

STRATEGI PEMANFAATAN GAME ONLINE DALAM MENDIDIK ANAK USIA DINI

Hadisaputra
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar,
hadisaputra@unismuh.ac.id

Corresponding Author: hadisaputra@unismuh.ac.id

Abstrak

Tujuan artikel ini untuk menunjukkan dampak positif fenomena *game online* bagi anak usia dini dan menawarkan strategi agar *game online* berdampak positif dalam pendidikan anak usia dini. Metode yang digunakan yakni kajian kepustakaan, dengan menggunakan analisis deskriptif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *Game online* berkontribusi meningkatkan daya kritis, kreativitas dan inovasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah. *Game online* akan memiliki dampak positif bagi anak jika dilakukan dengan pola yang terencana dan terbimbing oleh orang tua. Proses membimbing dengan memberi ruang bagi anak bermain *game online*, dengan merencanakan target wawasan dan keterampilan yang akan dicapai, serta terlibat dalam memilih jenis game seperti apa yang akan dimanfaatkan.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Dampak Positif, *Game Online*, Peran Orang Tua

Abstract

The purposes of this article is to show the positive impact of the online game phenomenon for early childhood and to offer strategies so that online games have a positive impact on early childhood education. The method used is literature review, using descriptive analysis. The findings of this study indicate that online games contribute to increasing critical thinking, creativity and innovation, as well as problem solving abilities. Online games will have a positive impact on children if they are carried out in a planned and guided pattern by parents. The process of guiding by providing space for children to play online games, by planning the target of insight and skills to be achieved, and being involved in choosing what types of games to use.

Keywords: Online Games, Positive Impact, Early Childhood, The Role of Parents

PENDAHULUAN

Data yang diterbitkan oleh perusahaan analisis industri NPD, pada tahun 2019 sekitar 73% anak-anak berusia dua tahun ke atas di Amerika Serikat sudah mengetahui dan memainkan video game. *Game online* termasuk bagian di dalamnya. Angka tersebut naik 6% dari data tahun 2018. Fenomena itu bukan hanya ada di Amerika, di Indonesia datanya juga cukup mencengangkan. Pada Januari

2021, We are Social dan Hootsuite memiliki data bahwa 60,2% dari 202,6 juta orang pengguna internet di Indonesia memainkan *game online* di gawai mereka (katadata.co.id, 2021, diakses 19 Januari 2022).

Game online merupakan bentuk permainan yang terhubung melalui internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* dapat dimainkan di komputer, laptop, gawai ataupun perangkat lainnya, selama perangkat terhubung ke Internet (Zebeh, 2012). *Game online* juga merupakan game yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin yang digunakan oleh para pemain tersebut terhubung dengan internet (Wulan, 2016). Secara sederhana, *game online* diartikan sebagai permainan yang dimainkan secara online melalui internet.

Kajian seputar *game online* selama ini, lebih banyak mengkaji dampak negatif. Padahal *game online* juga memiliki dampak positif, termasuk bagi anak usia dini. *Game online* berkontribusi meningkatkan daya kritis (Susi dkk., 2007), kreativitas dan inovasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah (Fahlepi, 2018). Bahkan sejumlah kajian menunjukkan bahwa *game online* memiliki dampak positif bagi kesehatan anak (Misalnya LeBlanc dkk., 2013; Bidis dan Irwin, 2020; dan Lu As, dkk, 2013).

Studi seputar *game online* dapat dibagi menjadi dua kategori. Pertama, studi yang membahas dampak negatif *game online* (misalnya Setiawan, 2018; Nurlaela, 2018; Novrialdy, 2019; dan Damayanti dkk., 2020). Kedua studi yang mengkaji *game online* pada segmen usia remaja (Lihat Suplig, 2017, Utami dan Hadikoh, 2020; Safitri, 2020; Darwis dkk., 2020). Masih terbatas kajian yang membahas dampak positif *game online*, bahkan studi yang membahas fenomena *game online* di kalangan anak usia dini masih sangat terbatas.

Tujuan tulisan ini melengkapi kekurangan dari studi sebelumnya yang mengkaji dampak positif *game online* di kalangan anak usia dini. Sejalan dengan itu, tulisan ini berupaya menunjukkan dampak positif fenomena *game online* bagi anak usia dini dan menganalisis strategi agar *game online* dapat memberikan dampak positif bagi anak usia dini.

