

Pengaruh Game Online dalam Perkembangan Sosial dan Kognitif Anak: Pendekatan Teori Vygotsky

Jannasse Lien N. G. N¹

¹Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Abstract

Perkembangan teknologi di era modern telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk budaya bermain game. Game online menjadi salah satu bentuk teknologi yang populer, terutama di kalangan generasi muda dan anak-anak, baik di daerah pedesaan maupun perkotaan. Game online memiliki potensi untuk memberikan dampak positif, seperti pengembangan keterampilan kognitif dan peningkatan koordinasi mata dan tangan. Namun, sisi negatifnya juga tidak dapat diabaikan, seperti risiko kecanduan, kurangnya aktivitas fisik, gangguan tidur, perilaku menyimpang, serta paparan konten yang tidak pantas untuk anak-anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi dan studi pustaka, dengan analisis data dari berbagai sumber terpercaya seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki dampak yang beragam, baik positif maupun negatif, terhadap perkembangan sosial dan kognitif anak, sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan yang tepat dari orang tua dan pendidik.

Kata kunci : Sosial Anak, Game Online, Kognitif, Positif, Negatif

Pendahuluan

Di Indonesia, pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sedangkan Anak usia dini menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children), adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (family child care home), Pendidikan pra sekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD).

Dalam konteks bermain modern, pandangan Lev Vygotsky tentang bermain sebagai sarana pembelajaran sangat berhubungan. Melalui bermain, anak-anak dapat mengekspresikan diri mereka, dan memberikan pengetahuan baru di lingkungannya. Permainan bukan hanya sekedar aktivitas rekreatif, tetapi juga sebuah proses yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak. Lev Vygotsky menekankan bahwa bermain mencakup dalam interaksi sosial dan budaya yang memiliki peranan krusial dalam proses pembelajaran, dimana individu tidak hanya belajar dari pengalaman pribadi, tetapi juga dari

interaksi dengan orang lain. Konsep kunci teorinya adalah "*Zon of Proximal Development*" atau ZPD, yaitu kemampuan yang sudah dikuasai anak secara matang sampai kemampuan yang baru muncul dan butuh bantuan orang dewasa.

Pada konteks ini membahas tentang pengaruh anak pada permainan modern seperti game online. Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Salah satunya adalah game online itu sendiri. Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. Samuel Henry

(2010) menyatakan Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat game dari model sederhana seperti gamewatch sampai game canggih seperti konsol Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak-anak zaman sekarang.

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua. Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain game yang biasa digunakan di depan komputer atau gadget. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan game. Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi dan sosial kognitif anak seperti mengganggu kemampuan sosial anak, anak-anak yang bermain game online secara tidak langsung mungkin mengurangi interaksinya dengan orang lain dan itu dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial anak. Selain itu pada game yang mengandung kekerasan dapat mengurangi kemampuan berempati anak. Kemudian terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dapat menghambat keterampilan berpikir kritis pada anak.

Pada usia pekungannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena game sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa game memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, walaupun game memiliki dampak positif bagi penggunaanya tetapi apabila anak-anak terlepas dari pantauan orangtua, maka anak-anak akan kecanduan dengan permainan game.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap perkembangan sosial dan kognitif anak usia dini dengan menggunakan pendekatan teori Vygotsky, khususnya konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Melalui pendekatan ini, penelitian berusaha memahami bagaimana interaksi sosial, budaya, dan lingkungan bermain yang dimediasi oleh teknologi memengaruhi proses pembelajaran dan perkembangan anak. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan tentang pentingnya pengawasan dan pendampingan anak dalam bermain game online. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang berbasis teknologi secara positif, serta kebijakan yang mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak dalam era digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode gabungan, yaitu *studi pustaka* (literature review) dan pendekatan kualitatif. Pada metode studi pustaka, data sekunder dikumpulkan dari berbagai sumber terpercaya, termasuk jurnal ilmiah, e-book, dan situs web yang relevan. Literatur yang dipilih difokuskan pada kajian yang mendukung pembahasan teoretis, terutama yang berkaitan dengan teori Vygotsky, perkembangan sosial, dan perkembangan kognitif anak. Validitas dan kredibilitas sumber literatur dijaga dengan merujuk pada literatur terverifikasi. Pendekatan kualitatif dilakukan melalui pengamatan partisipatif terhadap perilaku anak-anak di lembaga bimbingan

belajar Kampung Tundan. Observasi ini bertujuan untuk menggali secara mendalam pengaruh game online terhadap perkembangan sosial dan kognitif anak. Data yang dikumpulkan berupa deskripsi rinci hasil observasi, yang dianalisis secara tematik untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Kombinasi kedua metode ini memberikan wawasan teoretis dan empiris yang saling melengkapi dalam menjawab tujuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dari pengaruh game online terhadap perkembangan sosial dan kognitif anak, disimpulkan bahwa Game Online berpotensi memberikan dampak positif dan negatif pada perkembangan sosial anak.

1. Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Sosial Anak

Dalam konteks perkembangan sosial anak, game online dapat memiliki dampak positif dan negatif. Berdasarkan teori Vygotsky, interaksi sosial merupakan faktor penting dalam perkembangan kognitif anak. Game online yang bersifat kolaboratif, seperti Minecraft, memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka dan berkolaborasi dalam mencapai tujuan tertentu. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan kolaboratif ini cenderung mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, seperti komunikasi, kerja sama, dan empati (Kowert et al., 2015). Namun, terdapat juga dampak negatif dari game online yang dapat menghambat perkembangan sosial anak. Anak-anak yang terlalu banyak bermain game online mungkin mengurangi interaksi tatap muka, yang dapat menghambat pengembangan keterampilan sosial yang penting. Menurut Gentile et al. (2004), anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu bermain game cenderung mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial yang sehat di dunia nyata, yang dapat berujung pada isolasi sosial.

2. Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Pengaruh game online terhadap perkembangan kognitif anak memiliki beberapa aspek positif dan negatif yang patut diperhatikan. Secara positif, bermain game online dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan visual-spasial. Game strategi, misalnya, melibatkan pemain dalam merencanakan dan mengambil keputusan yang cepat, membantu mereka melatih daya ingat serta kemampuan untuk memecahkan masalah yang kompleks. Anak-anak juga dapat belajar multitasking dan merespons stimulasi visual dan auditori dengan lebih baik.

Namun, dampak negatifnya termasuk penurunan konsentrasi di luar konteks permainan, terutama jika anak menjadi kecanduan game online. Selain itu, terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat memengaruhi perkembangan kognitif dan perhatian jangka panjang mereka, membuat anak cenderung mengalami penurunan performa akademik. Ada pula risiko bahwa keterampilan yang mereka pelajari dalam permainan tidak selalu dapat diterapkan secara efektif dalam situasi kehidupan nyata atau sosial.

Secara keseluruhan, teori sosial-kognitif Vygotsky menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, dan bermain game online dapat menciptakan peluang untuk kolaborasi jika dimainkan secara sosial. Namun, ketika anak bermain secara individu atau secara berlebihan, efek isolasi sosial dapat muncul, yang bertentangan dengan prinsip-prinsip perkembangan sosial yang optimal dalam teori Vygotsky.

3. Keseimbangan dan Peran Orang Tua

Berdasarkan hasil analisis, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menciptakan keseimbangan dalam penggunaan game online. Orang tua harus aktif dalam memilih game yang sesuai dan mengawasi waktu bermain anak. Pendekatan Vygotsky menekankan bahwa lingkungan belajar yang mendukung interaksi sosial dan kognitif dapat membantu anak-anak memaksimalkan manfaat dari pengalaman bermain game. Orang tua dapat terlibat dengan anak-anak dalam permainan, mendiskusikan pengalaman mereka, dan membantu mereka

memahami situasi yang dihadapi dalam game, yang pada gilirannya dapat memperkuat keterampilan sosial dan kognitif mereka. Dengan demikian, game online dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan bijak dan dalam batasan yang sehat.

4. Analisis perkembangan sosial

Dalam hasil analisis perkembangan sosial anak terkait pengaruh game online menggunakan teori sosial kognitif vygotsky, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan. Vygotsky menekankan bahwa perkembangan sosial dan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial, khususnya melalui bermain yang memungkinkan anak berinteraksi. Game online sebagai bentuk permainan modern yang memiliki sisi positif dan negatif dalam konteks perkembangan sosial kognitif ini. Di satu sisi, bermain game online dapat membantu anak-anak dalam keterampilan memecahkan masalah dan berpikir strategis. Beberapa studi menunjukkan bahwa interaksi dalam game online, terutama yang bersifat multi-pemain, membantu anak memahami kerja sama, strategi kelompok, dan membangun hubungan (Dewi et al., 2020).

Namun, sisi negatifnya juga cukup signifikan. Game online bisa mengurangi kesempatan anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya atau lingkungan fisik, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial anak. (Syifa et al., 2019)

5. Hubungan antara Teori Vygotsky dan Game Online

Teori Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran terjadi dalam konteks sosial, dan interaksi dengan orang lain merupakan elemen penting dalam pembentukan pengetahuan. Game online, dengan desainnya yang interaktif, menciptakan ruang di mana anak-anak dapat belajar satu sama lain dan beradaptasi dengan norma sosial baru. Meski demikian, hubungan ini tidak sepenuhnya positif. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk memfasilitasi diskusi mengenai pengalaman bermain game dan mengaitkannya dengan nilai-nilai sosial yang positif. Membuat anak-anak lebih sadar tentang perilaku dalam game dan bagaimana hal itu dapat diterjemahkan ke dalam kehidupan sehari-hari merupakan langkah penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka. Dengan demikian, game online dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif jika dipadukan dengan pengawasan dan bimbingan yang tepat dari orang dewasa..

Simpulan

Secara keseluruhan, game online memiliki dampak yang beragam terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak. Dampak positifnya terutama terlihat dalam kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan keterampilan visual-spasial, yang berkembang melalui tantangan dan strategi yang ditawarkan dalam permainan. Dalam konteks teori Vygotsky, interaksi sosial yang terjadi dalam permainan kolaboratif dapat mendukung *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana anak belajar lebih efektif saat ada interaksi dengan teman atau orang dewasa dalam situasi belajar yang kooperatif. Di sisi lain, risiko seperti ketergantungan pada game, penurunan perhatian di luar permainan, dan kurangnya interaksi sosial langsung dengan lingkungan sekitar dapat muncul ketika anak terlalu banyak terlibat dalam game online. Ini berpotensi menghambat pembentukan kemampuan sosial yang penting, seperti empati, komunikasi efektif, dan kerja sama, yang merupakan elemen penting dalam teori sosial-kognitif untuk perkembangan optimal anak. Dengan demikian, sementara game online dapat memberikan manfaat dalam konteks kognitif, keseimbangan dengan interaksi sosial nyata sangat dibutuhkan agar anak dapat mencapai perkembangan optimal secara keseluruhan, baik dalam keterampilan sosial maupun kognitif.

Referensi

Dewi, N. R., Irawan, H., & Rosanti, L. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap

- Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta. *Jurnal Psikologi Sosial*, 8(1), 45-56.
- Misnawati, M., & Syifa, A. (2019). Dampak Permainan Digital pada Keterampilan Kognitif dan Sosial Anak Usia Dini di Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Psikologi Anak*, 5(3), 67-78.
- Siti, B. (2022). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Eprints Repository UNTIRTA*.
- Hwang, S., & Renshaw, P. (2022). Social and Cognitive Development in Online Gaming Contexts: Insights from Vygotskian Theory. *Journal of Educational Psychology*, 13(2), 122-136.
- Fauziah, N., Zuhrona, S., & Annisa, Z. M. (2024). Pembelajaran Dan Konstruktivis Sosial. *Modani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 837-841.
- Gilang, P. (2021). Teori Vygotsky Terkait Perkembangan Kognitif Anak dan Belajar Sosial. *Gramedia Blog*. <https://www.gramedia.com/literasi/teori-vygotsky/>
- Padilah., & Nashrillah. (2024). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Bahasa Anak Usia Dini di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 177-192.
- Sandy, A., & Hidayat, A. (2019). Dampak kecanduan game online terhadap interaksi sosial anak dan remaja. *Buletin Psikologi*, 27(2), 142-153.
- Dayani, M. (2023). Pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja di SMP Negeri 4 Takengon. *Universitas Medan Area Repository*.
- Nurmalitasari, F. (2021). Perkembangan emosi dan sosial anak usia sekolah dasar dalam konteks penggunaan game online. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Saputra, R. A. (2021). Pengaruh teknologi digital terhadap perkembangan kognitif anak: Perspektif teori Vygotsky. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 12(3), 198-210.
- Lestari, E., & Rahayu, S. (2020). Peran pengawasan orang tua dalam meminimalisasi dampak negatif dari kecanduan game online pada anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 35(2), 121-130.
- Wijaya, M. (2022). Game online sebagai aktivitas pengisi waktu luang: Dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 18(4), 56-70.
- Wibowo, D., & Ardiansyah, H. (2019). Implementasi teori Vygotsky pada pendidikan anak usia dini dalam era digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 85-97.
- Fitriani, A., & Yulianti, P. (2023). Aspek sosial dalam penggunaan game online pada anak sekolah dasar. *Jurnal Interaksi Sosial Anak*, 11(2), 233-244.
- Prasetyo, T. (2022). Efek jangka panjang penggunaan game online pada aspek kognitif dan sosial anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 13(1), 48-59.
- Utomo, S., & Handayani, L. (2020). Adaptasi perkembangan sosial anak dalam penggunaan teknologi berbasis online. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 17(3), 76-89.