

## **DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU BAHASA ANAK USIA DINI DI KECAMATAN LUBUK PAKAM KABUPATEN DELI SERDANG SUMATERA UTARA**

**Padilah**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Indonesia  
padilah0102201081@uinsu.ac.id

**Nashrillah**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Indonesia  
nashrillahmg@uinsu.ac.id

\* Penulis Koresponden

---

**Abstrak:** *Game online* bisa membuat anak-anak lupa akan dirinya bahkan termasuk bahasa dan kata-kata yang mereka komunikasikan sangat tidak layak untuk didengar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari pengguna *game online* terhadap perilaku bahasa anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dan data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis domain dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data untuk menarik kesimpulan. Adapun fokus penelitian ini membahas tentang bagaimana dampak pengguna *game online* terhadap perilaku bahasa anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Game online* juga memiliki dampak negatif yaitu membuat efek ketagihan main *game online*, berkurangnya rasa sosialisasi terhadap orang sekitar, dan dapat menyebabkan gangguan psikologis yang diakibatkan oleh kekalahan saat bermain *game online*. *Game online* juga berdampak terhadap perilaku bahasa anak baik perubahan sikap atau perilaku dari *game online*, anak menjadi lebih sering emosional, adanya perubahan dalam berbicara dan sering berkata kasar pada teman maupun orang tua. Kata-kata tersebut dapat mereka ketahui dari interaksi virtual saat mereka bermain *game online*.

**Kata kunci:** *Game online*, Perilaku Bahasa, Anak Usia Dini.

### **THE IMPACT OF ONLINE GAME USE ON EARLY CHILDHOOD LANGUAGE BEHAVIOUR IN LUBUK PAKAM SUB-DISTRICT, DELI SERDANG DISTRICT, NORTH SUMATRA**

**Abstract:** This online game makes children forget themselves, even including the language and words they communicate are very inappropriate to hear. This study aims to determine the impact of online game users on the language behavior of early childhood. The method used in this study is descriptive qualitative. Data collection techniques are obtained through interviews, observations, and documentation. Data analysis techniques use domain analysis with data reduction, data presentation, and data verification to draw conclusions. The focus of this study discusses how the impact of online game users on the language behavior of early childhood. The results of this study indicate that online games also have negative impacts, namely creating an addictive effect on playing online games, reducing the sense of socialization with people around them, and can cause psychological disorders caused by defeat when playing online games. Online games also have an impact on children's language behavior, both changes in attitudes or behavior from online games, children become more emotional, there are changes in speaking and often say rude things to friends and parents. They can learn these words from virtual interactions when they play online games.

**Keywords:** online game, language behavior, early childhood

---

## Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari kalangan remaja saat ini adalah *video games* dan *online games*. Keberadaan *video game* dan *online game* sebagai salah satu produk-produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi. Banyak cara lain yang bisa digunakan manusia untuk mendapatkan kesenangan. Keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Hal ini akan sangat tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (*individual differences*). Ada orang mencari kesenangan dengan membaca, menonton tv, atau aktivitas lain seperti bermain kartu, catur, monopoli dan permainan-permainan lainnya.

*Game* adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan dan dilakukan secara bebas. Permainan ini terdiri dari sekumpulan peraturan yang menentukan kemungkinan tindakan yang dapat dilakukan oleh setiap pemain. Peraturan menentukan bagaimana setiap pemain dapat bermain, dan setiap pemain menerima sejumlah keterangan sebagai kemajuan dalam permainan online, dan setiap pemain memiliki tipenya sendiri (Khafidah et al., 2022).

Diantara jenis *game* digital yang paling populer adalah yang juga dikenal sebagai *game online*. *Game online* ini biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari, beberapa orang menganggap *game online* sebagai komputer namun ternyata *game* tidak hanya dijalankan dikomputer saja. Permainan ini berbentuk konsol, *Handheld*, dan telepon genggam (ponsel). *Game online* dapat membantu pemainnya menyegarkan atau menghilangkan rasa bosan, baik karena aktivitas sehari-hari (bekerja, belajar, atau faktor lainnya) maupun sekedar untuk mengisi waktu luang (Iswan & Kusmawati, 2014).

Namun, penting untuk mempertimbangkan dampak *game online* terhadap anak-anak, terutama mereka yang berada pada tahap perkembangan penting. 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 prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat

disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun (Pebriana, 2017).