Jika merujuk pada Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pengertian anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun. Menurut Ebbeck (1991) seorang pakar anak usia dini dari Australia, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun. Definisi yang umum digunakan adalah definisi batasan yang digunakan oleh *The National Assosiation For the Education of Childen (NAEYC)*, bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Game online dapat memberikan beberapa keterampilan untuk anak usia dini. Penggunaan *game online* menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan dan interaksi sosial sesuai dengan kebutuhan perkembangan usianya. Pertama, anak membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan

keterampilan motorik yang prima sebelum masuk ke ranah kognitif. Anak-anak dapat berinteraksi seperti menyentuh layar gawai atau menekan tombol tertentu, kemudian mempelajari keterampilan seperti memahami aturan sederhana dan membuat pilihan, atau mengambil keputusan. Menggunakan game ini dapat meningkatkan kemampuan berimajinasi dan menambah pengalaman anak, membuat solusi, membangun pengetahuan dan budaya game digital sesuai dengan perkembangan usianya (Akman & Guchan, 2015).

Game online akan memiliki dampak positif bagi anak jika dilakukan dengan pola yang terencana dan terbimbing oleh orang tua. Orang tua tidak boleh sekadar melarang, atau sekadar memberikan gawai kepada anak. Melainkan memberi ruang bagi anak bermain *game online*, dengan merencanakan target wawasan dan keterampilan yang akan dicapai, serta terlibat dalam memilih jenis game seperti apa yang akan dimanfaatkan.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*), dengan memanfaatkan literatur (kepustakaan) dari riset sebelumnya. Dalam artikel ini, peneliti mengkaji 25 artikel ilmiah, baik dari jurnal nasional maupun internasional. Kriteria dalam pemilihan artikel, pertama artikel yang menunjukkan dampak positif *game online* secara ilmiah, baik dalam pendekatan pendidikan, maupun kesehatan. Kedua, artikel yang menunjukkan strategi memanfaatkan *game online* sebagai instrument edukasi bagi anak. Ketiga, artikel yang ditulis oleh pakar di bidangnya. Selanjutnya peneliti menganalisis, mensintesis, meringkas, atau membandingkan artikel yang terkumpul.

Tujuan dari kajian kepustakaan adalah sebagai berikut, 1) untuk menggambarkan hubungan setiap bahan tertulis satu sama lain yang berhubungan dengan topik yang ditulis; 2) menutupi kesenjangan atau kekurangan yang terdapat pada kajian terdahulu; 3) mempertemukan hasil penelitian terdahulu yang kontradiktif; 4) sebagai bahan pijakan bagi penelitian lanjutan; 5) memahami posisi peneliti dalam konteks kajian atau literatur terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Positif Game online

Semua tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki sisi positif dan negatif, seperti dalam bermain *game online*. Hal ini sebenarnya dipengaruhi dari sudut pandang yang berbeda. Selama ini kebanyakan orang tua hanya akan melihatnya dari satu sisi, sehingga kegiatan ini akan terlihat kurang baik.

Bermain *game* tidak selalu memiliki dampak buruk. *Game online* hanya perlu dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Selain itu, pengaruh perkembangan teknologi juga membuat sebagian besar anak dan orang dewasa menyukai permainan seperti ini.

Game online memiliki beberapa manfaat positif. Salah satu efek positif dari *game online* yang dapat dirasakan adalah meningkatkan dan mengasah aktivitas otak. Tentunya setiap permainan membutuhkan konsentrasi tinggi agar dapat fokus meraih skor tertinggi. Selain itu, saat menyelesaikan misi kamu membutuhkan strategi yang tepat sehingga memaksa otakmu untuk mencari inovasi agar dapat menang melawan musuh (Zurich, 2019).

Salah satu keunggulan game digital adalah mudah didistribusikan melalui internet, apalagi mobile game tersedia dimana saja dan kapan saja. Game digital juga layak dalam pengaturan yang berbeda. Permainan dapat dimainkan misalnya di rumah sakit di kamar pasien yang risiko infeksiya lebih rendah daripada di tempat umum. Dengan demikian, permainan dapat menjadi alat yang berguna dalam keadaan terisolasi, misalnya, untuk meningkatkan aktivitas fisik anak-anak yang sedang mendapatkan perawatan di fasilitas pelayanan kesehatan. Dari sudut pandang pemain, permainan dapat menyenangkan dan menghibur. Permainan juga dapat memungkinkan pemain untuk maju dan mempelajari hal-hal dalam ritmenya sendiri. Selain itu, umpan balik yang diterima pemain dapat bersifat individual dan permainan dapat menyertakan elemen yang memungkinkan pemain menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya sendiri (Parisod dkk., 2014).

