

GAME EDUKATIF SEBAGAI UPAYA MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE ANAK USIA DINI DI GKJ SALIB PUTIH

Eunike Milasari Listyaningrum¹, Merlin Ayu Paulina Kamata², Risti Supriani³, Meissy⁴,
Deky Magay⁵

^{1,2,3,4,5}) Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
e-mail: eunikemila@uksw.edu

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada masa ini membuat berbagai perubahan di setiap lini bidang kehidupan. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk semua kalangan umur mulai dari orang dewasa hingga anak usia dini dan dapat menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif bagi setiap penggunanya. Anak usia dini juga memanfaatkan teknologi tersebut untuk memainkan permainan yang telah tersedia. Tetapi tidak jarang mereka memilih permainan yang mengandung kekerasan dan tidak memberikan unsur edukatif bagi mereka. Selain itu, mereka sering memainkan game tersebut hingga lupa waktu dan mengesampingkan kewajibannya sebagai seorang anak maupun seorang pelajar. Hal tersebut terjadi pada anak sekolah minggu Gereja Kristen Jawa Salib Putih di Salatiga, mereka sering menggunakan teknologi untuk kesenangan pribadi dan dilakukan pada setiap waktu luang. Mereka akan meminjam gadget orang tua atau gadget milik pribadi untuk memainkan game online tersebut, padahal banyak game yang mereka pilih tidak mengandung unsur edukatif bagi mereka. Mereka memilih game tersebut dikarenakan sedang trend dimainkan oleh teman-teman mereka. Maka dari itu kami melaksanakan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai upaya pengenalan game edukatif bagi anak usia dini untuk mengurangi kecanduan game online di GKJ Salib Putih Salatiga. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah game edukatif dapat mengurangi kecanduan permainan game online bagi anak usia dini dan menambah pengetahuan mereka melalui game edukatif.

Kata kunci: Game, Edukatif, Anak Usia Dini

Abstract

The rapid development of technology at this time makes various changes in every line of life. Technology can be utilized for all ages ranging from adults to early childhood and can have both positive and negative impacts on each user. Early childhood also utilizes the technology to play games that are available. But it is not uncommon for them to choose games that contain violence and do not provide educational elements for them. In addition, they often play the game until they forget the time and put aside their obligations as a child and a student. This happens to the Sunday school children of Salib Putih Javanese Christian Church in Salatiga, they often use technology for personal enjoyment and do so during their free time. They will borrow their parents' gadgets or their own gadgets to play online games, even though many of the games they choose do not contain educational elements for them. They choose the game because it is a trend played by their friends. Therefore, we conducted this community service as an effort to introduce educational games for early childhood to reduce online game addiction at GKJ Salib Putih Salatiga. The result of this community service activity is that educational games can reduce the addiction to online games for early childhood and increase their knowledge about online games.

Keywords: Game, Educational, Early Childhood

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini berkembang begitu pesat dikarenakan teknologi yang selalu mengalami pembaharuan. Dampak dari berkembang pesatnya teknologi dan informasi tersebut adalah internet. Internet pada saat ini sangat merubah dinamika kehidupan masyarakat. Banyak masyarakat yang biasanya melakukan pekerjaan dengan menggunakan fisik sekarang berubah dan beralih menggunakan teknologi karena kemajuan tersebut. Mulai dari orang dewasa hingga anak usia dini memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mendapatkan hiburan, informasi dan pengetahuan melalui internet. Kusuma dalam (Sri Anjarwati, 2023) juga mengungkapkan bawa kemajuan teknologi

informasi telah membuka pintu akses ke pengetahuan secara global, serta menciptakan jaringan belajar yang tidak terbatas.

Anak usia dini pada era perkembangan teknologi sekarang juga banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain dan mencoba hal baru. Tidak jarang mereka menggunakan gadget sebagai sarana memuaskan rasa penasaran mereka dan mereka menganggap gadget menarik untuk ditelusuri fungsi dan kegunaannya. Seyogyanya anak usia dini sebaiknya menghabiskan waktu mereka untuk bermain bersama teman-teman, tetapi pada masa ini mereka banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan gadget mereka. Paparan permainan game online yang berlebihan akan berdampak negatif bagi perkembangan fisik, kognitif, mental, dan sosial anak.

