

PERUBAHAN POLA BERMAIN ANAK DI ERA DIGITAL DAN DAMPAKNYA TERHADAP NILAI SOSIAL DI TK NEGERI JIA SAPE

Fatimah¹, Muslim,² Ade S Anhar³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bima, Indonesia

e-mail: 1qonimachy@gmail.com, 2muslimanjas@gmail.com,

3adesanhar5@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan gadget pada anak usia dini yang memengaruhi aktivitas bermain dan interaksi sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan pola bermain anak di era digital; dampaknya terhadap nilai sosial anak usia dini; serta faktor apa saja yang memengaruhi perubahan pola bermain dan nilai sosial anak di TK Negeri Jia Kecamatan Sape. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian terdiri atas 32 anak usia dini dan 6 guru. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan pola bermain anak dari permainan tradisional menuju permainan berbasis digital seperti game dan video pada gadget. Sekolah tetap mengarahkan anak untuk bermain permainan tradisional dan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), namun pengaruh media digital masih terlihat dalam aktivitas bermain anak. Dampak positif perubahan pola bermain terlihat pada meningkatnya kemampuan anak mengenal teknologi dan kreativitas visual. Namun, dampak negatif lebih dominan, yaitu menurunnya interaksi sosial, kerja sama, komunikasi, empati, dan kepatuhan terhadap aturan bermain bersama. Sedaangkan faktor yang memengaruhi hubungan pola bermain digital dengan nilai sosial anak antara lain: pola pengasuhan orang tua; intensitas penggunaan gadget; peran guru di sekolah; lingkungan pergaulan anak; dan jenis permainan digital. Penelitian ini menegaskan pentingnya pengawasan orang tua dan peran guru dalam menyeimbangkan penggunaan media digital dengan aktivitas bermain sosial anak.

Kata Kunci: Pola Bermain, Era Digital, Anak Usia Dini, Nilai Sosial, Gadget.

Abstract

The research is motivated by the increasing use of gadgets in early childhood which affects their play activities and social interactions. This research aims to determine changes in children's play patterns in the digital era; its impact on early childhood social values; as well as what factors affect changes in children's play patterns and social values at Jia State Kindergarten, Sape District. This study uses a descriptive qualitative approach with the research subjects consisting of 32 early childhood

children and 6 teachers. Data collection is carried out through observation, interviews, and documentation, while data analysis is carried out through data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results of the study show that there has been a change in children's play patterns from traditional games to digital-based games such as games and videos on gadgets. Schools still direct children to play traditional games and use Educational Game Tools (APE), but the influence of digital media is still seen in children's play activities. The positive impact of changes in play patterns can be seen in the increase in children's ability to recognize technology and visual creativity. However, the negative impact is more dominant, namely decreased social interaction, cooperation, communication, empathy, and compliance with the rules of playing together. Some of the factors that affect the relationship between digital play patterns and children's social values include: parenting patterns; intensity of use of gadgets; the role of teachers in schools; the child's social environment; and digital game types. This study emphasizes the importance of parental supervision and the role of teachers in balancing the use of digital media with children's social play activities.

Keywords: *Play Patterns, Digital Era, Early Childhood, Social Values, Gadgets.*

Accepted: May 14 2025	Reviewed: May 20 2026	Published: November 30 2026
--------------------------	--------------------------	--------------------------------

A. Pendahuluan

Permainan tradisional anak di Indonesia banyak didominasi oleh permainan yang bersifat fisik, berkelompok, dan kaya interaksi tatap muka, seperti permainan petak umpet, lompat tali, atau berbagai permainan tradisional daerah. Aktivitas bermain semacam ini tidak hanya mengembangkan aspek motorik dan kognitif, tetapi juga memperkuat kemampuan sosial-emosional, termasuk kesadaran diri, rasa tanggung jawab terhadap diri dan orang lain, perilaku prososial, serta keterampilan bekerja sama dan mematuhi aturan (Retnoningsih & Jamilah, 2020).

Permainan tradisional bahkan dipandang sebagai wahana edukatif yang sarat nilai kearifan lokal dan mampu menjadi media pembentukan karakter positif anak, seperti sportivitas, kejujuran, dan sikap saling menghargai (Bektiarso, 2021). Keberadaan dan praktik permainan tradisional sesungguhnya selaras dengan tujuan pendidikan anak usia dini yang menekankan pengembangan nilai sosial dan karakter sejak dini.

Seiring dengan perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi, pola bermain anak mengalami perubahan yang cukup drastis. Aktivitas bermain yang sebelumnya didominasi permainan tradisional secara bertahap bergeser ke permainan modern berbasis digital, seperti gim daring, aplikasi permainan pada HP, dan berbagai konten hiburan berbasis internet (Dini, 2020).

Anak-anak pada era digital semakin akrab dengan smartphone, tablet, dan perangkat digital lain yang menawarkan ragam permainan interaktif, tetapi cenderung bersifat individual dan menekankan interaksi dengan layar dibandingkan interaksi langsung dengan teman sebaya. Peningkatan intensitas penggunaan hp untuk bermain berpotensi mengurangi aktivitas fisik, mengurangi frekuensi interaksi sosial tatap muka, dan mendorong munculnya kecenderungan perilaku pasif, individualistis, serta sikap acuh terhadap lingkungan sekitar (Amaruddin et al., 2020). Dalam perkembangan sosial dan karakter, kondisi ini menimbulkan kekhawatiran karena dapat menghambat kesempatan anak untuk berlatih empati, kerja sama, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara langsung melalui pengalaman bermain bersama.