Dampak dari *game online* selanjutnya adalah mampu melatih rasa sportif pada lawan. Hal tersebut dapat membuat anak lebih siap menerima kekalahan tanpa putus asa atau kemenangan sederhana. Dengan cara ini, dapat membuat anak bermain lebih jujur dengan mengikuti aturan yang ada. Biasanya permainan online ini tidak hanya dipelajari oleh orang dewasa tetapi anak-anak hingga remaja sudah dapat memahami arti dari bermain *game online*. *Game online* memang dapat dimainkan oleh hampir semua level usia (Zurich, 2019).

Bermain game juga dapat mendukung interaksi sosial antar pemain dalam game multi-pemain terlepas dari lokasi dan jarak (McPherson dkk., 2005). Video game aktif telah terbukti memiliki potensi dalam mempromosikan aktivitas fisik ringan hingga sedang bagi anak-anak (Daley AJ, 2009) dan peningkatan pengeluaran energi (Bidis dan Irwin, 2020), dan konsumsi oksigen (Peng dan Lin, 2011).

Penggunaan video game aktif juga tampaknya memiliki beberapa efek pada berat badan terutama pada anak yang memiliki kelebihan berat badan atau obesitas (LeBlanc dkk., 2013 dan Lu As, dkk, 2013). Permainan dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik yang berbeda (Susi dkk 2007) dan juga untuk tujuan rehabilitatif (Primack, dkk., 2012).

Bermain *game online* seringkali membutuhkan kerja sama tim untuk mendapatkan kemenangan dan bonus. Oleh karena itu, para pemain game akan dilatih untuk belajar aktif berkomunikasi dengan tim untuk saling membantu dan mendukung. Oleh karena itu, game juga dapat dikembangkan untuk tujuan komunikasi dan pembelajaran interaktif (Papastergiou, 2009). Komunikasi ini juga dapat digunakan untuk mengatur strategi antar pemain agar lebih kompak melawan

musuh. Untuk menjadi sukses dalam permainan online, dibutuhkan keterampilan yang baik. Oleh karena itu, diperlukan konsentrasi yang tinggi untuk melakukannya. Kebiasaan ini dapat berdampak positif pada pemain *game online*, yaitu membiasakan diri melakukan lebih dari satu aktivitas dalam satu waktu (Zurich, 2019).

Studi Endang (2019) menyimpulkan, ketika orang tidak dapat memenuhi kebutuhan sosial mereka dalam kehidupan nyata, *game online* adalah salah satu alternatif untuk memenuhinya. Selain itu, bermain *game online* dapat menghilangkan stres, meningkatkan nilai mata pelajaran komputer, menyelesaikan masalah pelajaran dengan cepat dan yang paling dapat dirasakan dari bermain *game online* adalah mudahnya bertemu teman baru dengan hobi yang sama. Singkatnya, *game online* telah melatih keterampilan komputer anak dan menambah silaturahmi antar pemain lainnya (Rahmad, 2015).

Secara umum game digital juga dapat mengembangkan keterampilan pemain yang berbeda, seperti keterampilan analitik (Susi dkk 2007) yang dapat bermanfaat ketika memecahkan masalah yang berhubungan dengan kesehatan. Selain itu, hasil sebelumnya menunjukkan bahwa permainan digital dapat lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kognitif daripada metode tradisional (Wouters dkk., 2013). Menurut Tri (2016), *game online* dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi tangan-mata, meningkatkan keterampilan membaca, berbahasa Inggris dan menulis. Dengan kata lain, *game online* dapat memberikan manfaat langsung maupun tidak langsung bagi pemainnya.

Game online juga dapat menjadi sarana menghibur diri sendiri. Berbagai aktivitas yang anak lakoni seringkali menimbulkan kebosanan. Perasaan seperti itu dapat mempengaruhi penurunan kinerja seseorang, baik pada anak sekolah maupun pada orang dewasa yang sudah bekerja. Jadi mulailah mencari aktivitas yang berbeda seperti bermain *game online* untuk menghibur diri dan merevitalisasi jiwa (Zurich, 2019).

Melalui *game online*, remaja akan lebih tertarik untuk belajar. Dampaknya mengakibatkan kemampuan otak untuk memperbaiki atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif. Hal ini menunjukkan bahwa sisi positif dari *game online* adalah melatih kecerdasan anak. Kecerdasan dalam menetapkan strategi dalam pemecahan masalah. Baik dalam menyelesaikan soal ulangan atau dalam hal kehidupan sehari-hari, misalnya mengajar tentang pentingnya ketahanan diri dalam memecahkan masalah (Fahlepi, 2018).

