

STRATEGI PENDAMPINGAN ANAK USIA DINI DALAM MEMAINKAN GAME ONLINE: MEMBANGUN KESADARAN TENTANG STEREOTIPE GENDER

Eny Nur Aisyah¹, Hardika Hardika², Tomas Iriyanto³, Dila Umnia Soraya⁴,
Rosydamayani Twin Maningtyas⁵, Aisyah Maulidya⁶,

^{1,3,5,6} Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

² Pendidikan Non Formal, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

⁴ Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

e-mail: eny.nur.fip@um.ac.id

Abstrak

Penggunaan game online di kalangan anak usia dini telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Namun, konten dalam game online sering kali memperkuat stereotip gender yang dapat mempengaruhi pandangan anak tentang peran sosial laki-laki dan perempuan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada orang tua dan pendidik mengenai strategi pendampingan yang efektif dalam mengatasi stereotip gender pada game online. Kegiatan ini diikuti oleh 30 peserta dari HIMPAUDI Kecamatan Sukun, Kota Malang, dan difasilitasi oleh tim pengabdian dari Universitas Negeri Malang. Hasil menunjukkan peningkatan kesadaran orang tua dan pendidik dalam memilih game yang inklusif dan berdiskusi dengan anak tentang peran gender yang lebih setara.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Game Online, Stereotip Gender, Pendampingan, Kesadaran Gender.

Abstract

The prevalence of online gaming among young children has skyrocketed in recent years. Unfortunately, many online games perpetuate gender stereotypes, potentially shaping children's perceptions of gender roles. In response to this issue, a community service initiative was conducted to educate parents and educators on impactful mentoring techniques to combat gender bias in online games. The event drew 30 participants from HIMPAUDI Sukun District, Malang City, and was led by a team from Malang State University. The outcomes revealed a notable increase in awareness among parents and educators, empowering them to choose more inclusive games and engage in conversations with children about promoting gender.

Keywords: Early Childhood, Online Games, Gender Stereotypes, Mentoring, Gender Awareness

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak usia dini. Berdasarkan laporan dari We Are Social dan Hootsuite (2023), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai lebih dari 210 juta orang, dengan penetrasi perangkat digital yang tinggi bahkan di kalangan anak-anak. Fenomena ini juga disertai dengan meningkatnya penggunaan game online sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial di kalangan anak usia dini (Aisyah, et al., 2021). Survei yang dilakukan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) pada tahun 2021 mengungkapkan bahwa 60% anak-anak Indonesia sudah akrab dengan teknologi digital sebelum usia 7 tahun. Dari jumlah tersebut, lebih dari setengahnya mengakses game online secara reguler.

Meskipun game online dapat memberikan berbagai manfaat seperti melatih keterampilan kognitif dan motorik, beberapa penelitian menunjukkan bahwa banyak game mengandung stereotip gender yang kuat. Data penelitian tahun 2019 menunjukkan bahwa 70% karakter utama dalam game online populer adalah laki-laki, sementara karakter perempuan sering kali digambarkan dalam peran pasif atau hanya berfungsi sebagai pendukung (Smith et al., 2019). Hal ini berpotensi memperkuat pandangan stereotip gender pada anak usia dini, yang masih dalam tahap perkembangan kognitif dan sosial. Anak-anak yang terpapar pada representasi gender yang kaku melalui media digital cenderung memiliki pandangan yang terbatas tentang peran gender dalam kehidupan nyata (Bond, 2020). Ini menjadi perhatian serius karena pandangan yang kaku tentang peran gender dapat memengaruhi interaksi sosial dan pilihan karier anak di masa depan.

Sementara itu, hasil dari survei yang dilakukan oleh HIMPAUDI Kecamatan Sukun pada tahun 2023 di Kota Malang menunjukkan bahwa 75% orang tua dan pendidik belum sepenuhnya menyadari

dampak negatif stereotip gender dalam media digital, khususnya game online. Sebagian besar orang tua membiarkan anak-anak mereka memainkan game tanpa pendampingan yang memadai, yang memungkinkan stereotip tersebut berkembang tanpa disadari.

