

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

a. Pengertian Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya (Yudrik Jahja, 2011: 28).

Banyak teori mengenai perkembangan sosial, yang paling banyak dianut adalah teori psikososial dari Erik Erikson. Menurut Erikson (2020: 290) menyatakan usia 4-6 tahun inilah tahapan perkembangan prososial anak mulai berkembang. Perkembangan sosial anak prasekolah ditandai dengan meluasnya lingkungan sosial. Anak mulai melepaskan diri dari keluarga dan semakin mendekatkan diri dengan orang lain. disamping itu anak mulai terlihat aktif bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya bahkan orang dewasa lainnya seperti guru umumnya di sekolah. Anak yang berada pada rentang usia 4-5 ini juga mulai memiliki ketertarikan yang besar dan mulai memperhatikan akan perbedaan lawan jenis. Pada periode prasekolah hubungan anak dengan orang lain meluui meningkat, mereka mulai dapat menyesuaikan diri dan melakukan kerjasama dalam aktivitas bermainnya.

Selanjutnya Erikson (2010: 291), menjelaskan ego sebagian bersifat tak sadar mengorganisir dan mensintetis pengalaman sekarang dengan pengalaman dari masa lalu dan dengan diri masa yang akan datang dia menemukan tiga aspek ego yang paling sering berhubungan yakni:

- 1) *Body ego*: mengacu ke pengalaman orang dengan tubuh/fisiknya sendiri.
- 2) *Ego ideal*: gambaran mengenai bagaimana seharusnya diri, sesuatu yang bersifat ideal.
- 3) *Ego identity* : gambaran mengenai diri dalam berbagai peran sosial.

Menurut Hartinah, perkembangan adalah proses perubahan kualitatif yang mengacu pada kualitas fungsi organ-organ jasmaniah dan bukan pada organ jasmani tersebut sehingga penekanan arti perkembangan terletak pada penyempurnaan fungsi psikologis yang termanifestasi pada kemampuan organ fisiologis. Proses perkembangan akan berlangsung sepanjang kehidupan manusia, sedangkan proses pertumbuhan seringkali akan berhenti jika seorang telah mencapai kematangan fisik (Hartinah, Refika Aditama, 2008: 24)

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap

norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama (Ahmad Susanto, 2011: 40).

Menurut Masitoh dkk, perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturanaturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons terhadap dirinya (Masitoh, dkk, 2009: 14)

Perkembangan sosial berarti perubahan perilaku untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Tuntutan sosial itu berbeda-beda tergantung pada lingkungan dimana anak berkembang dan tergantung pada budaya dan norma yang berlaku di masyarakat, serta tergantung pada usia dan tugas perkembangannya. Kemampuan anak dalam bersosialisasi dapat dipengaruhi oleh beberapa kesempatan, waktu dan motivasi untuk bersosialisasi, kemampuan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, serta metode belajar efektif serta bimbingan bersosialisasi (Mera Putri Dewi, dkk, 2020: 9)

Perkembangan sosial pada anak usia dini merupakan sebagai bentuk kematangan anak dalam berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya dari hubungan sosial yang dilakukannya. Selaras dengan itu, Harlock (1997) menyatakan bahwa perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Dari itu, dapat dinyatakan bahwa perkembangan sosial dapat berarti pula proses belajar anak dalam menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi yang menyatu, saling berkomunikasi serta bekerja sama

Secara fitrah manusia lahir sebagai makhluk sosial. Walaupun demikian kemampuan sosial tidaklah didapat langsung, tetapi melalui proses interaksi dengan orang lain dari berbagai kesempatan maupun pengalaman. Keterampilan atau kemampuan sosial mulai muncul pada seorang anak sejak usia enam (6) bulan terutama pada ibu dan anggota keluarga diantara ayah, kakek, nenek, maupun kakak. Usia tersebutlah anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lainnya, seperti marah atau bentuk kasih sayang dirasakannya melalui tindakan (perilaku) yang ditunjukkan kepadanya (Hurlock, 1997: 250).

Oleh karena itu, anak usia dini dalam proses pemenuhan kebutuhan sebagai makhluk sosial, perlu adanya pengoptimalisasikan aspek perkembangan sosial mereka untuk membentuk perilaku sosial yang baik. Upaya dasar yang dilakukan untuk memenuhi pembentukan perilaku sosialnya tersebut anak membutuhkan suasana keluarga dan kelas yang akrab, hangat, dan bersifat demokratis dalam pendidikannya yang mana hal-hal tersebut sekaligus memberikan penawaran kesempatan untuk menjalin hubungan sosial melalui interaksi bebas. Situasi ini ditandai dengan adanya relasi dan komunikasi yang hangat serta akrab.

Aspek perkembangan sosial yang terjadi pada anak usia dini sifatnya dinamis dan sangat dipengaruhi oleh lingkungannya. Ditiap tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini, mereka menunjukkan ciri-ciri tersendiri pada kemampuan sosialnya. Untuk proses pengembangan kemampuan sosial anak ditiap tahapan perkembangan idealnya harus ditempuh sesuai dengan usia anak. Apabila hal tersebut tidak sesuai maka akan

menimbulkan permasalahan bagi pengembangan kebutuhan sosial anak sebab setiap anak dalam tiap perkembangannya memiliki kebutuhan sosial yang berbeda-beda dan sebab pengaruh lainnya juga seperti pola asuh yang diterapkan oleh orangtua mereka (Kartini Kartono, 1990: 7).

Pemenuhan kebutuhan sosial yang sesuai dan tepat kepada anak dalam tiap tahapan perkembangan akan menjadi bagian terpenting dalam perkembangan selanjutnya sebagai anggota masyarakat tentunya. Karena pengembangan kemampuan sosial yang dini memainkan peranan yang penting terhadap anak dalam melakukan hubungan sosial dimasa depan dan pola perilaku mereka terhadap orang lain. Dengan perlakuan yang tepat dan sesuai akan membentuk perilaku positif pada anak sejak usia dini. Sebaliknya apabila tidak tepat dan tidak sesuai dengan kebutuhan anak akan menimbulkan/membentuk perilaku negatif.

b. Indikator Perkembangan Sosial Anak

Indikator perkembangan sosial anak usia dini, khususnya pada rentang usia 5–6 tahun, menjadi acuan penting dalam menilai sejauh mana anak mampu berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, salah satu indikator utama perkembangan sosial adalah kemampuan anak untuk menunjukkan perilaku mandiri dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Anak pada usia ini diharapkan mampu mengurus dirinya sendiri, seperti makan tanpa disuapi, berpakaian sendiri, dan membereskan mainannya setelah digunakan. Kemandirian ini merupakan bentuk awal dari tanggung jawab sosial yang akan terus berkembang seiring bertambahnya

usia anak. Menurut hasil kajian oleh Suryana (2015), kemandirian pada anak usia dini menjadi dasar terbentuknya rasa percaya diri dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan sosial yang lebih luas.

Selanjutnya, indikator perkembangan sosial yang penting adalah kemampuan anak dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya (Permendikbud, 2014). Anak usia 5–6 tahun mulai memahami konsep berbagi, menunggu giliran, serta menunjukkan empati terhadap teman yang sedang sedih atau kesulitan. Pada tahap ini, kemampuan sosial anak berkembang dari interaksi sederhana menjadi kolaborasi yang lebih kompleks, seperti bermain bersama dalam kelompok atau menyelesaikan tugas bersama. Anak yang mampu bekerja sama menunjukkan perkembangan sosial yang sehat karena ia telah belajar menghormati orang lain, memahami aturan kelompok, dan menyesuaikan perilakunya agar diterima dalam lingkungan sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (2012) yang menyatakan bahwa kemampuan anak bekerja sama dalam kelompok menjadi indikator penting dari kematangan sosial dan emosionalnya.

