

Dampak Game Terhadap Anak Usia Dini

Impact of Games on Early Childhood

Edora¹, Ahmad Turmudi Zy²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

¹edora@pelitabangsa.ac.id, ²turmudi@pelitabangsa.ac.id *

Abstract

Digital technology changes many aspects of the daily life of Indonesian people, from socializing to education, from formal and informal matters to all involving digital technology, and this also involves all age groups, from early childhood to the elderly. There are also many digital games that are loved by all ages. The problem is the impact of digital-based games using mobile phones or tablets. Here the author focuses on research on the impact of digital games on an early age in terms of benefits on the growth and development of early childhood, in this paper some research from various parties who are competent in this research will be presented. those it can be concluded that there are positive and negative impacts of digital games (games) in early childhood.

Keywords: *Digital Technology, Game, Childhood, Impact.*

Abstrak

Teknologi digital merubah banyak tatanan hidup keseharian masyarakat Indonesia, dari cara bersosial sampai bidang Pendidikan, dari hal formal dan non formal semua melibatkan teknologi digital, dan hal ini juga melibatkan semua kelompok usia, dari usia dini hingga orang tua. Tak luput juga banyak permainan digital yang digandrungi disemua usia. Masalahnya adalah dampak dari permainan yang berbasis digital dengan menggunakan telepon genggam ataupun tablet. Disini penulis memfokuskan penelitian dampak permainan digital terhadap usia dini dari sisi manfaat pada tumbuh kembang anak usia dini, pada tulisan ini akan dikemukakan beberapa penelitian dari berbagai pihak yang kompeten terhadap penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan dampak positif dan negative dari permainan digital (Game) pada perkembangan anak usia dini.

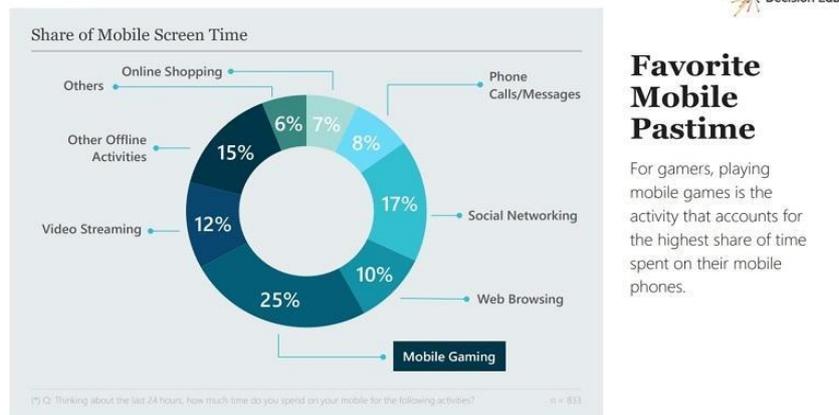
Kata kunci: Teknologi Digital, Permainan, Usia Dini, Dampak Game

Pendahuluan

Dewasa ini permainan game digemari oleh banyak orang dengan berbagai jenis usia dari yang tua sampai anak-anak. Mengutip dari *Mobile Marketing Association* (MMA) bahwa “setengah orang Indonesia yang menggunakan ponsel serta mengakses internet mayoritas bermain game. Ini termasuk ibu-ibu dengan anak-anak di bawah 10 tahun” [1]. Hal tersebut mengindikasikan bahwa bermain game di ponsel sudah merupakan aktivitas yang biasa dilakukan oleh semua orang khususnya anak-anak. Sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh MMA bahwa umumnya aktivitas masyarakat dalam bermain game *mobile* mencapai 25%. Rata-rata durasi waktu yang digunakan sebanyak 53 menit. Sedangkan aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan *smartphone* adalah bersosial media (17%), *streaming video* (12%), browsing (10%), sampai dengan berbelanja online (7%) [1].

Tingginya tingkat bermain game akan menjadi permasalahan khususnya bagi anak usia dini. Dikarenakan anak pada usia ini masuk dalam fase *golden age* [2]. Mengutip Dinas Kesehatan NTB bahwa “Fase ini penting untuk diperhatikan oleh orang tua karena pada fase ini pertumbuhan anak berkembang begitu pesat. Penelitian mengatakan sekitar 50% kecerdasan orang dewasa mulai terbentuk di usia 4 tahun” [3].