Melihat data tersebut, urgensi pelaksanaan workshop ini sangatlah penting untuk meningkatkan kesadaran orang tua dan pendidik akan pentingnya peran mereka dalam mendampingi anak-anak bermain game online. Workshop ini bertujuan memberikan wawasan dan keterampilan kepada orang tua serta pendidik untuk memilih game yang lebih inklusif dan berdiskusi dengan anak-anak mengenai peran gender yang lebih setara. Pendampingan ini tidak hanya bertujuan untuk mencegah dampak negatif dari stereotip gender, tetapi juga untuk membentuk anak-anak yang lebih kritis dan inklusif dalam memandang peran sosial di masa depan.

Seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital di kalangan anak usia dini, program-program seperti workshop ini menjadi semakin krusial. Pendekatan proaktif dalam mendampingi anak bermain game online dapat memberikan kontribusi yang besar dalam mengatasi stereotip gender sejak dini dan membentuk lingkungan digital yang lebih adil dan inklusif bagi generasi mendatang.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di PAUD Islam Terpadu Al-Birru pada 21 September 2024, diikuti oleh 30 peserta yang terdiri dari kepala sekolah, pendidik, dan orang tua dari HIMPAUDI Kecamatan Sukun, Kota Malang. Metode pelaksanaan dirancang secara sistematis melalui beberapa tahapan dengan pendekatan partisipatif dan interaktif, guna memberikan dampak langsung pada peningkatan kesadaran akan stereotip gender dalam media digital, khususnya game online, dan peran orang tua serta pendidik dalam mendampingi anak-anak.



Gambar 1. Penyampaian Materi Workshop

Pada proses pelaksanaan, tahapan awal berupa penyuluhan yang memberikan pemahaman mendalam mengenai pengaruh stereotip gender dalam game online, khususnya bagi anak usia dini. Representasi gender dalam media dan game online memiliki dampak signifikan terhadap pembentukan identitas gender pada anak (Bond, Drogos, 2020). Peserta diberi penjelasan tentang bagaimana stereotip ini dapat memengaruhi cara anak-anak memahami peran gender di dunia nyata.



Gambar 2. Diskusi Interaktif dengan Peserta Workshop

Dalam sesi diskusi, peserta juga diajak berbagi pengalaman mengenai bagaimana game online memengaruhi anak-anak mereka serta cara mereka menangani isu tersebut di lingkungan rumah atau

sekolah. Metode diskusi ini didasarkan pada pendekatan kolaboratif, di mana interaksi antar peserta dapat mendorong refleksi mendalam dan pertukaran pandangan secara efektif (Morgan, 2019).

Sesi berikutnya adalah simulasi game, di mana peserta diperkenalkan dengan beberapa game online populer yang sering dimainkan oleh anak-anak. Peserta diajak menganalisis karakter dan cerita di dalam game, khususnya terkait dengan representasi gender. Metode simulasi ini diadopsi dari model pembelajaran aktif yang menekankan pada keterlibatan langsung peserta dalam situasi dunia nyata (Kolb, 2014). Analisis dan diskusi dilakukan secara kelompok untuk mengidentifikasi stereotip gender yang mungkin muncul dalam game-game tersebut. Hasil penelitian dari Smith et al. (2019) tentang representasi gender dalam media interaktif digunakan sebagai bahan pembahasan, memperkuat pemahaman peserta mengenai masalah ini.

Setelah simulasi, peserta diperkenalkan dengan strategi pendampingan yang efektif untuk anak-anak yang bermain game online. Strategi ini dikenalkan kepada peserta karena peran aktif orang tua dan pendidik dalam mengawasi dan berdiskusi dengan anak-anak tentang konten game adalah salah satu kunci dalam mencegah pengaruh negatif stereotip gender (Livingstone et al., 2020). Sesi ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis kepada peserta, seperti cara berdiskusi dengan anak-anak tentang peran gender yang lebih setara, mengkritisi konten dalam game, dan memberikan contoh positif yang dapat diadopsi oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut adalah tabel keterampilan praktis yang dikuasai oleh peserta workshop terkait peran gender yang lebih setara, mengkritisi konten dalam game, dan memberikan contoh positif untuk anak-anak:

Tabel 1. Keterampilan Praktis yang Dikuasai oleh Peserta Workshop

Keterampilan Praktis	Deskripsi	Contoh Penerapan dalam Kehidupan Sehari-hari
Mengenali Stereotip Gender dalam Game	Peserta belajar mengidentifikasi stereotip gender yang umum muncul dalam game, seperti karakterisasi pria sebagai kuat dan wanita sebagai lemah.	Menjelaskan kepada anak bahwa karakter dalam game tidak mencerminkan kenyataan, bahwa baik pria maupun wanita bisa kuat dan kompeten.
Mengkritisi Konten Game	Peserta diajarkan untuk menilai apakah game memiliki representasi yang seimbang dan adil terkait gender.	Orang tua dapat mendiskusikan dengan anak mengapa beberapa game mungkin tidak adil dalam penggambaran gender dan mendorong pilihan game yang lebih seimbang.
Memberikan Contoh Positif	Peserta diberi wawasan tentang pentingnya memberikan contoh positif dalam kehidupan sehari-hari terkait kesetaraan gender.	Mempraktikkan tugas yang setara di rumah, seperti berbagi pekerjaan rumah antara pria dan wanita, serta mendukung peran yang beragam bagi anak-anak.
Menggunakan Bahasa yang Inklusif	Peserta belajar menggunakan bahasa yang tidak bias gender saat berbicara kepada anak atau saat mendeskripsikan peran dalam masyarakat.	Menghindari penggunaan ungkapan seperti "pekerjaan laki-laki" atau "pekerjaan perempuan" dan menggantinya dengan istilah yang lebih inklusif.
Strategi Pendampingan Aktif dalam Bermain Game	Peserta diajarkan cara mendampingi anak saat bermain game online, memastikan bahwa mereka menyadari pengaruh stereotip gender.	Mengajak anak berdiskusi setelah bermain game untuk membicarakan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya dan memberikan pandangan yang lebih adil terkait gender.

Berdasarkan data yang tersajikan pada Tabel 1, menggambarkan keterampilan yang peserta workshop mengalami perkembangan terkait kesadaran gender dalam game online dan bagaimana mereka dapat mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam interaksi sehari-hari dengan memberikan contoh positif, menggunakan bahasa yang inklusif, dan mengajak berdiskusi. Hal ini dapat mendorong anak-anak untuk memahami kesetaraan gender yang lebih baik.

Pada tahap ini, peserta mendapatkan pemahaman teoretis mengenai konsep stereotip gender, didukung oleh berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Martin & Ruble (2022) menunjukkan bahwa stereotip gender mulai terbentuk sejak usia dini melalui media, permainan, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam diperlukan untuk mencegah pembentukan pandangan gender yang kaku dan tidak seimbang pada anak-anak. Materi disampaikan dengan pendekatan yang sesuai untuk mencakup perspektif akademik dan pengalaman praktis di lapangan.

Tahap selanjutnya, peserta diajak untuk berdiskusi kelompok dan membahas studi kasus, hal ini untuk melibatkan peserta secara lebih aktif dalam memahami dan membedah masalah stereotip gender yang muncul dalam game online. Diskusi kelompok memberikan kesempatan bagi peserta untuk berbagi pengalaman pribadi dan saling belajar satu sama lain, seperti yang dipaparkan oleh Bryman (2016) dalam metode partisipatif yang berbasis pada kolaborasi dan dialog antar peserta. Studi kasus yang diberikan berupa contoh nyata dari game online yang populer, memungkinkan peserta menganalisis langsung bagaimana stereotip gender dihadirkan dalam game-game tersebut.

Pada tahap akhir, peserta diajak untuk merumuskan strategi pendampingan yang lebih inklusif dan kritis. Interaksi yang terjadi selama bermain game bisa menjadi kesempatan emas untuk memperkenalkan konsep kesetaraan gender kepada anak-anak (Gee, 2019). Oleh karena itu, strategi yang dikembangkan dalam workshop ini menekankan pada keterlibatan aktif orang tua dan pendidik dalam membantu anak-anak mengenali stereotip gender dan belajar cara mengatasinya. Peserta didorong untuk mengembangkan dialog terbuka dengan anak-anak serta mengajarkan mereka untuk lebih kritis dalam menilai konten media yang mereka konsumsi.