Indikator berikutnya yang diuraikan dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 adalah kemampuan anak dalam menunjukkan sikap toleransi terhadap perbedaan. Anak usia dini sering kali berhadapan dengan teman yang memiliki latar belakang, kemampuan, dan kebiasaan yang berbeda. Dalam konteks ini, anak diharapkan mampu menerima perbedaan tersebut tanpa konflik atau penolakan. Misalnya, anak dapat bermain bersama teman yang berbeda jenis kelamin, agama, atau karakter tanpa memandang rendah atau enggan berinteraksi. Menurut

Santrock (2011), pengalaman berinteraksi dengan individu yang berbeda sangat penting untuk menumbuhkan sikap toleran dan kemampuan memahami perspektif orang lain sejak dini. Oleh karena itu, sikap toleransi perlu terus dikembangkan melalui kegiatan bermain kelompok dan pembiasaan perilaku positif di lingkungan sekolah maupun rumah (Permendikbud, 2014).

Selain itu, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 juga menekankan pentingnya kemampuan anak dalam mematuhi aturan dan norma sosial sebagai bagian dari indikator perkembangan sosial. Anak pada usia 5–6 tahun mulai belajar memahami konsep benar dan salah, serta mengetahui bahwa setiap kelompok memiliki aturan yang harus ditaati agar tercipta keteraturan dan keadilan. Misalnya, anak belajar untuk tidak merebut mainan, menghormati guru, dan menaati instruksi dalam kegiatan belajar. Menurut Erikson (1963), kepatuhan terhadap aturan sosial pada masa usia dini merupakan bagian dari perkembangan psikososial anak dalam tahap “*initiative versus guilt*”, di mana anak belajar mengambil inisiatif dan memahami batasan sosial dalam bertindak. Pemahaman terhadap aturan sosial menjadi dasar pembentukan disiplin dan tanggung jawab sosial yang akan sangat berpengaruh terhadap perilaku anak di masa depan (Permendikbud, 2014).

Indikator terakhir yang dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 adalah kemampuan anak menunjukkan rasa empati, peduli, dan menolong orang lain. Anak yang berkembang secara sosial akan menampakkan kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya, seperti menolong teman yang jatuh, berbagi makanan, atau menenangkan teman yang sedang

menangis. Perilaku empatik ini menandakan bahwa anak mulai memiliki kesadaran sosial dan emosional yang matang. Menurut Lickona (2013), empati merupakan dasar dari pembentukan karakter moral yang baik dan harus dikembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, serta interaksi positif antara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, guru dan orang tua berperan penting dalam memberikan stimulus sosial yang positif agar anak terbiasa mengekspresikan kepedulian dengan cara yang sehat dan konstruktif (Permendikbud, 2014).

- 1) Bermain dengan teman sebaya
- 2) Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
- 3) Berbagi dengan orang lain
- 4) Menghargai hak/pendapat/karya orang lain
- 5) Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)
- 6) Bersikap kooperatif dengan teman
- 7) Menunjukkan sikap toleran
- 8) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)
- 9) Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

c. Bentuk-Bentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini

Bentuk-bentuk prilaku sosial anak usia dini mulai berkembang lebih signifikan dan peningkatannya lebih mencolok di usia prasekolah mereka Hal ini karena hasil dari pengalaman sosial yang anak peroleh dalam lingkungan keluarga pada masa sebelumnya mempengaruhi tingkat penerimaannya di kelompok

teman sebaya. Landasan yang diberikan pada masa prasekolah akan menentukan cara anak menyesuaikan diri dengan situasi sosial yang ada. Anak dalam proses perkembangan menuju kematangan interaksi sosialnya, terdapat bentuk-bentuk perilaku sosial yang fondasinya harus dibina pada masa prasekolah. Berikut bentukbentuk perilaku sosial anak usia dini, yaitu: (Khadijah dan Nurul Zahraini Jf, 2021: 16-22).

1) Sikap ramah

Sikap ramah anak adalah sikap yang ditunjukkan atas ketersediaan mereka untuk bergabung dengan orang lainnya dalam kelompok sosial di lingkungan mereka. Anak yang mempunyai sikap ramah mudah disukai oleh teman-teman sebayanya sebab mereka dapat bergaul dengan baik yang lain.

2) Hasrat anak penerimaan sosial

Apabila anak mempunyai hasrat yang kuat untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka. Ini dapat menjadi motivasi yang mendorong anak untuk menghargai orang lain dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka.

3) Empati

Tindakan/perilaku empati terhadap orang lain adalah wujud kasih sayang atas sesama manusia. Anak mampu berempati kepada orang lain. Ketika anak dapat memahami perasaan orang lain melalui empati anak dapat memupuk rasa kemanusiaan terhadap orang lain.

4) Pembangkangan

Pembangkangan merupakan suatu tindakan dari perilaku melawan. tindakan ini muncul sebagai reaksi dari penerapan disiplin, tuntutan orangtua, atau lingkungan yng tidak seseuai

apa yang diinginkan oleh anak. Perilaku membangkang mulai muncul usia 18 bulan dan puncaknya usia tiga tahun kemudian berkurang/menurun pada usia empat hingga enam tahun. Perilaku tersebut, hendaknya para orang tua tidak menganggap sebagai bentuk kenakalan atau hal negatif lainnya dari anak-anak. Sebaliknya orang tua hendaknya memahami perilaku tersebut sebagai bentuk proses perkembangan dari sikap dependent (bergantung) menuju sikap independent (bebas). Perilaku pembangkang yang mulai ditunjukkan oleh anak seperti mulai tidak mau dipakaikan baju, dia ingin memakainya sendiri atau memilih pakaiannya sendiri sesuai yang diinginkannya, tidak mau disuapi ketika makan, dan banyak hal lainnya.

5) Agresif

Agresif merupakan bentuk perilaku yang menyerang balik secara fisik (*nonverbal*) maupun kata-kata (*verbal*). Perilaku ini adalah bentuk reaksi frustrasi (rasa kecewa atas ketidaktercapaian dari hal-hal yang diinginkannya). Biasanya perilaku ini diwujudkan dengan menyerang seperti: mencubit, menggigit, menendang, dan lain sebagainya. Untuk mengatasi perilaku agresif pada anak sebaiknya orang tua berusaha mereduksi atau mengurangi perilaku tersebut dengan mengalihkan perhatian atau keinginan anak.

6) Berselisih

Berselisih merupakan sikap atau perilaku yang terjadi jika anak merasa tersinggung atau merasa terganggu atas tindakan orang lain misal temannya. Kebiasaanya anak sering berselisih dengan temannya karena suatu permainan yang mereka

mainkan bersama sehingga menimbulkan perkelahian. Ketika perselisihan ini terjadi hendaknya orangtua atau orang dewasa sekitar anak menjadi penengah diantara anak dengan teman-temannya tanpa membela salah satu diantara mereka. Sebaiknya orangtua meminta penjelasan kepada anak atas apa yang terjadi dan mencari jalan tengah (damai) tanpa harus menjelaskan siapa yang benar atau salah. Cara tersebut dapat mengenali perasaan anak dan membantu mereka untuk mengakui kesalahannya.

7) Menggoda

Menggoda adalah bentuk lain dari perilaku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal seperti: ejekan atau cemooh yang menimbulkan kemarahan pada orang lain. Sikap ini bukan lah sikap yang baik apabila dilakukan secara berlebihan bisa merugikan diri sendiri apabila orang yang di goda tidak menyukai atau bahkan sakit hati. Dan bahkan itu juga berakibat tidak bagi yang dicemooh.

