

Penggunaan Media Game Digital pada Anak Usia Dini

Layinatul Muarifah¹³, Nunuk Suryani¹⁴, Gunarhadi¹⁵

layinatulmuarifah@gmail.com

Abstract: *The development of the globalization era is inseparable from technological developments. The use of gadgets has become a natural phenomenon that can be found at all levels of age, from an early age to old age. Gadgets are used with a variety of purposes, ranging from establishing social contact with others, as a learning medium, to using them as entertainment. The purpose of this study was to determine the nature of digital games and analyze their use in early childhood as a medium of learning. This research is qualitative research which uses a literature study as a method of collecting data and is then used as part of a study INTRODUCTION to further develop research with the same title theme. The research subjects were children aged 4-5 years. The results showed that digital games are digital devices that allow users to have fun with rules that have been designed in such a way and can be used as learning media for educational functions. Early childhood has been able to use the game as a medium for playing. Even though they have been used to using games, but as a learning medium for educational functions, games are still somewhat unfamiliar to be used in kindergarten education. This is proven by the lack of research that mentions the use of media games at the level of kindergarten education. Seeing the many benefits of game media that can be obtained, the game as a learning media needs to be further developed into an effective learning media for early childhood and in accordance with the learning objectives*

Keywords: *digital games, early childhood*

¹³ Mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan

¹⁴ Dosen Universitas Sebelas Maret Surakarta

¹⁵ Dosen Universitas Sebelas Maret Surakarta

PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan era dimana manusia tidak lepas dari teknologi *digital*. Pengguna teknologi *digital* mulai dari usia dini hingga usia lanjut. *Game digital* merupakan salah satu bagian dari teknologi digital yang memiliki berbagai fungsi dan tujuan sesuai keinginan penggunanya. Mulai dari tujuan menjaga kontak sosial dengan orang lain, sebagai media hiburan, hingga untuk media pembelajaran sebagai fungsi pendidikan. Fenomena yang sudah lazim terlihat pada era modern ini adalah anak usia dini yang sudah lancar mengoperasikan *gadget* atau teknologi *digital* seperti *personal computer* maupun *smart phone*. Namun penggunaannya lebih pada *game* yang bertujuan untuk hiburan semata.

Meskipun fenomena penggunaan *game digital* oleh anak usia dini merupakan hal yang sudah tidak asing lagi saat ini. Namun dalam lembaga pendidikan taman kanak-kanak *game digital* masih terbilang hal yang asing untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk tujuan pendidikan. Hal ini terbukti dengan sedikitnya penelitian yang membahas mengenai penggunaan *game* sebagai media pembelajaran di taman kanak-kanak. Artinya guru lebih memilih menggunakan media pembelajaran tradisional dan manual dalam menyajikan pembelajaran di kelas.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dimana datanya disajikan dalam bentuk narasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dari buku dan jurnal penelitian yang relevan. Hasil penelitian ini digunakan sebagai studi pendahuluan dalam penelitian pengembangan dengan tema judul yang sama. Hal tersebut dilakukan untuk menganalisis urgensi penggunaan media *game* pada anak usia dini, sehingga nantinya dapat diputuskan media apa yang akan dikembangkan dalam penelitian selanjutnya.

1. Definisi *Game Digital*

Game memiliki keunikan yaitu memiliki peraturan yang membatasi tindakan pemainnya, memaksa pemain untuk mengelola sumber daya yang ada dan menggunakannya (Squire & Jenkins, 2003). Dijelaskan lebih lanjut bahwa *game* yang baik adalah *game* yang mengandung unsur pilihan dan konsekuensi, sedangkan *game* pendidikan yang baik adalah *game* yang memaksa pemainnya untuk membentuk teori dan menguji pemikiran mereka pada hasil simulasi. *Game* harus memiliki desain antar muka yang interaktif dan mengandung unsur yang menyenangkan (Sunarti, Rahmawati, & Wardani, 2016).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *game digital* adalah perangkat *digital* yang memungkinkan penggunaannya untuk dapat bersenang-senang dengan aturan yang telah dirancang sedemikian rupa dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan.

2. Manfaat *Game*

Game dapat sangat berguna di dalam kelas, membantu untuk merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Gareau & Guo, 2009). Mendukung pernyataan tersebut, (Clark & Ernst, 2009) merekomendasikan *game* sebagai metode potensial untuk menjaga peserta didik tetap tertarik pada materi pelajaran yang dipelajari.

Pendapat mengenai manfaat *game* selanjutnya adalah bahwa *game* merupakan alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran (Mani, 2015). Dalam hal ini Mani menggunakannya

dalam pembelajaran Matematika. Mendukung pernyataan tersebut, *game* dapat meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan peserta didik (Moshirnia, 2007). Dijelaskan lebih lanjut bahwa hal tersebut dapat terjadi karena adanya *recall* pengetahuan peserta didik melalui *game* yang dimainkan.

