

Pengaruh Game “Sakura School Simulator” Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Muhammad Raihan Nafis Suwarna¹, Idat Muqodas², Finita Dewi³

^{1,2} Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154
mraihanafis@upi.edu

Abstract

The digital era is a time when information is more easily gained using the intermediary of digital technology. In this digital era there is something called online games. The purpose of this research is to find out whether the game "sakura school simulator" which is currently rife among early childhood has an impact on the child's social development. This type of research uses qualitative research with a case study research approach. The data collection techniques used by researchers are "semi-structured" interviews and "participant" observation, the sample of this study will research 1 child aged 5-6 years from a family with the characteristics of the mother as a housewife. The results of observation research and interviews conducted with the mother resulted in that playing the game has a positive and negative influence on children's social development. the influence of the game can have a positive and negative impact depending on the parenting carried out by parents and the environment.

Keywords : Online Games, Social development of children, Influence of games on children.

Abstrak

Era digital merupakan suatu masa dimana informasi semakin mudah didapatkan menggunakan perantara teknologi digital. Pada era digital ini ada yang disebut dengan game online. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah game “sakura school simulator” yang sedang marak di kalangan anak usia dini memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu wawancara "semi terstruktur" dan observasi "partisipan", sampel penelitian ini akan meneliti 1 anak berusia 5 – 6 tahun dari suatu keluarga dengan karakteristik ibu sebagai ibu rumah tangga. Hasil penelitian observasi dan wawancara yang dilakukan dengan ibunya menghasilkan bahwa dengan bermain game tersebut memberikan pengaruh positif dan negatif terhadap perkembangan sosial anak. Pengaruh tersebut dapat berdampak positif dan negatif tergantung dari pola asuh yang dilakukan oleh orang tua nya dan lingkungannya.

Kata kunci: Game Online, Perkembangan sosial anak, Pengaruh game terhadap anak,

Copyright (c) 2023 Muhammad Raihan Nafis Suwarna, Idat Muqodas, Finita Dewi

Corresponding author: Muhammad Raihan Nafis Suwarna

Email Address: mraihanafis@upi.edu (Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat)

Received 9 July 2023, Accepted 13 July 2023, Published 20 July 2023

PENDAHULUAN

Di era yang serba digital sekarang ini, banyak sekali teknologi baru yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya, mulai dari smartphone, kecerdasan buatan, bahkan dunia maya. Era digital merupakan era dimana semakin mudah untuk mendapatkan informasi dan menyebarluaskan informasi dengan menggunakan media teknologi digital. Tidak bisa dipungkiri juga bahwa di era digital sekarang ini ada yang namanya game online. Game modern telah menjadi bagian dari kehidupan anak muda, bahkan hingga saat ini banyak anak usia 3 tahun yang mengenal game online mulai dari PlayStation hingga smartphone. (Henry, 2010, hlm. 1105).

Game online merupakan suatu permainan yang menggunakan internet supaya dapat terhubung dengan pemain lain dengan menghubungkan melalui teknologi yang ada, seperti PS (*Playstation*) dan smartphone. Sesuatu yang memungkinkan kita mendapatkan informasi,

berkomunikasi dengan orang lain sampai memberikan efek pada lingkungan dari aktivitas digital yang kita lakukan (Siraj-Blatchford & Whitebread, 2003). Game Online dikenal dengan istilah “game jaringan” yang berupa beberapa kumpulan *personal computer* yang terhubung satu dengan yang lainnya (Rohman, 2018). Tentunya game online itu sendiri bermanfaat untuk berkomunikasi dengan orang-orang baik jaraknya dekat ataupun jauh dengan kita.

Penelitian oleh Common Sense Media menunjukkan bahwa sekitar 38% anak di bawah usia dua tahun secara teratur menggunakan perangkat elektronik untuk bermain game, menonton video, dll. (Huber et al., 2018). Hasil kajian yang dilakukan oleh Decision Lab bahkan menunjukkan bahwa sebagian besar aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui smartphone adalah bermain game online (25%). Rata-rata, mereka menghabiskan 53 menit untuk bermain game seluler. Aktivitas lain yang dilakukan pengguna dengan ponsel cerdas mereka termasuk media sosial (17%), streaming video (12%), browsing (10%), dan belanja online (7%). Jumlah gamers di seluruh dunia 25% lebih tinggi dari pengguna mobile app lainnya, dan jumlah gamers di Indonesia diperkirakan akan terus meningkat secara signifikan ((Ramadhani & Fauziah, 2020).

Sit (dalam Subagia, 2021) mengungkapkan gagasan bahwa anak mengalami perkembangan yang luar biasa dari segi fisik, dimulai dari pertumbuhan sel otak dan organ lainnya. Selain perkembangan fisik, perkembangan psikis juga mengalami perkembangan yang menakjubkan. Mulai dari kemampuan berinteraksi dengan orang tua sendiri, hingga mampu berinteraksi dengan orang lain di lingkungan.