Fenomena penggunaan HP/gadget secara intensif pada anak usia dini juga berkaitan dengan perubahan pola asuh dan kondisi lingkungan belajar, terutama pascapandemi dan meluasnya pembelajaran jarak jauh serta pemanfaatan e-learning di lembaga pendidikan anak usia dini. Di satu sisi, penggunaan media digital dan e-learning terbukti dapat memberikan kontribusi positif terhadap capaian perkembangan sosial anak apabila dirancang dan didampingi secara tepat, misalnya melalui kegiatan kolaboratif dan komunikasi yang mendorong kerja sama dan tanggung jawab (Kusumawardani & Rukiyati, 2023). Di sisi lain, berbagai laporan menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan tanpa pengawasan dapat memunculkan risiko kecanduan, penurunan kualitas interaksi sosial, sikap kurang peduli terhadap orang di sekitar, serta gangguan pada pembentukan karakter santun dan perilaku sosial yang diharapkan (Umah et al., 2022). Anak yang terlalu sering terpapar konten digital berpotensi menunjukkan perilaku agresif, individual, atau kurang responsif terhadap ajakan berinteraksi secara langsung, yang pada akhirnya dapat mengganggu optimalisasi perkembangan sosial-emosional (Kurniasari, 2016).

Lembaga taman kanak-kanak memegang peranan penting sebagai wahana pengembangan kepribadian dan potensi sosial anak yang saling melengkapi peran keluarga (Tenouye et al., 2022). Secara normatif, taman kanak-kanak diharapkan menyediakan lingkungan belajar yang kaya interaksi sosial, permainan kooperatif, dan aktivitas yang menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, empati, disiplin, dan tanggung jawab. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa lembaga pendidikan, termasuk taman kanak-kanak, kini juga tidak terlepas dari penetrasi teknologi digital (Damayanti et al., 2023). Di berbagai sekolah, perangkat digital mulai dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan kegiatan bermain, sehingga anak sering kali datang ke sekolah dengan pengalaman bermain digital yang kuat dari rumah, baik dalam bentuk kebiasaan bermain gim maupun konsumsi

konten melalui gadget (Ardhiana et al., 2022). Situasi ini berpotensi menimbulkan ketegangan antara upaya penguatan nilai sosial melalui permainan langsung dengan kecenderungan anak yang lebih tertarik pada aktivitas berbasis layar.

TK Negeri Jia sebagai satuan Pendidikan Anak Usia Dini juga menghadapi dinamika serupa. TK Negeri Jia di Kecamatan Sape diharapkan menjadi lingkungan yang menstimulasi perkembangan sosial anak melalui berbagai kegiatan bermain yang mendorong interaksi langsung, kerja sama kelompok, saling membantu, dan komunikasi efektif antar teman sebaya. Akan tetapi sebagian besar anak di TK Negeri Jia telah terbiasa menggunakan gadget di rumah untuk bermain dan hiburan, sehingga membawa preferensi dan pola interaksi digital tersebut ke dalam lingkungan sekolah. Anak menunjukkan kecenderungan membicarakan game yang dimainkan (seperti Roblox, Free Fire atau sejenisnya), meniru perilaku tokoh yang dilihat di media sosial (seperti Tiktok atau YouTube), atau lebih memilih aktivitas yang meniru pola permainan individual ketimbang terlibat penuh dalam permainan tradisional dan kegiatan kelompok. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara perkembangan sosial yang dirumuskan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dengan realitas penggunaan media digital yang cenderung mengurangi intensitas interaksi tatap muka (Dini & 2020, 2020).

Kesenjangan antara perkembangan sosial anak dan perubahan pola bermain di era digital ini menunjukkan perlunya kajian yang lebih mendalam di lingkungan TK Negeri Jia. Permainan dan media digital tidak dapat sepenuhnya dihindari karena telah menjadi bagian dari kehidupan anak modern dan dapat dimanfaatkan secara positif untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan sosial jika dikelola dengan tepat (Ardhiana et al., 2022).

Sejauh ini telah banyak penelitian mengulas hubungan umum antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini di berbagai konteks, baik melalui studi pustaka maupun kajian lapangan di PAUD, TK, dan komunitas tertentu (Laily et al., 2021). Namun masih terbatas kajian yang secara spesifik memetakan perubahan pola bermain (dari permainan tradisional ke digital) (Handayani et al., 2022) dan mengaitkannya secara rinci dengan nilai-nilai sosial (Pebriana, 2017) di satu lembaga TK tertentu. Sebagian penelitian menekankan durasi *screen time* dan dampaknya terhadap interaksi sosial, bahasa, atau perhatian (Lestari et al., 2025), tetapi belum banyak yang menggali bagaimana anak menegosiasikan waktu bermain digital dan non-digital di lingkungan TK, bagaimana guru merespons, serta faktor apa saja (pola asuh, kebijakan sekolah, budaya lokal, fasilitas bermain) yang memengaruhi hubungan antara bermain digital dan perkembangan nilai sosial (Ardhiana et al., 2022).