Mereka 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 computer yang terhubung oleh jaringan internet (Zahra, 2023). 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.

Game edukatif merupakan permainan yang didesain untuk merangsang daya pikir serta melatih meningkatkan konsentrasi penggunaannya dalam hal ini adalah anak usia dini (Tri Nugroho Budi Santoso, 2021). (Yeni Solfiah, 2022) didalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa game edukatif dapat menambah pengetahuan bagi anak usia dini. Game edukatif merupakan salah satu kecanggihan teknologi yang dapat digunakan untuk belajar karena mampu memberi pengetahuan baru dan mengikutsertakan anak untuk berpartisipasi langsung, membuat anak antusias, dan membuat pembelajaran menjadi aktif (Esti Kurniawati Mahardika, 2023). Game edukatif tidak hanya memasukkan elemen teknologi tetapi juga melibatkan konsep pembelajaran yang lebih interaktif, terlibat, dan sesuai dengan kebutuhan anak (Anjarwati, 2019).

Sekolah minggu anak di GKJ Salib Putih Salatiga merupakan perkumpulan anak usia dini dari umur 1-8 tahun yang melakukan peribadahan dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada gereja tersebut, banyak anak-anak sekolah minggu yang menyukai game online. Game online tersebut dapat mereka mainkan pada gadget milik pribadi mereka atau meminjam dari orang tua. Kecenderungan yang terjadi, setiap hari apabila ada waktu luang mereka akan memainkan game online tersebut hingga lupa waktu. Game online juga membuat mereka meminta uang berlebih kepada orang tua hanya untuk membeli koin online untuk menyelesaikan game tersebut. Game yang mereka mainkan juga tidak jarang merupakan game yang menampilkan kekerasan fisik serta game yang tidak mengandung unsur edukasi. Berdasarkan temuan tersebut peneliti melakukan upaya dalam membantu anak-anak dalam memberikan game edukatif dalam mengurangi kecanduan game online.

Tujuan penelitian pengabdian kepada masyarakat ini adalah melalui pemberian game edukatif menjadi salah satu upaya untuk mengurangi kecanduan anak dalam bermain game online. Game edukatif juga membuat anak melakukan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan serta murah karena permainan game edukatif ini dapat dimainkan secara offline sehingga tidak membutuhkan pembelian koin dalam bentuk online maupun kuota internet yang membutuhkan nominal yang cukup banyak.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada bulan September 2023 yang bertempat pada Gereja Kristen Jawa Jln. Hasanudin Km 4 Salib Putih Kota Salatiga, Jawa Tengah. Target dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak-anak usia 1-8 tahun yang sedang melaksanakan kegiatan sekolah minggu pada gereja tersebut. kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi perencanaan, persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi. Tahap pertama berupa perencanaan, kami melakukan observasi pada gereja tersebut dengan mengamati bagaimana keadaan yang terjadi pada gereja tersebut. Selanjutnya kami merencanakan dan memilih permainan yang akan diberikan kepada anak-anak. Pada tahap persiapan kami merancang dan memodifikasi permainan yang

akan diberikan kepada anak-anak sebagai upaya untuk mengurangi kecanduan game online tersebut serta mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan tersebut. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, kami melaksanakan kegiatan tersebut pada hari minggu bersama anak-anak. Bermain dan belajar menggunakan perangkat dan permainan yang telah kami sediakan. Tahapan terakhir yaitu evaluasi, kami mengevaluasi kegiatan tersebut dengan memberikan pertanyaan dan penguatan kepada anak, memberikan doorprize kepada anak yang mampu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan, serta bertanya kepada pihak lain terkait kegiatan yang telah kami berikan. Peeliti membuat timeline kegiatan supaya pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik serta sesuai waktu yang direncanakan.