“Ada dua perangkat penting yang diperlukan untuk bermain game online, yaitu perangkat berupa komputer atau smartphone dengan spesifikasi untuk bermain game online dan koneksi internet untuk mengakses game online atau untuk mendownload game online.” (Kustiawan dan Utomo, 2022, hal.1105). Di masa kecil, game online sudah tidak asing lagi bagi mereka. Banyak permainan populer untuk anak kecil, seperti "roblox" dan "My Talking Tom".

Belum lama ini ada suatu game online yang amat populer di kalangan anak usia dini yang berjudul “*Sakura school simulator*”, game ini bertema petualangan dimana mengajak sang pemain untuk berpetualang menjalani kehidupan sehari-hari layaknya seorang manusia biasa. Para pemain juga bisa saling berkomunikasi satu sama lain, menjalin hubungan, mengendarai kendaraan, hingga menjalani aktivitas bersama. Terdapat dampak positif yang diterima oleh anak seperti anak dapat berkomunikasi secara online juga mengenal kosakata baru, anak juga dapat belajar sambil bermain dengan berbagai macam aktivitas seperti memasak, menyetir kendaraan, hingga menaiki sepeda. Tetapi, ada dampak negatif juga yang ditimbulkan dari game tersebut seperti tindakan kekerasan yang kurang baik dilihat dan dicontoh oleh anak, sampai kata – kata kasar yang dilontarkan oleh pengguna lain dan tidak patut dicontoh anak.

Aspek-aspek negatif dalam game online sebaiknya diawasi atau dihindarkan dari akses pada anak-anak, sehingga mereka tidak meniru hal tersebut. Anak usia dini biasanya menyerap seluruh informasi dari apa yang mereka lihat dan dengar secara mentah tanpa menyaringnya terlebih dahulu.

Sehingga membuat anak-anak membenarkan suatu perilaku yang seharusnya tidak baik untuk dilakukan. Pesan yang mereka ambil adalah bahwa meskipun aktivitasnya buruk, itu masih bisa dilakukan. Menurut penelitian yang dilakukan Fadilla, beberapa di antaranya dapat menimbulkan gangguan jiwa dan ketidakamanan dalam hubungan dengan teman sebaya dan orang-orang di sekitarnya. Karakter dalam game terkadang bermusuhan, sehingga mereka menunjukkan kekerasan dan mengucapkan kata-kata kasar (Fadillah & Iqbal, 2019). Kompas.com mengutip dokter anak Amerika Cris Rowan mengatakan bahwa ada kebutuhan untuk melarang penggunaan produk elektronik pada anak usia dini, salah satunya adalah munculnya penyakit mental, agresi, dan penguasaan digital (Pagestu, 2017).

Menurut hasil penelitian Universitas Muhammadiyah Dian Andika Sari Jakarta, game online memberikan kontribusi sebesar 17% terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun, sedangkan sisanya sebesar 83% dipengaruhi oleh faktor lain. Artinya ada hubungan antara game online dengan perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengendalian penggunaan game online pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan penggunaan game online dapat berdampak negatif terhadap emosi anak (Sari, D.A. & Nurjanah, A.L., 2020). Partisipasi bersama orang tua dan siswa dalam pemanfaatan teknologi, khususnya saat anak-anak bermain game online, menjadi solusi untuk mencegah efek miring dari game online. Komunikasi antara pendidik dan orang tua sangat penting untuk keberhasilan proses pendidikan yang optimal (Davis, NE dan Tearle. P.; 1999). Tetapi dalam game online tersebut Para orang tua dan pendidik sangat penting melihat munculnya pengaruh negatif dengan semakin canggihnya teknologi, terutama bagi anak. (Helmi & Agustina, 2017).

Penelitian ini dilakukan karena banyaknya anak usia dini yang memainkan game online "*Sakura school simulator*" dan dampaknya terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Banyak keluhan tentang anak usia dini yang suka bermain game online ini, bahkan tidak jarang anak usia dini yang sampai kecanduan dalam bermain game online tersebut. Selain itu, tujuan dari dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui apakah game "*sakura school simulator*" yang sedang marak di kalangan anak usia dini memiliki dampak / pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Penelitian ini juga ingin melihat Bagaimana tindakan orangtua dalam menjaga perkembangan sosial anak ditengah gempuran game online yang ada dan sangat digemari oleh anak.

METODE

Penelitian ini mengadopsi penelitian kualitatif, studi kasus. Creswell (2007) mengungkapkan bahwa studi kasus adalah penelitian yang mengeksplorasi fenomena (kasus) tertentu pada waktu dan kegiatan tertentu (rencana, peristiwa, proses, institusi, atau kelompok sosial) dan mengumpulkan informasi yang rinci dan mendalam dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data. Penelitian selama periode waktu tertentu.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dalam bermain game "*sakura school simulator*" terhadap kehidupan bersosialisasi anak sehari-hari. Dengan pemilihan kualitatif

studi kasus ini juga peneliti ingin melihat pengaruh bermain game online terhadap perkembangan sosial anak dengan Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara “Semi Terstruktur” dan observasi “partisipan”. Fungsi dari Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu wawancara orangtua yang digunakan untuk melengkapi data peneliti dan mengkonfirmasi data, kemudian observasi untuk melihat dan mengamati keadaan objek penelitian yaitu anak. Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu apakah game “*Sakura school simulator*” memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial anak? dan bagaimana sikap orang - orang terdekat dalam menanggapi anak ketika bermain game “*sakura school simulator*”? , untuk sampel penelitian ini akan meneliti 1 anak berusia 5 – 6 tahun dari suatu keluarga dengan karakteristik ibunya sebagai ibu rumah tangga.