Penelitian ini menempati posisi strategis di antara kajian-kajian tersebut untuk memperkaya literatur dengan rumusan masalah: (1) Bagaimana perubahan pola bermain anak di era digital pada anak usia dini di TK Negeri Jia; (2) Bagaimana dampak perubahan pola bermain anak di era digital terhadap nilai sosial anak usia dini di TK Negeri Jia?; serta (3) Faktor-faktor apa saja yang memengaruhi hubungan antara pola bermain digital dan perkembangan nilai sosial anak di TK Negeri Jia? Dengan demikian penelitian ini tidak hanya mengkonfirmasi temuan umum mengenai dampak gawai terhadap interaksi sosial, tetapi juga memberikan gambaran detail pada level institusi TK, yang masih relatif jarang diulas dalam karya akademis, khususnya pada konteks TK Negeri Jia.

Oleh karena itu, penelitian berjudul “Perubahan Pola Bermain Anak di Era Digital dan Dampaknya terhadap Nilai Sosial di TK Negeri Jia” ini sebagai upaya mengidentifikasi secara sistematis bentuk-bentuk perubahan pola bermain anak, memetakan dampaknya terhadap perkembangan nilai sosial, serta memberikan dasar empiris bagi guru, sekolah, dan orang tua dalam menyusun strategi pengelolaan aktivitas bermain dan penggunaan media digital yang seimbang, agar tujuan pendidikan anak usia dini dalam membentuk generasi berkarakter dan bernilai sosial tinggi tetap dapat tercapai.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memahami secara mendalam perubahan pola bermain anak di era digital serta kaitannya dengan perkembangan nilai sosial anak di TK Negeri Jia Kecamatan Sape. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan realitas empiris secara utuh, kontekstual, dan naturalistik melalui pengamatan terhadap perilaku, interaksi sosial, dan aktivitas bermain anak sehari-hari. Penelitian dilaksanakan pada Januari-Maret 2026 dengan menyesuaikan kebutuhan pengumpulan data hingga mencapai kejenuhan data. Subjek penelitian terdiri atas 32 anak usia dini dan 6 guru TK Negeri Jia.

Anak dijadikan subjek utama karena mengalami langsung perubahan pola bermain, sedangkan guru dipilih karena memiliki pengamatan berkelanjutan terhadap perkembangan sosial anak. Objek penelitian adalah perubahan pola bermain dari permainan tradisional menuju permainan berbasis gadget serta dampaknya terhadap nilai sosial anak, seperti kerja sama, empati, berbagi, komunikasi, dan kepatuhan terhadap aturan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas bermain anak di sekolah, wawancara dilakukan dengan guru, anak, dan orang tua terpilih, sedangkan dokumentasi

digunakan untuk melengkapi data berupa profil sekolah, program pembelajaran, dan catatan perkembangan anak. Instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu agar hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perubahan Pola Bermain Anak pada Era Digital di TK Negeri Jia Sape

Pola bermain anak usia dini berdasarkan hasil penelitian di TK Negeri Jia Kecamatan Sape menunjukkan bahwa telah bergeser dari dominasi permainan tradisional menuju permainan berbasis digital. Pergeseran ini sejalan dengan temuan internasional bahwa *screen time* anak meningkat, sementara waktu bermain aktif dan bermain dengan teman cenderung berkurang (Putnick et al., 2023). Anak pra-sekolah menunjukkan rata-rata waktu layar harian meningkat signifikan, sementara total waktu bermain fisik sedikit menurun (Jhonston, 2021).

Banyak anak datang ke sekolah di TK Negeri Jia dengan kebiasaan menggunakan smartphone di rumah, seperti menonton YouTube, memainkan game, dan menggunakan aplikasi hiburan anak. Penelitian pada keluarga dengan anak prasekolah menunjukkan bahwa akses mudah ke perangkat di rumah dan tingginya penggunaan layar orang tua berhubungan dengan meningkatnya *screen time* anak (Rai et al., 2022).

Observasi di kelas memperlihatkan pola serupa, dimana sebagian anak tampak lebih sering menceritakan game dan video yang mereka konsumsi di rumah, daripada terlibat spontan dalam permainan kelompok. Selaras dengan temuan bahwa *screen time* cenderung menggantikan waktu bermain dengan teman sebaya (*peer play*), bukan menggantikan aktivitas lain seperti dibacakan buku.

Guru di TK Negeri Jia menjelaskan bahwa beberapa tahun sebelumnya anak-anak lebih sering memainkan permainan tradisional seperti petak umpet, bermain pasir, bermain rumah-rumahan, bermain peran sebagai penjual dan pembeli, lompat tali, bola kecil, dan permainan kelompok lainnya. Permainan tersebut biasanya dilakukan secara spontan pada saat jam istirahat maupun ketika anak diberikan waktu bermain bebas. Anak-anak terlihat aktif berlari, bekerja sama, saling berbicara, dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya. Namun kondisi tersebut mulai mengalami perubahan. Fenomena ini sejalan dengan penelitian bahwa perangkat tablet didesain dengan antarmuka satu arah dan pola permainan yang menuntut perhatian penuh, sehingga mengurangi respons orang tua atau teman terhadap ajakan interaksi (Hiniker et al., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, anak-anak saat ini lebih sering menceritakan permainan digital, video animasi, atau tokoh yang mereka lihat melalui YouTube dan aplikasi hiburan di gadget. Kerap kali juga guru menemukan bahwa ketika anak berkumpul bersama temannya, topik percakapan yang muncul sering berkaitan dengan game online, video kartun digital, atau konten media sosial yang mereka lihat di rumah. Beberapa anak bahkan menirukan gerakan, suara, atau karakter dari permainan digital dalam aktivitas bermain mereka di sekolah (seperti animasi anomali brainroots tung-tung sahur, dan sejenisnya yang viral didunia maya). Hal ini menunjukkan bagaimana konten digital menjadi referensi utama dalam imajinasi bermain mereka (Rubtsova & Salomatova, 2022). Meskipun demikian, pihak sekolah berupaya mengarahkan anak untuk tetap memainkan permainan tradisional dan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia di lingkungan TK Negeri Jia. Guru menyadari bahwa anak usia dini tetap membutuhkan aktivitas bermain nyata yang melibatkan gerak fisik, interaksi sosial, kerja sama, dan pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar .

Di TK Negeri Jia dikondisikan agar setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai guru akan mengarahkan anak untuk bermain bersama menggunakan APE luar ruangan seperti ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, bola plastik, dan permainan keseimbangan. Anak-anak terlihat cukup antusias mengikuti kegiatan tersebut. Beberapa anak bermain secara berkelompok sambil bercanda dan saling membantu saat menggunakan alat permainan. Pada saat kegiatan bermain di halaman sekolah ditemukan adanya interaksi sosial yang cukup aktif, seperti anak saling mengajak bermain, berbagi alat permainan, serta bekerja sama saat memainkan permainan kelompok (Skolnick Weisberg et al., n.d.). *Digital play* dan *screen time* perlu diimbangi dengan permainan fisik dan sosial yang cukup (Jhonston, 2021).

Penggunaan APE di TK Negeri Jia Sape cukup membantu mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget selama berada di sekolah. Ketika guru secara aktif mendampingi dan memberikan arahan bermain, anak-anak terlihat lebih tertarik mengikuti permainan fisik dan sosial dibanding bermain sendiri. Guru biasanya memberikan motivasi dengan cara mengajak anak bernyanyi, membuat permainan kompetitif sederhana, atau memberikan pujian kepada kelompok yang mampu bekerja sama dengan baik. Strategi tersebut membuat suasana bermain menjadi lebih hidup dan melibatkan banyak interaksi antar anak. Kajian tentang *guided play* menunjukkan bahwa permainan yang tetap “bernuansa bermain” tetapi memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan difasilitasi guru dapat meningkatkan berbagai aspek kemampuan anak (misalnya numerasi, bahasa, fungsi eksekutif) lebih baik dibanding hanya instruksi langsung atau free play murni (Skolnick Weisberg et al., n.d.).

Walaupun sekolah telah berupaya mempertahankan permainan tradisional, pengaruh era digital tetap terlihat dalam perilaku anak. Ditemukan fakta bahwa terdapat beberapa anak yang menunjukkan kecenderungan bermain individual. Seperti contohnya terdapat anak yang menunjukkan perilaku kurang sabar ketika bermain bersama teman (Handayani et al., 2022). Dalam observasi saat bermain balok misalnya, beberapa anak terlihat mudah marah ketika hasil susunannya disentuh teman lain. Ada pula anak yang sulit menunggu giliran saat menggunakan alat permainan tertentu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, perilaku tersebut mulai sering muncul pada anak yang memiliki intensitas penggunaan gadget cukup tinggi di rumah. Anak menjadi terbiasa memperoleh hiburan secara cepat dan individual melalui layar gadget sehingga kurang terbiasa menghadapi situasi sosial yang menuntut kesabaran dan kerja sama (Skene et al., 2022).

Namun, beberapa anak di TK Negeri Jia Sape terlihat memiliki kreativitas dan imajinasi yang cukup berkembang karena terinspirasi dari video edukatif atau permainan digital yang mereka lihat. Dalam kegiatan menggambar dan bermain peran, beberapa anak mampu meniru bentuk karakter, warna, atau cerita dari tayangan digital dengan cukup baik. Berdasarkan penjelasan dari guru diketahui bahwa jika penggunaan media digital diarahkan secara tepat oleh orang tua, maka teknologi juga dapat menjadi sarana belajar yang mendukung perkembangan anak (Handayani et al., 2022).

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pola bermain anak di TK Negeri Jia mengalami perubahan akibat perkembangan era digital. Anak-anak kini semakin akrab dengan gadget dan permainan digital yang memengaruhi cara mereka bermain dan berinteraksi. Meskipun demikian, sekolah masih berupaya mempertahankan permainan tradisional dan penggunaan APE sebagai sarana utama bermain anak di lingkungan sekolah. Upaya tersebut dilakukan melalui pendampingan guru, pengaturan kegiatan bermain kelompok, serta pemanfaatan alat permainan edukatif yang mendukung perkembangan sosial anak secara langsung. Dengan demikian, perubahan pola bermain yang terjadi tidak sepenuhnya menghilangkan permainan tradisional, tetapi menunjukkan adanya proses penyesuaian antara budaya bermain anak dengan perkembangan teknologi digital di era modern.

2. Dampak Perubahan Pola Bermain terhadap Nilai Sosial Anak

Penelitian di TK Negeri Jia menunjukkan bahwa perubahan pola bermain dari permainan tradisional menuju permainan berbasis digital berdampak ganda terhadap nilai sosial anak. Berdasarkan hasil wawancara guru dan observasi langsung kepada siswa, ditemukan beberapa dampak antara lain:

Pertama, dampak positif yaitu yang memengaruhi literasi digital dan kognitif dasar anak. Beberapa anak menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal teknologi, kreativitas visual, dan pemahaman informasi digital. Guru mencatat bahwa anak yang terbiasa menggunakan aplikasi edukatif lebih cepat mengenal warna, angka, dan huruf. Serupa dengan temuan bahwa lingkungan bermain digital dapat menumbuhkan kreativitas, strategi, dan keterampilan teknologi bila digunakan secara tepat (Ariston et al., 2018). Permainan edukatif di gawai membantu sebagian anak memperkaya kosakata dan memahami konsep simbolik sederhana, sejalan dengan penelitian bahwa teknologi dapat menjadi bagian dari lingkungan belajar yang memotivasi bila diintegrasikan dengan baik (Fazilla et al., 2022).