Tabel 1. Timeline Kegiatan

No	Bulan	Kegiatan
1.	September 2023	Observasi dan permintaan izin kegiatan kepada lembaga gereja
2.	September 2023	Diskusi konsep, pembuatan permainan, modifikasi permainan, dan persiapan perangkat
3.	September 2023	Pelaksanaan kegiatan pemberian game edukatif bersama anak-anak
4.	September 2023	Evaluasi pelaksanaan kegiatan pemberian game edukatif bersama anak-anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada kegiatan sekolah minggu di GKJ Salib Putih Salatiga. Anak-anak yang mengikuti sekolah minggu di gereja ini berjumlah 10 orang dengan rentang usia 1-8 tahun. Temuan yang didapatkan oleh peneliti adalah banyak anak-anak sekolah minggu yang sering bermain gadget untuk bermain game online dan tidak jarang permainan yang mereka mainkan tidak memberikan manfaat dalam mengembangkan segala aspek perkembangan mereka dikarenakan banyak game yang mereka pilih mengandung unsur kekerasan. Hal tersebut jika dibiarkan secara terus menerus akan berdampak kurang baik bagi anak sehingga peneliti menjadikan kegiatan memberikan game edukatif ini pada anak sekolah minggu.

Pada awal kegiatan pengabdian, peneliti memberikan kegiatan tanya jawab kepada anak-anak. Peneliti memancing anak dengan pertanyaan game online apa yang sering mereka mainkan bersama teman-teman. Beberapa anak berani menjawab pertanyaan dari peneliti, seperti anak (G) menjawab “Game Free Fire, aku sering bermain”, anak (R) “Kalau aku suka main game PUBG”, selanjutnya anak (M) juga menjawab “Game Mobile Legend”. Beberapa game tersebut adalah game online yang sering mereka mainkan.

Selanjutnya peneliti memberikan penguatan dan materi kepada anak-anak tentang dampak penggunaan gadget untuk memainkan game online tersebut. Peneliti menerangkan dampak positif dan dampak negatif hal tersebut. Secara keseluruhan, banyak anak yang telah memahami dampak positif dan negatif dari bermain game online tersebut. Seperti anak (G) menjawab “kalau keseringan jadi sakit matanya sama bisa belajar bahasa inggris”. Pada saat anak-anak diberikan materi mengenai dampak-dampak negatif dan positif dari game online, dapat anak dapat memperhatikan dan menerima informasi tersebut dengan baik.



Gambar 1. Penjelasan materi

Setelah pemberian materi, anak-anak diajak untuk bernyanyi dan menari lagu sekolah minggu yang berjudul “Ku Daki-Daki Gunung Yang Tinggi” untuk memberikan suasana yang menyenangkan dan mengurangi rasa bosan anak-anak. Melalui lagu tersebut anak juga melakukan gerak badan sehingga menyiapkan anak untuk permainan berikutnya.

Setelah bermain, peneliti memberikan penjelasan tentang game edukatif yang akan dimainkan. Penjelasan tersebut berupa game apa saja yang akan mereka mainkan, bagaimana cara memainkan game tersebut, serta apa manfaat game edukatif tersebut. Peneliti mencontohkan terlebih dahulu cara memainkan game edukatif yang berupa game puzzle, mencari jejak harta karun, dan beberapa kuis yang terdapat pada game. Setelah peneliti mencontohkan cara memainkan game, peneliti memberikan informasi terkait aturan main ketika memainkan game edukatif. Hal tersebut dilakukan supaya anak mampu menunjukkan sikap rela antri, bertanggung jawab, jujur, serta mandiri dalam menyelesaikan game edukatif tersebut.



Gambar 2. Pemberian instruksi bermain game

Kegiatan selanjutnya 10 anak mencoba praktik secara individu untuk mencoba permainan game edukatif ini. Mereka secara bergiliran dan sangat antusias mencoba game tersebut sehingga kadang beberapa waktu mereka tampak berebut ingin segera memainkannya. Anak-anak bahkan ingin mencoba lagi memainkan game walaupun mereka sudah mendapat giliran main. Peneliti memberikan batasan waktu pada setiap anak untuk menyelesaikan game tersebut supaya waktu selesai kegiatan sekolah minggu tidak mundur dari waktu yang dijadwalkan.

Anak-anak menyelesaikan berbagai game antara lain game puzzle, mencari jejak, dan kuis yang telah disediakan pada game edukatif oleh peneliti. Beberapa kuis sederhana juga dapat dijawab oleh anak-anak sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menjadi kegiatan yang menarik minat anak untuk belajar.