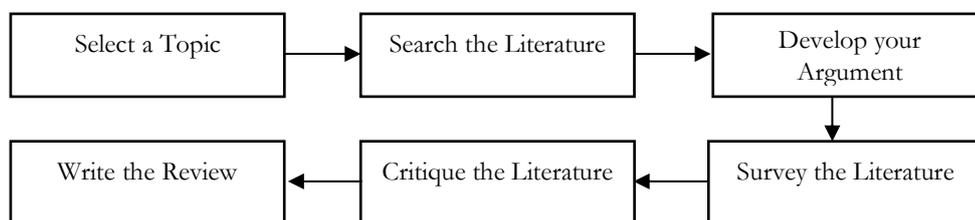
Mengacu dari permasalahan tersebut, maka focus penelitian ini yaitu dampak game digital terhadap tumbuh kembang anak usia dini. Penelitian ini akan *review* beberapa artikel yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan. Setelah itu peneliti akan menyimpulkan dampak positif dan negative dari permainan digital (game) pada anak usia dini.



Gambar 1 Aktivitas Masyarakat Melalui Ponsel [1]

Metode Penelitian

Metode yang diaplikasikan dalam penelitian ini yaitu *literature review*. Mengutip dari Machi dan Mcevoy bahwa terdapat 6 tahapan untuk *literature review* [4] (Lihat Gambar 1.)



Gambar 2 Tahapan Literature Riview [4]

Tahap pertama menentukan topik, topik dalam penelitian ini yaitu tentang dampak game digital terhadap anak usia dini. Selanjutnya yaitu mengidentifikasi artikel dari basis data yang sesuai dengan topik permasalahan yaitu *Google Scholar*. Adapun kriteria artikel yang digunakan adalah menggunakan kata kunci “*Dampak Game*”, yang ditambahkan dengan “*Perkembangan Anak Usia Dini*”. Pengumpulan data menghasilkan 10 artikel publikasi yang sesuai dengan topik penelitian.

Semua artikel publikasi ditinjau untuk memilih artikel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan antara lain (1) ditulis dalam Bahasa Indonesia (2) diterbitkan antara tahun 2018 hingga 2022 (3) pengaruh game dalam perkembangan anak usia dini (4) responden dalam penelitian anak usia dini (5) metode penelitian menggunakan eksperimen, *survey* atau *mixed method*.

Artikel yang memenuhi syarat kriteria total terdapat 10 artikel yang diambil dari *Google Scholar*. Tahap selanjutnya adalah 10 artikel yang telah dipilih dianalisis judul dan abstrak. Setelah itu, artikel tersebut di *literature review* untuk mengetahui seberapa besar dampak positif maupun negative penggunaan game bagi perkembangan anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil artikel yang dikumpulkan dan analisa penulis didapatkan bahwa permainan game dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak seperti perkembangan sosial, emosi, bahasa, kognitif dan lain lain [5]. Senada dengan pendapat salah satu pakar psikologi, setidaknya ada enam aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan *smartphone* [6]:

1. Perkembangan Motorik

Motorik halus dan kasar merupakan aspek yang harus dicapai oleh anak yang memasuki usia balita. Contoh motorik halus yaitu anak diharapkan sudah mampu menulis namanya dengan baik dan benar, mengancingkan bajunya secara mandiri. Sedangkan contoh motorik kasar yaitu menangkap bola,

melompat, bergelantungan dan lain lain. Kemampuan ini harus dilatih dan diasah, karena prosesnya tidak dapat secara instan. Tetapi, kecenderungan memainkan smartphone secara berlebihan membuat mereka jadi kehilangan waktu untuk melakukan permainan yang melibatkan fisik. Sehingga banyak yang mengeluhkan jika anak zaman sekarang tulisan tangannya kurang rapi, mengalami kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh, dan lain–lain.

2. Perkembangan Fisik

Kebiasaan anak sering menggunakan ponsel kadang membuat anak menjadi tidak mau melakukan aktivitas fisik. Padahal, dengan beraktivitas fisik akan mendatangkan perasaan senang dan nyaman sehingga membuat anak bersemangat karena bisa melepaskan hormon endorfin.

3. Perkembangan Moral

Aspek perkembangan ini perlu perhatian ekstra bagi orang tua. Ketika anak sering disibukkan dengan smartphone nya, pastikan orang tua mengetahui apa saja yang mereka akses atau tonton setiap hari, karena saat ini konten dalam smartphone banyak yang tidak sesuai dengan usia mereka seperti game adegan kriminalitas, menyakiti orang lain baik disengaja ataupun tidak, bahkan tindakan asusila. Hal ini akan berdampak tidak baik untuk anak karena anak usia dini bagaikan spons yang akan menyerap apapun yang mereka lihat.

4. Perkembangan Sosial Emosi

Berdasarkan fakta di lapangan, anak yang terlalu sering menggunakan smartphone maupun game lainnya memiliki kecenderungan malas bersosialisasi. Dengan adanya gadget mereka lebih banyak berkomunikasi dengan teman–temannya melalui sosial media, namun insensitas mengobrol secara langsung semakin berkurang bahkan anak cenderung menjadi anti sosial. Mereka menutup diri dari dunia luar. Padahal, interaksi di dunia luar tetap dibutuhkan karena hal tersebut penting bagi perkembangannya. Misalnya melalui tatap muka anak dapat mempelajari ekspresi dan bahasa tubuh komunikannya serta anak bisa mempelajari respon emosinya terhadap perilaku orang lain. Bahkan, menurut hasil penelitian di TK BA 1 Kutawis menyatakan anak yang mulai kecanduan smartphone akan lebih mudah marah dan tersinggung. Anak tidak segan melukai orang tuanya ketika tidak diizinkan bermain smartphone.