8) Persaingan

Persaingan yaitu keinginan dimana anak dapat lebih dari orang lain atau temannya. Sikap ini mulaitampak pada usia empat tahun, yakni persaingan prestise dan pada usia enam tahun sikap ini akan semakin baik. contoh sikap bersaing yang umumnya dapat tampak seperti memperlihatkan karya lebih baik dari temannya misal hasil gambar atau lainnya.

9) Kerjasama

Kerjasama yaitu sikap mau untuk berkerjasama dengan orang lain. Sikap ini mulai tampak pada anak usia 3 tahun atau

4 tahun awal dan pada anak usia enam hingga tujuh tahun sikap ini akan semakin berkembang dengan baik apabila mereka diberikan kesempatan banyak untuk melakukan kerjasama dan semakin kesempatan pula kesempatan tersebut diartikan semakin cepat pula anak mampu bekerjasama dengan orang lainnya.

10) Tingkah laku kekuasaan

Tingkah laku kekuasaan yaitu sikap untuk menguasai situasi sosial, mendominasi bersikap bassiness. Wujud sikap ini adalah memaksa, meminta, menyuruh, mengancam, menakut-nakuti dan lainnya. Wujud sikap ini bukanlah kebiasaan yang baik bila tertanam pada diri anak jika tidak terkelola dengan baik dantepat, karena hal dapat menjadikan anak salah satunya sebagai pelaku bullying. Disini orangtua dan guru (pendidik) pentingnya mengajari anak pola sikap yang baik ketika bergaul dengan teman-temannya.

11) Mementingkan diri sendiri

Mementingkan diri sendiri adalah sikap egosentris dalam memenuhi interes (keinginannya). Anak usia dini menyukai hal sifatnya memberi kuntungan pada diri mereka sendiri. Melakukan hal-hal yang menyenangkan baginya yang terkadang hal-hal tersebut dapat memberi dampak yang kurang baik bagi orang lain disekitarnya.

12) Simpati

Simpati yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau itu mendekati atau bekerja sama dengan dirinya. Sikap ini membantu anak untuk mengerti keadaan orang lain dan berbagi

satu sama lainnya. Bentuk tugas yang dapat dilakukan oleh anak untuk mengembangkan sikap simpatinya yaitu tugas kelompok atau diskusi kelompok. Melalui tugas kelompok anak dapat melakukan diskusi dengan bekerjasama, saling membantu, bergotongroyong satu dengan lainnya sehingga tugas dapat terselesaikan dengan baik dan lebih mudah. Contohnya: Tugas proyek ulang tahun teman, anak akan diminta bekerjasama untuk menghias kelas untuk perayaan ulang tahun temannya dikelas

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Banyak faktor yang memberi pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Adapun faktor-faktor yang dapat menjadi agen sosial yang memegang peranan penting mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini diantaranya keluarga, sekolah, teman sebaya, media massa, agama, lingkungan tempat tinggal (Khairani 2013:129-130)

1) Faktor Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak. Diantara faktor yang terkait dengan keluarga dan yang banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak adalah hal-hal yang berkaitan dengan:

- a) Status sosial ekonomi keluarga.
- b) Keutuhan keluarga.
- c) Sikap dan kebiasaan orang tua

2) Faktor dari Luar Rumah

Pengalaman sosial awal diluar rumah melengkapi pengalaman didalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak.

3) Pengaruh Pengalaman Sosial

Pengalaman sosial awal tidak hanya penting pada masa kanak-kanak tetapi juga bagi kehidupan di kemudian hari. Beberapa pengaruh pengalaman sosial awal terhadap penyesuaian pribadi dan sosial individu antara lain: perilaku sosial yang menetap, sikap sosial yang menetap, pengaruh terhadap partisipasi sosial, pengaruh terhadap penerimaan sosial, pengaruh terhadap pola khas perilaku, pengaruh terhadap kepribadian. Pengalaman sosial yang dialami seseorang pada masa kecilnya sangatlah berpengaruh terhadap sikap serta perilaku sosialnya di masa dewasa. Jika pengalaman sosial yang diterima baik, maka baik pula pengaruhnya, namun jika sebaliknya, maka itu adalah suatu kerugian

Selain beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial di atas, terdapat juga beberapa faktor yang dapat menghambat perkembangan anak usia dini, yaitu:

- 1) Tingkah laku agresif biasanya mulai tampak sejak usia 2 tahun, tetapi sampai usia 4 tahun tingkah laku ini masih sering muncul, terlihat dari seringnya anak TK saling menyerang secara fisik misalnya : mendorong, memukul, atau berkelahi.
- 2) Daya Suai Kurang biasanya disebabkan cakrawala sosial anak yang relatif masih kurang. Masih terbatas pada situasi rumah dan sekolah.

- 3) Pemalu, Rasa malu biasanya sudah terlihat sejak anak sudah mengenal orang-orang disekitarnya.
 - 4) Anak Manja, Memanjakan anak adalah suatu sikap orang tua yang selalu mengalah pada anaknya, membatalkan perintah, atau larangan hanya karena anak menjerit, menentang, membantah.
 - 5) Perilaku Berkuasa, Perilaku berkuasa ini muncul sekitar 3 tahun dan semakin meningkat dengan bertambahnya kesempatan.
 - 6) Perilaku Merusak, Ledakan amarah yang dilakukan oleh anak sering disertai tindakan merusak benda-benda disekitarnya (Khairani 2013:130).
- e. Strategi Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini

Strategi perkembangan sosial pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam membentuk kemampuan anak untuk berinteraksi, bekerja sama, serta beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Menurut Khairani (2013:126), aktivitas bermain memiliki peranan yang sangat besar dalam mengembangkan kecakapan sosial anak. Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga pengalaman berharga dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Bermain menjadi sarana alami bagi anak untuk belajar berinteraksi, memahami perasaan orang lain, serta melatih kemampuan mengambil keputusan dalam situasi sosial. Oleh karena itu, kegiatan bermain yang dirancang secara tepat dapat menjadi strategi efektif dalam mengembangkan aspek sosial anak usia dini.

Pertama, sikap sosial dapat dikembangkan melalui proses bermain yang mendorong anak untuk mengatasi pola berpikir egosentris. Anak usia dini pada dasarnya cenderung berfokus pada

diri sendiri (egosentris), sehingga melalui kegiatan bermain bersama, anak akan belajar berbagi peran, memahami pandangan orang lain, serta menyesuaikan diri dengan aturan yang disepakati bersama. Misalnya, ketika anak bermain peran atau permainan kelompok, mereka harus menahan keinginan untuk selalu menang atau menjadi pusat perhatian, melainkan belajar untuk menghargai giliran dan aturan permainan. Pengalaman ini membantu anak berpindah dari pola pikir yang berpusat pada diri sendiri menuju kesadaran sosial yang lebih luas.

Kedua, strategi penting dalam perkembangan sosial anak adalah membantu mereka belajar berkomunikasi dengan baik. Dalam konteks bermain, komunikasi menjadi jembatan utama bagi anak untuk dapat berinteraksi secara efektif dengan teman sebaya. Anak belajar mengungkapkan pikiran, mengekspresikan keinginan, mendengarkan orang lain, dan merespons secara tepat terhadap situasi sosial. Melalui percakapan dalam permainan, anak juga belajar memahami bahasa tubuh, nada suara, dan ekspresi wajah teman-temannya. Hal ini tidak hanya memperkaya kemampuan linguistik, tetapi juga menumbuhkan empati dan keterampilan sosial seperti kerja sama, kesabaran, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara positif.