Kedua, dampak negatif dominan terlihat pada nilai sosial. Berdasarkan hasil observasi harian menunjukkan beberapa pola antara lain: (1) Anak yang sering menggunakan gadget di rumah cenderung lebih memilih bermain sendiri, kurang tertarik bergabung dalam permainan kelompok seperti petak umpet atau permainan peran; (2) Laporan perkembangan harian anak ditemukan adanya penurunan kemampuan berbagi, bekerja sama, menunggu giliran, kurang mampu mengelola emosi dan cenderung menarik diri; (3) Beberapa anak terlihat kesulitan mematuhi aturan permainan bersama, cenderung ingin menang sendiri atau keluar dari permainan ketika tidak sesuai keinginan, mencerminkan sikap lebih individualis dan berkurangnya empati.

Guru di TK Negeri Jia mengungkapkan bahwa perubahan ini dikaitkan dengan kebiasaan bermain game yang sangat individual dan kompetitif, yang mengurangi latihan kerja sama dan negosiasi sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa dominasi permainan digital dapat menurunkan intensitas interaksi sosial langsung, mendorong sikap acuh terhadap orang lain (Jurnal et al., 2025), dan menghambat pembentukan karakter sosial seperti kepedulian dan tanggung jawab (Damayanti et al., 2023).

Berdasarkan wawancara dengan guru dan orang tua mengungkapkan bahwa tidak semua anak mengalami penurunan nilai sosial. Anak yang penggunaan gadget diawasi, dibatasi waktunya, dan tetap diberi kesempatan luas bermain sosial di rumah maupun di sekolah memperlihatkan kemampuan berbagi dan bekerja sama yang lebih baik. Hasil ini selaras dengan penelitian yang menekankan pentingnya peran orang dewasa dalam menyeimbangkan lingkungan bermain digital dan fisik agar perkembangan sosial, emosional, dan kognitif tetap optimal (Ulfadhilah et al., 2025).

Perubahan pola bermain ini dapat membawa keuntungan kognitif dan literasi digital tertentu, tetapi jika tidak diimbangi permainan tradisional dan interaksi

langsung, berpotensi melemahkan nilai sosial anak seperti empati, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan bersama (Handayani et al., 2022).

3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hubungan Pola Bermain Digital dan Nilai Sosial Anak

Hubungan antara pola bermain digital dan nilai sosial anak tidak berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh sejumlah faktor kunci yang saling berinteraksi. Data berikut ini diperoleh melalui observasi kegiatan bermain di kelas dan halaman TK, serta wawancara dengan guru dan orang tua, kemudian diperdalam dengan temuan berbagai studi sebelumnya.

a. Pola Pengasuhan Orang Tua

Wawancara dengan orang tua mengungkapkan adanya perbedaan mencolok antara keluarga yang menerapkan pengasuhan demokratis dan yang cenderung permisif atau otoriter dalam penggunaan gadget. Pada keluarga dengan pola asuh demokratis, orang tua menetapkan aturan *screen time*, memilih konten edukatif, dan mendampingi anak ketika menggunakan perangkat. Anak-anak dari keluarga ini tampak lebih mau berbagi, menyapa teman, dan terlibat dalam permainan kelompok di sekolah (Azwi et al., 2022).

Sebaliknya pada keluarga yang memberikan gadget hampir tanpa batasan, observasi menunjukkan anak lebih sering menyendiri, enggan ikut permainan tradisional, dan cenderung pasif dalam interaksi sosial. Riset kuantitatif di TK dan desa lain juga menemukan bahwa pola asuh berhubungan signifikan dengan perkembangan sosial emosional anak pengguna gadget. Dimana pola asuh demokratis terkait dengan perkembangan sosial emosional yang lebih baik dibanding otoriter dan permisif (Narumi et al., 2023).

b. Intensitas Penggunaan Gadget

Anak-anak di TK Negeri Jia yang terbiasa menggunakan gadget dalam durasi panjang di rumah tampak lebih sulit diajak bermain kooperatif dan lebih cepat kembali bercerita tentang game atau video daripada mempertahankan permainan peran. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi tatap muka, membuat anak lebih individual, dan menimbulkan hambatan perkembangan sosial-emosional, seperti menarik diri, mudah marah, dan gangguan tidur yang berdampak pada perilaku sosial (Sero et al., 2024).

Sebaliknya, ketika durasi penggunaan gadget di rumah diatur (misalnya 15 menit sampai 2 jam per hari) dan penggunaannya lebih banyak untuk belajar, anak tetap menunjukkan kemampuan bergaul dan bermain bersama teman secara baik (Lubis et al., 2020).

c. Peran Guru di Sekolah

Berdasarkan hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa guru yang aktif merancang permainan kelompok, mengintegrasikan nilai kerja sama, dan menunjukkan sikap ramah serta empatik mampu menarik anak yang cenderung individual kembali ke dalam interaksi sosial. Guru pada era digital ini diharapkan mampu membangun interaksi yang penuh empati, melakukan penanaman nilai, dan mendampingi penggunaan teknologi berperan penting dalam membentuk etika dan karakter sosial digital anak (Suyatno et al., n.d.). Berbagai studi di PAUD juga menunjukkan bahwa kolaborasi guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi dan mengaitkannya dengan nilai agama/moral dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial anak, bukan hanya di ruang kelas tetapi juga dalam aktivitas berbasis nilai di sekolah (Hammadah Putri et al., 2024).