Berikut adalah Tabel Alur Metode Pelaksanaan Workshop "Strategi Pendampingan Anak Usia Dini dalam Memainkan Game Online: Membangun Kesadaran tentang Stereotip Gender":

Tabel 2. Alur Metode Pelaksanaan Workshop

Tahapan	Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Waktu
1. Penyuluhan & Diskusi	Penyampaian materi terkait pengaruh stereotip gender dalam game online kepada peserta. Dilanjutkan dengan diskusi kelompok mengenai pengalaman dan pandangan peserta.	Memberikan pemahaman dasar terkait stereotip gender serta menciptakan ruang bagi peserta untuk berbagi pengalaman dan wawasan.	09.00 – 10.30 WIB
2. Simulasi Game	Peserta mencoba memainkan beberapa game online yang populer di kalangan anak-anak. Peserta diajak menganalisis representasi gender dalam game yang dimainkan.	Mengidentifikasi stereotip gender dalam game dan memberikan gambaran langsung kepada peserta tentang konten game yang biasa diakses oleh anak-anak.	10.30 – 12.00 WIB
3. Evaluasi & Pendampingan	Diskusi mengenai strategi pendampingan yang efektif dalam menghadapi pengaruh stereotip gender di game online. Membahas cara berdiskusi dengan anak tentang peran gender.	Membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam mendampingi anak bermain game online secara sehat dan kritis terhadap stereotip gender.	13.00 – 14.30 WIB
4. Pengantar Teoretis	Pengenalan konsep teoretis tentang stereotip gender, dampak pada perkembangan anak, serta urgensi pendampingan dalam mengakses konten media digital.	Membangun landasan teoretis yang kuat pada peserta mengenai pengaruh stereotip gender dalam game online terhadap perkembangan identitas gender pada anak.	14.30 – 15.00 WIB
5. Diskusi Kelompok	Diskusi kelompok berdasarkan studi kasus game online yang banyak dimainkan anak-anak, mengidentifikasi stereotip dan merumuskan solusi pendampingan	Menciptakan interaksi antara peserta untuk mengembangkan wawasan, berbagi pengalaman, dan memformulasikan pendekatan pendampingan yang adil dan	15.00 – 16.00 WIB

	anak.	setara.	
6. Simulasi Pendampingan	Sesi simulasi pendampingan anak, di mana peserta mempraktikkan strategi yang telah dipelajari untuk menangani stereotip gender dalam game online.	Memberikan kesempatan langsung bagi peserta untuk mencoba metode pendampingan secara praktis dalam situasi simulasi, yang dapat diaplikasikan kepada anak-anak.	16.00 – 17.00 WIB

Penjelasan Tabel:

1. Penyuluhan dan Diskusi: Tahapan ini dimulai dengan pemberian materi oleh narasumber, diikuti dengan diskusi terbuka di mana peserta berbagi pengalaman dan pandangan mereka mengenai pengaruh stereotip gender dalam game online. Diskusi ini memungkinkan peserta untuk lebih memahami bagaimana stereotip dapat muncul dalam berbagai media digital terutama pada game online yang digunakan oleh anak-anak.
 2. Simulasi Game: Peserta memainkan beberapa game online untuk mengidentifikasi stereotip gender yang ada. Hal ini bertujuan agar mereka dapat melihat langsung bagaimana pengaruh stereotip ini terbentuk dan bagaimana cara mengatasinya dalam konteks pendampingan anak.
 3. Evaluasi dan Pendampingan: Peserta kemudian mengevaluasi strategi pendampingan, termasuk cara mendiskusikan dengan anak tentang pentingnya kesetaraan gender dan bagaimana memberikan contoh peran gender yang positif.
 4. Pengantar Teoretis: Di sini, peserta diberi landasan teoretis tentang dampak stereotip gender pada anak usia dini, yang menjadi dasar dalam memahami pentingnya pendampingan dalam memainkan game online.
 5. Diskusi Kelompok: Peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk membahas studi kasus yang disajikan, sehingga dapat berbagi pengalaman dan menciptakan strategi yang lebih inklusif.
 6. Simulasi Pendampingan: Peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan strategi pendampingan yang telah mereka pelajari melalui simulasi langsung, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam membimbing anak-anak secara efektif.
- Dengan metode pelaksanaan yang sistematis ini, diharapkan para kepala sekolah, pendidik, dan orang tua dapat lebih sadar akan peran mereka dalam membantu anak-anak memahami kesetaraan gender saat bermain game online.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan workshop dilaksanakan pada 21 September 2024 di Sekolah Islam Terpadu Al-Birru, dengan dihadiri 30 peserta yang terdiri dari kepala sekolah, pendidik, dan orang tua dari HIMPAUDI Kecamatan Sukun, Kota Malang. Pelaksanaan workshop ini berlangsung dengan lancar dan melibatkan berbagai aktivitas interaktif seperti penyuluhan, diskusi kelompok, simulasi game, dan studi kasus.