Tingkat kreativitas anak juga dilatih dengan bermain game, selalu muncul ide-ide baru dalam menata sesuatu untuk mencapai puncak kemenangan. Dari segi kecerdasan otak, kecepatan otak dalam berpikir dan kreativitas yang meningkat sehingga dapat memecahkan suatu masalah yang ada. Konsentrasi juga dapat dilatih melalui *game online* ini.

Selain itu, bahasa dalam *game online* dapat membantu pemain melatih kebiasaan agar menjadi lebih baik dalam kehidupan virtual maupun dalam kehidupan nyata. Namun pada kenyataannya tidak semua efek positif dari *game online* ini dapat dirasakan oleh para pemainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan kecerdasan dari para pemain *game online*, agar dapat membatasi dan mengendalikan diri dalam game, sehingga dapat merasakan manfaat positif dari game tersebut daripada memberikan pengaruh buruk. Dampak positif bagi anak sekolah dasar adalah mereka dapat mempelajari arti kerjasama, bahasa, konsentrasi dan kesenangan yang dirasakan ketika bermain game dengan teman sebayanya (Mertika dan Mariana, 2020).

Setiap permainan memiliki tingkat kesulitan berbeda satu sama lain. Umumnya *game online* dilengkapi dengan berbagai senjata, amunisi, karakter dan peta. Untuk mengalahkan musuh dalam *game online*, dibutuhkan strategi. Bermain *game online* akan melatih pemain untuk dapat memenangkan permainan dengan efisien dan memperoleh poin yang lebih banyak. Manfaat positifnya adalah seseorang akan menemukan hal-hal baru. Hal-hal baru ini memungkinkan orang untuk bermain satu sama lain, berdialog dan bahkan bersaing satu sama lain dalam strategi dan pertempuran, yang merupakan aktivitas yang sangat alami dan sangat dekat dengan kehidupan manusia. Dampaknya secara psikologis lebih memuaskan daripada permainan model lama yang membutuhkan keterampilan yang lebih kompleks, ketangkasan yang lebih tinggi. Demikian pula kemampuan konsentrasi pemain akan meningkat karena mereka harus mencari celah yang mungkin dapat dilewati dan mengendalikan permainan. Semakin sulit sebuah permainan, maka semakin diperlukan konsentrasi yang semakin tinggi (Poetoe, 2012).

Manfaat lain dari *Game online*, yaitu dapat meningkatkan koordinasi tangan-mata. Bermain *game online* membutuhkan kecepatan antara koordinasi tangan dan mata dalam memenangkan permainan. *Game online* juga dapat meningkatkan keterampilan membaca. Setiap tahapan kemenangan dalam suatu permainan menuntut pemainnya memiliki banyak pengetahuan dan banyak membaca. Manfaat yang terkadang tidak disadari dari bermain *game online* adalah peningkatan kemampuan bahasa Inggris. Pemain berasal dari negara yang berbeda, jadi pemain harus mampu berbahasa Inggris (Poetoe, 2012).

Pesatnya inovasi perangkat digital juga membawa perubahan dalam proses pengajaran, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengetahuan, serta evaluasi suatu disiplin ilmu dalam bentuk permainan digital. Berbagai aplikasi game edukasi digital telah memberikan suasana belajar yang memotivasi, mengembangkan kreativitas, mendorong perkembangan emosional dan pengembangan keterampilan psikomotorik anak. Secara khusus, pembelajaran untuk anak usia dini berorientasi pada pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Pengembangan game edukasi digital tersebut mesti diformulasikan sesuai dengan kebutuhan tersebut. Hadirnya teknologi *gesture recognition* adalah

jawaban terhadap perkembangan game edukasi digital yang semakin sesuai dengan kebutuhan anak usia dini (Sari dan Nurjanah, 2020).

Bermain game sesuai usia dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, dan meningkatkan ketangkasan. *Game online* juga dapat membuat anak lebih aktif karena mereka didorong untuk bermain game seperti di dunia nyata, seperti bermain sepak bola, basket dan sebagainya. Namun, agar permainan *game online* bermanfaat bagi anak, orang tua perlu memilih game yang dapat dimainkan. Permainan yang meningkatkan ketangkasan, seperti teka-teki, atau permainan interaktif untuk merangsang pemecahan masalah, atau permainan yang melibatkan gerakan fisik demi melatih aspek motorik anak (Zurich, 2019).