d. Lingkungan Pergaulan Anak

Wawancara dengan orang tua siswa TK Negeri Jia mengindikasikan bahwa anak yang tinggal di lingkungan dengan banyak teman sebaya dan sering bermain di luar rumah tetap menunjukkan kemampuan sosial yang baik, meskipun mengenal dan menggunakan gadget. Sebaliknya, anak yang tinggal di lingkungan sempit, dengan sedikit teman sebaya dan lebih banyak di rumah dengan gadget, cenderung menunjukkan sikap lebih tertutup dan kurang responsif terhadap ajakan bermain kelompok (Sero et al., 2024). Ketika waktu anak lebih banyak diisi bermain bersama keluarga dan teman dibanding bermain gadget, kemampuan bergaul dan kerja sama tetap terjaga (Paradila et al., 2022).

e. Jenis Permainan Digital yang dimainkan

Sebagian orang tua siswa TK Negeri Jia seringkali dengan sengaja memilih konten edukatif (pengenalan huruf, angka, doa, atau cerita nabi) dan permainan interaktif yang menuntut respons anak. Anak-anak dari kelompok ini mampu membawa sebagian konten positif tersebut ke dalam percakapan dan permainan sosial di sekolah.

Konten digital yang edukatif dapat meningkatkan kecerdasan, imajinasi, dan kemampuan mengenal huruf atau angka tanpa sepenuhnya menghambat perkembangan sosial emosional, selama penggunaannya dibatasi dan didampingi (Nur Azizah Ibrahim et al., 2022). Paparan game yang bersifat individual dan pasif secara intensif dikaitkan dengan kecenderungan menarik diri, sikap antisosial, dan mudah marah, sehingga berpotensi melemahkan pembentukan nilai sosial seperti empati, kerja sama, dan kepedulian (Narumi et al., 2023).

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa telah terjadi perubahan pola bermain anak usia dini di TK Negeri Jia Kecamatan Sape dari permainan tradisional menuju permainan berbasis digital. Anak-anak semakin akrab dengan penggunaan gadget, baik untuk menonton video maupun bermain game digital. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, lingkungan keluarga, kemudahan akses gadget, serta kebiasaan bermain anak di rumah. Meskipun sekolah masih berupaya mempertahankan permainan tradisional dan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE), pengaruh media digital tetap terlihat dalam aktivitas dan interaksi sosial anak sehari-hari.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa perubahan pola bermain memberikan dampak positif dan negatif terhadap nilai sosial anak. Dampak positif terlihat pada meningkatnya kemampuan anak mengenal teknologi, kreativitas visual, serta kemampuan memahami informasi digital. Namun, dampak negatif lebih dominan, terutama pada aspek kerja sama, komunikasi, empati, berbagi, dan kepatuhan terhadap aturan bermain bersama. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih individualis dan kurang aktif dalam interaksi sosial. Sebaliknya, anak yang penggunaan gadgetnya diawasi dan tetap diarahkan bermain sosial menunjukkan perkembangan nilai sosial yang lebih baik.

Berdasarkan temuan tersebut, direkomendasikan kepada orang tua membatasi penggunaan gadget pada anak dan lebih mendorong aktivitas bermain sosial di rumah. Guru juga diharapkan terus mengembangkan permainan tradisional dan kegiatan kelompok di sekolah untuk memperkuat nilai sosial anak. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji pengaruh media digital terhadap aspek perkembangan anak lainnya, seperti perkembangan emosional dan bahasa.

Daftar Rujukan

- Amaruddin, H., Tri Atmaja, H., & Khafid, M. (2020). Peran Keluarga Dan Media Sosial Dalam Pembentukan Karakter Santun Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal.Uny.Ac.IdH Amaruddin, HT Atmaja, M KhafidJurnal Pendidikan Karakter, 2020•jurnal.Uny.Ac.Id.*
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/30588>
- Ardhiana, R., Nadiyah, T., Ratri, D., & Sihombing, R. (2022). KAJIAN MEDIA INTERAKSI ANAK USIA DINI SEMASA PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *Researchgate.Net.* https://www.researchgate.net/profile/Dianing-Ratri/publication/365895636_Kajian_Media_Interaksi_Anak_Usia_Dini_Semas_a_Pembelajaran_Jarak_Jauh_Studi_Kasus_TK_Islam_Al-Azhar_20_Cibubur_dan_Sekolah_Murid_Merdeka/links/63ac1ab6097c7832ca