5. Perkembangan Bahasa

Karena kecanggihan smartphone, anak zaman sekarang tidak perlu repot lagi menunggu tayangan TV swasta atau media lainnya untuk belajar suatu bahasa. Ada banyak aplikasi yang bisa diunduh dalam smartphone sehingga anak bisa belajar bahasa asing kapan saja dan di mana saja. Hal ini tentu baik bagi anak. Namun, penggunaan smartphone akan menyebabkan keterlambatan bicara (*speech delay*) jika diperkenalkan terlalu dini. Hal ini dikarenakan anak lebih intens mendengarkan suara dan menonton dari smartphone. Minimnya interaksi langsung dengan orang terdekatnya membuat anak lebih banyak mendengar komunikasi pasif yang tidak membutuhkan respon atau komentar darinya.

6. Perkembangan Kognitif

Memahami psikologi perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari tokoh psikologi terkemuka yaitu Jean Piaget (1896–1980). Salah satu teori Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui kegiatan atau aktivitas pembelajaran. Khusus pada anak usia dini, Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Selanjutnya, Ia juga menjelaskan bahwa karakteristik aktivitas anak berdasarkan pada tendensi (asimilasi, akomodasi, dan organisasi) biologis yang terdapat pada semua organisme. Perkembangan pola pikir dan logika anak dipengaruhi oleh semakin canggihnya teknologi, stimulasi pada anak memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap. Film dan aplikasi games pendidikan marak bermunculan dengan kemasan menarik sehingga mampu menstimulasi pola pikir anak menjadi lebih baik. Hal ini tentu akan berbanding terbalik pada anak yang bermain aplikasi atau games non–edukasi. Anak menjadi terlena dan enggan untuk belajar.

Hasil penelitian menunjukkan 5 dari 10 anak yang mulai kecanduan smartphone, kemampuan kognitifnya menurun. Anak terlalu tidak fokus belajar dan hanya teringat pada games yang dimainkannya di rumah.

Terdapat korelasi antara pendapat di atas dengan penelitian terdahulu. Hasil analisa dari penelitian yang dilakukan oleh Vivi Syofia Sapardi (2018) bahwa memainkan game digital akan berdampak pada aspek **perkembangan motorik** halus dan kasar. Perkembangan motorik halus seperti anak belum mampu memegang alat tulis dengan benar, menulis apa yang diinstruksikan dan lain lain. Sedangkan perkembangan motorik kasar seperti anak belum mampu untuk berdiri dengan satu kaki dalam batas waktu yang ditentukan,

menangkap bola dengan baik dan lain lain. Berdasarkan pengamatan hal ini dapat terjadi karena dalam menggunakan gadget anak kurang mendapatkan rangsangan untuk mengembangkan motorik halus maupun kasarnya sehingga anak jarang melakukan aktivitas lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, bergelantungan, bermain bola, dan menyusun balok[7].

Dampak game terhadap **perkembangan sosial** dalam penelitian Novie Anandya Wulansari (2022) bahwa anak tidak berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial jika anak yang bermain game dalam durasi waktu normal. Penggunaan gadget pada anak lebih dari 3 jam sehari menyebabkan mereka rentan kecanduan game[8] . Senada dengan pendapat Romo (2013) menurutnya bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial[9].

Berbanding terbalik dengan perkembangan sosial, penggunaan game berpengaruh negatif terhadap **perkembangan emosi** anak. Hal tersebut dijelaskan dalam penelitian Diah Andika Sari (2020) dan Grahitta Ainun Rizky (2022), dimana perkembangan emosional anak dapat dipengaruhi oleh game digital. Jika anak menjadi kecanduan terhadap game online maka selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab [10] [11].

Mengacu pemaparan diatas bahwa penggunaan game pada perkembangan sosial emosi anak dapat berdampak positif dan negatif. Tergantung dari pola asuh orang tua dan durasi waktu yang digunakan dalam bermain game.