Game online yang mengandung kekerasan mesti dijauhkan dari anak-anak. Hal ini karena permainan kekerasan terbukti meningkatkan perilaku agresif (menyerang) pada anak. Agar anak tidak bertindak berlebihan, sebaiknya orang tua secara intensif mengawasi anak saat bermain *game online*. Bagi anak usia 5 hingga 18 tahun, waktu bermain *game online* harus dibatasi, karena anak akan kehilangan waktu istirahat dan kurang aktivitas fisik di luar rumah, yang sangat baik untuk perkembangan fisik dan mentalnya. Pastikan permainan yang dimainkan anak sesuai dengan usianya. Penting untuk menjauhkan anak-anak dari konten kekerasan, seksual, serta perilaku negatif lainnya (Reali dan Anggraini, 2016).

Berdasarkan sejumlah artikel tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki banyak dampak positif. Dampak tersebut antara lain meningkatkan daya kritis, kreativitas dan inovasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Manfaat lainnya, *game online* juga dapat berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan motorik anak, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi. Bahkan *game online* memiliki kontribusi dalam menjaga kesehatan anak.

Strategi Pemanfaatan *Game online* dalam Mendidik Anak Usia Dini

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan *game online* bagi anak usia dini, diperlukan pemahaman karakteristik anak usia dini. Rahman (2002) menguraikannya sebagai berikut.

Usia 0–1 tahun, merupakan merupakan pertumbuhan paling cepat dibandingkan dengan usia selanjutnya karena kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari pada usia ini. Kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal bagi anak untuk proses perkembangan selanjutnya. Ciri-ciri anak pada usia ini: 1) keterampilan motorik, meliputi berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan, 2) keterampilan menggunakan panca indera yaitu melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan benda ke mulut, 3) komunikasi sosial anak, yaitu komunikasi dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

Pada usia 2–3 tahun, anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat dalam

perkembangan fisiknya. Ciri-ciri anak usia 2-3 tahun antara lain: 1) anak sangat aktif dalam mengeksplorasi benda-benda di sekitarnya. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda-benda yang ditemui merupakan proses pembelajaran yang sangat efektif, 2) anak mulai belajar mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan berbicara. Anak belajar berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikirannya, 3) anak belajar mengembangkan emosi berdasarkan faktor lingkungan karena emosi lebih banyak ditemukan di lingkungan.

Saat berumur 4–6 tahun, ciri-cirinya adalah: 1) perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu perkembangan otot anak, 2) perkembangan bahasa semakin baik ketika anak mampu memahami ucapan orang lain dan mampu untuk mengungkapkan pikirannya, 3) perkembangan kognitif (daya pikir) yang sangat pesat ditunjukkan oleh rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan sekitar. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya, 4) bentuk permainan anak masih bersifat individual walaupun dilakukan secara bersama-sama.

Ciri-ciri anak usia 7-8 tahun yakni: 1) dalam perkembangan kognitif, anak sudah mampu berpikir analitis dan sintetik, deduktif dan induktif (mampu berpikir bagian per bagian), 2) perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari orang tua mereka. Anak sering bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebayanya, 3) anak mulai menyukai permainan yang melibatkan banyak orang dengan cara berinteraksi satu sama lain, 4) perkembangan emosi anak mulai terbentuk dan muncul sebagai bagian dari kepribadian anak.

Anak berusia 0-6 tahun merupakan dasar bagi perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat. Peran pendidikan di sini sangat penting untuk membina perkembangan intelektual terbaik anak. Khususnya pada anak usia dini, bermain merupakan cara alami bagi anak untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilannya, karena ketika bermain mereka menggunakan banyak indera untuk menangkap dan menerima informasi yang berbeda serta untuk memperluas pengetahuan, dan belajar tentang identitas mereka (Lamrani et al., 2018).