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan anak. Pada usia 5-6 tahun, anak-anak sedang mengalami masa sensitif dalam perkembangan bahasa. Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam komunikasi dan pemahaman dunia sekitar. Upaya orang tua untuk menstimulasi perkembangan anak dengan mengajak mereka berinteraksi dengan dunia mereka dipengaruhi oleh peningkatan kosa kata anak (Kamilah et al., 2020). *Game online* juga mempengaruhi pemerolehan bahasa anak karena bahasa yang dipelajari sering digunakan dalam percakapan maupun kalimat sehari-hari (Asy'ary et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mencari metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Interaksi yang dilakukan oleh anak-anak sangat mempengaruhi perilaku sosial mereka. Selama proses sosialisasi, anak-anak belajar berinteraksi dengan orang lain, memperoleh pemahaman tentang norma dan prinsip masyarakat, dan belajar keterampilan sosial penting seperti berbagi, bekerja sama, dan berempati. Anak-anak yang sering bermain *game* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Akibatnya, mereka yang terlalu tergantung pada *game* cenderung kurang bersosialisasi dengan teman sebaya mereka (Ulya et al., 2021).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Pengetahuan tentang perkembangan bahasa anak usia dini sangat membantu tercapainya pembelajaran keterampilan dasar bahasa yang baik. Bagi orang tua dan guru, pemahaman tentang perkembangan kemampuan bahasa anak. Dengan men genalkan teori-teori pengembangan bahasa, anak mampu meningkatkan perkembangan bahasa secara optimal. Hal ini dapat dilakukan dengan memberi contoh yang baik, memberikan motivasi pada anak dan menerapkan kebiasaan-kebiasaan yang sesuai dengan anak usia dini (Isna, 2019; Ngaisah et al., 2023)

Perilaku atau yang disebut *behavior* adalah semua aktivitas yang dilakukan manusia pada umumnya. Perilaku atau yang bisa disebut sikap mengandung makna yang luas, Gordon Allport menunjukkan bahwa sikap itu tidak muncul seketika atau dibawa sejak lahir, tetapi disusun dan dibentuk melalui pengalaman serta memberikan pengaruh langsung kepada respon seseorang. Skinner seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena itu, perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori skinner disebut "S-O-R" atau *Stimulus-Organisme-Respon*. Dengan demikian bahwa perilaku atau aktifitas-aktifitas itu merupakan manifestasi kehidupan psikis. Selain itu juga, adanya *game online* bagi kalangan anak

menimbulkan dampak dari permainannya, permainannya itu bisa berdampak positif dan berdampak negative (Susanti et al., 2021).

Menurut Sigmund Freud, bermain ialah fantasi atau lamunan, melalui bermain anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi mengeluarkan segala perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan atau traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud dalam realita (Imroatun, 2016; Khadijah & Armanila, 2017). Permasalahan besar hari ini adalah ketika objek permainan tidak ditemukan oleh mereka, mereka banyak menyalurkan keinginan bermainnya dengan bermain *games* dengan ponsel pintar, diantaranya; *Mobile Legends* (ML), pesawat tempur, tembak-tembakan sehingga anak usia dini juga sudah banyak yang menjadi korban dari permainan tersebut (Khadijah & Sitompul, 2020).

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengungkapkan dampak positif dan negatif dari *game online*. Susanti et al. (2021) menemukan bahwa *game online* berdampak positif seperti peningkatan konsentrasi dan kosakata, serta negatif seperti kemalasan belajar, boros, kurang interaksi sosial, dan emosi yang meningkat. Temuan lainnya oleh Handila (2022) mengungkapkan *game online* berdampak negatif pada perkembangan sosial anak, seperti cenderung pasif, kurang bersosialisasi, tidak mau bermain dengan teman sebaya, tidak disiplin dan cenderung menyendiri di rumah atau kamar. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Yuliani (2023) *game online* cenderung memberikan dampak negatif, seperti kurangnya interaksi dengan teman sebaya dan memiliki sifat yang agresif. Alam et al. (2022) juga menemukan bahwa *game online* menurunkan moralitas anak, dimana anak menjadi mudah emosi, malas, dan berbohong.

Sebagaimana uraian sebelumnya, penelitian ini penting dilakukan untuk lebih mendalami dampak *game online* terhadap perilaku bahasa anak usia dini. Mengingat tingginya penggunaan *game online* di kalangan segala usia, khususnya anak usia dini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih jauh bagaimana *game online* tersebut berdampak perkembangan perilaku dan bahasa, sehingga dapat menjadi rujukan bagi orang tua atau pendidik dalam mengelola dampak *game online* pada anak usia dini.

## Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, menurut Sugiyono (2016) penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci dengan pendekatan deksriptif. Subjek penelitian berjumlah 7 orang tua dan 7 anak pengguna *game online*. Penelitian ini dilakukan di Jl. Sultan Hasanuddin No. 2A, Lubuk Pakam I/II, Kec, Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20517. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online*, mengetahui perilaku bahasa, serta anak usia dini.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap narasumber, yang mana dalam penelitian ini peneliti memantau langsung perilaku bahasa dan sosial dalam keseharian mereka, terutama saat bermain *game online*. Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Wawancara dilakukan dengan 7 (tujuh) orang tua untuk mendapatkan pandangan mereka tentang dampak *game online* pada anak mereka, terutama pada perilaku bahasa dan sosial anak. Teknik analisis data menggunakan analisis domain, yang meliputi proses reduksi data, penyajian data, dan memverifikasikan data untuk menarik kesimpulan, memperoleh gambaran yang umum dan menyeluruh dari objek penelitian (Abdussamad, 2021).