Ketiga, kegiatan bermain juga menjadi sarana bagi anak untuk belajar mengorganisasi. Dalam bermain kelompok, anak sering terlibat dalam pengambilan keputusan bersama, seperti menentukan peran, aturan main, atau strategi permainan. Proses ini membantu anak memahami pentingnya tanggung jawab, kepemimpinan, serta koordinasi dengan orang lain. Misalnya, dalam permainan membangun menara balok atau bermain pasar-

pasaran, anak harus mampu mengatur peran masing-masing dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pengalaman ini memperkuat kemampuan anak dalam mengelola diri, memahami struktur sosial, dan menanamkan nilai kerja tim sejak dini.

Keempat, bermain juga menumbuhkan kemampuan anak untuk lebih menghargai orang lain dan memahami perbedaan. Dalam kelompok bermain, anak sering menemui teman dengan latar belakang, kemampuan, dan sifat yang beragam. Situasi ini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar menerima perbedaan tanpa merasa lebih unggul atau rendah diri. Anak akan belajar bahwa setiap individu memiliki keunikan masing-masing yang perlu dihargai. Proses ini menjadi fondasi bagi pembentukan sikap toleransi, empati, dan solidaritas sosial yang kuat di masa depan. Dengan demikian, bermain berperan sebagai media pembelajaran sosial yang menanamkan nilai-nilai kemanusiaan sejak usia dini.

Kelima, dalam aktivitas bermain, anak juga belajar menghargai harmoni dan kompromi. Setiap interaksi sosial tentu melibatkan perbedaan pendapat atau keinginan, dan melalui bermain anak akan belajar menyesuaikan diri demi tercapainya kebersamaan. Misalnya, ketika dua anak menginginkan peran yang sama dalam permainan, mereka akan belajar untuk bernegosiasi, bergantian, atau mencari solusi yang adil. Proses kompromi ini mengajarkan anak pentingnya menjaga keseimbangan antara kepentingan pribadi dan kelompok. Sikap menghargai harmoni juga membentuk dasar perilaku sosial yang sehat, seperti kesediaan bekerja sama, menghindari konflik, serta mengedepankan kepentingan bersama di atas ego pribadi.

Dengan demikian, strategi perkembangan sosial pada anak usia dini melalui kegiatan bermain bukan sekadar aktivitas rekreatif, tetapi merupakan proses pendidikan yang mendalam dan terarah. Bermain menjadi media pembentukan karakter sosial anak yang meliputi kemampuan berkomunikasi, berorganisasi, menghargai perbedaan, serta menjaga keharmonisan dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu merancang kegiatan bermain yang bersifat kolaboratif, kreatif, dan mendidik agar anak memperoleh pengalaman sosial yang kaya dan bermakna. Melalui strategi ini, anak tidak hanya tumbuh menjadi individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan sosial.

2. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat dimainkan (Nur Sukma Putri Hasibuan, dkk, 2022: 105).

Menurut Hadisaputra (2022: 2) *Game online* merupakan bentuk permainan yang terhubung melalui internet. *Game online*

tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* dapat dimainkan di komputer, laptop, gawai ataupun perangkat lainnya, selama perangkat terhubung ke Internet. *Game online* juga merupakan *game* yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin yang digunakan oleh para pemain tersebut terhubung dengan internet.

Dalam era digital yang terus berkembang, telah menjadi salah satu hiburan populer di kalangan berbagai usia. *Game online* ini telah berkembang pesat seiring majunya teknologi.

Saat ini, perangkat relatif mudah diperoleh untuk semua orang, termasuk anak-anak. Orang-orang tertarik dengan perangkat atau gadget karena berbagai alasan mulai dari bisnis hingga pendidikan, media sosial, hiburan, dan *game*.

Menurut Iswan dan Ati Kusmawati (2014: 167), menyatakan bahwa *game online* merupakan salah satu jenis hiburan terbaru yang menyediakan fitur-fitur dengan jumlah yang sangat beragam dan menarik. Hiburan buat anak tentunya banyak salah satunya adalah permainan *game online*. Namun yang dapat memperburuk keadaan dan perkembangan anak adalah apabila anak sudah kecanduan dan ketergantungan yang berakibat perkembangan mereka terhambat sehingga berdampak pada semua aktivitasnya.

Game adalah suatu keharusan untuk perangkat baik *online* maupun *offline*. *Game offline* dapat dimainkan kapan saja tanpa koneksi internet. Berbeda saat kamu bermain *game online*, kamu harus menggunakan Internet. Mengapa orang tertarik dengan *game online* dibandingkan *game offline*? Terkadang ada *game online* yang konsepnya sama dengan *offline*, tapi versi *online*

lebih seru. Misalnya, *game online* memiliki lebih banyak level, item, lebih banyak musuh, dan lainnya. *Game online* adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya *game online* ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan game tersebut. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan di komputer yang terhubung ke jaringan tertentu (Farzana, 2017: 101).

Sementara menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* adalah teknologi, bukan genre game; mekanisme untuk menghubungkan pemain, bukan model permainan tertentu. Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server. game online terbaik sekarang sudah bisa dinikmati di *smartphone* dan komputer..

Anak menggunakan gadget masing-masing atau meminjam *gadget* orang tua untuk bermain game. Anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game*. *Game* yang sering mereka mainkan merupakan game online yang sudah tersedia pada internet. *Game online* merupakan permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan *gadget*

maupun komputer yang terhubung oleh jaringan internet. *Game online* memiliki tantangan dalam permainan tersebut sehingga membuat orang yang memainkannya menjadi tertantang dan kecanduan untuk memainkan terus menerus. Tidak jarang *game online* yang mereka mainkan merupakan *game* yang tidak memberikan pembelajaran aktif bagi anak. Mereka cenderung memilih *game online* yang sedang *trend* dimainkan oleh anak-anak seusianya. *Game online* tersebut juga banyak menampilkan adegan-adegan berbahaya yang tidak pantas dilihat oleh anak. Apabila tidak ada perhatian dari orang tua ketika anak bermain *game online*, akan menimbulkan kejadian yang tidak diinginkan dikarenakan anak meniru adegan yang terdapat didalam *game* (Eunike Milasari Listyaningru, 2024: 2161).

b. *Jenis Game Online*

Ada berbagai macam *game online* yang populer di dunia. Berikut beberapa di antaranya:

1) *League of Legends (LoL)*

League of Legends adalah *game* peran *daring* yang sangat populer. Dalam *game* ini, pemain membentuk tim untuk bersaing melawan tim lawan dalam pertempuran epik.

2) *Fortnite*

Fortnite adalah *game* pertempuran *royale* yang menggabungkan elemen konstruksi dan pertempuran. Pemain dapat bermain sendiri atau dalam tim untuk bertahan dan menjadi yang terakhir bertahan hidup.

3) *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*

PUBG adalah *game* pertempuran *royale* lainnya yang sangat populer. Pemain dijatuhkan ke pulau terpencil dan

harus bertahan hidup dengan mengumpulkan senjata dan mengalahkan pemain lain.

4) *Mobile legends* (ML)

ML adalah sejenis *game moba* (multiplayer *online battle arena*). Secara harfiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara online.

