprilia. 2016. Pengaruh Tingkat Pendapatan dan Tingkat Pendidikan Orang Tua Serta Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA di Bangkalan. *J. Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*. 4(2): 136-148.

- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Malang: Rineka Cipta.
- Muhammad, dkk. 2017. Pengaruh Faktor Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan Anak Di Desa Wunse Jaya Kecamatan Wawonii Tenggara Kabupaten Konawe Kepulauan. *J. Al, Ta'dib*. 10(1): 163-180.
- Numalinda, Ajeng Tiara, dkk. 2017. Pengaruh Tingkat Ekonomi Keluarga Dan Motivasi Orang Tua Menyekolahkan Anak Terhadap Angka Putus Sekolah. *J. kultur demokrasi*. 6(7): 1-12.
- Nur, Hasruddin, & Asdana. 2020. Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makasar. *J. Phinisi Integration Review*. 3(1): 17-29.
- Pratiwi, Wiwik. 2017. Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *J. Manajemen Pendidikan Islam*. 5(2): 106-117.
- Probosiwi, Ratih. 2016. Pengangguran Terhadap Tingkat Kemiskinan. *J. PKS*. 15(2): 89-99.
- Purwaningsih, Ernawati. 2006. Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya Yang Perlu Di Lestarikan, *J. Jantra*. 1(1): 40-46.
- Rahardja, Prathama, & Mandala, Manurung. 2019. *Pengantar Ilmu Ekonomi (Microekonomi & Makroekonomi)*. Jakarta: Selemba Empat.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rita, Kurnia. 2012. Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *J. Edichil*. 01(1):77-85.
- Rusnani. 2013. Pengaruh Kondisi Ekonomi Keluarga Terhadap Tingkat Keaktifan Anak Masuk Sekolah Di SDN Pinggir Papas 1 Kec. Kalianget. *J. Performance Bisnis Dan Akutansi*. 3(2): 83-100.
- Said, Anggraini. 2017. Perlindungan Hukum Bagi Nasabah Yang Didaftarhitamkan Akibat Kesalahan Sistem Perbankan Menurut UU No. 10 Tahun 1998 Tentang Perbankan. *J. Lex Crimen*. 6(3): 53-60.
- Setiyawati, Anis. 2017. Analisis Pengaruh PAD, DAU, DAK, Dan Belanja Pembangunan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi, Kemiskinan, Dan Pengangguran: Pendekatan Analisis Jalur. *J. Akuntansi Dan Keuangan Indonesia*. 4(2): 1-18.

- Soerkarto, Soerjono. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Idad. 2018. *Psikolog Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharyat, yayat. 2009. hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia. *J. Region*. 1(3):13.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyadi, & Issaura, Dwi Selvi. 2020. Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Local Yogyakarta Untuk Anak Usia Dini. *J. Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(1): 373-382.
- Tedi, William. 2015. Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. *J. S-1 Sosiologi*. 3(4): 1-19.
- Wahyono, Budi. 2017. *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan Pedagang di Pasar Bantul Kabupaten Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widyastuti, Siska. 2018. Glidik Dalam Upaya Meningkatkan Ekonomi Keluarga. Skripsi. Semarang: Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam.
- Yulianty, Rani. Tanpa Tahun. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern Dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Yusuf, Syamsu, & Nani, M. Sugandhi, 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Depok: Rajawali Pers.
- Zunaidi, Muhammad. 2013. Kehidupan Sosial Ekonomi Pedagang Di Pasar Tradisional Pasca Relokasi Dan Pembangunan Pasar Modern. *J. Sosiologi Islam*. 3(1):52-61.