Pada sesi simulasi game, peserta dihadapkan dengan beberapa game populer yang sering dimainkan oleh anak-anak. Peserta secara aktif mengidentifikasi stereotip gender yang ditemukan, seperti penggambaran karakter laki-laki yang kuat dan agresif, sementara karakter perempuan seringkali digambarkan sebagai lemah atau berorientasi pada penampilan fisik (Harvey, 2019). Analisis ini menunjukkan bahwa stereotip gender dalam game online dapat mempengaruhi cara anak-anak memandang peran gender dan mendorong pola pikir bias sejak usia dini.

Sesi Evaluasi dan Pendampingan menghasilkan diskusi yang mendalam mengenai pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam memberikan bimbingan saat anak-anak memainkan game online. Peserta menyadari bahwa banyak dari mereka belum secara aktif mengontrol atau mengevaluasi konten game yang dimainkan anak-anak, terutama yang mengandung stereotip gender. Pendampingan yang tepat dengan melibatkan diskusi tentang nilai-nilai kesetaraan gender dianggap sebagai langkah penting untuk mendukung perkembangan anak yang lebih sehat dan seimbang (Livingstone et al., 2020). Berikut adalah tabel temuan pendampingan workshop tentang pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam memberikan bimbingan saat anak-anak memainkan game online:

Tabel 3. Temuan Pendampingan dalam Workshop

Temuan	Deskripsi
--------	-----------

Kurangnya Pengawasan Konten Game	Peserta menyadari bahwa banyak dari mereka belum secara aktif mengontrol atau mengevaluasi konten game yang dimainkan oleh anak-anak, terutama terkait stereotip gender.
Pentingnya Pendampingan Aktif	Pendampingan yang tepat, seperti berdiskusi dengan anak-anak tentang peran gender yang setara, dianggap sebagai langkah penting untuk mendukung perkembangan anak yang lebih sehat dan seimbang.
Minimnya Kesadaran Tentang Stereotip Gender	Sebagian peserta tidak menyadari bahwa banyak game online yang sering dimainkan anak mengandung stereotip gender yang dapat mempengaruhi persepsi anak tentang peran gender.
Keterlibatan Orang Tua dan Pendidik	Workshop ini menggarisbawahi bahwa keterlibatan aktif dari orang tua dan pendidik saat anak-anak memainkan game online dapat menetralkan pengaruh stereotip gender.
Strategi Diskusi dengan Anak	Peserta belajar strategi berdiskusi dengan anak-anak tentang representasi gender yang lebih adil dan bagaimana menghindari stereotip dalam game online.