5) *Free fire battleground*

Free fire adalah sebuah *game* perang yang mengumpulkan hingga 53 pemain disebuah peta yang luas, Dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang (Zahra, 2023: 155).

c. Alasan Siswa Bermain *Game Online*

Menurut pendapat Hanni dan Budhi (2015:36), penggunaan internet, khususnya dalam konteks bermain *game online*, dilatarbelakangi oleh tiga alasan utama yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stres, serta mengisi waktu luang. Ketiga alasan tersebut menggambarkan bagaimana aktivitas digital tidak hanya menjadi bagian dari hiburan modern, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme psikologis untuk memenuhi kebutuhan emosional dan sosial manusia. Dalam era digital yang semakin berkembang, internet telah menjadi ruang baru bagi individu untuk mengekspresikan diri, berinteraksi, serta memperoleh pengalaman yang mungkin tidak dapat mereka rasakan di dunia nyata. Oleh karena itu, aktivitas seperti bermain *game online* tidak hanya dipandang sebagai kegiatan rekreatif,

melainkan juga sebagai sarana kompensasi dan pengembangan psikologis tertentu bagi penggunanya.

Pertama, alasan memberikan kesenangan dan tantangan menjadi faktor utama mengapa seseorang menggunakan internet untuk bermain game online. Bagi banyak individu, dunia nyata sering kali penuh dengan keterbatasan, tekanan sosial, atau rasa tidak berdaya. Melalui game online, seseorang dapat merasakan sensasi memiliki kendali dan kekuatan, seperti mengatur strategi perang, memimpin kota virtual, atau menjadi pahlawan dalam dunia maya. Pengalaman ini menciptakan rasa puas dan kegembiraan karena individu merasa mampu menguasai situasi yang dalam kenyataan mungkin tidak dapat ia lakukan. Dalam pandangan psikologi sosial, kondisi ini disebut sebagai *escape mechanism*, yaitu upaya seseorang untuk keluar sementara dari realitas dan menemukan kepuasan di dunia yang dikendalikannya sendiri (Hanni & Budhi, 2015). Oleh karena itu, kesenangan dan tantangan yang ditawarkan game online tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memberikan efek motivasional dan peningkatan rasa percaya diri bagi pemainnya.

Kedua, alasan menghilangkan stres menjadi bentuk pemanfaatan internet yang banyak dilakukan oleh masyarakat modern. Aktivitas sehari-hari seperti pekerjaan, studi, dan tanggung jawab sosial sering kali menimbulkan tekanan emosional yang tinggi. Dalam kondisi tersebut, bermain game online berfungsi sebagai sarana relaksasi untuk meredakan ketegangan saraf. Menurut Hanni dan Budhi (2015), keterlibatan seseorang dalam dunia virtual memungkinkan otak berfokus pada hal-hal yang menyenangkan, sehingga hormon stres seperti kortisol dapat

berkurang. Aktivitas ini mirip dengan mekanisme hiburan konvensional seperti menonton film atau berolahraga ringan, namun keunggulannya terletak pada interaktivitas yang tinggi dan rasa pencapaian yang muncul dari keberhasilan dalam permainan. Dengan demikian, bermain game online dapat menjadi media terapi psikologis ringan bagi individu yang ingin menenangkan diri setelah menghadapi aktivitas padat atau tekanan emosional.

Ketiga, penggunaan internet untuk mengisi waktu luang juga menjadi alasan penting yang disebutkan oleh Hanni dan Budhi (2015). Setelah melakukan aktivitas yang melelahkan, seseorang membutuhkan kegiatan yang menyegarkan pikiran. Game online menjadi pilihan yang mudah diakses, fleksibel, dan menarik karena dapat dimainkan kapan saja tanpa memerlukan persiapan khusus. Aktivitas ini dapat membantu seseorang mengalihkan fokus dari kelelahan mental menuju kesenangan sementara yang membangkitkan semangat. Selain itu, bermain game online juga dapat menjadi sarana sosial di mana individu berinteraksi dengan pemain lain, membentuk komunitas, serta membangun hubungan pertemanan. Dengan demikian, game online tidak hanya berfungsi sebagai pengisi waktu luang, tetapi juga sebagai wadah rekreasi sosial yang memperluas jaringan komunikasi manusia di era digital.

Ketiga alasan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan internet dalam konteks hiburan tidak selalu berdampak negatif jika dilakukan secara proporsional. Sebaliknya, aktivitas seperti bermain game online dapat memberikan manfaat psikologis seperti menurunkan tingkat stres, meningkatkan kemampuan berpikir strategis, dan memperkuat hubungan sosial. Namun, Hanni dan

Budhi (2015) juga menekankan bahwa keseimbangan tetap harus dijaga agar tidak menimbulkan efek kecanduan atau penurunan produktivitas. Penggunaan internet secara bijak berarti memahami batas waktu, konteks, serta tujuan dari aktivitas digital tersebut. Dengan pengelolaan yang tepat, internet dan game online dapat menjadi bagian dari gaya hidup modern yang sehat, produktif, dan bermanfaat bagi kesejahteraan mental individu.

d. Dampak *Game Online*

Siti Nurhasanah dan Nurry (2024: 13), menjelaskan bahwa Bermain permainan *game online* bisa memiliki efek baik dan buruk pada anak-anak. Salah satu efek menguntungkan dari bermain *game* adalah peningkatan kemampuan berpikir atau logika. Dalam *game online*, terkadang terdapat tantangan atau target yang harus diatasi atau dicapai untuk mencapai level berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah untuk menyelesaikan setiap masalah dalam permainan. Bermain *game online* menjadi favorit bagi anak-anak karena dapat melatih otak mereka dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah secara berkelanjutan. Namun, jika bermain *game online* berlebihan, ini dapat berdampak negatif pada perkembangan kognitif anak-anak.

Permainan online mempunyai dampak bagus serta kurang baik pada gamer, diantaranya: (Annisa Dian Zahra, 2023: 159).

1) Dampak positif

- a) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris
- b) Mengasah kemampuan berpikir
- c) Melatih ketangkasan
- d) Menghibur diri dan menghilangkan stress

e) Melatih kerja sama

2) Dampak negatif

- a) Kebiasaan menghsbiskan waktu bermain *game* bisa membuat si kecil mengalami kecanduan yang ditandai dengan mersa gelisah dan mudah marah apabila tidak diijinkan bermain.
- b) Susah berhenti main *game*, tidak peduli dengan orang sekitar, hingga muncul gejala penyakit, seperti *migraine* atau mata lelah.
- c) Seringkali mengalami gangguan tidur sehingga mempengaruhi system metabolisme tubuhnya, sering merasa lelah (*fatigue syndrome*), kaku leher otot, hingga *karpal turner syndrome*.
- d) Menyebabkan kanker radiasi *handphone* juga dapat menyebabkan sakit kepala, kerusakan otak, menurunkan tingkat kesuburan pria, mengganggu janin ibu hamil, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Muhammad Syarofi dan Siti Nurul Aini Hidayah (2024: 18-19), dampak dari permainan *game online* bagi anak, yaitu:

1) Dampak positif *Game Online*

- a. Dampak positif bermain *game online* adalah memudahkan mempelajari bahasa inggris, membuat lebih fokus terhadap pelajaran, melatih kesabaran, melatih kerjasama tim. *Game online* telah membentuk sikap kerjasama dan kesabaran dalam mencapai suatu tujuan, kerjasama yang dimaksud disini adalah bagaimana seseorang bertanggung jawab menyelesaikan kerjanya dalam suatu kelompok artinya disini

anak terlatih untuk kompak dengan timnya. Kalau kesabaran yang dimaksud disini bagaimana seseorang menghadapi situasi yang tidak kondusif bahkan kacau saat menyelesaikan strategi dalam bermain. Selain itu anak berlatih untuk fokus dalam melakukan suatu hal dan melatih bahasa inggris anak dengan bahasa-bahasa *game*.