Manfaat *game* juga dikemukakan bahwa *game* dapat membantu pemainnya untuk meningkatkan keterampilan *problem-solving* mereka, keterampilan naratif dan komunikasi, serta pola pemikiran *non-linear* (Jovanovic & Chiong, 2012).

Selain itu keterampilan lainnya juga dapat berkembang, seperti yang dibuktikan dalam penelitian (Thirunarayanan & Vilchez, 2012) yang mengatakan bahwa dengan *game* dapat mengembangkan *life skill* peserta didik, seperti keterampilan aritmatika, memberi arahan pada orang lain, fungsi sebagai anggota dalam sebuah kelompok, memimpin sebuah kelompok, mengkoordinir kegiatan orang lain, dan keterampilan untuk mengingat informasi. Dalam hal ini *game* yang digunakan oleh Thirunarayanan dan Vilchez adalah *video game tournament*.

3. Jenis Game

Game yang dapat dipasang di PC dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tipe (Wibawanto, 2005), yaitu:

a. Side Scrolling Game

Pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background. Contoh *game* dari tipe ini adalah *Super Mario*, *Metal Slug*, dan sebagainya.

b. Shooting Game

Ada beberapa macam *game shooting*, di antaranya adalah *First Person Shooting* dan *Third Person Shooting*. Pada dasarnya kedua jenis *game* tersebut sama, yaitu permainan menembak musuh. Contoh dari *game* dari tipe ini adalah *Counter Strike*, *Doom*, *Chicken Shoot*, *Virtual Cop*, dan sebagainya.

c. RPG (Role Play Game)

RPG (*Role Play Game*) adalah *game* memainkan peran suatu karakter dalam menjalankan misi tertentu. Contoh dari *game* ini adalah *Final Fantasi*, *Lords Of The Ring*, *Shining Force*, *Ragnarok*, dan sebagainya.

d. RTS (Real Time Strategy)

Pada jenis *game* ini pemain memerintahkan beberapa karakter untuk melakukan aksi tertentu. Sebagian besar *game* RTS adalah *game* strategi perang seperti *Red Alert 2*, *Comando*, *Age of Empire*, *War Craft*, dan sebagainya.

e. Simulation

Game ini merupakan simulasi dari keadaan riil. Ada beberapa pembagian *game* simulasi antara lain adalah *game* simulasi manusia seperti *the SIMS*, *game* simulasi kendaraan seperti *Microsoft Airflight*, *Ace Transport Tycoon*, *Championship Manager* dan sebagainya.

f. Racing

Contoh dari *gameracing* antara lain: *Need for Speed*, *Grand Turismo*, *FI*, *Grandprix 500 cc* dan sebagainya.

g. *Fighting*

Dalam *game fighting* pemain memainkan satu atau lebih karakter untuk bertarung dengan karakter lain. Contoh dari *game* ini antara lain: *Tekken*, *Street Fighter*, *King of Fighter* dan sebagainya.

4. Penggunaan Game pada Anak Usia Dini

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai jenis-jenis *game*, dapat dianalisis jenis *game* mana saja yang memungkinkan untuk dimainkan oleh anak usia dini khususnya anak usia 4-5 tahun. Beberapa *game* yang dapat diterapkan untuk anak usia 4-5 tahun diantaranya adalah *side scrolling game*, *RPG (role play game)*, dan *simulation*. Sedangkan jenis *game* lainnya dirasa kurang sesuai jika ditujukan untuk anak usia 4-5 tahun. Perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun belum sepenuhnya maksimal sehingga jika memainkan permainan yang membutuhkan keakuratan memusatkan target atau menggerakkan arah keyboard dengan luwes seperti *shooting game* dan *racing* anak akan kesulitan. Anak juga akan mengalami kesulitan jika memainkan jenis *game RTS (real time strategy)* karena permainan ini memerlukan strategi agak tidak kehabisan waktu bermain, sedangkan anak usia 4-5 belum sampai pada tahap tersebut. Sedangkan *game fighting* dirasa kurang sesuai karena dalam permainan tersebut mengandung unsur kekerasan yang belum pantas dikonsumsi oleh anak usia 4-5 tahun.