Game online menawarkan peluang besar bagi anak-anak untuk menguasai keterampilan abad ke-21. Tidak tepat pandangan yang membandingkan *game online* dengan permainan tradisional. *Game online* dapat dilihat sebagai aktivitas pedagogis yang memungkinkan anak memahami dunianya melalui lingkungan digital (Edwards, 2013). Dengan demikian, *game online* bersifat multisensor dan berpusat pada anak, dengan menghubungkan pengetahuan sebelumnya, melalui umpan balik, evaluasi diri, ataupun melalui pembelajaran sosial. Permainan online ini dapat dimanfaatkan untuk menerapkan pengetahuan faktual dan memperoleh pengalaman virtual, sehingga dapat membentuk perilaku, karena merupakan kombinasi dari proses pembelajaran dan permainan (Nikiforidou, 2018). Sifat imersif dari *game online*, dapat digunakan dalam menciptakan pengalaman bagi aktor dalam

permainan. Melalui cara ini, anak dapat belajar bagaimana bermain, mengekspresikan diri serta berkolaborasi, sehingga dapat digunakan dalam merangsang minat belajar ataupun memotivasi (Stephen dan Ploughman, 2014). *Game online* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat yang efektif dalam pembelajaran karena menghasilkan motivasi dan kesenangan pribadi, serta mengakomodasi berbagai gaya dan keterampilan belajar, memberikan konteks pemecahan masalah yang interaktif, dan mendorong tindakan nyata, bukan hanya penjelasan (Kebritchi dan Hirumi, 2008).

Pemanfaatan *game online* bagi anak di bawah 7 tahun, menggunakan proses pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek motivasi dan afektif (Ploughman, 2016), seperti meningkatkan penguasaan bahasa Inggris dengan menggunakan permainan membaca gerakan tubuh. Hal itu dapat memberikan pengalaman yang unik bagi anak dalam membaca buku (Horner dkk., 2014). Penerapan *game online* harus terhubung dengan aktivitas anak, bukan dilihat sebagai aktivitas terpisah atau tambahan (Johnson & Christie, 2009). Jadi, secara umum *game online* bermanfaat menumbuhkan minat anak usia mengembangkan keterampilan berpikir, dan mendukung kebutuhan anak yang beragam dan keterampilan berkolaborasi (Crompton dkk., 2017).

Orang tua mesti berperan mencari *game online* yang dapat digunakan sebagai instrumen pembelajaran. Ada beberapa kriteria *game online* yang dapat digunakan orang tua sebagai instrumen pembelajaran bagi anak. Pertama, menarik dan menyenangkan. Game jenis ini dapat membuat anak memahami konten wawasan/keterampilan tertentu secara menyenangkan. Kedua, game yang memberi kesempatan bagi anak untuk belajar dari pengalaman. Dengan kata lain, anak tidak mesti diarahkan serta dilatih dalam memainkan dan memahami isi game. Anak akan memahaminya sendiri melalui pengalaman berulang (*trial and error*). Saat menemui kegagalan, anak dapat mencoba kembali dengan strategi yang berbeda. Ketiga, tantangan yang dapat disesuaikan. *Game online* pada umumnya mempunyai level tantangan yang berjenjang, dari yang mudah hingga sulit. Keempat, game yang bersifat interaktif, dan memberikan umpan balik. Game yang sebaiknya dipilih orang tua adalah game yang memberi ruang terjadinya interaksi antara sesama anak secara interaktif. Sementara umpan balik memberi ruang kepada anak melakukan refleksi serta menyimpulkan tindakan yang dibuat dalam game. Umpan balik dapat membuat anak mendapatkan informasi tentang dampak tindakan yang diambil, agar mereka dapat belajar dari kegagalan. Kelima, *game online* yang sebaiknya dipilih orang tua untuk anak adalah game yang dapat mendorong terjadinya komunikasi atau kerjasama antar anak. Melalui latihan kolaborasi, diharapkan meningkatkan kemampuan sosial anak (Madjid, 2020).

Orang tua perlu memperbanyak informasi seputar *game online* dapat digunakan oleh anak usia dini. Salah satu contoh yang dapat dijadikan rujukan adalah 'Khan Academy Kids'. Game ini memang ditujukan untuk balita, pra sekolah,

atau masih duduk di bangku taman kanak-kanak. Game ini menggunakan konsep permainan sederhana, interaktif, dan bermakna. Khan Academy Kids memiliki konsep cerita yang terkait dengan aktivitas sehari-hari. Anak dapat mempelajari bahasa, serta belajar membaca dan menulis. Ada pula pelajaran berhitung, serta permainan yang mengasah kecerdasan social dan emosional, melatih sensor motoric, serta keterampilan pemecahan masalah (problem solving). *Game online* tersebut mempunyai berbagai fitur menarik, seperti dongeng dalam bentuk teks, gambar, maupun audio), game berhitung dan membaca, video interaktif, permainan logika, dan sebagainya. Menariknya, selain dapat dimainkan secara online melalui gawai, game ini juga dapat dimainkan secara offline (tanpa jaringan internet). Game ini dapat diunduh gratis di playstore atau app store, dengan menggunakan kata kunci 'Khan Academy Kids'.