- b. Melatih kerjasama Ketika anak sedang bermain *game online*, mengharuskannya untuk melakukan kerjasama antara pemain yang satu dengan yang lainnya dengan tujuan untuk mengalahkan lawannya (Pitaloka, 2013). Hal ini juga didukung dengan pendapat (Akman dan Guchan, 2015) *game online* dapat memberikan keterampilan untuk interaksi sosial yang sesuai dengan usianya salah satunya adalah membangun kerjasama tim. Sejalan dengan pendapat (Martika dan Mariana, 2020) menjelaskan bahwa manfaat positif lain yang dirasakan oleh anak sekolah yaitu dapat mempelajari arti kerjasama saat bermain *game online* dengan teman sebayanya. Sehingga dapat disimpulkan dengan bermain *game online* dapat melatih kerjasama yang baik antar sesama teman.
- c. *game online* dapat dijadikan sebagai media hiburan untuk peserta didik, selain itu beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa beberapa *game online* memiliki pengaruh positif pada pengembangan IQ, *game online* juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan memory mereka.

2) Dampak negatif *Game Online*

- a. Dampak negatif bermain *game online* adalah kecanduan dan muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran. Artinya disini *game online* menyebabkan anak kecanduan yang menyebabkan nilai anak di sekolah buruk. Ini kembali lagi kepada anaknya, ada anak yang sering bermain *game online* tetapi nilai di sekolah tetap baik. Jadi tidak selamanya dampak negatif *game online* ini berdampak pula pada nilai anak di sekolah atau hasil belajar. Dampak negatif *game online* yaitu kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya dimana siswa yang bermain *game online* akan sibuk dengan permainannya sehingga temannya kadang diabaikan hal ini memicu keakraban mereka berkurang. Karena keasyikan bermain *game online*, anak menjadi melupakan temannya atau orang yang berada didekat mereka. Hal ini bisa dikatakan berdampak buruk bagi sosial anak karena anak menjadi kurang berinteraksi dengan manusia secara nyata
- b. Menirukan gerakan yang ada didalam *game online* (memukul, menendang, menembak) Reaksi ini akan berlanjut ketika anak tengah memainkan *game online* tersebut, anak-anak akan cenderung lebih memilih duduk diam berjam-jam saat bermain *game online* yang mereka senangi. Setelah selesai, anak-anak akan cenderung menirukan aksi yang mereka lihat melalui *game online*, atau mereka akan meminta sesuatu yang ada dalam *game online* yang mereka lihat (Azni, 2017).

- c. Mengganggu orang lain menurut (Asizah, 2015) merupakan tindakan yang berupa menentang dan mengganggu hubungan anak dengan teman sebaya bahkan orang dewasa. Bermain *game online* dapat membuat anak terbiasa berperilaku mengusik orang lain seperti memperolok orang lain dengan bahasa yang kurang baik. Hal ini terjadi karena ketika anak bermain *game online* anak akan memperolok lawan main yang kalah saat pertarungan game lalu ketika ia memenangkan permainan ia akan merasa paling hebat sehingga terbiasa terbawa dalam kehidupan sehari-hari.
- d. memberikan efek adiksi atau kecanduan untuk bermain. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Amburika, 2016) yang menjelaskan bahwa mayoritas dari *game* yang hadir saat ini sebenarnya dirancang sedemikian rupa agar dapat menimbulkan kecanduan sehingga para pemainnya akan merasa asyik ketika bermain *game online*. *Game online* selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang menimbulkan adiksi atau kecanduan (Nurdin dkk, 2015). Oleh karena itu banyak hal yang sebaiknya dilakukan oleh anak di dunia nyata malah terabaikan, seperti tugas-tugas anak sehari-hari yaitu makan, mandi, belajar yang kemudian tugas-tugas tersebut dilalaikan anak diakibatkan asik bermain *game online*
- e. Pembangkangan (negativisme) yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan (Yusuf 2011). Tingkah laku melawan disebabkan karena ketika apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi pada kenyataan tidak sesuai dengan keinginan

sehingga timbulnya marah dan melawan misalnya saja saat bermain *game online* anak sering berpura-pura tidak mendengarkan orang tua nya karena asik bermain *game online*. Sikap ini terbiasa dilakukan anak saat bermain *game online* yaitu mereka kerap bersikap tidak peduli dengan orang yang berada di sekitarnya karena yang penting baginya saat itu adalah memenangkan permainan.

- f. Berbicara kasar atau kotor ialah ketika seseorang melontarkan bahasa yang kurang baik ataupun mencakup unsur penghinaan terhadap sesama pemain *game online* (Gunawan et al., 2016). Sebab ketika keinginan di dalam gamenya tidak terpenuhi anak akan marah dan berkata-kata kasar dan akhirnya menjadi kebiasaan, hal ini juga ditemui pada anak usia dini di Taman Kank- kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat yang bermain *game online* mereka akan berkata kasar dan kotor ketika marah dalam permainan yang sedang dimainkan. Selanjutnya (Parameswara dan Lestari, 2016) dengan adanya *game online* yang banyak dimainkan oleh anak-anak dapat menimbulkan banyak dampak negatif bagi penggunaanya salah satu pengaruh negatif tersebut antara lain terhadap perkembangan emosi yaitu anak menjadi mudah emosi dan berkata-kata kasar.
- g. Salah satu bentuk emosi anak adalah marah yang diekspresikan melalui agresi, hal tersebut dilakukan anak karena bentuh frustasi dan kemarahannya (Ariani, 2014). Agresi adalah tindakan memukul, menendang yang di arahkan ke benda, atau bahkan ke orang lain saat sedang marah ataupun emosi. Adapun penyebab terjadinya agresi

menurut (Wirawan, 2016) terdiri dari sosial, personal, kebudayaan, sumber daya dan media masa. Seringnya anak yang bermain *game online*, yang didalam *game* tersebut terdapat tindakan-tindakan kekerasan seperti bermain fisik misalnya menembak, memukul, meninju dan membunuh. Hal-hal ini lah yang sering dimainkan dan ditonton anak hingga tanpa disadari tindakan-tindakan tersebut juga mempengaruhi anak ketika sedang meluapkan emosinya atau marah yaitu anak sering berbuat ringan tangan yaitu memukul, atau pun meninju dengan menyerang benda ataupun orang lain.

e. Faktor Pendorong Siswa Bermain *Game Online*

Menurut Syahrani, (2015: 85). Ada beberapa aspek pendorong anak didik main permainan *game online* yang diambil dari beberapa pangkal selaku selanjutnya:

1) Menambah pengalaman

Nilai pengalaman dapat digunakan untuk membingkan dan Pelajaran seseorang dan tidak dapat dibedakan dari setiap keberadaan manusia. Pengertian nilai adalah penting, penting dan bermanfaat dalam keberadaan manusia dan tergantung pada pengetahuan dan sikap dalam diri atau hati. Mengalami didefinisikan sebagai mengalami sesuatu (hidup, dirasakan, ditanggung)

2) Interaksi sosial

Kontak sosial tidak dibatasi dalam permainan itu sendiri, dan pemain dapat menemukan atau mengembangkan potensi mereka secara *online*. Fungsi sosial dapat dilakukan tanpa perbedaan tempat asal atau agama jika semua pemain *game*

online ingin berkembang dengan terhubung dengan pemain *game online* lainnya. Penciptaan komunitas dalam *game online* dapat memainkan peran sosial yang sukses, sehingga interaksi pemain *game online* terjadi tanpa mengenal asal usul setiap *game*.