Jenis *game* akan menentukan manfaat dari *game* itu sendiri, jadi jenis *game* yang berbeda akan berdampak berbeda pula terhadap pemainnya. Begitu pula dengan jenis *role play game* atau *game* bermain peran. Melalui kegiatan bermain peran, keterampilan berbicara, daya khayal, serta kemampuan sosialisasi anak dapat meningkat (Azizah & Kurniawati, 2013). *Role play game* dirasa sesuai untuk anak usia 4-5 tahun karena anak dapat mengalami langsung bagaimana memerankan karakter orang lain dalam menjalankan suatu tugas, meskipun dalam bentuk digital dan tidak secara nyata namun melalui *game* dengan resolusi 3D akan membuat anak lebih mudah merasakan bermain peran seperti dalam dunia nyata.

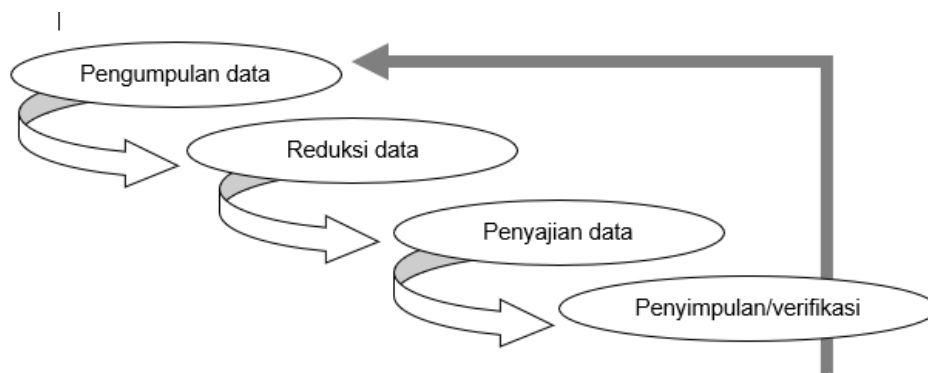
Teori *game* yang digunakan sebagai dasar dalam studi pustaka ini adalah teori *game* milik King dan Dinar, Albiac, Soriano. *Game* dengan dunia nyata analog memiliki hasil dimana semua orang bisa menang dan bekerjasama untuk mencapai hasil ini dengan strategi yang baik (King, 2012). Teori kedua mengatakan bahwa sinkronisasi dengan refleksi dari kehidupan nyata akan lebih dapat ditangkap jika menggunakan *role play game* (Dinar, Albiac, & Soriano, 2008). Berdasarkan kedua teori tersebut anak dapat memainkan *role play game* karena *game* jenis ini merupakan refleksi dari kehidupan nyata sehingga anak tidak begitu mengalami kesenjangan antara kehidupan nyata dengan *game* virtual yang ada di hadapannya dan dalam memainkannya anak dapat secara berkelompok dan menyelesaikan tugas yang disajikan dalam *game* secara bersama-sama agar *goal game* dapat dicapai sekaligus melatih kemampuan sosial anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan studi pustaka sebagai metode pengumpulan data untuk mengkaji data yang diperlukan mengenai penggunaan media *game*

digital pada anak usia dini. Subjek penelitian difokuskan pada anak usia 4-5 tahun. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan kumpulan teori dari buku dan penelitian yang relevan untuk kemudian dikaji sebagai bahan pertimbangan untuk studi pendahuluan pada penelitian selanjutnya yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok A di TK Demak. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis apakah *game digital* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini.

Analisis data pada penelitian kualitatif ini terdiri dari empat kegiatan, yaitu (1) pengumpulan data; (2) reduksi data; (3) penyajian data; (4) penyimpulan/verifikasi. Proses analisis data tersebut dapat disajikan ke dalam gambar berikut.



Gambar 1. Analisis Data

Penyimpulan hasil penelitian didasarkan pada proses pemaknaan, pola konfigurasi, serta hubungan sebab akibat dari data dan informasi yang telah diperoleh. Simpulan sementara yang didapatkan kemudian diverifikasi untuk mengetahui kebenarannya, jika dirasa hasil simpulan kurang kuat maka akan kembali pada proses pengumpulan data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data dan informasi yang didapatkan maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hakikat *game digital*

Game digital adalah perangkat *digital* yang memungkinkan penggunanya untuk dapat bersenang-senang dengan aturan yang telah dirancang sedemikian rupa dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan. *Game* memiliki berbagai manfaat, diantaranya dapat membantu untuk merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sebagai metode potensial untuk menjaga peserta didik tetap tertarik pada materi pelajaran yang dipelajari, alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan peserta didik karena adanya *recall* pengetahuan peserta didik melalui *game* yang dimainkan, membantu pemainnya untuk meningkatkan keterampilan *problem-solving* mereka, keterampilan naratif dan komunikasi, serta pola pemikiran *non-linear*, dapat mengembangkan *life skill* peserta didik, seperti keterampilan aritmatika, memberi arahan pada orang lain, fungsi sebagai anggota dalam sebuah

kelompok, memimpin sebuah kelompok, mengkoordinir kegiatan orang lain, dan keterampilan untuk mengingat informasi.