- 71985d/Kajian-Media-Interaksi-Anak-Usia-Dini-Semasa-Pembelajaran-Jarak-Jauh-Studi-Kasus-TK-Islam-Al-Azhar-20-Cibubur-dan-Sekolah-Murid-Merdeka.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail&_rtd=e30%3D
- Ariston, Y., review, F. F.-J. of educational, & 2018, undefined. (2018). Perkembangan anak ditinjau dari kemampuan sosial emosional. *Ejournal.Uit-Lirboyo.Ac.Id*, 1(2). <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/tribakti/article/view/624>
- Azwi, A., Yenni, Y., Journal, O. V.-R. in N., & 2022, undefined. (2022). Hubungan pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial emosional anak yang menggunakan gadget pada anak usia dini. *Ojs.Ufdk.Ac.Id* Azwi, Y Yenni, O VianisREAL in Nursing Journal, 2022•*ojs.Ufdk.Ac.Id*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.32883/RNJ.V5I1.1507>
- Bektiarso, S. (2021). Sosialisasi Permainan Tradisional Dalam Upaya Mengembangkan Karakter Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Ojs.Ummetro.Ac.Id* S Bektiarso, S Sudarti, Y Yushardi SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat, 2021•*ojs.Ummetro.Ac.Id*, 5(1), 42. <https://ojs.umm metro.ac.id/index.php/sinarsangsurya/article/view/1487>
- Damayanti, S., Tiaraningrum, F., ... J. N.-J. B., & 2023, U. (2023). Pengenalan permainan tradisional untuk melestarikan budaya Indonesia. *Journal.Unnes.Ac.Id* SN Damayanti, FH Tiaraningrum, J Nurefendi, EY Lestari Jurnal Bina Desa, 2023•*journal.Unnes.Ac.Id*. <https://journal.unnes.ac.id/nju/jurnalbinadesa/article/view/41045>
- Dini, A. A.-P. L. J. P. A. U., & 2020, undefined. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Jamuran dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Omah Dolanan Yogyakarta. *Journal.Unilak.Ac.Id* AAK AimPAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020•*journal.Unilak.Ac.Id*, 4(1). <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.4121>
- Fazilla, S., Pendidikan, D. S.-J. T., & 2022, undefined. (2022). Pengaruh media youtube terhadap komunikasi interpersonal siswa sekolah dasar IT Bunayya Kota Lhokseumawe. *Academia.Edu* S Fazilla, DD Sari Jurnal Teknologi Pendidikan, 2022•*academia.Edu*, 15(1), 18. <https://doi.org/10.24114/JTP.V15I1.28711>
- Hammadah Putri, H., Islam Anak Usia Dini, P., Agama Islam Negeri Madura, I., Author, C., & Hammadah Putri-, H. (2024). Strategi Guru dan Peran Orang Tua dalam Pengembangan Agama dan Moral Anak di Era Digital. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(2), 83–92. <https://doi.org/10.18592/JEA.V10I2.14459>
- Handayani, F., Pendidikan, E. M.-G. E. J., & 2022, undefined. (2022). Implementasi permainan tradisional di era digital dan integrasinya dalam pendidikan anak usia dini. *Journal.Uir.Ac.Id* FF Handayani, E Munastiwi Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2022•*journal.Uir.Ac.Id*, 5(2), 11–20. [https://doi.org/10.25299/GE:JPiAUD.2022.VOL5\(2\).10460](https://doi.org/10.25299/GE:JPiAUD.2022.VOL5(2).10460)
- Hiniker, A., Lee, B., Kientz, J. A., & Radesky, J. S. (2018). Let's play! Digital and analog

- play between preschoolers and parents. *DL.Acm.OrgA Hiniker, B Lee, JA Kientz, JS RadeskyProceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 2018•dl.Acm.Org, 2018-April.*
<https://doi.org/10.1145/3173574.3174233>
- Jhonston, K. B.-. (2021). Engagement and immersion in digital play: Supporting young children's digital wellbeing. *Mdpi.ComK BittnerInternational Journal of Environmental Research and Public Health, 2021•mdpi.Com, 18(19).*
<https://doi.org/10.3390/IJERPH181910179>
- Jurnal, H., Husna Aulia, R., Ariyanda, N., Aulia Zikra, Z., Alya Anwar, Z., Putri Amanda, L., Syahfitri, T., Nur Asyifa, A., Marsanda Fakultas Mipa dan Kesehatan, Y., Muhammadiyah Riau, U., & Pekanbaru dan Provinsi Riau, K. (2025). Permainan tradisional dalam budaya dan peningkatan interaksi sosial anak. *Journal.Smartpublisher.IdRH Aulia, N Ariyanda, ZA Zikra, ZA Anwar, LP Amanda, T Syahfitri, AN Asyifa, Y MarsandaJurnal Padamu Negeri, 2025•journal.Smartpublisher.Id, 2(4), 38–43.*
<https://doi.org/10.69714/B1TPWQ79>
- Kurniasari, N. D. (2016). Pola Pembelajaran dan Pengasuhan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Madura. *Jurnal Komunikasi, 10(1), 113.*
<https://doi.org/10.21107/ILKOM.V10I1.1844>
- Kusumawardani, C. T., & Rukiyati, R. (2023). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning Terhadap Capaian Perkembangan Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Kota Yogyakarta. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 12(2), 270–278.* <https://doi.org/10.26877/PAUDIA.V12I2.15719>
- Laily, I., Dan, R. C.-J. W. P., & 2021, undefined. (2021). Kajian wacana dampak penggunaan gadget (gawai) terhadap kemampuan sosial emosional pada anak usia dini. *Jurnal.Fkip-Uwgm.Ac.IdIN Laily, RDA ChandraJurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 2021•jurnal.Fkip-Uwgm.Ac.Id, 6(1), 35–44.* <https://doi.org/10.24903/JW.V6I1.679>
- Lestari, C. A., Zikrinawati, K., & Ikhrom, I. (2025). DAMPAK OVERSTIMULASI KONTEN DIGITAL TERHADAP PEMUSATAN PERHATIAN ANAK. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, 5(1), 198–205.*
<https://doi.org/10.51878/PAEDAGOGY.V5I1.4941>
- Lubis, M., Azizan, N., Dan, E. I.-J. K. gender, & 2020, U. (2020). Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini saat situasi pandemi Covid-19. *Jurnal.Uinsyahada.Ac.IdMA Lubis, N Azizan, E IkawatiJurnal Kajian Gender Dan Anak, 2020•jurnal.Uinsyahada.Ac.Id.*
<https://doi.org/10.24952/GENDER.V4I1.2834>
- Narumi, N., Student, A. R.-M. M. H., & 2023, undefined. (2023). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Pada Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional dan Kognitif Anak Prasekolah di Desa Babelan Kota. *Ejurnalmalahayati.Ac.Id, 3(11), 3386–3399.*
<https://doi.org/10.33024/MAHESA.V3I11.10980>
- Nur Azizah Ibrahim, A., Nur Inten Prodi Pendidikan Guru PAUD, D., Tarbiyah dan

