



Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini

*Annisa Dian Zahra*¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Muhammadiyah Palopo
e-mail: annisadiansahra@gmail.com

Received: 26-06-2023

Accepted: 06-07-2023

Published: 24-07-2023

How to cite this article:

Author. (2022). Title. Jurnal Pendidikan Edukasi Anak, Vol. 2(1), 156-166
<https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/jpea/index>

Abstract

This study aims to determine the impact of exposure to online games in early childhood. In the current digital era, online games have become one of the most popular forms of entertainment among children, including early childhood. In some cases, children can even spend hours playing online games every day. Because of these problems, researchers feel interested in conducting in-depth research on the impact of exposure to online games in early childhood. The method used by researchers is a qualitative approach method with a case study type of research. The data collection techniques used in this study were observation and interviews. A qualitative approach is used to find out how online games influence early childhood. As for the results of this study the negative impacts that occur in children are eye health, children's social emotional development and lack of motivation to learn. From the research that has been carried out by researchers, it can be concluded that with the development of technology, it can make it easier for humans to access various kinds of information and entertainment. One of the popular means of entertainment among children is online games. However, parents must still accompany their children in playing online games.

Keywords: *Early Childhood; Online Games; negative impact*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa dampak paparan game online pada anak usia dini. Pada era digital saat ini, game online menjadi salah satu hiburan yang sangat populer di kalangan anak-anak, termasuk anak usia dini. Dalam beberapa kasus, anak-anak bahkan dapat menghabiskan berjam-jam untuk bermain game online setiap harinya. Karena adanya permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mendalam mengenai dampak paparan game online pada anak usia dini. Adapun metode yang digunakan peneliti yaitu metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan) dan wawancara. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap anak usia dini. Adapun hasil dari penelitian ini dampak negatif yang terjadi pada anak adalah

Kesehatan mata, perkembangan social emosional anak dan kurangnya motivasi belajar. Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi dapat memudahkan manusia untuk mengakses berbagai macam informasi dan hiburan. Salah satu sarana hiburan yang populer dikalangan anak-anak adalah game online. Namun orang tua harus tetap mendampingi anak dalam bermain game online.

Kata kunci: *Anak Usia Dini,;Game Online; dampak negatif*

© Jurnal Pendidikan Edukasi Anak. This is an open access article under the [Creative Commons - Attribution-ShareAlike 4.0 International license \(CC BY-SA 4.0\)](#)

Pendahuluan

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan.

Penelitian menurut (Ismi & Akmal, 2020), kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi keberadaan industri media. Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Internet memberikan kemudahan dan dampak positives di masyarakat, seperti memudahkan komunikasi, mencari informasi, dan mencari lowongan pekerjaan namun, internet juga memiliki dampak negatif seperti penyebaran informasi palsu, kecanduan, dan membahayakan cara kounikasinya. Berbagai macam media untuk berkomunikasi pun hadir untuk memudahkan manusia berinteraksi.

Kemajuan yang dicapai umat manusia telah mencapai babak baru, yakni sebuah era yang kini akrab dengan sebutan era 4.0. Era ini hadir menggantikan era industry 3.0, era ini ditandai dengan cyber fisik dan kolaborasi manufaktur. Istilah 4.0 sendiri berasal dari sebuah proyek yang diinisiasi oleh pemerintah jerman untuk mempromosikan komputerasi manufaktur. Perubahan yang dibawah oleh revolusi ini di antaranya bisa dilihat pada digital economy, artificial intelligence, big data, robotic, dan lain sebagainya. Perubahan signifikan atau bahkan radikal era ini dari era sebelumnya menjadikan era ini juga disebut disruptive era. (Rohman, 2019)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan Pendidikan, ilmu pengetahuan, Kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari kalangan remaja saat ini adalah video games dan online games. Keberadaan video game dan online games sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu

saja tidak asing lagi. Banyak cara yang bisa digunakan manusia untuk mendapatkan kesenangan. Keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Hal ini akan sangat tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (*individual differences*). Ada orang yang mencari kesenangan dengan membaca, menonton tv, atau aktivitas lain seperti bermain kartu, catur, monopoli dan permainan-permainan lainnya. (Syahrani, 2015)

Pada era digital saat ini, game online menjadi salah satu hiburan yang sangat populer di kalangan anak-anak, termasuk anak usia dini. Dalam beberapa kasus, anak-anak bahkan dapat menghabiskan berjam-jam untuk bermain game online setiap harinya. Meskipun game online dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak, namun paparan yang berlebihan pada game online dapat berdampak negative pada perkembangan fisik, mental, dan sosial anak.