Terdapat berbagai jenis game, diantaranya adalah *side scrolling game*, *shooting game*, RPG (*role play game*), RTS (*real time strategy*), *simulation*, *racing*, *fighting*. Jenis game akan menentukan manfaat dari game itu sendiri, jadi jenis game yang berbeda akan berdampak berbeda pula terhadap pemainnya.

2. Penggunaan *game digital* sebagai media pembelajaran

Penggunaan media game digital sudah biasa digunakan dalam jenjang pendidikan tinggi. Berbeda halnya dengan jenjang pendidikan taman kanak-kanak yang karakteristiknya sangat. Dapat dikatakan fasilitas sekolah yang dimiliki lebih minim bila dibandingkan dengan jenjang pendidikan tinggi. Namun bukan berarti di taman kanak-kanak tidak bisa diterapkan media game digital. Karena *game digital* ini hanya memerlukan PC saja dan anak dapat memainkannya. Hal ini akan menjadi era baru dimana guru taman kanak-kanak akan mulai mengikuti era globalisasi dengan memanfaatkan teknologi digital dalam menyajikan pembelajaran. Tentunya dengan tidak meninggalkan media pembelajaran tradisional yang selama ini telah digunakan. Hanya saja frekuensi penggunaannya lebih dapat dikurangi. Karena dengan adanya media *digital* seperti *game digital* ini, guru tidak perlu banyak membawa peralatan jika ingin berpindah kelas serta tidak memerlukan waktu lama untuk menggandakannya. Sehingga akan lebih praktis, cepat, dan efisien.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *game digital* merupakan perangkat digital yang memungkinkan penggunaannya untuk dapat bersenang-senang dengan aturan yang telah dirancang sedemikian rupa dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan. Anak usia dini telah mampu menggunakan *game* sebagai media bermainnya. Meskipun mereka telah biasa menggunakan *game* namun sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan, *game* masih terbilang awam untuk digunakan pada jenjang pendidikan taman kanak-kanak. Hal ini terbukti masih sedikitnya penelitian yang menyebutkan tentang penggunaan media *game* pada jenjang pendidikan taman kanak-kanak. Melihat banyaknya manfaat media *game* yang dapat diperoleh, maka *game* sebagai media pembelajaran perlu untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Role play game* merupakan salah satu jenis *game* yang dapat diterapkan pada anak usia dini karena anak dapat mengalami langsung bagaimana memerankan karakter orang lain dalam menjalankan suatu tugas, meskipun dalam bentuk digital dan tidak secara nyata namun melalui *game* dengan resolusi 3D akan membuat anak lebih mudah merasakan bermain peran seperti dalam dunia nyata.

Meskipun media *game* memiliki banyak manfaat, namun dalam penggunaannya perlu mempertimbangkan fasilitas sekolah, karakteristik guru dan peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sehingga pemanfaatan media *game* sebagai media pembelajaran di taman kanak-kanak dapat dirasakan keefektifannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., & Kurniawati, Y. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(1), 50-57.
- Clark, A. C., & Ernst, J. V. (2009). Gaming in Technology Education. *Technology Teacher*, 68(5), 21-26.
- Dinar, A., Albiac, J., & Soriano, J. S. (2008). *Game Theory and Policy Making in Natural Resources and The Environment*. New York: Routledge.
- Gareau, S., & Guo, R. (2009). "All Work and No Play" Reconsidered: The Use of Games to Promote Motivation and Engagement in Instruction. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 3(1), 1-12.
- Jovanovic, J., & Chiong, R. (2012). Introduction to The Special Section on Game-Based Learning: Design and Applications. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Management*, 7, 201-203.
- King, B. (2012). *Seeker: The Role Playing Game*. Portland Oregon: Vajra Enterprises.
- Mani, A. (2015). Maths Games: An Effective Pedagogical Tool to Enhance Learning. *Scholarly Journal of Education*, 4(2), 39-41.
- Moshirnia, A. (2007). The Educational Potential of Modified Video Games. *Informing Science Institute*, 7, 512-521.
- Squire, K., & Jenkins, H. (2003). Harnessing The Power of Games in Education. *Insight*, 3, 5-33.
- Sunarti, Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan Si Bolang sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 158-168.
- Thirunarayanan, M., & Vilchez, M. (2012). Life Skills Developed by Those Who Have Played in Video Game Tournaments. *Informing Science Institute*, 7, 206-220.
- Wibawanto, W. (2005). *Membuat Game dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.