Gambar 3. Anak mencoba bermain game

Selanjutnya pada tahap akhir kegiatan setelah semua anak mencoba game edukatif tersebut, peneliti memberikan penguatan akhir kepada anak-anak. Peneliti mereview ulang kuis-kuis yang ada pada game dan anak-anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Dengan anak mampu menjawab pertanyaan dengan benar, peneliti membuat kesimpulan sederhana bahwa game edukatif tersebut dapat membuat anak mengingat pembelajaran-pembelajaran yang terdapat pada game edukatif.

Peneliti mengingatkan kembali kepada anak agar mereka tidak terlalu sering memainkan game online serta memilih game yang mengandung unsur pembelajaran. Selanjutnya peneliti bertanya

kepada anak-anak terkait bagaimana kegiatan hari ini, dan anak-anak mengikuti kegiatan sekolah minggu ini dengan baik dan senang serta mereka menerima kegiatan yang diberikan dengan antusias. Anak-anak bahkan meminta untuk kegiatan ini lagi pada minggu selanjutnya. Hal tersebut membuat peneliti bersemangat untuk memodifikasi game edukatif tersebut. Kegiatan ditutup dan diakhiri dengan berdoa dan berfoto bersama anak-anak.



Gambar 4. Foto bersama anak-anak

Game edukatif menjadi salah satu sarana kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak khususnya anak usia dini. Game edukatif tidak hanya sekedar salah satu alternatif kegiatan, melainkan telah menjadi sebuah transformasi yang membantu pendekatan dalam pembelajaran (Sri Haryanto, 2024). Mereka mengeksplorasi dan menyelesaikan game tersebut dengan baik. Penyelesaian game hingga tuntas membuat anak mengembangkan sikap bertanggung jawab atas apa yang anak pilih sehingga, mendatangkan hal-hal positif terhadap diri sendiri, serta terhindar dari kecanduan dalam bermain game online yang dapat menurunkan kesehatan fisik, kesehatan mental, serta soft control diri mereka.

SIMPULAN

Secara keseluruhan program pengabdian kepada masyarakat melalui pemberian game edukatif ini telah berjalan dengan baik. Peneliti dan lembaga bersama-sama memberikan pelayanan kepada anak dalam bentuk kegiatan yang bermanfaat bagi pembelajaran. Melalui game edukatif ini, dapat mengurangi kecanduan game online bagi anak serta mengembangkan keseluruhan aspek perkembangan anak. Anak, orang tua, dan jemaat dapat menggunakan game edukatif tersebut untuk melakukan pembelajaran pada saat kegiatan di sekolah minggu. Selain itu, game edukatif dapat membuat anak bersemangat dalam belajar di kegiatan sekolah minggu.

SARAN

Kegiatan pengabdian ini dapat dilaksanakan kembali dengan memberikan banyak macam permainan menarik yang ditambahkan sehingga anak-anak tidak bosan memainkannya. Selain itu dapat menambah jumlah perangkat yang digunakan agar supaya anak-anak lain tidak menunggu terlalu lama dalam mencoba permainan tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan seluruh pihak terkait. Kami berterimakasih kepada Gereja Kristen Jawa Salib Putih Salatiga yang telah memberikan kami kesempatan dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Pendeta Daniel Adi Nugroho S, Ag selaku pendeta jemaat gereja GKJ, Majelis gereja GKJ, Jemaat gereja GKJ Salib Putih, serta anak-anak sekolah minggu yang telah membantu, dan mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Esti Kurniawati Mahardika, T. S. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 80-93.
- Sri Anjarwati, A. P. (2023). Efektifitas Aplikasi SI APIK untuk Kebutuhan Laporan Keuangan di Wisata Pemandian Air Panas Gunung Panjang Tumaritis Kabupaten Bogor. *Dedikasi : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 232-247.

- Sri Haryanto, R. Z. (2024). Pembelajaran Berbasis Game : Pelatihan membuat Media Pembelajaran Menarik dengan Teknologi. *Community Development Journal*, 868-883.
- Tri Nugroho Budi Santoso, K. N. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Ecodunamika*, 1-6.
- Yeni Solfiah, H. F. (2022). Game Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2146-2158.
- Zahra, A. D. (2023). Dampak Paparan Game Online pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, 156-165.