Berdasarkan Tabel tersebut di atas, terdapat beberapa poin penting yang ditemukan selama pendampingan workshop, yang semuanya berfokus pada bagaimana orang tua dan pendidik dapat memainkan peran aktif dalam membantu anak-anak mengatasi stereotip gender dalam game online. Hasil Diskusi Kelompok menunjukkan bahwa banyak peserta belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai pengaruh game online terhadap pembentukan stereotip gender. Kurangnya pemahaman mengenai hal tersebut, peserta menjadi tidak waspada dalam menangani permasalahan ini. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa setelah mengikuti workshop, mereka lebih menyadari pentingnya pendampingan yang lebih proaktif untuk mencegah stereotip ini mengakar pada anak usia dini. Peserta juga mendiskusikan pentingnya memilih game yang netral dari segi gender atau yang menampilkan karakter dan peran yang setara untuk anak-anak (Blumberg et al., 2019).

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan ini, menunjukkan bahwa stereotip gender dalam game online merupakan masalah yang perlu diatasi secara serius, terutama pada anak usia dini. Game-game populer seringkali menyampaikan pesan-pesan yang bias gender, di mana peran-peran tradisional seperti perempuan yang pasif dan laki-laki yang dominan diperkuat melalui narasi game. Penelitian oleh Fox dan Tang (2018) menunjukkan bahwa stereotip gender dalam media digital, termasuk game online, dapat berkontribusi pada pembentukan persepsi anak-anak tentang identitas gender mereka sendiri.

Orang tua dan pendidik berperan penting dalam membimbing anak-anak saat bermain game online. Interaksi aktif antara orang dewasa dan anak-anak saat bermain game online dapat membantu menetralkan pengaruh negatif stereotip gender dan mendorong perkembangan sosial dan emosional yang lebih seimbang (Gee, 2020). Diskusi dengan anak-anak tentang peran gender yang setara juga dapat membantu mereka membentuk persepsi yang lebih adil mengenai identitas dan peran dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil workshop, berikut ini rekomendasi beberapa strategi yang dapat diterapkan oleh orang tua dan pendidik dalam mendampingi anak saat memainkan game online:

1. Pemilihan Game yang Edukatif dan Netral Gender. Orang tua dan pendidik harus lebih selektif dalam memilih game untuk anak, memastikan game tersebut tidak mengandung stereotip gender. Mereka bisa memilih game yang mendukung nilai-nilai kesetaraan dan mengajarkan anak tentang peran yang tidak terbatas pada batasan gender.
2. Diskusi Terbuka dengan Anak tentang Peran Gender. Pelibatan anak dalam diskusi setelah mereka bermain game. Tanyakan kepada mereka tentang karakter yang mereka lihat, dan ajak mereka berpikir kritis tentang peran yang dimainkan oleh karakter laki-laki dan perempuan dalam game tersebut. Hal ini membantu anak memahami bahwa peran gender dalam kehidupan nyata lebih fleksibel daripada yang digambarkan dalam game.
3. Pengawasan dan Pengaturan Waktu Bermain. Pendidik dan orang tua harus secara aktif mengawasi konten yang dimainkan anak-anak dan menetapkan batasan waktu bermain. Pengawasan ini bukan hanya untuk mengontrol durasi, tetapi juga untuk mengevaluasi nilai-nilai yang disampaikan melalui game.

4. Memberikan Contoh Positif tentang Kesetaraan Gender. Selain mendampingi saat anak bermain, orang tua dan pendidik perlu memberikan contoh langsung dalam kehidupan sehari-hari mengenai pentingnya kesetaraan gender. Misalnya, melibatkan anak dalam kegiatan yang biasanya dikategorikan sebagai peran gender tertentu, seperti mengajak anak laki-laki memasak atau anak perempuan bermain konstruksi.
5. Pendampingan Berkelanjutan dan Kritik Konstruktif. Orang tua dan pendidik dapat memberikan bimbingan berkelanjutan kepada anak tentang representasi gender di media, termasuk game online. Diskusi ini dapat dilakukan secara berkelanjutan untuk menanamkan kesadaran kritis terhadap stereotip yang muncul, baik dalam media maupun dalam kehidupan sehari-hari.
6. Menggunakan Game sebagai Alat Pembelajaran. Memanfaatkan game yang mengandung nilai-nilai positif sebagai alat pembelajaran. Game yang mendukung kreativitas, kerja sama tim, dan pemecahan masalah tanpa terikat pada peran gender tertentu dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai penting kepada anak.

Penerapan strategi-strategi ini akan membantu anak mengembangkan kesadaran yang lebih kritis terhadap stereotip gender yang ada dalam game online serta mendukung perkembangan karakter mereka yang lebih inklusif dan seimbang. Berikut adalah tabel keterampilan praktis yang dikuasai oleh peserta workshop terkait peran gender yang lebih setara, mengkritisi konten dalam game, dan memberikan contoh positif untuk anak-anak:

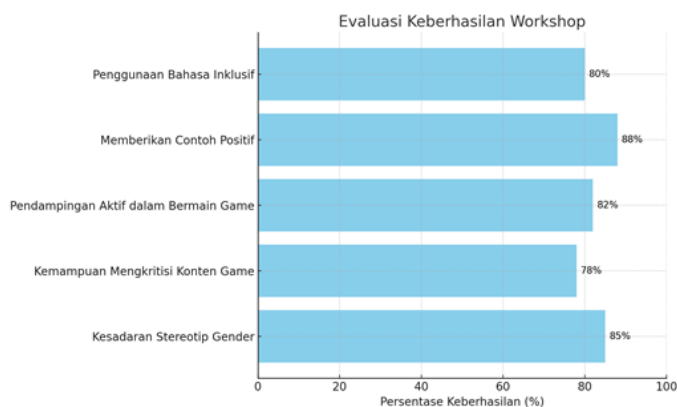
Tabel 4. Keterampilan Praktis yang Dikuasai oleh Peserta Workshop

Keterampilan Praktis	Deskripsi	Contoh Penerapan dalam Kehidupan Sehari-hari
Mengenali Stereotip Gender dalam Game	Peserta belajar mengidentifikasi stereotip gender yang umum muncul dalam game, seperti karakterisasi pria sebagai kuat dan wanita sebagai lemah.	Menjelaskan kepada anak bahwa karakter dalam game tidak mencerminkan kenyataan, bahwa baik pria maupun wanita bisa kuat dan kompeten.
Mengkritisi Konten Game	Peserta diajarkan untuk menilai apakah game memiliki representasi yang seimbang dan adil terkait gender.	Orang tua dapat mendiskusikan dengan anak mengapa beberapa game mungkin tidak adil dalam penggambaran gender dan mendorong pilihan game yang lebih seimbang.
Memberikan Contoh Positif	Peserta diberi wawasan tentang pentingnya memberikan contoh positif dalam kehidupan sehari-hari terkait kesetaraan gender.	Mempraktikkan tugas yang setara di rumah, seperti berbagi pekerjaan rumah antara pria dan wanita, serta mendukung peran yang beragam bagi anak-anak.
Menggunakan Bahasa yang Inklusif	Peserta belajar menggunakan bahasa yang tidak bias gender saat berbicara kepada anak atau saat mendeskripsikan peran dalam masyarakat.	Menghindari penggunaan ungkapan seperti "pekerjaan laki-laki" atau "pekerjaan perempuan" dan menggantinya dengan istilah yang lebih inklusif.
Strategi Pendampingan Aktif dalam Bermain Game	Peserta diajarkan cara mendampingi anak saat bermain game online, memastikan bahwa mereka menyadari pengaruh stereotip gender.	Mengajak anak berdiskusi setelah bermain game untuk membicarakan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya dan memberikan pandangan yang lebih adil terkait gender.

Tabel ini menggambarkan keterampilan yang peserta workshop kembangkan selama sesi terkait kesadaran gender dalam game online dan bagaimana mereka dapat mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam interaksi sehari-hari dengan anak-anak untuk mendorong pemahaman yang lebih baik tentang kesetaraan gender.

Berikut adalah grafik evaluasi keberhasilan workshop. Grafik ini menunjukkan keberhasilan peserta dalam meningkatkan kesadaran tentang stereotip gender, kemampuan mengkritisi konten game, pendampingan aktif dalam bermain game, memberikan contoh positif, dan penggunaan bahasa

inklusif, dengan nilai persentase untuk setiap aspek. Hasil menunjukkan bahwa workshop memberikan dampak positif pada berbagai keterampilan yang relevan dengan topik yang dibahas.



Gambar 3. Grafik Capaian Keberhasilan Workshop

Workshop ini berhasil memberikan pemahaman baru bagi para peserta tentang pentingnya keterlibatan dalam kegiatan digital anak, sekaligus memperkenalkan strategi pendampingan yang dapat diterapkan secara langsung. Meskipun demikian, tantangan masih ada, terutama dalam hal penerapan strategi pendampingan yang konsisten dan efektif. Oleh karena itu, perlu adanya program tindak lanjut yang memberikan pendampingan jangka panjang bagi para pendidik dan orang tua agar dapat terus memantau perkembangan anak dalam bermain game online.

SIMPULAN

Workshop Strategi Pendampingan Anak Usia Dini dalam Memainkan Game Online: Membangun Kesadaran tentang Stereotip Gender berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya pendampingan anak dalam bermain game online, terutama dalam konteks stereotip gender. Para peserta, yang terdiri dari kepala sekolah, pendidik, dan orang tua, menunjukkan peningkatan kesadaran akan pentingnya nilai-nilai kesetaraan gender dalam game yang sering dimainkan anak-anak.

Hasil dari sesi evaluasi dan diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta sebelumnya belum aktif dalam mengontrol atau mengevaluasi konten game yang dimainkan anak-anak. Setelah workshop, peserta memiliki keterampilan praktis dalam mengkritisi konten game online, memberikan pendampingan yang tepat, serta memberikan contoh positif kepada anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Pendampingan aktif dan diskusi tentang stereotip gender dalam game online dinilai sangat penting untuk mendukung perkembangan anak yang lebih seimbang dan bebas dari bias gender. Melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis diskusi, kegiatan ini memberikan strategi yang dapat diterapkan secara langsung oleh para peserta, sehingga diharapkan dapat memberikan dampak yang berkelanjutan bagi pendidikan anak usia dini.

SARAN

Berdasarkan evaluasi dari workshop yang telah dilaksanakan, berikut beberapa saran untuk perbaikan dan peningkatan efektivitas workshop mendatang; 1) pelibatan anak dalam sesi workshop, 2) pengembangan modul workshop yang lebih interaktif, dan 3) sesi lanjutan untuk penerapan jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada HIMPAUDI Kecamatan Sukun dan Sekolah Islam Terpadu Al-Birru yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam pelaksanaan workshop ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada semua peserta yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, E. N., Rohman, A., & Hardika, H. (2021). The Analysis of Child Bullying Behaviour of Game Mobile Learning Users, in *The Early Childhood Education Management Perspective*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(9).

- Blumberg, F. C., Almonte, D. E., Anthony, J. A., & Hashimoto, N. (2019). Gender in play: How children's media use and exposure to media messages influences their gender development. *Media Psychology Review*, 13(3), 45-57.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2018). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 20(12), 4728-4748.
- Gee, J. P. (2020). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (2nd ed.). New York: Palgrave Macmillan.
- Harvey, A. (2019). The tensions between culture and technology: Gender, technology, and gamification. *Information, Communication & Society*, 22(11), 1670-1685.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2020). Children's rights and parental responsibilities in a digital world. *Policy Studies*, 41(2-3), 220-236.
- Bond, B. J., & Drogos, K. L. (2020). Representation Matters: Gender Stereotypes and Identity Development in Children's Media. *Journal of Children and Media*, 14(2), 1-15.
- Bryman, A. (2016). *Social Research Methods*. Oxford University Press.
- Gee, J. P. (2019). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. St. Martin's Press.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. FT Press.
- Livingstone, S., Davidson, J., & Bryce, J. (2020). *Children's Online Activities, Risks and Safety: A Literature Review by the UK Children Go Online Project*. ESRC.
- Martin, C. L., & Ruble, D. N. (2022). Children's Search for Gender Cues: Cognitive Perspectives on Gender Development. *Current Directions in Psychological Science*, 10(1), 15-19.
- Morgan, D. L. (2019). *Focus Groups as Qualitative Research*. Sage.
- Smith, S. L. (2019). Gender and Media: Representations of Women and Men in Popular Culture. *Media Studies Review*, 11(3), 65-78.