Penelitian dari Yulsyofriend (2019) dkk menyatakan bahwa penggunaan gadget terhadap **perkembangan bahasa** dapat berdampak positif dan negative. Dampak positifnya yaitu beberapa game dapat menjadi alat bantu untuk membantu proses belajar dan stimulasi membaca anak. Seperti di ketahui ada beberapa game mampu membantu anak untuk belajar dengan cara membaca yang lebih asyik, hal ini karena pada game tersebut dilengkapi dengan warna huruf yang berwarna-warni, musik yang menarik. Selain itu game ini banyak menggunakan bahasa asing yakni salah satunya bahasa Inggris [12]. Ketika anak bermain, secara perlahan nak mengenal dan menguasai bahasa Inggris sehingga dapat memainkan permainannya. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan Bahasa reseptif dan ekspresi [13].

Begitupun perkembangan dalam aspek **kognitifnya**. Penelitian Febey Harsela, dkk (2020) melakukan observasi dengan empat responden (anak usia dini) yang menggunakan ponsel. Hasilnya terdapat pengaruh yang berbeda-beda terhadap perkembangan kognitifnya tergantung pada durasi waktu yang digunakan. Bagi anak yang menggunakan gadget dengan durasi waktu kurang dari 30 menit perhari dapat merasakan dampak positif dari penggunaan gadget antara lain anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, lebih mudah mencerna dan memperkaya kosa kata baru, serta mendapatkan stimulasi-stimulasi baru yang didapat melalui tontonan seperti gerak dan lagu anak-anak [14]. Namun jika anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam perhari maka hal itu dapat membawa hal negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya seperti penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar [15].

Kesimpulan

Berdasarkan hasil *literature review* dari 10 artikel dapat disimpulkan bahwa dampak game terhadap tumbuh kembang anak usia dini dapat berdampak positif dan negatif. Akan tetapi, dampak apa yang akan diterima oleh anak tergantung dari peran orang tua dalam mengawasi apa saja yang dimainkan anaknya. Karena, orang tua merupakan salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh besar dalam tumbuh kembang seorang anak. Selain itu, faktor eksternalpun berperan penting dalam tumbuh kembang anak seperti guru, teman, dan dan saudara. Maka dari itu kedua faktor tersebut harus saling bersinergi dalam meningkatkan tumbuh kembang anak sehingga menjadi anak yang berkarakter baik.

Daftar Rujukan

- [1] Tek.id, "Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020 [The number of gamers in Indonesia reaches 100 million in 2020]," *Www.Tek.Id*, 2018. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- [2] B. MAHMUD, "Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 76–87, 2019, doi: 10.30863/didaktika.v12i1.177.

- [3] “Perkembangan Peserta Didik DISUSUN OLEH Dr. Harlen Simanjuntak, M.Pd.,” 2022.
- [4] A. Setiawan, H. Praherdhiono, and S. Suthoni, “Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini,” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan RIs. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 39–44, 2019, doi: 10.17977/um031v6i12019p039.
- [5] S. N. Hayati¹ and Khamim Zarkasih Putro², “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini,” *Itqan*, vol. 7, no. 1, pp. 1–187, 2017.
- [6] Y. Sawitri, I. A. Yannaty, S. I. Widyastika, T. D. Harumsih, and H. F. Musyarofah, “Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini,” *Pengembangan Sumberd. menuju Masy. Madani Berkearifan Lokal*, pp. 691–697, 2019, [Online]. Available: <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/108>
- [7] Vivi Syofia Sapardi, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia,” *MENARA Ilmu*, vol. XII, no. 80, pp. 137–145, 2018.
- [8] N. A. Wulansari and L. Kurniawaty, “Jurnal Pendidikan dan Bisnis PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN) Jurnal Pendidikan dan Bisnis,” vol. 3, no. 2, pp. 11–25, 2022.
- [9] N. F. Mayenti and I. Sunita, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru,” *Phot. J. Sain dan Kesehat.*, vol. 9, no. 1, pp. 208–213, 2018, doi: 10.37859/jp.v9i1.1092.
- [10] D. A. Sari and A. L. Nurjanah, “Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 994, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.344.
- [11] G. A. Rizky, M. Zubaidi, and S. Utoyo, “Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol,” ... *J. Early Child.* ..., vol. 2, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE/article/view/1014%0Ahttps://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE/article/download/1014/339>
- [12] F. Y. Al Irsyadi, D. Puspitassari, and Y. I. Kurniawan, “ABAS (Ayo Belajar Sholat) : Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 17–28, 2019, doi: 10.34010/jamika.v9i1.1537.
- [13] Y. Yulsyofriend, V. Anggraini, and I. Yeni, “Dampak Gudget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini,” *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 25, 2019, doi: 10.30651/pedagogi.v5i1.2889.
- [14] H. Jurnal, P. Anak, and S. Istiqomah, “Pendidikan Anak Dalam Perspektif Kisah Para Nabi Pendidikan anak merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan,” vol. 3, pp. 49–57, 2022.
- [15] H. Febey and Z. Qalbi, “Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif,” *Pena Paud*, vol. 1, no. 1, pp. 27–39, 2020.