- Keguruan, F., & Islam Bandung, U. (2022). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Kepada Anak terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3-4 Tahun di Kec. Cibeunying Kidul. *Pdfs.Semanticscholar.OrgANA Ibrahim, DN IntenBandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education, 2022*•pdfs.Semanticscholar.Org, 2(2). <https://doi.org/10.29313/BCSECTE.V2I2.3502>
- Paradila, E., ... Z. M.-T. J., & 2022, undefined. (2022). Peran orang tua terhadap perkembangan sosial anak usia dini dalam menggunakan gadget. *Pdfs.Semanticscholar.OrgE Paradila, Z Mubarak, MK NawawiTawazun: Jurnal Pendidikan Islam, 2022*•pdfs.Semanticscholar.Org, 15(1), 155. <https://doi.org/10.32832/TAWAZUN.V15I1.7292>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(1), 1. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V1I1.26>
- Putnick, D. L., Trinh, M. H., Sundaram, R., Bell, E. M., Ghassabian, A., Robinson, S. L., & Yeung, E. (2023). Displacement of peer play by screen time: associations with toddler development. *Nature.ComDL Putnick, MH Trinh, R Sundaram, EM Bell, A Ghassabian, SL Robinson, E YeungPediatric Research, 2023*•nature.Com, 93(5), 1425–1431. <https://doi.org/10.1038/S41390-022-02261-Y>
- Rai, J., Kuzik, N., & Carson, V. (2022). Demographic, parental and home environment correlates of traditional and mobile screen time in preschool-aged children. *Wiley Online LibraryJ Rai, N Kuzik, V CarsonChild: Care, Health and Development, 2022*•Wiley Online Library, 48(4), 544–551. <https://doi.org/10.1111/CCH.12958>
- Retnoningsih, R., & Jamilah, S. (2020). PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI (AUD) MELALUI KEGIATAN MERONCE DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH II KOTA BIMA. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini, 1*(2), 150–161. <https://doi.org/10.52266/PELANGI.V1I2.341>
- Rubtsova, O. V., & Salomatova, O. V. (2022). Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (Часть 2). *Psyjournals.RuOB Рубцова, ОВ СаломатоваКультурно-Историческая Психология, 2022*•psyjournals.Ru, 18(3), 22–31. <https://doi.org/10.17759/CHP.2022180303>
- Sero, C. C., Boro, I. M., Tinggi, S., & Jakarta, T. E. (2024). Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini. *Ejournal.Windari.ComCC Sero, IM BoroKumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2024*•ejournal.Windari.Com, 2(01), 1–7. <https://doi.org/10.63577/KUM.V2I01.25>
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Academic.Oup.ComK Skene, CM O'Farrelly, EM Byrne, N Kirby, EC Stevens, PG*

- Ramchandani *Child Development*, 2022 • *academic.Oup.Com*, 93(4), 1162–1180. <https://doi.org/10.1111/CDEV.13730>
- Skolnick Weisberg, D., Katty Hirsh, P., & Michnick Roberta, G. (n.d.). *Guided Play: Where Curricular Goals Meet a Playful Pedagogy - Weisberg - 2013 - Mind, Brain, and Education - Wiley Online Library*. Retrieved May 10, 2026, from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/mbe.12015>
- Suyatno, H., Kustati, M., Pendidikan, D. R.-J. I., & 2025, undefined. (n.d.). Peran guru pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter religius peserta didik di era digital. *Journal.Uniga.Ac.Id*. Retrieved May 14, 2026, from <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JPAI/article/view/43026>
- Tenouye, D., Hamid, S., & Hamsiah, A. (2022). Analisis Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Dan Bimbingan Guru Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Kapupaten Paniai, Provinsi Papua. *Journal.Unibos.Ac.Id*, 3(1), 2022. <https://doi.org/10.35965/bje.v3i1.1877>
- Ulfadhilah, K., Pendidikan, S. D.-J., & 2026, undefined. (2025). Dampak Pola Asuh Orang Tua Dirumah terhadap Penggunaan Gadget Anak Usia Dini. *Ojs.Staisdharma.Ac.IdKU Ulfadhilah, S DwiNurkhafifah Jurnal Pendidikan Educandum*, 2026 • *ojs.Staisdharma.Ac.Id*, 6(1), 10–20. <https://doi.org/10.55656/JPE.V6I1.358>
- Umah, N., Suko Heriaji, P., & Regency, J. (2022). Pola Asuh Orang Tua dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Berusia 4-5 Tahun pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Marga Mulya Kecamatan Sungai Bahar Kabupaten Muaro Jambi (Studi Kasus Media Gadget). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(1), 255–269. <https://doi.org/10.38035/JMPIS.V4I1.1429>