Game online merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun gadget yang terhubung dengan jaringan baik internet. Game online ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya Ketika susah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya. Menurut (Surbakti, 2017) menyatakan bahwa game Online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Menurut (Ardi & Sutabri, 2014) Game adalah sebuah permainan interaktif yang membutuhkan tools untuk bermain. Game online menurut (Ramadhani & Hudaya, 2015) adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Sedangkan menurut (Adiningtiyas, 2017) Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet.

Jika dilihat dalam kamus Bahasa Indonesia "Game" berarti permainan. Permainan merupakan kegiatan yang sifatnya rekreasi mengandung keasyikan atau hiburan yang didalamnya dilakukan oleh satu atau lebih permainan. Dalam game

biasanya terdapat kompetisi antara para pemain dengan tujuan memperoleh kemenangan dalam permainan.

Perkembangan yang ada pada game online saat ini mulai menarik banyak peminat dari berbagai kalangan dari mulai kalangan dewasa, remaja, samapai dengan anak-anak yang masih dalam usia sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar anak masuk dalam perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor lingkungan yang ada disekitarnya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan cenderung senang dengan hal-hal baru yang membuat anak tersebut penasaran.

Karena adanya permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mendalam mengenai dampak paparan game online pada anak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif merupakan metode yang berisi deskripsi sesuai dengan topik yang sedang dibahas yang diambil dari ucapan dan perilaku yang peneliti amati oleh orang yang menjadi sasaran dalam penelitian. Sehingga data-data yang dihasilkan dalam penelitian ini tidak berbentuk angka-angka melainkan jbaran kata-kata yang bersifat deskriptif. Pada metode pendekatan kualitatif ini digunakan untuk meneliti suatu obyek yang bersifat alamiah dan penelitian peneliti sebagai sebuah instrument kunci. Sasaran dalam penelitian ini adalah lima orang tua dan anak-anak yang berusia 4-6 tahun yang bermain game online berjumlah lima orang anak. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan) dan wawancara. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap anak usia dini. (Paremeswara & Lestari, 2021)

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak game online pada anak usia dini usia 4-6 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan pada kelima anak usia 4-6 tahun yang menggunakan game online dan orang tuanya maka adapun hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

Kelima anak tersebut semuanya difasilitasi gadget oleh orang tuanya, dengan lebih banyak orang tua yang memberikan fasilitas gadget kepada anaknya yang masih

dalam usia dini membuat anak bebas untuk mengakses apa saja salah satunya yaitu game online. Adapun pengaruh negatif dari game online adalah anak menjadi kecanduan game online. Frekuensi anak dalam bermain game online yang berlebihan dapat menimbulkan banyak pengaruh negatif diantaranya adalah pengaruh pada Kesehatan mata, pengaruh pada perkembangan sosial emosional anak, menurunnya motivasi belajar. Pengaruh pada kesehatan mata yaitu anak merasakan gatal dan panas setelah bermain game online, hal tersebut terjadi karena anak bermain game online dalam gadget dalam waktu yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan Kesehatan pada mata karena radiasi yang ada pada gadget, berdasarkan hasil observasi “anak mengalami gatal pada mata dan rasa panas setelah bermain game online”. Hal ini dipertegas dengan hasil wawancara bahwa frekuensi “kelima anak tersebut, dua diantaranya bermain selama 8 jam perhari dan tiga anak lainnya bermain selama 6-7 jam perhari”. Namun meskipun mereka sudah merasakan penurunan pada kesehatan mata, mereka masih tetap bermain tanpa pedulikan hal tersebut.