3) Rasa keterlibatan

Perasaan berpartisipasi dalam *game online* dihasilkan oleh teman, bahkan pacar online sesuai dengan hierarki kebutuhan di maslow, yang mengatakan orang didorong untuk memenuhi kehidupan mereka. Rasa rasa memiliki dibangkitkan oleh seorang pemain *game online*. Hierarki kebutuhan maslow mengatakan bahwa orang memiliki lima jenis kebutuhan, satu cinta dan kebutuhan. Kemudian keinginan untuk cinta dan memiliki akan mulai muncul, dan teori kebutuhan haraki akan terpenuhi. Hal ini dapat diamati dari upaya orang untuk mencari dan menemukan pasangan atau hanya menjadi bagian dari kelompok tertentu bermain *game online*.

4) Empati dan *escapism* (lari dari kenyataan)

Kapasitas individu untuk memuaskan, merasakan, dan mengalami emosi orang lain dapat digambarkan sebagai empati. Empati adalah proses di mana seseorang merasakan emosi orang lain dan memahami pentingnya mereka dan berkomunikasi dengan kepekaan untuk menunjukkan bahwa ia memahami sensasi orang lain dengan cara yang tulus. *Eskapisme* adalah penyakit pengalihan atau psikologis di mana individu dengannya mengalami rutinitas sehari-hari ke dalam dan kekecewaan. Ini mungkin hadiah nyata, seperti bekerja, sekolah atau tekanan keluarga. Pasien lebih suka mencoba

dengan cara yang berbeda, termasuk hiburan atau rekreasi, untuk menghindari masalah ini. Melarikan diri juga dapat digambarkan sebagai kegiatan oleh siapa saja yang mencoba untuk meringankan kesedihan mereka, seringkali dengan melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat seperti bermain *game*, minuman atau obatobatan, dan dengan mengubah masalah mereka menjadi cacat (narkoba).

f. Strategi Pemanfaatan *Game online* dalam Mendidik Anak Usia Dini

Pemanfaatan *game online* bagi anak di bawah usia 7 tahun pada dasarnya memiliki potensi besar jika digunakan dalam konteks pembelajaran yang tepat. Menurut Hadisaputra (2022:9), *game online* dapat menjadi instrumen edukatif yang efektif apabila penerapannya diarahkan pada aspek motivasi dan afektif anak, seperti menumbuhkan minat belajar, meningkatkan penguasaan bahasa, serta memperkaya pengalaman sensorimotor. Misalnya, permainan yang menggabungkan gerakan tubuh dengan kosakata bahasa Inggris dapat membantu anak belajar membaca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif anak, tetapi juga membangun rasa percaya diri, kreativitas, serta kemampuan memahami instruksi dalam bahasa asing. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk tidak memisahkan *game online* dari aktivitas pembelajaran anak, melainkan mengintegrasikannya sebagai bagian dari pengalaman belajar sehari-hari yang kontekstual dan bermakna.

Salah satu kriteria utama *game online* edukatif yang dapat dimanfaatkan oleh anak adalah *game* yang menarik dan

menyenangkan. Game yang dirancang dengan visual yang cerah, alur permainan yang sederhana, dan karakter yang lucu dapat membuat anak lebih antusias mengikuti proses belajar. Menurut Hadisaputra (2022), kesenangan merupakan elemen kunci dalam pembelajaran anak usia dini karena anak cenderung belajar secara alami ketika mereka merasa gembira dan terlibat secara emosional. Dengan bermain sambil belajar, anak dapat memahami konsep akademik atau keterampilan baru tanpa merasa terbebani. Misalnya, game edukatif yang memperkenalkan angka, warna, atau huruf dengan suara dan animasi interaktif dapat mempercepat proses pengenalan simbol dan meningkatkan daya ingat anak.

Kriteria kedua adalah game yang memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Game online jenis ini mendorong anak untuk bereksperimen, mencoba, dan belajar dari kesalahan tanpa rasa takut gagal. Menurut Hadisaputra (2022), pendekatan ini menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan rasa tanggung jawab terhadap keputusan yang diambil anak selama bermain. Melalui proses trial and error, anak belajar memahami hubungan sebab-akibat, menyusun strategi, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri. Misalnya, dalam game yang melatih logika atau strategi sederhana, anak akan belajar bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi yang berbeda, dan keberhasilan hanya dapat dicapai dengan ketekunan serta kreativitas. *Game online* dapat menjadi laboratorium mini bagi anak untuk berlatih menghadapi tantangan dengan cara yang menyenangkan dan aman.

Kriteria ketiga adalah adanya tingkat tantangan yang dapat disesuaikan. *Game online* yang baik bagi anak adalah yang memiliki level kesulitan bertahap dimulai dari yang mudah hingga lebih sulit agar anak tidak merasa frustrasi atau bosan. Menurut Hadisaputra (2022), sistem jenjang ini membantu anak untuk menumbuhkan rasa percaya diri karena setiap keberhasilan kecil akan menjadi motivasi untuk melangkah ke tahap berikutnya. Misalnya, dalam permainan edukatif seperti *puzzle*, anak belajar mengenali bentuk sederhana terlebih dahulu sebelum beralih ke bentuk yang lebih kompleks. Pola permainan yang progresif seperti ini juga mengajarkan anak pentingnya kesabaran, ketekunan, dan strategi dalam mencapai tujuan. Dengan adanya tantangan yang berjenjang, *game online* tidak hanya melatih keterampilan kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan mental tangguh sejak dini.

Game online yang bersifat interaktif dan memberikan umpan balik merupakan aspek penting dalam pembelajaran digital anak usia dini. Interaktivitas memungkinkan anak terlibat aktif, bukan sekadar menjadi penonton pasif. *Game* yang menyediakan umpan balik secara langsung seperti pujian, poin, atau petunjuk korektif membantu anak memahami dampak dari tindakan mereka dan belajar memperbaiki kesalahan. Hadisaputra (2022) menjelaskan bahwa umpan balik dalam *game* berfungsi sebagai cermin refleksi yang memungkinkan anak mengevaluasi perilakunya dan menarik kesimpulan dari pengalaman bermain. Melalui proses ini, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir reflektif dan kesadaran diri (*self-awareness*), yang merupakan bagian penting dari kecerdasan emosional. Dengan demikian, interaksi dua arah

dalam game online dapat memperkuat proses belajar dan membentuk pola pikir positif terhadap pembelajaran.

Terakhir, kriteria yang tidak kalah penting adalah bahwa game online sebaiknya mendorong terjadinya komunikasi dan kerja sama antar anak. Melalui permainan kolaboratif, anak dapat belajar berinteraksi, berbagi peran, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Menurut Hadisaputra (2022), latihan kolaborasi dalam *game online* dapat meningkatkan kemampuan sosial anak seperti empati, toleransi, dan kepemimpinan. Misalnya, dalam permainan membangun kota atau petualangan tim, anak belajar berdiskusi, menyepakati strategi, dan menghargai peran teman lainnya. Pengalaman ini secara tidak langsung melatih anak untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok dan memahami dinamika sosial di lingkungannya. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memilih game yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memperkuat aspek kognitif, afektif, dan sosial anak secara seimbang. Dengan pengawasan dan bimbingan yang tepat, pemanfaatan game online dapat menjadi sarana pembelajaran yang modern, efektif, dan menyenangkan bagi anak usia di bawah tujuh tahun.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zahratul Qalbi yang berjudul “Dampak Bermain *Game Online* terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu”

Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengidentifikasi dampak positif dari permainan *game online* terhadap kepribadian sosial anak usia dini di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu, 2) untuk mengidentifikasi dampak negatif dari permainan *game online*

terhadap kepribadian sosial anak usia dini di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di PAUD Islam Intan Insani meliputi: Kerja sama, simpati. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di PAUD Islam Intan Insani adalah: Berbicara kasar dan kotor, pembangkang, berselisih atau bertengkar, mengganggu orang lain (Zahratul Qalbi, 2022: 1566).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Latifatul Ulya yang berjudul “Analisis Kecanduan *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak”

Penelitian ini membahas tentang dampak kecanduan Bermain *Game Online* implikasinya dalam kepribadian pada anak di Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar (Latifatul Ulya, 2021: 1112).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Thaharah dan Farida Mayar yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat”

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa dampak positif bermain *game online* terhadap sosial anak usia dini meliputi; kerja sama. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* terhadap sosial anak adalah, menirukan gerakan yang ada pada *game online*, mengganggu orang lain, adiksi/ kecanduan, pembangkangan. Adapun dampak terhadap emosi anak adalah; berbicara kasar dan kotor, agresi, (Annisa Thaharah dan Farida Mayar, 0222: 389).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fithri Azni (2015) dengan judul *“Pengaruh Bermain Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak”* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aktivitas bermain game online memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Penelitian ini dilakukan pada anak-anak yang aktif menggunakan game online di wilayah Kebun Sayur RT 05/RW 02, Bangko. Metode yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana untuk menguji hubungan antara variabel penggunaan game online (X) dengan perkembangan sosial-emosional anak (Y). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh persamaan regresi $Y = 48,553348 + 0,2092501X$ dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($5,0124 > 4,196$), sehingga H_0 ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain game online terhadap perkembangan sosial emosional anak. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat menyebabkan anak kehilangan batas waktu dalam kehidupan sehari-hari, mengurangi interaksi dengan keluarga, dan menjauh dari rutinitas sosial normal. Akibatnya, hubungan sosial anak dengan teman sebaya menjadi terabaikan dan perilaku sosialnya cenderung tidak terkelola dengan baik akibat kecanduan bermain game online.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Grahitta Ainun Rizky, Mohamad Zubaidi, dan Setiyo Utoyo (2022) dengan judul *“Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Leok I Kecamatan Biau Kabupaten Buol”* bertujuan untuk menginvestigasi sejauh mana pengaruh game online terhadap kemampuan emosional anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Ex-post Facto dan melibatkan 30 anak sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan game online terhadap kemampuan emosional anak, dengan nilai signifikansi $0.000 \leq 0.05$, yang berarti hipotesis diterima. Anak-anak yang sering bermain game online cenderung menunjukkan perubahan perilaku emosional seperti mudah memberontak, menangis, dan merajuk ketika waktu bermain dibatasi. Temuan ini menegaskan bahwa intensitas bermain game online memiliki implikasi negatif terhadap stabilitas emosional anak usia 5–6 tahun.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Sherlly Puspita Sari dan Suryadi (2025) dengan judul *“Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5 Tahun”* bertujuan untuk menilai pengaruh permainan daring terhadap perkembangan emosi anak pra-sekolah, khususnya pada usia lima tahun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama tiga minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan berdampak negatif terhadap perkembangan emosional anak, yang ditandai dengan mudah tersulut emosi, perilaku agresif, kesulitan mengendalikan perasaan, serta kecenderungan menarik diri dari interaksi sosial.

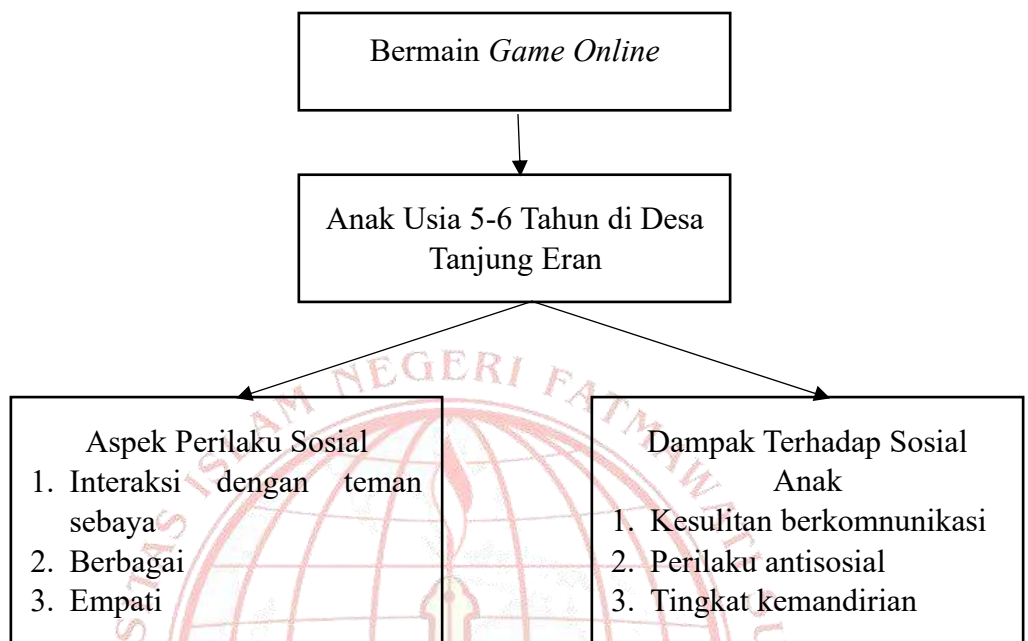
Selain itu, ditemukan pula gejala kecanduan game, seperti mengabaikan kebutuhan dasar (makan, tidur, dan belajar). Namun, penelitian ini juga mencatat bahwa game digital memiliki manfaat terbatas, seperti meningkatkan kemampuan motorik halus dan berpikir strategis apabila dimainkan secara bijaksana dan di bawah pengawasan orang tua maupun guru.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila Aurellia, A. Zulkarnain Ali, dan Pipit Rika Wijaya (2023) dengan judul *“Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B TK Al-Khoiriyah”* bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan subjek penelitian sebanyak 26 siswa (12 laki-laki dan 14 perempuan) di TK Al-Khoiriyah Jember. Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi product moment, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai $r_{xy} = 1,207$, sedangkan $r_{tabel} = 0,3297$ pada taraf signifikansi 5%. Karena nilai r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} , maka hipotesis diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain game online terhadap perkembangan sosial emosional anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin besar pula dampaknya terhadap aspek sosial emosional anak, baik dalam hal kemampuan berinteraksi maupun pengendalian emosi dalam kehidupan sehari-hari.

C. Kerangka Berpikir

Game online merupakan jenis hiburan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang. Bermain *game* ini dapat membuat anak lupa waktu bersosialisasi dengan teman sebaya. Banyaknya jenis permainan yang semakin berkembang sehingga menimbulkan kecenderungan pemainnya untuk berlama-lama memainkannya. Namun, apabila hal itu terjadi dikalangan anak-anak, hal ini tentu akan berdampak buruk dan tidaklah baik. Efek yang mudah terjadi adalah pada tatanan kepribadian dan perilaku seseorang terhadap orang-orang disekitarnya. Efek ini terlihat dengan perilaku menolak, acuh tak acuh terhadap orang lain, meskipun dibalik beberapa dampak negatif di atas juga terdapat beberapa hal positif ketika anak bermain *game online* seperti anak dapat memahami kemajuan perkembangan teknologi, dapat melatih anak membaca dengan cepat dan bersosialisasi dengan orang lain melalui *game online* ini.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penelitian, terutama untuk memahami alur pemikiran peneliti. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengkaji secara mendalam tentang bagaimana dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak yang bermain *game online* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir