

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PENDIDIKAN ANAK

Lisa Permaisuri ¹, Farida Mayar ²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

e-mail: lisapermaisuri7@gmail.com

Abstract

This study aimed to examine the impact of online games on children's education. The research was motivated by the increasing number of children spending excessive time on online games, which often disrupted their focus and reduced their academic motivation. A literature review method was employed by analyzing books, journals, and previous studies relevant to the topic. The findings show that online games significantly affect children's learning behavior. Many children struggle to concentrate in class, become less motivated to study, and show declining academic performance due to excessive gaming. However, when used appropriately, online games can also serve as engaging learning tools that improve problem-solving skills, creativity, and digital literacy. This study concludes that online games have both negative and positive impacts on children's education. Therefore, it is essential for parents and teachers to guide, monitor, and set clear limits to ensure that digital play supports rather than hinders educational development.

Article History

Submitted: 7 Agustus 2025

Accepted: 10 Agustus 2025

Published: 11 Agustus 2025

Key Words

online games, children's education, literature study

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak game online terhadap pendidikan anak usia dini. Latar belakang penelitian ini muncul dari fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan anak yang berdampak negatif terhadap proses belajar, motivasi, dan prestasi akademik mereka. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis berbagai jurnal, buku, dan penelitian terdahulu yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat menurunkan minat belajar, mengganggu konsentrasi, dan mengurangi interaksi sosial anak. Meskipun demikian, game online juga memiliki potensi positif sebagai media pembelajaran interaktif jika digunakan secara tepat dan dalam pengawasan orang dewasa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa game online memiliki dampak ganda terhadap pendidikan anak dan penting untuk dilakukan pengawasan serta pengelolaan yang bijak oleh orang tua dan guru.

Sejarah Artikel

Submitted: 7 Agustus 2025

Accepted: 10 Agustus 2025

Published: 11 Agustus 2025

Kata Kunci

game online, pendidikan anak, studi literatur

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan merupakan sosok individu kecil yang tengah tumbuh dan berkembang pesat secara fisik maupun psikologisnya. Pada usia tersebut anak dengan mudah menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungannya seperti spon menyerap air. Masa ini biasa disebut dengan masa golden age atau masa keemasan, dimana kemampuan otak anak dalam menyerap informasi sangat tinggi. Apapun informasi yang diperoleh anak akan berpengaruh terhadap perkembangannya dikemudian hari. Jika anak diberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan yang di lalui anak, maka anak akan menjadi lebih matang baik secara fisik maupun psikologis dan siap menghadapi masa sekolahnya.

Pendidikan Anak Usia Dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan Anak Usia Dini jalur formal berupa Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) serta bentuk lain yang sederajat. Kemudian Pendidikan Anak Usia Dini jalur non formal berupa Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sedangkan pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan

yang diselenggarakan di lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi di PAUD biasa dikenal dengan sebutan Satuan PAUD Sejenis (SPS).

Game online merupakan sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan koneksi atau jaringan internet. Menurut Kusumawardani (2015) menyatakan bahwa game online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaannya untuk dapat terhubung dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama.

Saat ini anak-anak bisa dengan mudah memilih game online yang ingin dimainkan tanpa mengetahui jenis game apa dan batasan usia yang diberikan untuk bermain game tersebut. Salah satu dampak positif dari bermain game online ini yaitu dapat membantu anak dalam membangun motorik halus. Dimana motorik halus yaitu suatu gerakan tubuh yang menggunakan otot kecil dan memerlukan konsentrasi antara mata dan tangan seperti melipat, menggunting dan meronce. Oleh karena itu, dengan bermain game online anak dapat menggerakkan otot-otot tangan atau jari nya melalui permainan yang ada pada game online tersebut. Sehingga dapat membantu membangun motorik halus nya (Rini dkk, 2014).

Sehubungan dengan hal diatas, dapat dilihat bahwa permasalahan perlu diatasi dan dipecahkan agar bermain game online dapat berdampak positif pada motorik halus anak, sehingga stimulasi motorik halus anak dapat sesuai pencapaian perkembangan dengan usianya. Oleh karena itu, dari uraian diatas peneliti tertarik untuk mengamati bagaimana dampak game online pada motorik halus anak dan peneliti tertarik untuk melakukan studi literatur yang berjudul “Analisis Dampak Game Online Terhadap Motorik Halus Anak”.

METODE

Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan studi literatur dengan menelaah jurnal, buku dan skripsi terkait dengan rumusan masalah. Sebagaimana dijelaskan oleh Zed (2008) bahwa studi literature adalah sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian.

Langkah yang penting dalam studi literature, yaitu menentukan topik penelitian selanjutnya mencari teori-teori penelitian yang bersumber dari buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian dan berbagai sumber yang tepat. Teknik pengumpulan data sangat penting dilakukan dalam penelitian ini karena data dianalisa agar hasilnya dapat digunakan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan serta memecahkan masalah dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, jurnal yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Dimana pada penelitian ini peneliti berusaha untuk melihat apakah dampak *game online* terhadap motorik halus.

1. Dampak *Game online* Terhadap Pendidikan Anak

Game online merupakan gabungan dari dua kata yang berasal dari Bahasa Inggris. *Game* artinya permainan dan *online* artinya dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna yang baru yang tak jauh dari pengertian dua dasar kata itu. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Untuk bisa memainkan *Game online* ini harus ada keterhubungan antara perangkat yang ada di gadget

dengan jaringan internet. Apabila tidak saling terhubung maka *Game online* tidak akan berfungsi. Saat ini *Game online* mulai menarik banyak peminat dari berbagai kalangan dari mulai dewasa, remaja, sampai dengan anak-anak.

Game online juga sangat berpengaruh terhadap pendidikan anak karena dalam proses pembelajaran hal tersebut sangat mengganggu pencapaian belajar anak-anak, emosional anak, waktu anak, dan juga Kesehatan mata anak. Anak-anak ketika sudah menemukan sesuatu yang disukai pasti sangat sulit dipisahkan dalam ketertarikannya di dalam *game*. Dari perkembangan teknologi tersebut ini menjadikan tantangan untuk orangtua dan juga guru, agar kita bisa mengontrol anak-anak supaya tidak kecanduan dengan *Game online*.

Anak merupakan individu yang berada pada tahap awal yang mempunyai potensi diri yang begitu besar, sehingga potensinya harus ditingkatkan secara maksimal. Termasuk juga *Game online* yang dapat berpengaruh dengan pendidikan anak maka dari itu kita sebagai orangtua harus mengawasi apa saja yang dimainkan oleh anak. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan studi literatur yaitu mengumpulkan data dari hasil jurnal atau buku dan sumber lainnya yang pembahasannya mengenai dampak *Game online* terhadap pendidikan anak.

Sebagaimana pendapat Pratiwi (2012) bahwa ia menyatakan *Game online* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui sambungan jaringan internet. *Game online* ini bukan hanya untuk memberikan hiburan akan tetapi juga dapat memberikan banyak hal menarik lainnya seperti menyelesaikan beberapa tantangan yang terdapat dalam permainan tersebut sehingga dapat mengakibatkan orang-orang melupakan waktu jika sudah bermain *Game online*. Hal ini dapat menjadikan seseorang bukan hanya mempunyai hoby *gamer* tetapi juga merasakan kecanduan akibat bermain *game*.

2. Analisis Penelitian Dampak *Game online* Terhadap Pendidikan Anak

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari berbagai sumber literatur dan penelitian terdahulu, ditemukan sejumlah dampak dari penggunaan *game online* yang berlebihan terhadap pendidikan anak. Adapun hasil-hasil tersebut secara garis besar meliputi:

a. Dampak Negatif *Game online* terhadap Pendidikan Anak

Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan berdampak serius terhadap aspek pendidikan anak. Dampak negatif yang teridentifikasi meliputi:

1) Penurunan Minat dan Motivasi Belajar

Game online menyebabkan anak lebih tertarik bermain daripada belajar. Hal ini membuat mereka malas mengerjakan tugas dan tidak antusias mengikuti pelajaran. “Pengaruh *Game online* pada minat belajar anak dapat menurun sebab kebanyakan anak-anak lebih suka mengakses aplikasi *Game online* daripada mencari materi pelajaran sekolah.” (Fitri, 2021) dan “Semakin lama intensitas bermain maka semakin banyak pengaruhnya terhadap pendidikan. Motivasi belajar anak yang dipengaruhi karena *Game online* juga dapat dilihat dari intensitas atau lama waktu bermain *Game online*.” (Larasati dkk., 2023)

2) Penurunan Prestasi Akademik

Rendahnya minat belajar berpengaruh langsung terhadap capaian akademik anak. Mereka menjadi kurang produktif dan hasil belajarnya menurun. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Zendrato, 2022) “Hal ini membuat anak malas dalam belajar

seperti malas mengerjakan tugas, malas mengikuti proses belajar, lupa akan tugas-tugas yang diberikan dan mengakibatkan menurunnya prestasi belajar anak.”

3) **Sulit Berkonsentrasi**

Anak yang terlalu sering bermain game mengalami kesulitan untuk fokus dalam pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Pendapat dari penelitian (Syafi, Fathurohim, & Mulyah, 2023) menyatakan “Banyak siswa yang sulit berkonsentrasi saat belajar karena lebih tertarik bermain game.”

4) **Pemborosan Waktu dan Melupakan Tanggung Jawab**

Waktu yang semestinya digunakan untuk belajar dan membantu orang tua terbuang untuk bermain game, bahkan hingga larut malam. “*Game online* yang berlebihan ditandai dengan dorongan untuk bermain game hingga berjam-jam bahkan hingga melupakan atau tidak memperdulikan aktivitas lain, misalnya pekerjaan, belajar, dan tugas dari sekolah.” (Zendrato, 2022)

5) **Berkurangnya Interaksi Sosial**

Anak yang kecanduan game menjadi kurang bersosialisasi dengan teman dan lingkungan, serta lebih suka menyendiri. “Anak menjadi anti sosial karena kecanduan game dan hanya ingin bermain game.” (Elindawati, 2019)

6) **Kecanduan *Game online***

Anak menunjukkan gejala adiksi seperti bermain tanpa henti, susah berhenti, dan lebih mementingkan game dibandingkan tanggung jawab lain. “Kecanduan *Game online* memberikan dampak yang sangat besar pada minat belajar anak.” (Fitri, 2021)

b. Dampak Positif *Game online* terhadap Pendidikan Anak

Meskipun dominasi dampak negatif cukup besar, beberapa studi juga menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan manfaat jika digunakan secara tepat, dengan pengawasan:

1) **Sebagai Media Pembelajaran Alternatif yang Inovatif**

Game online edukatif dapat membantu anak memahami konsep abstrak dengan lebih mudah melalui pendekatan visual, audio, dan simulasi interaktif. Misalnya, game bertema matematika, bahasa, dan logika mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menstimulasi rasa ingin tahu anak. Menurut penelitian oleh vitianingsih (2016) “Game juga dapat sebagai alternatif pembelajaran bagi anak karena dari game tersebut anak dapat mengenal symbol, berhitung, mencocokkan gambar dan menyusun kata-kata yang diacak.” Penggunaan game sebagai alat bantu belajar juga selaras dengan teori *multiple intelligences* oleh Howard Gardner, di mana anak dengan kecerdasan visual-spasial dan kinestetik akan lebih cepat menangkap materi melalui aktivitas berbasis permainan.

2) **Meningkatkan Daya Nalar, Strategi, dan Kemampuan *Problem Solving***

Banyak jenis *game online*, terutama game strategi dan puzzle, mendorong anak untuk berpikir logis, menyusun rencana, membuat keputusan cepat, dan memecahkan masalah secara bertahap. Aktivitas ini melatih fungsi eksekutif otak seperti konsentrasi, daya ingat kerja (*working memory*), dan fleksibilitas kognitif. Game memiliki unsur menalar, ketepatan, etika, serta tantangan yang dapat melatih kecepatan berpikir, menyusun strategi, serta kesabaran anak. (Elindawati, 2019) Beberapa game bahkan mengembangkan kemampuan *multitasking* dan *spatial awareness* yang terbukti bermanfaat dalam keterampilan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*).

3) Adaptasi terhadap Perkembangan Teknologi Digital

Penggunaan *game online* juga membantu anak mengenal teknologi sejak dini. Mereka menjadi terbiasa dengan penggunaan perangkat digital, navigasi aplikasi, serta memahami mekanisme kerja sistem berbasis teknologi. Hal ini merupakan bagian penting dari *digital literacy* yang menjadi kompetensi utama abad ke-21. "Dalam konteks pendidikan modern, kemampuan adaptif terhadap teknologi adalah bagian dari kecakapan hidup digital yang penting." (Rianto Pakpahan, 2018)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki dampak ganda (*dual impact*) terhadap pendidikan anak, yaitu dampak negatif yang cenderung lebih dominan, namun juga terdapat potensi positif apabila penggunaannya diarahkan secara tepat. Temuan ini selaras dengan hasil berbagai penelitian terdahulu (Fitri, 2021; Zendrato, 2022; Larasati dkk., 2023) yang menekankan bahwa frekuensi dan intensitas bermain *game online* berkorelasi negatif terhadap performa akademik anak. Anak-anak yang terlalu sering bermain *game online* menunjukkan penurunan motivasi belajar, kurang disiplin dalam menyelesaikan tugas, hingga menurunnya nilai akademik.

Secara kognitif, anak yang kecanduan game mengalami penurunan kemampuan konsentrasi dan perhatian jangka panjang, karena otak mereka terbiasa dengan rangsangan cepat dan instan dari game. Hal ini mengganggu proses belajar yang membutuhkan fokus dan ketekunan. Selain itu, anak-anak juga mengalami ketergantungan digital (*digital dependency*), di mana mereka merasa gelisah atau tidak nyaman jika tidak bermain game, yang dalam jangka panjang bisa berkembang menjadi adiksi perilaku (*behavioral addiction*).

Dalam dimensi sosial, interaksi langsung dengan lingkungan sekitar berkurang karena anak lebih memilih menghabiskan waktu di dunia maya. Mereka menjadi cenderung pasif, menarik diri, atau mengalami kesulitan membangun komunikasi interpersonal yang sehat. Efek negatif ini diperkuat selama masa pembelajaran daring, di mana kontrol guru menjadi terbatas dan akses terhadap *game online* semakin terbuka. Dalam kondisi ini, game menjadi distraksi utama yang mengalihkan perhatian anak dari proses belajar (Joko & Rudi, 2021).

Secara fisik, dampak kesehatan yang ditimbulkan tidak dapat diabaikan, mulai dari kelelahan mata (*digital eye strain*), gangguan postur tubuh karena duduk terlalu lama, hingga gangguan tidur akibat bermain larut malam. Kualitas hidup anak secara keseluruhan dapat menurun jika tidak ada intervensi atau pengawasan dari orang dewasa.

Namun demikian, *game online* tidak dapat sepenuhnya dipandang sebagai entitas negatif. Penelitian ini juga menemukan bahwa, dalam konteks tertentu, *game online* memiliki nilai pedagogis yang signifikan. Misalnya, game edukatif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan interaktif, sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pengalaman langsung dan aktif dalam memahami materi.

Selain itu, banyak game modern dirancang untuk melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, strategi, dan koordinasi tangan-mata. Beberapa game juga memiliki nilai moral dan sosial seperti kerja sama, empati, dan sportivitas. Bahkan, menurut Anik Vega Vitianingsih (2016), anak-anak dapat belajar mengenali simbol, huruf, dan angka melalui game tertentu. Dengan demikian, game dapat berfungsi sebagai alat stimulasi kognitif jika dikemas dengan pendekatan edukatif yang tepat.

Dalam dimensi sosial digital, *game online* juga membuka ruang sosialisasi virtual, yang memungkinkan anak berinteraksi, bekerja sama, dan membangun hubungan dengan teman sebaya

dari berbagai latar belakang. Ini dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi anak dalam konteks dunia digital yang semakin mendominasi kehidupan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* di kalangan anak perlu dipandang secara bijak dan holistik. *Game online* bukan sekadar hiburan, tetapi juga instrumen teknologi yang dapat diarahkan untuk mendukung pendidikan anak. Oleh karena itu, peran orang tua, guru, dan lingkungan sangat krusial dalam mengarahkan penggunaan game, baik melalui: 1) Pembatasan waktu bermain (time management), 2) Pemilihan jenis game yang sesuai usia dan nilai Pendidikan, 3) Pendampingan selama anak bermain, 4) Integrasi game edukatif dalam proses pembelajaran formal maupun informal. Dengan pendekatan yang terkontrol dan edukatif, *game online* memiliki potensi untuk menjadi bagian dari ekosistem pendidikan digital yang produktif, bukan sekadar hiburan yang bersifat pasif dan adiktif.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak dari *Game online* dapat mempengaruhi pendidikan anak. Sebab perkembangan *Game online* ini sangat menarik perhatian anak untuk memainkannya karena mulai dari tampilan *Game online* serta cara bermain *Game online* dapat menarik perhatian anak-anak di bawah umur. Dampak positif yang ada di dalam *Game online* terhadap anak adalah pergaulan anak akan lebih mudah diawasi oleh orangtua, emosional anak dapat di luapkan dengan bermain *Game online*, dan anak lebih berfikir kreatif. Sedangkan dampak negatif dari *Game online* bagi pelajar adalah anak akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luangnya hanya untuk bermain *Game online*, anak akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar hanya untuk bermain *Game online*, anak sering lupa dengan waktu karena asyik dengan *Game onlinenya*, pola makan anak juga akan terganggu, dan emosional anak juga akan terganggu karena efek dari *Game online*. Menurut peneliti *Game online* tidak selamanya berakibat buruk. Selama itu masih dalam pengawasan orangtua jadi kita sebagai orangtua harus menetapkan peraturan kepada anak supaya anak tidak terpengaruh dari dampak *Game online* tersebut.

Berdasarkan penelitian dalam jurnal Pediatrics (Andrew K. Przybylski, PhD) tahun 2013 durasi bermain *game* yang lama setiap harinya tidak memberikan manfaat yang baik bagi anak. Jika begitu lama berada di depan layar televisi, komputer, ataupun smartphone akan memberikan dampak yang buruk pada kondisi psikologi anak. Anak yang begitu sering bermain *Game online* akan menimbulkan berbagai masalah, diantaranya yaitu hiperaktif, gangguan konsentrasi dan atensi serta akan kesulitan dalam membangun empati dengan orang disekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Elindawati. (2019). *Dampak Game Online terhadap Perkembangan Sosial Anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 123–135.
- Fitri, R. (2021). *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Anak di Masa Pandemi*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, 7(1), 55–62.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. Basic Books.
- Joko, T., & Rudi, H. (2021). *Efek Negatif Game Online di Masa Pembelajaran Daring*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 4(1), 34–45.
- Larasati, D., Sari, N., & Putra, W. (2023). *Intensitas Bermain Game Online dan Hubungannya dengan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Psikologi Anak, 10(2), 78–89.
- Pakpahan, R. (2018). *Digital Literacy Sebagai Kompetensi Kunci di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, 12(1), 45–52.

- Pratiwi, S. (2012). *Game Online dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Remaja*. *Jurnal Sosial dan Pendidikan*, 6(3), 89–95.
- Przybylski, A. K. (2013). *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment*. *Pediatrics*, 132(5), e1015–e1022. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-2356>
- Syafi, A., Fathurohim, M., & Mulyah, P. (2023). *Konsentrasi Belajar Anak dalam Perspektif Kecanduan Game Online*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 102–114.
- Vitianingsih, A. V. (2016). *Penggunaan Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age*, 1(1), 20–30.
- Zendrato, H. (2022). *Pengaruh Game Online terhadap Penurunan Prestasi Akademik Siswa*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 112–119.