Pengaruh pada perkembangan sosial anak diantaranya yaitu anak akan kurang berinteraksi dengan dengan orang-orang sekitarnya seperti dengan teman sebaya bahkan sampai dengan keluarganya. Hal tersebut mengakibatkan relasi anak dengan orang tua, keluarga, dan teman-teman sebayanya menjadi jauh, berdasarkan wawancara “kelima anak tersebut Kurang berinteraksi dengan teman sebayanya”. Hal ini di bpertegas dengan hasil observasi bawa “Anak asik dengan dunianya sehingga anak cenderung lebih merasa nyaman untuk bermain sendiri, kurang aktivitas diluar rumah, dan menjadi anak yang kurang peduli dengan sekitarnya.

Sedangkan pengaruh perkembangan emosional diantaranya yaitu anak mudah merasakan emosi saat anak kalah dalam bermain game online ataupun jika sedang diganggu dalam bermainnya, anak mudah marah dalam kehidupan sehari-harinya, dan anak yang bermain game online menjadi lebih agresif. Bentuk perilaku agresif yang masih dalam tingkat sedang yang muncul dapat berupa perilaku negatif seperti menyerang suatu obyek, menyerang secara verbal ataupun secara simbolis, serta dapat melanggar benda hak milik orang lain. Anak yang bermain game online sering mengeluarkan kata kasar saat bermain, hal itu dianggap oleh anak sebagai luapan emosi mereka saat bermain, sebagaimana hasil observasi Anak mengalami emosi saat kalah

bermain game online. Dan dipertegas dengan hasil wawancara bahwa “anak sering mara jika tidak dituruti keinginannya bahkan emosinya diungkapkan dengan merusak yang ada disekitarnya”.

Kecanduan game online juga dapat mengakibatkan menurunnya motivasi belajar pada anak, anak akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah karena akan lebih memikirkan tentang game, berdasarkan hasil observasi “dari kelima anak tersebut, dua diantaranya memiliki motivasi belajar yang kurang seperti halnya anak malas belajar dengan berbagai macam alasan, bahkan ketika diajak untuk belajar hanya terpaksa. hal ini dipertegas dengan hasil wawancara “selama main game anaknya jarang belajar yang sebelum menggunakan gadget anak tersebut gembira untuk belajar”.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian maka dampak negatif yang terjadi pada anak adalah Kesehatan mata, perkembangan sosial emosional anak dan kurangnya motivasi belajar, berikut akan dibahas satu persatu.

Kesehatan mata merupakan hal yang sangat penting untuk dijaga, namun dengan adanya game online akan berdampak negatif jika dalam menggunakan gadget berlebihan, anak pada umumnya jika sudah kecanduan dengan game maka dia akan menggunakan gadget dengan berlebihan, hal ini akan mengganggu kesehatan mata. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mustikasari et al., 2020) kebiasaan anak usia SD dari bermain game online mengalami masalah pada Indera penglihatan sehingga anak usia SD yang masih duduk di bangku sekolah memakai alat bantu berupa kaca mata.

Perkembangan sosial emosional merupakan diantara aspek perkembangan yang sangat penting dalam fase perkembangan anak sebab aspek sosial emosional akan berpengaruh kepada aspek perkembangan yang lain. Sosial emosional berkaitan dengan bagaimana anak berinteraksi dengan diri dan lingkungannya sehingga aspek ini harus dikembangkan secara optimal. Perkembangan aspek sosial emosional yang optimal akan melahirkan keterampilan bagi anak untuk berinteraksi dengan diri dan lingkungannya. Hanya saja dengan munculnya game online menggiring anak-anak untuk kurang peduli dengan orang lain bahkan kurang peduli pada dirinya sendiri disebabkan fitur yang disediakan oleh game online ini mampu mengalihkan perhatian anak. Hasilnya tidak jarang kita temukan anak lebih senang bermain game online

dibanding dengan bermain dengan teman sebayahnya, hal ini sejalan dengan penelitian (Irmawati, 2016) Berkurangnya sosialisasi, seorang gamer yang terlalu asik pada game nya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. bermain game online memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan emosi dan sosial anak di antaranya anak mudah marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitarnya (Paremeswara & Lestari, 2021)

Motivasi merupakan ketertarikan seseorang untuk melakukan sesuatu, motivasi yang tinggi jika untuk hal yang positif maka itu baik tapi termotivasi melakukan sesuatu yang buruk itulah yang tidak sehingga baik tidaknya motivasi bisa dilihat dari sisi kontennya. Orang tua tentunya senang jika anaknya termotivasi untuk belajar sebab diharapkan dengan motivasi yang tinggi, anak akan berprestasi di sekolah atau di lingkungan masyarakat. Hanya saja saat ini banyak hal yang dapat mempengaruhi motivasi anak untuk belajar, salah satunya adalah menggunakan gadget dengan waktu yang cukup tinggi. Sebagaimana hasil penelitian (Irmawati, 2016) game online berdampak negatif bagi motivasi belajar para Siswa, jika anak yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas maka dampak negatif game online merupakan permasalahan yang dihadapi generasi muda saat ini. Dengan melihat lebih banyaknya pengaruh negatif dari pada pengaruh positif dalam bermain game online pada anak usia dini, maka sangat penting peran orang tua dan guru bekerjasama dalam menangani anak yang sudah kecanduan game online agar pengaruh negatif tidak berlanjut sampai tahap yang lebih buruk. Orang tua dan guru dapat bekerjasama dengan melakukan berbagai cara diantaranya yaitu pertama orang tua dan guru dapat memberikan pemahaman kepada anak apa saja pengaruh negatif yang dapat timbul dari penggunaan game online. Kedua membatasi waktu anak dalam bermain game online, orang tua bisa membatasi anak dengan cara mengganti aktivitas anak dengan aktivitas yang lain seperti mengajak anak untuk belajar bersama, bermain bersama, jalan-jalan atau aktivitas lain yang bisa dilakukan oleh orang tua dan anak. Ketiga biasakan anak untuk tidur lebih awal, biasanya anak yang sudah kecanduan game online waktu tidurnya

tidak teratur karena hamper setiap hari anak memainkan game online sampai tengah malam, dengan membiasakan anak untuk tidur lebih awal akan mengurangi frekuensi anak dalam bermain game online. Keempat berikan pengarahan, pengawasan, dan dampingi anak saat sedang menggunakan gadgetnya, biasanya saat anak sedang asik menggunakan gadget anak jadi lupa akan waktu. Dan kelima sering berkomunikasi dengan anak agar anak terbiasa berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya. Dengan melakukan hal tersebut diharapkan dapat mengurangi pengaruh negatif pada anak yang bermain game online.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi dapat memudahkan manusia untuk mengakses berbagai macam informasi dan hiburan. Salah satu sarana hiburan yang populer dikalangan anak-anak adalah game online. Namun orang tua harus tetap mendampingi anak dalam bermain game online. Adapun dampak paparan game online pada anak usia dini dapat bervariasi tergantung pada sejumlah factor, termasuk konten dan durasi paparan, pengawasan orang tua dan kebutuhan individu anak. Meskipun demikian, berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian yaitu pengaruh pada Kesehatan mata, pengaruh pada perkembangan sosial emosional anak, dan menurunnya motivasi belajar pada anak. Namun penting untuk diingat bahwa tidak semua anak akan mengalami dampak negatif yang sama, dan pengawasan dan pengarahan yang tepat dari orang tua dapat memainkan peran penting dalam mengurangi dampak negatif tersebut. Selain itu, terdapat juga game online yang dirancang khusus untuk Pendidikan atau pengembangan keterampilan tertentu yang dapat memberikan manfaat positif bagi anak.

Referensi

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28-40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Ardi, & Sutabri, T. (2014). Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Marbel Untuk

Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi 2014, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta, November, 1–6.*

- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Ari Pratiwi, I. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.
- Ramadhani, J., & Hudaya, A. (2015). Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi. *Research and Development Journal of Education*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/rdje.v2i1.1422>
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Syahrani, R. (2015). Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84–92.