### Hasil Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan mulai dari tanggal 5 – 6 April 2024 di Jl, Sultan Hasanuddin No. 2A, Lubuk Pakam I/II, Kec, Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20517. Maka terdapat hasil penelitian yaitu terkait tentang bagaimana perilaku bahasa anak terhadap bermain *game online*. Terdapat 7 orang tua dan 7 anak sebagai sampel penelitian.

Tabel 1.

Anak-anak yang Bermain *Game online*

No	Laki-Laki	Usia	No	Perempuan	Usia
1	Zio	6 tahun	5	Nuha	6 tahun
2	Arsya	5 tahun	6	Husna	6 tahun
3	Hanif	5 tahun	7	Alysa	5 tahun
4	Rafif	5 tahun			

Tabel 2.

Nama Orang Tua Anak yang Bermain *Game online*

No	Nama
1	Ibu Siti
2	Ibu Leli
3	Ibu Meri
4	Ibu Vina
5	Ibu Neny
6	Ibu Devi
7	Ibu Elvi

Berdasarkan hasil penelitian, peran orang tua sangat penting dalam mendidik anak dalam kehidupan sehari-hari. Salah seorang informan, Ibu Siti mengatakan bahwa sikap orang tua dalam mendidik anak sejak usia dini akan berpengaruh pada bagaimana anak menggunakan bahasa dan bersikap: “Jika kita mengikuti semua keinginan anak kita, bisa jadi mereka akan menjadi anak yang pemberontak dikemudian hari, bagaimana menghargai keinginannya harus diwujudkan jika diajarkan sejak dini itu tidak diberikan secara cuma-cuma, insya alah anak kita menjadi anak-anak yang tidak egois.” Pernyataan tersebut mengindikasikan

pentingnya pengendalian dalam mendidik anak dengan menanamkan komunikasi yang baik dan santun.

Ibu Leli, seorang informan lainnya, mengungkapkan bahwa cara mendidik anak dalam kehidupan sehari-hari melibatkan moral agar anak bisa berkomunikasi dengan sopan kepada siapa pun: “Kami selalu mengingatkan anak-anak untuk bersikap sopan dan santun dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka, serta dengan orang-orang yang seusia mereka atau lebih tua dari mereka.” Pernyataan Ibu Leli tersebut menunjukkan pentingnya pendidikan bahasa dalam kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran moral agar anak menggunakan bahasa yang baik dan etis, baik kepada teman seusianya maupun kepada orang yang lebih tua.

Sementara itu, Ibu Meri, meskipun sibuk, ia berusaha mengajarkan anak-anaknya untuk bersosialisasi dengan baik, termasuk cara berkomunikasi dengan orang lain: “Saya mengajari anak-anak saya cara bersosialisasi dan memastikan mereka lebih sopan kepada orang tua dibandingkan dia, saya hanya mengandalkan mereka untuk melakukannya belajar disekolah, dan mereka cenderung belajar lebih banyak secara akademis daripada social dari orang yang lebih tua dari mereka.” Berdasarkan keterangan dari ketiga informan, terutama Ibu Siti, dapat dilihat bahwa ia tidak terlalu mendukung anaknya bermain *game online*, salah satunya dengan tidak memberi uang untuk membeli kuota internet yang digunakan bermain *game*.

*Game online* memiliki dampak yang signifikan dalam kehidupan anak-anak. Perbedaan antara masa sebelum dan sesudah adanya *game online* sangat terlihat, terutama pada anak-anak yang sudah diberikan *handphone* oleh orang tua mereka sejak usai dini. Hasil observasi peneliti di lapangan juga menunjukkan bahwa anak-anak yang sering bermain *game online* cenderung mengalami perubahan perilaku dalam hal komunikasi. Anak-anak menjadi lebih pasif dan lebih sering menunda menjawab pertanyaan atau permintaan dari orang dengan menjawab “nanti, Bu,” saat sedang bermain *game*. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Ibu Vina dalam wawancaranya saat ditanyakan mengenai pandangannya terkait *game online*: “Menurut saya, *game online* tidak baik karena anak jadi sulit diajak bicara. Misalnya, kalau saya minta tolong membelu sesuatu, mereka sering menjawab, nanti, Bu’.” Pernyataan Ibu Vina tersebut senada dengan Ibu Neny, yang menamabahkan: “Sejak anak saya mengenal *game online*, nilai akademiknya menurun.”

Sementara itu, Ibu Leli mengungkapkan bahwa *game online* tidak hanya memberi dampak negatif, tetapi juga ada nilai positifnya, yaitu anak lebih mudah diawasi karena sering berada di rumah: “Menurut saya, *game online* ada nilai positif dan negatifnya. Positifnya, lebih mudah mengawasi anak-anak karena mereka lebih sering di rumah. Namun, negatifnya, anak-anak jadi lebih sulit diajak berkomunikasi.” Senada dengan Ibu Devi yang menyatakan bahwa sebelum anaknya mengenal *game online*, anaknya sering bermain di luar rumah hingga pulang sore. Namun, setelah memiliki akses *game online*, anaknya lebih suka

bermain di rumah bersama teman-temannya. Ibu Devi juga menambahkan bahwa anaknya mulai terbiasa menabung uang jajan untuk membeli kuota: “Semenjak main game di handphone dia lebih suka dirumah bermain dengan teman-temannya dan semenjak bermain game anak saya lebih suka menabung uang jajan daripada meminta langsung ke saya untuk membeli kuota.” Hal ini menandakan adanya perubahan perilaku dalam hal pengelolaan keuangan anak setelah mengenal *game online*.

Ungkapan yang sama juga disampaikan oleh Ibu Leli. Sebagai orang tua, dia menanggapi anaknya yang sering meminta uang untuk membeli kuota internet guna bermain *game online*: “Anak saya kalau ingin membeli kuota harus nabung uang jajan yang saya berikan setiap hari, karena saya bilang kalau sudah tidak mau membeli kuota hanya untuk bermain game.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa orang tua berusaha mengajarkan anak untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam penggunaan uang. Sementara itu, Ibu Elvi juga memberikan pendekatan yang tegas. Ia mengatakan bahwa jika anaknya terus meminta uang untuk membeli kuota, ia tidak ragu untuk menyita gadget anaknya.

Beberapa informan mengatakan bahwa *game online* memang mengajarkan anak-anak hal baru, seperti berteman dan belajar kosa kata baru. Anak-anak juga belajar tentang kerja sama dan kekompakan melalui permainan. Selain itu, anak-anak mulai belajar mengelola uang mereka sendiri, misalnya dengan membeli kuota dengan uang jajan mereka sendiri daripada terus-menerus meminta kepada orang tua mereka untuk memberi mereka uang.

Namun, dampak negatifnya tetap ada sebagaimana disebutkan sebelumnya, terutama pada perilaku sosial dan bahasa anak. Menurut Ibu Vina, setelah bermain *game online*, anaknya menjadi sedikit malas dan kurang responsif terhadap tugas-tugas rumah tangga: “Menurut saya, anak saya setelah bermain game seharian dia sedikit menjadi pemalas.” Ibu Meri juga mengungkapkan hal yang sama, menyatakan bahwa anaknya menjadi lebih sulit diatur setelah sering bermain *game online*: “Anak saya juga setelah mengenal game online anak saya jadi pemalas dan sedikit susah diatur.” Hal ini menunjukkan bagaimana *game online* tidak hanya berdampak pada perilaku fisik tetapi juga pada kemampuan anak untuk berdisiplin dan mematuhi aturan rumah.

Observasi lapangan menunjukkan bahwa, selain perilaku sosial, *game online* mempengaruhi cara anak-anak berinteraksi satu sama lain. Beberapa ibu mengamati bahwa anak mereka mulai berbicara dengan nada yang lebih tinggi dan tidak memperhatikan kesopanan, terutama ketika mereka frustrasi saat bermain, karena kecenderungan mereka meniru bahasa dan gaya bicara yang mereka lihat dalam permainan, yang kadang bersifat kasar atau kurang sopan. Salah satunya Ibu Devi yang menyatakan bahwa anaknya sering didapati menggunakan kata-kata tidak sopan yang diperoleh dari *game*: “Anak saya jadi lebih sering menggunakan kata-kata yang dia dengar dari *game*, yang kadang terdengar gak sopan. Misalnya, saat sedang bicara dengan saudaranya, dia kadang menggunakan kata-kata yang

kasar. Saya juga perhatikan dia jadi lebih sering berbicara dengan nada tinggi seperti ketika dia bermain game.” Perilaku ini menunjukkan dampak yang cukup besar dari *game online*, terutama dalam cara dia berinteraksi sehari-hari.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Ibu Vina mengenai cara berkomunikasi anaknya. Ibu Vina menyampaikan bahwa dampak *game online* berdampak sangat besar pada cara komunikasi anaknya yang jadi lebih sering berbicara kasar, terutama saat sedang frustrasi atau kalah dalam *game*, “Anak saya jadi lebih sering berbicara kasar, terutama ketika dia kalah saat bermain *game*. Ini membuat saya harus lebih sering mengingatkan dia agar berbicara dengan lebih baik terutama di kehidupan sehari-hari.”

Untuk mengatasi dampak negatif ini, banyak orang tua, termasuk informan penelitian, seperti yang disebutkan oleh Ibu Siti yang memilih untuk mengatur waktu bermain anaknya dengan ketat. “Jika anak saya bisa mengaturnya, maka saya yang akan mengatur waktunya, agar anak saya tidak kecanduan *game online* sampai-sampai tidak bisa mengatur waktu,” tegas Ibu Siti. Menurutnya, orang tua harus mampu mengambil alih atau mengendalikan pengaturan waktu anak jika anak belum bisa mengelola waktu bermain mereka. Hal serupa juga disampaikan oleh Ibu Leli yang menegaskan bahwa ia akan menyita gadgetnya, jika anak tidak bisa mengatur waktu bermain *game online*. “Jika anak saya tidak bisa mengatur waktunya gara-gara bermain *game online* maka saya akan sita gadgetnya sampai dia bisa mengatur waktunya,” katanya. Metode ini dimaksudkan untuk mendidik anak tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara bermain dan memenuhi tanggung jawab lainnya.

Didasarkan pada pernyataan dari beberapa informan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua mengambil tindakan tegas seperti menyita perangkat elektronik untuk membantu anak-anak mereka menghabiskan waktu mereka bermain *game online*. Hal ini dilakukan untuk menghindari anak-anak menghabiskan waktu seharian hanya untuk bermain *game*, yang dapat berdampak pada perilaku sosial mereka, tanggung jawab rumah, dan cara mereka berkomunikasi. Dianggap sebagai solusi untuk menghindari dampak negatif yang lebih besar terhadap perkembangan perilaku dan bahasa anak-anak, pembatasan ini digunakan.

Sebagai contoh, Ibu Leli menjelaskan bahwa anaknya hanya bermain *game* ketika teman-temannya mengajaknya. “Kalau teman-temannya tidak ajak bermain, anak saya tidak bermain,” ungkapnya. Biasanya, anaknya bermain dari jam satu siang hingga tiga sore, dan tidak bermain *game* pada malam hari. Namun, dalam pernyataan berikutnya, Ibu Leli juga menyebutkan bahwa anaknya kadang bermain lebih lama, yakni dari jam satu siang hingga jam empat sore, bahkan malam harinya bermain lagi dari setelah Magrib hingga jam delapan malam: “Kalau anak saya bermain setelah pulang sekolah, makan dulu, setelah itu bermain *game* dari jam satu sampai jam empat sore kalau malam setelah magrib sampai jam delapan malam.”



Hal serupa disampaikan oleh Ibu Meri yang menyatakan, “Kalau anak saya menghabiskan waktu dalam sehari biasanya kalau siang dari jam satu siang sampai jam empat sore dan malam hanya dua jam.” Sementara itu, Ibu Vina juga mengungkapkan waktu yang dihabiskan anaknya dalam bermain *game online*, “Anak saya menghabiskan waktu dalam sehari biasanya kalau siang jam satu siang sampai jam empat sore.” Ibu Neny juga mengonfirmasi bahwa anaknya sering bermain *Game* dari jam satu siang sampai jam empat sore, meskipun terkadang tidak bermain pada malam hari.

Berdasarkan beberapa informan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* yang dilakukan oleh anak-anak mereka dapat menghabiskan waktu empat hingga lima jam setiap hari, bahkan hingga malam. Hal ini menunjukkan dampak dari anak kecanduan pengguna *game online* adalah bisa menghabiskan waktu 4-5 jam perharinya dan itu sangat berdampak pada pengguna *game online* pada anak usia dini. Dampak negatif lainnya dari kecanduan *game online*, pada anak usia dini, meliputi ketidakmampuan anak mengontrol emosi, sering membantah orang tua saat diminta melakukan sesuatu, serta kurangnya kemampuan mengatur waktu dengan baik. Selain itu, anak-anak juga cenderung terus meminta uang kepada orang tua untuk membeli kuota internet demi melanjutkan permainan. Hal ini sangat memprihatinkan, terutama bagi anak usia dini yang berada dalam masa *Golden Age*, di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang tidak dapat tergantikan di kemudian hari.

Pada masa usia dini, anak-anak sangat sensitif terhadap stimulus-stimulus dari lingkungannya, yang faktornya dapat membentuk perilaku karakteristik mereka. Contohnya, jika seorang anak bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, kemungkinan besar ia akan berperilaku santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika anak bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku tersebut. Ini disebabkan anak usia dini adalah karakternya mencontoh, melihat, serta mempraktikkan apa yang dilihatnya. Dalam konteks bermain *game online*, perilaku anak usia dini cenderung acuh atau tidak responsif terhadap lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan pengarahan, pengawasan, dan pendampingan pada anak agar membatasi waktu dalam bermain *game online*.

Dalam Islam, Allah menciptakan manusia dengan fitrahnya sendiri. Namun, faktor keluarga dan lingkungan juga memengaruhi sifat manusia. Sebuah bagian dari Hadis Nabi yang berbunyi, "*Kullu mauludin yuladu alal fitrah*", menunjukkan bahwa fitrah seseorang diberikan sejak lahir, tetapi pengaruh orang tua sangat besar terhadap fitrah anak (Anggraini & Afendi, 2022). Fitrah anak akan berkembang secara positif jika orang tua dan lingkungan keluarga memberikan pengaruh yang baik terhadapnya, sebaliknya, jika orang tua dan keluarga memberikan pengaruh yang buruk terhadap anak, maka fitrah anak akan cenderung berkembang secara negatif.

## Pembahasan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game* merupakan permainan, yang berarti kegiatan rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Henry (2010) mendefinisikan *game online* sebagai permainan berbasis jaringan, di mana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual *game online*. *Game online* tidak hanya dimainkan di komputer, tetapi juga di konsol, perangkat genggam, dan telepon seluler. Pada awalnya, *Game* ini ditujukan sebagai sarana hiburan atau refreshing setelah aktivitas sehari-hari, namun kini justru menyebabkan kecanduan pada banyak individu, termasuk anak-anak. Minat bermain *Game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap individu itu sendiri .

Dampak yang ditimbulkan dari permainan *game online* sangat signifikan, terutama pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada anak-anak usia dini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan perilaku, sosial, dan bahasa mereka. Menurut wawancara dengan orang tua, anak-anak menghabiskan waktu empat hingga lima jam setiap hari untuk bermain *game online*, bahkan sampai malam. Perilaku anak menjadi buruk selama waktu yang lama ini, seperti menjadi pemalas, sulit diatur, dan sering membantah ketika diminta melakukan tugas rumah. Anak-anak cenderung mengabaikan interaksi sosial dan tanggung jawab di rumah jika terlalu fokus pada perangkat elektronik. Selain itu, ketergantungan anak-anak pada *game online* berdampak pada cara mereka mengatur waktu dan berinteraksi dengan orang lain. Terbatasnya waktu untuk mendengarkan atau berbicara secara aktif dengan orang lain dan kurangnya interaksi verbal yang sehat menyebabkan keterampilan bahasa mereka terhambat. Oleh karena itu, pemberian pengarahan, pengawasan, dan pendampingan pada anak perlu dilakukan untuk dapat membatasi waktu dalam permainan *game online*.

Dalam konteks perilaku sosial, Baron dan Byrne berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu: 1) Perilaku dan karakteristik orang lain: seseorang yang sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun cenderung akan meniru perilaku tersebut dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika seseorang bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku tersebut; 2) Proses kognitif: ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang dimiliki seseorang juga memengaruhi kesadaran sosial dan perilaku sosialnya. Contohnya, seorang siswa yang selalu memperoleh tantangan dan pengalaman sukses dalam pembelajaran penjas cenderung memiliki sikap positif terhadap aktivitas jasmani, yang ditunjukkan oleh perilaku sosialnya yang mendukung teman-temannya untuk beraktivitas jasmani dengan benar; 3) Faktor lingkungan: lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Sebagai contoh, seseorang yang berasal dari daerah pantai atau

pegunungan, di mana masyarakatnya biasa berbicara dengan keras, maka kemungkinan besar akan menunjukkan perilaku sosial yang keras pula ketika berada di lingkungan yang lebih halus dalam bertutur kata; 4) Kemampuan beradaptasi: Perolehan kemampuan untuk berperilaku sesuai tuntutan sosial adalah indikator perilaku sosial perkembangan sosial. Anak-anak usia dini, khususnya di sekolah, perlu menyesuaikan diri dengan berbagai tantangan dari lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Pembelajaran sosial emosional anak merupakan latihan keterampilan sosial, seperti belajar bersama, memecahkan masalah, dan berinteraksi dengan teman sebaya (Lestari, 2022).

Anak usia dini didefinisikan sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Usia 0 hingga 6 tahun sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), di mana anak-anak mengalami perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial yang sangat pesat. Pada tahap ini, setiap tahun perkembangan anak menunjukkan ciri-ciri yang khas dan mendasar yang akan menjadi dasar bagi keterampilan hidup mereka di masa depan. Usia 0-1 tahun adalah fase di mana pertumbuhan dan perkembangan kemampuan dasar terjadi sangat cepat. Pada usia ini, keterampilan motorik meliputi berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan. Kemampuan dasar ini menjadi modal penting untuk perkembangan fisik dan motorik yang lebih kompleks pada fase berikutnya. Usia 2-3 tahun ditandai dengan anak sangat aktif dalam mengeksplorasi benda-benda disekitarnya. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda-benda yang ditemui merupakan proses pembelajaran yang sangat efektif, serta anak mulai belajar mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan berbicara, anak berkomunikasi memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikirannya. Usia 4-6 tahun merupakan fase perkembangan fisik yang sangat aktif. Anak-anak pada usia ini mengambil bagian dalam berbagai aktivitas yang membantu mereka tumbuh otot dan keterampilan motorik halus.

Kemampuan bahasa anak juga berkembang, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan mereka untuk memahami dan mengungkapkan ide dengan lebih baik. Selain itu, perkembangan kognitif mereka meningkat dengan cepat, yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang besar terhadap lingkungannya. Anak-anak di usia ini sering bertanya tentang hal-hal yang mereka lihat dan alami. Namun, gaya permainan mereka cenderung tetap individual meskipun mereka bermain bersama teman. Masa perkembangan ini sangat penting karena membentuk dasar untuk keterampilan belajar yang dapat dipertahankan sepanjang hayat. Pendidikan dini sangat penting untuk perkembangan intelektual dan sosial 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 .

Menurut banyak penelitian bidang neurologi, ditemukan bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk pada kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah usia 8 tahun, perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, memerlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. Pemberian stimulasi tersebut melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA (Maulana et al., 2018).

Pada masa ini juga anak-anak cenderung cepat belajar dari lingkungan sekitarnya, baik melalui interaksi dengan orang dewasa, teman sebaya, maupun media seperti teknologi digital. Namun, karena kecepatan perkembangan mereka, anak usia dini sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk pola perilaku yang ditirukan dari interaksi mereka dengan teknologi seperti gadget dan *game online*. Pemanfaatan *game online* bagi anak usia dini diperlukan pemahaman karakteristik anak usia dini. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada gadget dan *game online* pada anak usia dini menimbulkan dampak negatif pada perkembangan mereka, baik dari sisi perilaku sosial maupun perilaku bahasanya. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain *game* cenderung mengurangi interaksi verbal dengan orang lain, yang pada akhirnya dapat menghambat kemampuan berkomunikasi mereka. Bermain *game* terlalu lama juga dapat menyebabkan perubahan perilaku, seperti menjadi tidak disiplin, sulit diajak berkomunikasi, dan kehilangan kemampuan untuk mengelola waktu dengan baik.

Menurut teori Skinner, pembelajaran anak dipengaruhi oleh perilaku yang dibentuk oleh lingkungan eksternal. Rangsangan yang mereka terima dari lingkungan, baik melalui orang tua, teman sebaya, maupun media digital, membentuk respons yang pada akhirnya berpengaruh pada pikiran, perasaan, dan perilaku mereka. Perilaku positif anak dapat terus berkembang jika didorong oleh lingkungan yang sesuai dengan kemampuan anak. Hal ini termasuk dalam pengembangan keterampilan berbahasa, di mana anak perlu mendapatkan stimulus yang sesuai untuk memperkuat kemampuan mereka berbicara dan berkomunikasi. Keterampilan berbicara dan berbahasa anak dicapai melalui rangsangan lingkungan. Anak dianggap penerima pasif tekanan lingkungan, yang artinya tidak berperan aktif dalam proses pengembangan perilaku verbalnya. Perkembangan bahasa berkembang dari ekspresi verbal acak menjadi kemampuan komunikatif aktual melalui prinsip hubungan S-P (stimulus-respon) dan proses peniruan pantone (Naya & Amalia, 2023).

Perkembangan bahasa adalah aspek penting yang membantu anak berkomunikasi secara efektif. Pada masa usia dini, bahasa menjadi alat penting untuk anak mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan orang lain.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini menurut Putro (2016) sangat menakjubkan, anak dari usia 0-6 tahun tidak pernah belajar bahasa namun anak dapat menyimpan 14.000 kosakata pada tahap perkembangan berikutnya dapat bertambah diusia perkembangan berikutnya. Salah satu stimulasi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak adalah melalui mendongeng dan interaksi verbal langsung.

Montesori dalam Hainstock (1999) mengatakan bahwa usia *golden age* merupakan periode sensitif, anak pada masa ini sangat mudah mendapatkan stimulus-stimulus dari lingkungannya. Anak pada masa ini peka terhadap stimulus dari upaya pendidikan maupun lingkungannya baik yang sengaja maupun tidak disengaja. Oleh karenanya anak membutuhkan stimulus agar dapat mengembangkan potensi tersebut, salah satunya dengan suasana yang kondusif. Peran orang tua sangat penting dalam memberikan rangsangan yang kondusif dan positif untuk perkembangan bahasa anak.

Vygotsky juga menegaskan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif dan bahasa anak. Anak usia dini dengan keterlambatan bahasa dapat dilihat dalam menggunakan kemampuan berbahasanya anak lebih lambat daripada teman sebayanya. Dalam hal ini, pola asuh orang tua memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan bahasa anak agar anak dapat berkembang secara lebih maksimal. Orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis, yang melibatkan komunikasi dua arah, memberikan waktu orang tua untuk berinteraksi dengan anak mereka, membimbing, mendengarkan pendapat anak yang dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan anak pada kehidupan selanjutnya (Wiyono et al., 2024).

Dengan demikian, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan pengawasan yang ketat agar *game online* tidak memengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini. Mereka harus memastikan bahwa anak-anak menerima stimulasi bahasa yang cukup melalui mendengarkan cerita, interaksi verbal langsung, dan kegiatan lainnya yang mendukung perkembangan bahasa. Namun, teknologi harus digunakan dengan hati-hati agar tidak mengurangi waktu yang dibutuhkan anak-anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung, yang sangat penting untuk perkembangan bahasa.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ketergantungan bermain *game online* pada anak-anak di Lubuk Pakam berdampak negatif pada anak usia dini, terutama dalam hal perilaku sosial dan bahasa. Anak-anak bermain *game online* selama 4-5 jam setiap hari, terutama setelah pulang sekolah. Dampaknya, mereka mengalami penurunan semangat belajar, semangat sosial, ketagihan, masalah komunikasi, dan anak menjadi lebih agresif.

Saran yang dapat peneliti berikan untuk orang tua dan pendidikan adalah membatasi waktu bermain *gadget* pada anak dan harus terus menstimulus kemampuan bahasa anak melalui aktivitas verbal yang aktif seperti mengajak anak

berdiskusi, mendongeng, atau bercerita. Rekomendasi penelitian ini adalah perlu dilakukan kajian lebih dalam mengenai jenis konten *game* yang dimainkan anak-anak dan bentuk kontribusinya terhadap perilaku bahasa dan sosial anak.

### Daftar Pustaka

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press. <https://books.google.co.id/books?id=JtKREAAAQBAJ>
- Alam, L. N., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 519–529. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3776>
- Angraini, S., & Afendi, A. R. (2022). Pentingnya pendidikan anak usia dini kajian terhadap hadits Kullu mauludin yuladu alal fitrah. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 6(02), 553–557. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i02.6789>
- Asy'ary, M. L., Rini, S., & Kusumawati, E. R. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 27–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.2896>
- Hainstock, E. G. (1999). *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Prasekolah*. Pustaka Delapratasa.
- Handila, V. H. (2022). Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 3(02), 86–94. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v3i02.1266>
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama. <https://books.google.co.id/books?id=LruPW7G0BzUC>
- Imroatun, I. (2016). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Utama Anak Raudhatul Athfal. *Aş-Şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 40–48. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/191>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al Athfal : Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1). [https://doi.org/10.52484/al\\_athfal.v2i1.140](https://doi.org/10.52484/al_athfal.v2i1.140)
- Iswan, & Kusmawati, A. (2014). Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. *Personifikasi*, 5(2), 163–185.
- Kamilah, U., Rihlah, J., Fitriyah, F. K., & Syaikhon, M. (2020). Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(2), 61–67. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i2.1685>
- Khadijah, K., & Armanila, A. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*.
- Khadijah, & Sitompul, L. R. (2020). Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan, Sejarah Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2).
- Khafidah, W., Tabrani, Mayasari, E., Hayati, & Munir, A. (2022). Dampak Game Online terhadap Perkembangan Mental Anak 9-15 Tahun di Lambada Lhok

- Aceh Besar. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu: Kolaborasi Multidisiplin Ilmu Untuk Bangkit Lebih Kuat Di Era Merdeka Belajar*, 3(1), 728–735.
- Maulana, A., Yunitasari, N., Hikmah, R. N., Rusmana, & Khomaeny, E. F. F. (2018). Bermain Ludo King Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*, 2(2), 1–10.
- Naya, N. A., & Amalia, N. (2023). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1171–1179. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>
- Ngaisah, S., Imroatus, imroatus, Riska Ramadani, D., & Muthmainnah, M. (2023). Keteladanan Guru Dalam Pembiasaan Karakter Sosial Siswa Taman Kanak-Kanak Berciri Islam. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 13(1), 151–162. <https://doi.org/10.47200/ULUMUDDIN.V13I1.1679>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Putro, K. Z. (2016). *Bimbingan dan Konseling Paud* (Suyadi, Ed.). Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cetakan ke-19). Alfabeta.
- Susanti, S., Budiman, I. A., & Mahpudin. (2021). Systematic Literatur Review: Dampak Game Online Terhadap Etika Dan Perilaku Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(3), 634–641. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnaskip/article/view/660>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Wiyono, G. H., Hendriani, W., Yoenanto, N. H., & Paramita, P. P. (2024). Peran Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak dengan Usia Golden Age Article Info Abstract. *Airlangga, Kec. Gubeng, Kota SBY*, 13(1), 60115. <https://scholar.google.com/>
- Yuliani, A. P. (2023). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2384–2393. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9972>