Penelitian ini akan memiliki rentan waktu kurang lebih selama 2 minggu pada Juni 2023 yang dimana pada awal peneliti akan melakukan observasi awal keterkaitan dengan permasalahan yang diteliti kemudian melaksanakan wawancara pertama di awal penelitian dan diikuti observasi pada awal hingga akhir penelitian. Sebagai penutup dari penelitian, peneliti melakukan wawancara akhir untuk mengkonfirmasi hasil penelitian yang pertama, jadi wawancara dilakukan sebanyak 2x. Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan menggunakan teori Miles dan Huberman (1994) yaitu mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Memadatkan data, yaitu proses memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, meringkas, dan mentransformasikan data mentah. Ada pula yang menggunakan kata mereduksi data untuk menyebut tahapan ini.
2. Menampilkan data yang sudah dipadatkan tadi ke dalam suatu bentuk untuk membantu penarikan kesimpulan.
3. Menarik dan verifikasi kesimpulan, yaitu proses untuk menyimpulkan hasil penelitian sekaligus memverifikasi bahwa kesimpulan tersebut didukung oleh data yang telah dikumpulkan dan dianalisis.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilakukan pada responden 1 anak usia dini berusia 5 tahun. Instrumen yang digunakan adalah observasi dan wawancara menggunakan kajian teori perkembangan sosial para ahli. Hasil penelitian diuraikan secara deskriptif mengenai hubungan game “*Sakura school simulator*” dan pengaruhnya terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

1. Bagian ini akan membahas data hasil wawancara dan observasi untuk menjawab pertanyaan apakah game “*Sakura school simulator*” memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial anak? berdasarkan data, terdapat 5 tema yang berkaitan dengan pengaruh game “*Sakura school simulator*” terhadap perkembangan sosial anak yaitu :

Kemampuan Berkomunikasi Anak Saat Bermain Game

Kemampuan berkomunikasi anak saat bermain game dapat dilihat pada saat dirinya diajak berkomunikasi dengan orang lain. Bagaimana anak merespon dan menanggapi lawan bicaranya dapat menjadi salah satu acuan sejauh mana kemampuan anak dalam berkomunikasi. Terutama saat anak bermain game, bagaimana anak berkomunikasi sambil bermain game dapat menjadi salah satu cara melihat kemampuan komunikasinya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan selama penelitian terdapat beberapa temuan yang menunjukkan ada tidaknya pengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Seperti pernyataan yang diberikan oleh ibu dari sampel penelitian mengatakan :

“Bisa, kalau misalkan dia lagi main game tuh bisa banget sambil diajakin berkomunikasi cuman emang agak gak begitu langsung ngerespon kalau dipanggil sekali, kadang harus dipanggil beberapa kali yang kedua kali yang ketiga kali baru ngerespon, tapi dia tidak menunjukkan adanya rasa marah atau kesal karena dirinya diganggu, dia baik baik aja sih bisa diajak komunikasi kalau lagi main game.”(W1_260623)

Dari pernyataan tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan, bisa dilihat pada deskripsi perilaku anak yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh anak saat bermain game. Berikut deskripsi perilaku anak :

Anak bermain game Sakura dengan teman sebaya dan selalu berkomunikasi saat bermain game. Baik dengan teman sebayanya ataupun orang – orang disekitarnya, bahkan saya sendiri sebagai peneliti diajak berkomunikasi dan melihat apa yang ada di dalam game tersebut. Kata – kata yang dikeluarkan anak seperti “a rehan ini liat a rehan”, “aaaa (teriak) dikejar polisi”, dan kata – kata yang menunjukkan dirinya saat antusias bermain game itu. (OBI_120623)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Paremeswara, 2021), game online memberikan dampak negatif bagi penggunaannya yaitu dampak sosial dan emosional bagi anak, anak jarang berinteraksi dengan orang disekitarnya, dan anak mudah merasakan emosi. Jika dikaitkan dengan penelitian Paremeswara dengan Pernyataan orangtua tentang komunikasi yang selalu dilakukan anak dan hasil observasi kegiatan anak diatas, perkembangan sosial anak tetap terjaga dengan baik karena anak tetap dapat menjaga komunikasi dengan orang – orang yang ada di sekitarnya ketika sedang bermain game. Anak juga tidak terlalu fokus bermain game sehingga jika anak diajak berkomunikasi, dia akan dengan cepat merespon nya.

Kemampuan Anak Dalam Mengatur Emosi

Kemampuan anak dalam mengatur emosi dapat dilihat pada saat dirinya memiliki masalah atau konflik dengan orang lain. Bagaimana anak merespon dan menanggapi masalah tersebut dapat menjadi salah satu acuan sejauh mana kemampuan anak dalam mengelola emosinya. Termasuk saat anak bermain game, bagaimana anak menangani masalah yang terjadi sambil bermain game dapat menjadi salah satu cara melihat kemampuan mengatur emosinya.

Terdapat pernyataan terkait kemampuan emosional anak yang diungkapkan oleh ibu dari sampel penelitian mengatakan :

“sejauh ini kalau berinteraksi normal – normal aja baik baik aja, berkomunikasi sesuai dengan anak anak pada umumnya sesuai umurnya, dengan Bahasa Bahasa yang baik baik aja sih komunikasinya.”
(W2_260623)

Dari pernyataan tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan, bisa dilihat pada deskripsi perilaku anak yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh anak saat bermain game. Berikut deskripsi perilaku anak :

Anak mulai meninggalkan handphone dan ingin melihat temannya bermain saja, tetapi temannya tidak suka bermain game sambil dilihat oleh orang lain, jadi pada saat anak ingin melihat temannya bermain game, temannya selalu mengalihkan handphonenya, terjadi perkelahian kecil dimana anak berkata “mau liat!!”, temannya menjawab “enggak” selama beberapa kali dan akhirnya anak terdiam dan melihat temannya. tetapi anak tidak mau bermain game. (OB6_170623)

Perkembangan sosial sangat erat kaitannya dengan perkembangan emosi, meskipun keduanya memiliki kekhususan masing-masing. Hal ini sejalan dengan Davidson (Gorman, 2015) yang berpendapat bahwa "semua emosi bersifat sosial. Anda tidak dapat memisahkan penyebab emosi dari dunia hubungan, interaksi sosial kitalah yang menggerakkan emosi kita. Amerika The Academy of Pediatrics memiliki juga mengungkapkan bahwa perkembangan emosi anak dapat menentukan seberapa baik seorang anak mampu mengatur dan mengekspresikan emosinya, seperti ekspresi, baik emosi positif maupun negatif dapat menentukan bagaimana seorang anak berhubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa (Numalita Surrey, 2015).

Sejalan dengan pendapat tersebut dengan pernyataan yang diberikan juga hasil observasi yang ditampilkan dalam tabel 2. Anak tetap dapat berkomunikasi dengan baik walaupun sedang bermain game. Bahkan Ketika terjadi perselisihan kecil dengan temannya, anak tetap dapat menjaga emosinya dengan tidak mengucapkan kata – kata yang kurang baik. Emosi yang dikeluarkan oleh anak bersifat positif dan mampu menjalin hubungan dengan orang yang ada di dekatnya dengan baik.

Kemampuan Anak Dalam Bekerja Sama

Kemampuan anak dalam bekerja sama dapat dilihat pada saat dirinya melakukan suatu kegiatan yang mengharuskannya untuk bekerja sama dengan orang lain. Cara anak menanggapi bekerja sama dapat menjadi salah satu acuan sejauh mana kemampuan anak dalam bekerja sama. Termasuk saat anak bermain game, bagaimana anak bekerja sama di dalam game dapat menjadi salah satu cara melihat kemampuannya dalam bekerja sama.

Terdapat pernyataan terkait kemampuan anak dalam bekerja sama yang diungkapkan oleh ibu dari sampel penelitian mengatakan :

“kadang beberapa situasi dan kondisi dia males beresin dan ngediemin gitu jadi suka bilang sama ibu aja sering banget kaya gitu cuman ada juga situasi dimana dia semangat buat beresin , yuk

beresin yuk beresin. Cuman gak selalu keadaanya kaya gitu gitu aja. Kadang iya kadang enggak, sesuai mood aja.” (W3_260623)

“iya, dia suka kaya gitu, kalau main kadang pengen main bareng – bareng gak mau sendirian kalau misalkan punya makanan atau mainan pasti pengen sharing dan pengen bareng – bareng kalau mainan juga pengen bareng – bareng gitu pengen rame – ramean.” (W4_260623)

Dari pernyataan tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan, bisa dilihat pada deskripsi perilaku anak yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh anak saat bermain game. Berikut deskripsi perilaku anak :

Pada hari ini anak bermain game dengan adiknya dan saling gentian bermain handphone. Tidak jarang anak merebut handphone dari tangan adiknya secara paksa dan membuat adik nya menangis, di sela sela tersebut anak sering memberikan arahan kepada adiknya bagaimana cara bermain game tersebut dan terjadi perselisihan kecil dengan adiknya karena tidak mengikuti arahan darinya saat bermain game seperti “lompat” dan berjalan kesana lalu kesini sesuai arahan darinya.(OB5_160623)

Ketika seorang anak bermain game online, ia perlu bekerja sama satu sama lain untuk mengalahkan lawannya (Pitaloka, 2013). Hal ini juga didukung oleh pemikiran (Akman dan Guchan, 2015) bahwa game online dapat memberikan keterampilan sosial yang sesuai dengan usia, salah satunya adalah membangun kerjasama tim.

Sejalan dengan pendapat diatas dan pernyataan juga hasil observasi yang ditunjukkan dalam tabel. Menjelaskan bahwa anak dapat bekerja sama dengan baik, seperti hasil kegiatan observasi anak bahwa dia dapat memberikan arahan kepada adiknya Ketika bermain game dan tidak jarang mengajak adiknya untuk bekerja sama dengan mengikuti arahan arahan yang diberikan olehnya walaupun tidak jarang adiknya tidak mengikuti arahannya dan merebut handphone yang sedang dimainkan oleh adiknya. Pernyataan yang diberikan juga memperkuat dengan kebiasaan anak kadang memiliki inisiatif yang terkadang bagus dan terkadang tidak, tergantung situasi hatinya. Tetapi hal tersebut menjelaskan bahwa anak dapat diajak bekerja sama walaupun dalam waktu tertentu anak agak sulit untuk diajak bekerja sama.

Sikap Anak Dalam Berempati

Sikap anak dalam berempati dapat dilihat pada saat dirinya dimintai tolong dan seberapa baik tingkat inisiatifnya dalam menolong orang lain. Cara anak menanggapi saat dimintai tolong dapat menjadi salah satu acuan sejauh mana kemampuan anak dalam berempati.

Terdapat pernyataan terkait sikap anak dalam berempati yang diungkapkan oleh ibu dari sampel penelitian mengatakan :

“bisa sih, dia bisa diajak buat bekerja sama buat ngebantu beres beres juga cuman kadang kadang kalo beresin mainan agak agak kalo lagi males ya males karena dia pengen cepet cepet main diluar atau enggak pas lagi rajin dia rajin beresin tapi kadang suka ada maunya kalau kaya gitu, tapi

bisalah sejauh ini bisa diajak Kerjasama buat dimintai tolong kaya bawain ini bawain itu atau bawain apapun mau gak sampe marah marah teriak juga enggak sih.” (W5_260623)

”kalo kegiatan tolong menolong dia tinggi banget enggak, rendah banget juga engga, biasa biasa aja sih kadang dia suka inisiatif kalau misalkan ke saya pun lagi makan kadang suka dibawain minum tiba – tiba atau kadang ke sodara atau temennya juga suka ditawarkan apa ditawarkan apa gitu.” (W6_260623)

Dari pernyataan tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan, bisa dilihat pada deskripsi perilaku anak yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh anak saat bermain game. Berikut deskripsi perilaku anak :

Di hari ini, anak bermain game dengan adiknya dan dikarenakan handphonenya hanya ada 1 saat ini, jadi mereka bergantian memegang hp. Anak bermain game dan adiknya diajarkan olehnya bagaimana cara bermain game tersebut karena adiknya masih berusia 2 tahun lebih, sehingga banyak interaksi yang mereka lakukan Bersama. (OB11_220623)

Terdapat distraktor hari ini yaitu adiknya yang memintannya untuk bergantian bermain handphone dan sering tidak diberikan oleh nya yang kemudian sang adik berkata “ibu!!”, lalu ibu merespon dengan berkata “kak, gantian kak main hp nya!”, dan anak lalu mau bergantian dengan adiknya bermain game. (OB11_220623).

Menurut Steven dan Howard (2004), empati adalah kemampuan untuk menyelaraskan diri dengan situasi orang lain dalam suatu situasi, bahkan jika perspektif orang itu berbeda dengan kita. Menurut Uno, H.B & Kudrat, M. (2014), kemampuan berempati merupakan kemampuan untuk memahami perasaan dan kebutuhan orang lain, melaluinya orang lain merasa senang dan perasaannya dipahami. Menurut Goleman, D. (1999). Empati sangat penting bagi kemampuan anak untuk berhubungan dengan orang lain. Dengan melatih anak Anda untuk memiliki empati, anak Anda akan dapat memahami perasaan orang lain, menerima sudut pandang mereka, dan menghargai perbedaan cara memahami perasaan orang lain tentang suatu masalah.

Sejalan dengan pendapat para ahli dan pernyataan yang diberikan, kemampuan anak dalam berempati dapat dikatakan baik. Ketika anak dimintai tolong, dia tidak menunjukkan ketidaksukaan atau marah – marah bahkan cenderung langsung melaksanakannya. Observasi juga menunjukkan anak memiliki tingkat inisiatif yang lumayan tinggi. Melihat adiknya ingin bermain game yang sama dengannya, anak berinisiatif untuk mengajarkan adiknya bagaimana memainkan game tersebut sampai adiknya dapat memainkan game tersebut tanpa harus didampingi olehnya.

Adab dan Sopan Santun Anak

Adab dan sopan santun anak dapat dilihat pada saat anak berada di lingkungan baru atau lingkungan yang asing baginya. Cara anak bersikap saat berada di lingkungan yang tidak dikenalnya atau bukan dirumahnya dapat menjadi salah satu acuan sebaik apa adab dan sopan santun anak.

Terdapat pernyataan terkait sikap adab dan sopan santun anak yang diungkapkan oleh ibu dari sampel penelitian mengatakan :

"kalau ketemu orang yang baru, tergantung orang yang diketemuinnya, kalau misalkan kadang kalau mood dia baik dan orang yang baru ditemuinnya juga welcome, kadang dianya juga suka langsung terbuka suka langsung ngajak main atua apa, tapi kalau misalkan temen atau orang yang baru dikenalnya biasa aja dan diem deim aja dia juga sama bakal diem diem aja tergantung temen interaksinya." (W7_260623)

"kalau lagi berkunjung kerumah orang lain sih, alhamdulillahnya bisa denger dan bisa nurut apa yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan apalagi kalau ke rumah teman atau sodara yang punya anak atau temen sebaya, anak saya pun apalagi kalau sambil punya mainan udah aja betah main aja disitu bareng bareng kalau ada temen sebayanya." (W8_260623)

Dari pernyataan tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan, bisa dilihat pada deskripsi perilaku anak yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh anak saat bermain game. Berikut deskripsi perilaku anak :

Ditengah keseruan anak bermain game di rumah temannya, ibunya datang melihat kondisi anak dan mengobrol dengan orang tua lainnya. Sementara itu, anak seperti biasa berteriak berteriak sambil bermain game tersebut menunjukkan antusias nya yang tinggi. Walaupun sedang berada di rumah orang lain, anak tidak banyak bertingkah dan dapat menjaga sopan santun dengan tidak bersikap berlebihan seperti melompat – lompat dan berlari. Anak tetap duduk di karpet bermain game Bersama temannya. (OB11_260623)

Yulaila (2018) menjelaskan bahwa kesantunan merupakan istilah bahasa Jawa yang diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai hormat, menghargai, dan budi pekerti yang tinggi. Perilaku santun merupakan unsur penting dalam kehidupan sosial sehari-hari setiap orang karena dengan menunjukkan perilaku yang baik, maka keberadaan seseorang sebagai makhluk sosial dihargai dan dicintai. Yulaila (2018) mengemukakan dalam laporan penelitiannya bahwa kesantunan merupakan kaidah hidup bagi seseorang atau sekelompok orang untuk menjunjung tinggi nilai-nilai hormat, menghargai dan berakhlak mulia, orang tua sangat berperan dalam pembentukan karakter. Orang Tua Menanamkan Karakter Santun Yaitu mengenalkan dan memberi contoh kepada anak bahwa orang tua memelihara karakter santun melalui kebiasaan atau kegiatan sehari-hari sejak dini. Kurangnya komunikasi sosial antar keluarga, tidak adanya dukungan orang tua mengenai kegiatan anak, dan kecanduan game online yang mempengaruhi perilaku negatif pada anak (Aleissa et al., 2022; Jiménez & Estévez, 2017).

Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang ada, jika dikaitkan dengan pernyataan dan hasil observasi yang dilakukan. Dapat dilihat bahwa anak memiliki tingkat adab dan sopan santun yang tergolong baik, Anak dapat menjaga sikap saat berada di suatu lingkungan yang bukan tempat tinggalnya. Tidak seperti di rumah nya dimana anak bersikap sangat aktif saat bermain game, saat anak berada di rumah temannya atau orang lain maka anak akan bersikap aktif sewajarnya saja. Hal ini tidak terlepas dari lancarnya komunikasi yang dilakukan antara orang tua dengan anak dan pengawasan yang dilakukan oleh orang tuanya.

2. Bagian ini akan membahas data hasil wawancara dan observasi untuk menjawab pertanyaan bagaimana sikap orang – orang terdekat dalam menanggapi anak ketika bermain game “*sakura school simulator*”? berdasarkan data, terdapat 2 tema yang berkaitan dengan pengaruh game “*Sakura school simulator*” terhadap perkembangan sosial anak yaitu :

Respon Oleh Teman Sebaya

Respon teman sebaya anak dapat dilihat pada saat anak bermain dengan teman - temannya. Respon teman – temannya saat bermain game dengan anak dapat menjadi salah satu acuan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh teman – teman sebaya nya.

Terdapat pernyataan terkait respon teman sebaya yang diungkapkan oleh ibu dari sampel penelitian mengatakan :

“kalau ngeliat temen yang bertengkar kadang di suka ikutan misahin tapi kadang suka sambil marah – marah karena si yang temen mainnya diganggu, jadi dia malah marahin orang yang ngeganggu temen mainnya.” (W9_260623)

“enggak sih kalau pilih pilih sih, enggak terlalu signifikan sih tapi kadang kalau misalkan dia gak ngerti pokok permasalahan kenapa bertengkar kadang dia suka marah marah sendiri juga kan marah marah entah siapa yang salah tapi kadang dia suka marah marahin sih tapi kalau pilih pilih enggak juga sih.” (W10_260623)

Dari pernyataan tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan, bisa dilihat pada tabel 6 yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh anak saat bermain game. Berikut tabel observasi tersebut :

Pada menit ini anak masih asik bermain game dengan temannya dan tidak menunjukkan rasa emosional yang tinggi. seperti saat kalah dengan temannya dia bisa menerima rasa kekalahan tersebut dan cepat melupakannya walaupun ada raut kecewa di wajahnya, tetapi anak melihat kedua temannya ada yang berkelahi dengan saling meneraki satu sama lain. anak awalnya tidak banyak merespon dan hanya melihat kedua temannya berkelahi, tetapi tidak lama kemudian anak membela salah satu temannya dan mengeluarkan kata – kata yang sama seperti “enggak!!”, dan “ihhhhh!!”. (OB7_180623)

Distraktor yang terjadi pada menit ini yaitu kedua temannya yang berkelahi. Hal tersebut membuat anak melepaskan pandangannya dari game dan ikut terlibat dalam perkelahian kecil tersebut, tetapi tidak lama kemudian mereka Kembali bermain game lagi Bersama sama. (OB7_180623)

Teman sebaya adalah kelompok sosial individu yang setuju dalam usia, hobi, atau kebiasaan lainnya. (Damsar: 2009). Adapun Ivor Morrish yang dikutip oleh Abu Ahmadi (2004: 191) menjelaskan pengertian peer group sebagai “peers is equal and peer groups are groups of individual”. Teman sebaya dengan demikian adalah sekelompok banyak individu yang memiliki kesamaan atau kesamaan.

Berdasarkan pernyataan dan hasil observasi yang dilakukan dengan teori diatas, maka dapat dilihat bahwa anak dapat menjalin hubungan yang baik dengan teman – temannya dan respon yang

diberikan juga baik. Dalam kasus tertentu, anak memilih untuk mengalah dalam suatu perselisihan. Anak juga sering terlibat ketika ada diantara ke – 2 temannya yang sedang berselisih dengan membela salah satunya untuk menunjukkan rasa kesetiakawannya, terlepas dari siapa yang salah dan benar.

Respon Orang Tua

Respon orang tua anak dapat dilihat pada saat anak bermain game dan sikap orang tua terhadapnya. Respon orang tua saat bermain game dengan anak dapat menjadi salah satu acuan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh orang tuanya.

Terdapat pernyataan terkait sikap anak dalam berempati yang diungkapkan oleh ibu dari sampel penelitian mengatakan :

"Bisa, kalau misalkan dia lagi main game tuh bisa banget sambil diajakin berkomunikasi cuman emang agak gak begitu langsung ngerespon kalau dipanggil sekali, kadang harus dipanggil beberapa kali yang kedua kali yang ketiga kali baru ngerespon, tapi dia tidak menunjukkan adanya rasa marah atau kesel karena dirinya diganggu, dia baik baik aja sih bisa diajak komunikasi kalau lagi main game."(W11_260623)

Dari pernyataan tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan, bisa dilihat pada tabel 6 yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh anak saat bermain game. Berikut tabel observasi tersebut :

Dikarenakan anak sudah bermain cukup lama dan tidak banyak bersuara, ibunya berkata kepada anak "kakak main game nya sebentar lagi ya, jangan kelamaan!" dan anak tidak merespon seperti biasa pada perintah ibunya tersebut dan melanjutkan bermain gamenya.(OB13_240623)

Ibu nya Kembali memanggilnya dan berkata "kak, udah main game nya!!". Anak tidak merespon, dan beberapa menit kemudian ibunya memanggilnya Kembali dan anak baru bergerak memberikan handphone kepada ibunya. (OB13_240623)

Orangtua yang mendidik anak-anaknya dengan cara memanjakan dan memenuhi segala keinginan anaknya memiliki dampak negatif terhadap perkembangan anak. Pola asuh yang kurang memiliki kendali dan kurangnya aspek hukuman dalam kejelasan komunikasi orangtua dengan anak disebut pola asuh permisif (Sanjiwani, 2014).

Sejalan dengan teori dengan hasil observasi dan pernyataan diatas, dapat dikatakan bahwa respon orang tua menjadi salah satu faktor utama menjaga perkembangan sosial anak dalam bermain game. Jika orang tua terlalu memberikan kebebasan terhadap anak dalam bermain game, dampak negatif yang tidak diharapkan bisa saja terjadi. Juga sebaliknya, jika orang tua memberikan respon yang bagus dan ketat dalam pengawasan anak saat bermain game maka perkembangan sosial anak dapat terjaga dengan baik. Dengan respon ibu yang memberikan batasan kepada anak untuk bermain game, tetapi juga tidak terlalu mengekang anak maka perkembangan sosial nya dapat terjaga dengan baik tetapi dia tetap dapat bersenang – senang dengan bermain game tersebut dalam jangka waktu yang sudah ditentukan.

KESIMPULAN

Dapat dilihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa game "*sakura school simulator*" memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial anak, baik atau buruk nya terhadap perkembangan sosial tergantung pada pola asuh orang tua dan lingkungannya. Studi kasus kali ini yang dilakukan melalui observasi kegiatan anak saat bermain game menghasilkan bahwa dengan bermain game "*sakura school simulator*" memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan sosial anak, begitu pula dengan hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak tetap berkembang dengan sangat baik walaupun anak sangat gemar bermain game tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan artikel ini, dengan judul “Pengaruh game “*Sakura School Simulator*” Terhadap perkembangan sosial anak usia dini”. Penyusunan artikel ini Untuk mengetahui apakah game “*sakura school simulator*” yang sedang marak di kalangan anak usia dini memiliki dampak / pengaruh terhadap perkembangan sosial anak, baik di lingkungan keluarga ataupun di lingkungan masyarakat. Segala upaya telah dilakukan dalam penyusunan artikel ini. Namun, penulis menyadari akan kekurangan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna memperbaiki kekurangan tersebut di masa yang akan datang. Penulis berharap artikel ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya bagi penulis. Terimakasih.

REFERENSI

- Nurhalimah, S. Dkk. (2019). *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir : Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*. Yogyakarta : Budi Utama
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Gunung Samudera
- Khadijah, Hj. & Zahriani, N. (2021). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya*. Medan : Merdeka Kreasi Group
- Puspitasari, I. Dkk. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Dosen Paud Perguruan Tinggi Muhammadiyah*. Tasikmalaya : Edu Publisher
- Alineaku. (2021). *Teknologi Meningkatkan Atau Memenjarakan Kreativitas Anak?*. Yogyakarta : Alineaku
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting*. Tasikmalaya : Edu Publisher
- Suminar, D.R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Surabaya : Airlangga University Press
- Izzati, A.D. (2022). *Analisis Dampak Teknologi Modern Terhadap Masalah Lingkungan*. Semarang : Alinea Media Dipantara

- Subagia I.N.(2021).*Pola Asuh Orang Tua: Faktor, Implikasi Terhadap Perkembangan Karakter Anak*. Badung : Nilacakra
- Henry, S.(2013).*Cerdas Dengan Games*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.\
- Hamzah, N.(2020).*Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak : Iain Pontianak Press
- Setiawan, J.(2018).*Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi : Cv Jejak
- Semiawan, C.R.(2016).*Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Grasindo
- Haryono, C.G.(2020).*Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Sukabumi : Cv Jejak
- Sari, I.N.(2022).*Metode Penelitian Kualitatif*. Malang : Unisma Press
- Tiel, J.M.V.(2019).*Perkembangan Sosial Emosional Anak*. Jakarta : Prenada Media
- Mahyuddin, M.A.(2019).*Sosiologi Komunikasi*. Yogyakarta : Penerbit Shofia
- Azis, S.D.(2021).*Bhayangkara Negara*. Purwokerto : Zahira Media Publisher
- Dewi, F.I.R.(2021).*Intervensi Kemampuan Regulasi Diri*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Agustina, A.(2019).*Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan*. Tasikmalaya : Edu Publisher
- Aini, D.F.N.(2018).*Self Esteem Pada Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Pencegahan Kasus Bullying*. Vol.6, No.1.Hal. 36 – 46.
- Ningtyas, D.P.(2018).*Pengembangan Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana Gempa Bumi Untuk Meningkatkan Self Awareness Anak Usia Dini*.Vol.1, No.2.
- Limarga, D.M.(2017).*Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*.Vol.3, No.1.
- Nurhafizah, N. Syahrul, S.(2021).*Analisis Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Corona Virus 19*.Vol.5, No.2.Hal. 683 – 696.
- Kurniawaty, L. Anandya, N.(2022).*Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun)*.Vol.3, No.2. Hal. 11 – 18.
- Turmudi, A.(2022).*Dampak Game Terhadap Anak Usia Dini*.Vol.1, No.1.
- Zakiyyah, T.A. Dkk.(2017).*Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*.Vol.1, No.1. Hal. 1 – 12.
- Putri, L.D. Miranti, P.(2021).*Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*.Vo.6, No.1.
- Junida, D.S.(2019).*Kecanduan Online Anak Usia Dini*.Vol.10, No.1. Hal. 57 – 68.
- Handila, V.(2022).*Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun*.Vol.3, No.2. Hal. 86 – 94.
- Afifah, D.R. Dkk.(2022).*Hubungan Game Online Dengan Interaksi Sosial Dimasa Pandemi Pada Anak Usia Dini Usia 5 – 6 Tahun*.Vol.1. Hal. 1104 – 1110.
- Wantah, M.E. Fathimah, S.(2022).*Analisis Penggunaan Gadget Dalam Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*.Vol.6, No.1. Hal. 25 – 36.

- Anufia, B. Alhamid, T.(2019).*Resum: Instrumen Pengumpulan Data*.
- Azis, S.D.(2021).*Bhayangkara Negara*.Purwokerto: Zahira Media Publisher
- Rahman, F. Dkk.(2022).*Instrumen Penelitian: Panduan Penelitian Di Bidang Pendidikan*. Sukabumi: Jejak Pustaka.
- Zahro, I.F.(2015).*Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*.Vol.1, No.1. Hal. 92-111
- Nurfazrina, S.A. Muslihin, H.Y. Sumardi.(2020).*Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5-6 Tahun (Litelature Review)*.Vol.4, No.2. Hal.285-299
- Nasution, N.C.(2018).*Dukungan Teman Sebaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*.Vo.12, No.2.
- Paremeswara, M.C. Lestari, T.(2021).*Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar*.Vol.5, No.1. Hal.1473-1481
- Sari, C.A.P., Dkk.(2022).*Hubungan Lingkungan Teman Sebaya Dan Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak*.Vol.6, No.6. Hal.6559-6568