Ada pula *game online* "Preschool Learning Games: Fun Games for Kids". Game yang dapat dimainkan di gawai ini cukup lengkap Ada 15 permainan yang dapat diakses dalam aplikasi game ini. Pengembang aplikasi menyiapkan rekomendasi usia yang sesuai dengan masing-masing permainan. Orang tua dapat mengikuti petunjuk usia, agar anak dapat belajar sesuai dengan fase perkembangan kemampuannya. Selain game tersebut, ada beberapa contoh *game online* yang cocok dimainkan oleh anak usia dini. *Game online* tersebut, antara lain Duolingo (Aplikasi game Bahasa asing, ada 30 bahasa asing yang dapat diakses anak melalui game ini), Quick Brain (game yang melatih kecepatan otak anak dalam berhitung), dan Coloring & Learn (game yang melatih kemampuan motorik anak dalam mewarnai). Selain itu, ada pula game "Puzzle Kids – Animals Shapes and Jigsaw Puzzle" (game mencocokkan bentuk, dan menyusun objek, serta tebak gambar, dan teka-teki jigsaw).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Game online* berkontribusi meningkatkan daya kritis, kreativitas dan inovasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah. *Game online* akan memiliki dampak positif bagi anak jika dilakukan dengan pola yang terencana dan terbimbing oleh orang tua. Orang tua tidak boleh sekadar melarang, atau sekadar memberikan gawai kepada anak. Melainkan memberi ruang bagi anak bermain *game online*, dengan merencanakan target wawasan dan keterampilan yang akan dicapai, serta terlibat dalam memilih jenis game seperti apa yang akan dimanfaatkan dengan beberapa kriteria pemilihan game yang ditawarkan dalam artikel ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini dapat diselesaikan berkat dukungan dari kolega dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah membantu menunjukkan literatur seputar Pendidikan Anak

Usia Dini. Ucapan terima kasih juga diucapkan kepada dua anak penulis, Fatih (6 tahun) dan Salwa (5 tahun) yang selalu menunjukkan *game online* terbaru. Sebelum bermain, mereka meminta izin terlebih dahulu, apakah game tersebut dapat dimainkan oleh anak seusia mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Akman, B., & Güçhan Özgül, S. (2015). Role of Play in Teaching Science in the Early Childhood Years. *Research in Early Childhood Science Education*, 237–258. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-94-017-9505-0>, diakses 6 Januari 2022).
- Anonim. (2019). Ini Dia 5 Dampak Positif Pengaruh *Game online* yang Bisa Anda Intip. (<https://www.zurich.co.id/id-id/blog/articles/2019/09/ini-dia-5-dampak-positif-pengaruh-game-online-yang-bisa-anda-intip>, diakses 5 Januari 2022).
- Biddiss E, Irwin J. (2010). Active video games to promote physical activity in children and youth: A systematic review. *Arch Pediatr Adolesc Med*. 2010; 164(7):664–72. (<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/20603468/>, diakses 5 Januari 2022).
- Crompton, H., Lin, Y.-C., Burke, D., & Block, A. (2017). Mobile Digital Games as an Educational Tool in K-12 Schools. *Perspectives on Rethinking and Reforming Education*, 3–17. (https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-10-6144-8_1, diakses 5 Januari 2022).
- Daley AJ. (2009). Can exergaming contribute to improving physical activity levels and health outcomes in children? *Pediatrics*. 2009; 124:763–71. (<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19596728/>, diakses 5 Januari 2022).
- Damayanti, E., Ahmad, A., dan Bara, Ardias. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* Vol. 4 No. 1, Juli 2020, hal. 1-22. (<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/martabat/article/view/2948>, diakses 5 Januari 2022).
- Darwis, M., Amri, K., dan Reymond. H. (2020). Dampak dari Kecanduan *Game online* di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol 5 , No.2, 2020 hal 228-233. (<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/2088>, diakses 6 Januari 2022).
- Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*,

21(2),199–212.

(<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1350293X.2013.789190> , diakses 5 Januari 2022).

Johnson, J., & Christie, J. (2009). Play and digital media. *Computers in the Schools*, 26(4),284–289. (<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07380560903360202>, diakses 6 Januari 2022).

Kebritchi, M., & Hirumi, A. (2008). Examining the pedagogical foundations of modern educational computer games. *Computers & Education*, 51, 1729–1743. (https://www.researchgate.net/publication/223015339_Examining_the_pedagogical_foundations_of_modern_educational_computer_games , diakses 6 Januari 2022).

Lamrani, R., Abdelwahed, E. H., Chraibi, S., Qassimi, S., & Hafidi, M. (2018). Gamification and Serious Games Based Learning for Early Childhood in Rural Areas. *New Trends in Model and Data Engineering*, 79–90. (https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-02852-7_7 , diakses 5 Januari 2022).

LeBlanc AG, Chaput JP, McFarlane A. (2013). Active video games and health indicators in children and youth: A systematic review. *PLoS One*. 2013; 8(6):e65351. (<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0065351> , diakses 6 Januari 2022).

Lu AS, Kharrazi H, Gharghabi F, Thompson D. (2013). A systematic review of health video games on childhood obesity prevention and intervention. *Games Health J* 2013; 2(3):131–41. (<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24353906/> , diakses 5 Januari 2022).

Madjid, A. (2020). 5 Contoh Game Based Learning yang Bisa Dicoba oleh Guru. (<https://blog.kejarcita.id/5-contoh-game-based-learning-yang-bisa-dicoba-oleh-guru/> , diakses 19 Januari 2022).

Mertika, dan Mariana, D. (2020). Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research* Vol. 3 No. 2, December 2020 hal: 99 – 104. (<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/2154> , diakses 6 Januari 2022).

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 15. (<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402/pdf> , diakses 6 Januari 2022).

- Papastergiou, Marina. (2009) Exploring potential of computer and video games for health and physical education: A literature review. *Computers & Education*. 2009; 53(3):603–22. (<https://www.researchgate.net/publication/223265798> Exploring the Potential of Computer and Video Games for Health and Physical Education A Literature Review) diakses 6 Januari 2022.
- Parisod, Heidi & Aromaa, Minna & Hamari, Lotta & Kimppa, Kai & Camilla, Laaksonen & Leppänen, Ville & Pakarinen, Anni & Smed, Jouni & Salanterä, Sanna. (2014). The advantages and limitations of digital games in children's health promotion. *Finnish Journal of eHealth and eWelfare*. 6. 164-173. (<https://journal.fi/finjehew/article/view/48210/13997> , diakses 5 Januari 2022).
- Peng W, Crouse JC, Lin J-H. (2012). Using active video games for physical activity promotion: A systematic review of the current state of research. *Health Educ Behav*. 2012; 40(2):171–92. (<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22773597/> , diakses 6 Januari 2022).
- Primack BA, Carroll MV, McNamara M, Klem ML, King B, Rich M, Chan CW, Nayak S. Role of video games in improving health-related outcomes: a systematic review. *Am J Prev Med*. 2012; 42(6):630-8. ([https://www.ajpmonline.org/article/S0749-3797\(12\)00172-9/fulltext](https://www.ajpmonline.org/article/S0749-3797(12)00172-9/fulltext) , diakses 6 Januari 2022).
- Reali dan Anggraini YD. (2016). Pengaruh Game Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Permata: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 1 No 1, hal 8-17. (<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/permata/article/view/4421> , diakses 19 Januari 2022)
- Sari, Diah Andika Sari dan Nurjanah, Ari Lela. (2020). Hubungan *Game online* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 4 Issue 2 (2020), hal 994-999. (<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/344/0> , diakses 6 Januari 2022).
- Setiawan, Heri Satria. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, Vol 11, No 2 (2018): hal 146-157. (https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor_Exacta/article/view/2338 , diakses 6 Januari 2022).
- Susi T, Johannesson M, Backlund P. (2007). Serious Games – An Overview. Technical Report HS- IKI -TR-07-001; 2007. (<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/FULLTEXT01.pdf> , diakses 6 Januari 2022).

- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017, hal 177-200. (<https://ojs.sttjaffray.ac.id/JJV71/article/view/261> , diakses 6 Januari 2022).
- Wouters P, van Nimwegen C, van Oostendorp H, van der Spek E. (2013). A Meta-analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games. *J Educ Psychol.* 2013; 105(2):249–65. (<https://psycnet.apa.org/record/2013-03484-001> , diakses 5 Januari 2022).
- Young, S. (2009). “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents,” *The American Journal of Family Therapy* 37, no. 5 (2009):85. (<http://dx.doi.org/10.1080/01926180902942191> , diakses 5 Januari 2022).
- Yudhistira, A.W. (2021). Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia. (<https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia> , diakses 19 Januari 2022)
- Zebeh, Aji Chandra. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Yogyakarta: Bounabooks.