KEGIATAN BERMAIN PERAN SEBAGAI TERAPI EDUKATIF

BAGI ANAK USIA DINI UNTUK MENGATASI PERILAKU

ADIKSI *GAME ONLINE*

Oleh:

Evi Octrianty[[1]](#footnote-1) Riri Novia2

Universitas Islam Nusantara

Email: evi\_octrianty@uninus.ac.id 1

ABSTRAK

Bermain peran merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain peran (*role playing*) merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Tujuan bermain peran adalah membantu mengembangkan kepribadian anak usia dini, yakni dalam aspek intelektual, aspek keterampilan, aspek emosional, dan aspek sosial. Akan tetapi, mengingat dengan maraknya fenomena sosial yang terjadi di era digital ini, bermain peran pada kalangan anak usia dini sudah mulai rentan dilakukan karena anak sudah mulai terpengaruh oleh permainan yang dilakukan pada sebuah gawai yang disebut dengan *game online* hingga pada akhirnya mereka mengalami adiksi pada *game online* tersebut. Oleh karena itu, untuk mengurangi kecanduan *game online* terutama pada anak sejak usia dini hendaknya orang tua dapat berperan sebagai fungsi keteladanan bagi anak-anaknya. Peran tersebut dibuktikan dengan memilih permainan edukatif sebagai bentuk terapi yang bersifat memberi nilai-nilai edukasi pada anak, salah satunya yaitu kegiatan bermain peran. Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengidentifikasi sejauh mana dampak perilaku adiksi terhadap *game online* di kalangan anak usia dini. Selain itu juga untuk mengetahui seberapa besar dampak kegiatan bermain peran sebagai terapi edukatif anak usia dini dalam mengatasi perilaku adiksi terhadap *game online*.

Kata Kunci: Bermain Peran,Terapi Edukatif, Anak Usia Dini, *Game Online*

*ABSTRACT*

*Role playing is a very useful learning experience for children. Role playing game is the work of childhood and mirrors the growth of children. The purpose of role playing is to help develop early childhood personality, namely the intellectual aspect, the aspect of skill, emotional aspects and social aspects. However, given the rise of social phenomena that occur in this digital era, role playing in the early childhood has begun prone to do because of the influence children have started to become addicted to games on the gadget or the so-called game online. Therefore, to reduce the addictionto online games, particularly in children from an early age there should be the role of parents as a function of a role model for their children. One role is evidenced by choosing educational video games as a form of therapy which gives the values of educating children, one of which events of role playing. The purpose of this study was to identify the extent to which the behavior of the impact of online game addiction among young children. It is also to find out how big the impact of arole playing of early childhood education therapy in overcoming behavioral addiction to online games.*

*Keywords: Role Playing, Therapy Education, Early Childhood, Game Online*

PENDAHULUAN

Bermain peran (*role playing*) merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak.Bermain peran merupakan kegiatan yang memberikan kepuasaaan bagi diri sendiri. Melalui bermain peran anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain peran, anak mendapatkan kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan.

Bermain peran (*role-playing*) merupakan kegiatan yang santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain peran juga merupakan kebutuhan yang ensensial bagi anak. Melalui bermain peran anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan demensi motorik, kognitif, kreativitas, emosi, sosial, nilai, bahasa, dan sikap hidup.

Bermain peran merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Meski bermain peran adalah kegiatan santai yang menimbulkan kesenangan dan dilakukan dengan suka rela tanpa adanya paksaan dari orang lain, namun bermain peran mempunyai tujuan. Tujuan bermain peran adalah membantu mengembangkan kepribadian anak usia dini, yakni dalam aspek intelektual, aspek keterampilan, aspek emosional, dan aspek sosial.

Dalam hal ini bermain peran dibantu dengan alat peraga yang menarik dan unik akan merangsang anak untuk betul-betul memperhatikan setiap apa yang akan disampaikan oleh pengajar atau guru. Metode bermain peran juga tidak selalu baik bagi seseorang tergantung apa yang akan dimainkan dan manfaat bagi yang menontonnya. Untuk kenyataan itu perlu memilihkan atau mengarahkan anak untuk terbiasa dengan mendengar cerita yang memiliki makna baik, apalagi masa kanak-kanak merupakan masa yang paling baik untuk menanamkan sesuatu untuk bekal masa depannya kelak.

Akan tetapi, mengingat dengan maraknya fenomena sosial yang terjadi di era *digital* ini, bermain peran di kalangan anak usia dini sudah mulai rentan dilakukan, karena anak sudah mulai terpengaruh bahkan adapula yang hingga mengalami kecanduan terhadap *game online* pada gawai yang digunakan oleh anak-anak tersebut.

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengidentifikasi sejauh mana dampak perilaku adiksi terhadap *game online* di kalangan anak usia dini. Selain itu juga untuk mengetahui seberapa besar dampak kegiatan bermain peran sebagai terapi edukatif anak usia dini dalam mengatasi perilaku adiksi terhadap *game online*.

Oleh karena itu, untuk mengurangi kecanduan *game online* terutama pada anak sejak usia dini hendaknyaada peran orang tua sebagai fungsi keteladanan bagi anak-anaknya. Salah satu peran tersebut dibuktikan dengan memberi contoh pada anak untuk mengubah pola bermain dengan melakukan kegiatan bermain peransecara alami di dunia nyata.

Sesuai dengan pendapat di atas, maka peneliti mengangkat tema dalam artikel ini, yakni “Kegiatan Bermain Peransebagai Terapi Edukatif bagi Anak Usia Dini untuk Mengatasi Perilaku Adiksi *Game Online.”*

KAJIAN PUSTAKA

Bermain Peran

Bermain peran (*role-playing*) juga dapat dikategorikan sebagai metode mengajar yang bertumpu pada metode perilaku yang diterapkan dalam pembelajaran. Istilah peran (*role*) sendiri berakar pada hakikat manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Sebagai individu manusia memiliki karakteristik yang khas dan unik yang tidak dimiliki oleh individu manapun. Sebagai mahluk sosial, ia senantiasa membutuhkan dan berhadapan dengan orang lain, sehingga muncul rasa sayang, percaya, benci dan sebal pada diri sendiri.

Istilah peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain.

Pengertian lain, bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Dan menekankan kenyataan anak diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial (Depdikbud 1998:37).

Menurut Hadfiel (1986), bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang ada di dalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang. Menurut Tarigan (1987:122), metode bermain peran sangat baik dalam mendidik anak, dalam menggunakan ragam-ragam bahasa. Bermain peran anak bertindak, berlaku dan berbahasa sesuai dengan perannya, misalnya sebagai guru, anak atau orang tua.

Menurut Sanjaya (2006:161), bermain peran adalah pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa actual atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang. Bermain peran dalam metode pengembangan bahasa (UT, 2006:7.38), bertujuan melatih daya tangkap, melatih anak berbicara lancar, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu pengembangan intelegensi, dan membantu perkembangan fantasi.

Adapun tujuan bermain peran menurut Usman dan Setiawati (1993:126) di antaranya sebagai berikut.

1. Dapat menghayati peranan dan perasaan orang lain yang menimbulkan sikap menghargai orang lain.
2. Mengembangkan daya imajinasi pada diri anak.
3. Melatih keterampilan tertentu baik yang bersifat profesional maupun kehidupan sehari-hari.
4. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
5. Memberikan motivasi belajar karena sangat menarik dan menyenangkan anak.
6. Meningkatkan aktivitas belajar dengan melibatkan dirinya dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian sebenarnya.

Bermain peran sangat bermanfaat dilakukan bagi anak usia dini. Beberapa manfaat penggunaan metode bermain peran diantaranya dapat: (1) menyalurkan ekspresi anak dalam kegiatan yang menyenangkan terutama dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak atau Kelompok Bermain; (2) mendorong aktivitas, inisiatif, serta kreativitas anak agar berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran; (3) membantu anak untuk menghilangkan rasa rendah diri, murung, malu dan segan untuk tampil didepan teman-temannya; (4) mendorong anak untuk belajar mandiri.

Bermain peran ini sangat baik pula untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran dalam masyarakat. Bahkan bermain peran dalam pengembangan bahasa di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk: (1) melatih daya tangkap anak ; (2) melatih anak berbicara lancar; (3) melatih daya konsentrasi; (4) melatih membuat kesimpulan; (5) membantu mengembangkan intelegensi; (6) membantu mengembangkan fantasi; dan (7) menciptakan suasana yang meyenangkan (Depdikbud, 1998:37).

Cara untuk memainkan permainan bermain peran ini, membutuhkan persyaratan, antara lain: (1) paling sedikit dua orang pemain; (2) menentukan topik atau lakon yang akan didramatisasikan; (3) membagi peran pada masing-masing pemain; (4) setiap pemain memahami dan menghayati perannya; (5) mencari tempat untuk bermain yang ideal (di dalam ruangan/di luar ruangan); (6) mempersiapkan saran permainan yang sedehana; (7) membagi *setting* posisi masing masing pemain; (8) menentukan *plot* cerita yang didramatisasikan (urutan, arah, dan aturan permainan); (9) memulai permainan.

Terapi Edukatif

Menurut Singgih, dkk (1998), terapi edukatif merupakan proses tindakan yang mengacu pada upaya khusus dan teknik khusus untuk mengatasi permasalah pada perilaku individu. Terapi edukatif dalam istilah umum pula digunakan seorang pendidik atau pembimbing memberikan bimbingan atau pengajaran pada peserta didik secara perorangan atau *face to face.*

Terapi ini dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar atau juga masalah perilaku individu. Bentuk terapi ini menawarkan pelbagai intervensi yang dirancang untuk mengatasi perilaku individu, biasanya pada anak yang megalami kesulitan belajar secara spesifik, misalnya terjadi pada anak yang mengalami *disleksia, disgrapia,* atau pada *diskalkulia*.

Kegiatan terapi edukatif dapat dilaksanakan melalui: a) stimulasi edukatif, yaitu dengan memberikan rangsangan pada anak dalam belajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, persepsi, dan motorik; b) remedial, merupakan perbaikan dalam proses belajar mengajar yang disesuaikan dengan kemampuan anak; c) memperbaiki tingkahlaku, seperti pada anak yang mengalami hiperaktif, adiksi, lambat belajar, problem emosional, gangguan konsentrasi, pola asuh yang tidak tepat, dan lain-lain.

*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG)

*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) adalah salah satu contoh aplikasi internet yang telah semakin populer. Permainan ini dimainkan di dunia *online*, yang dalam hal tersebut individu bertindak melibatkan kepribadiannya. MMORPG merupakan fantasi *game* bermain-peran yang dimainkan di internet. Beberapa ribu orang pemain dari seluruh dunia hadir pada waktu yang sama. Seorang pemain mengontrol karakternya, yang dapat memenuhi berbagai tugas, memajukan kemampuan, dan berinteraksi dengan karakter pemain lain.

Dalam intensitas bermain MMORPG, rata-rata yang dimainkan ialah 25 jam per minggu, sedangkan *computer game* dan pemutaran video dapat menghabiskan waktu selama 20 jam per minggu oleh hanya 6% dari pemain (Wiemer-Hastings, 2005). Intensitas yang tinggi bermain *game online* tampaknya faktor utama untuk mempertimbangkan bahwa *game online* sangat bermasalah dan berpotensi adiktif.

Faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi (kecanduan) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)* dapat disebabkan karena permainan jenis ini bersifat kompetisi komunikasi sosial secara *online*. Aturan, *reward,* dan *feedback* pada *game* ini, membuat para *gamer* aktif memainkan game tersebut. Begitu pun *game* merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata.

Masih banyak *game online* kekerasan dan sadis lainnya yang menjadi tren bagi usia anak-anak hingga dewasa. *Game online* yang sarat dengan penembakan, pemukulan tendangan dan saling banting seperti *WWF Smack Down, Tekken, Mortal Kombat, Naruto,* atau pun *Resident Evil*. Sedangkan game yang bernuansa dunia hitam dan perkelahian antar geng, kini sedang naik daun. Seperti *Mafia, Triad, Yakuza, Bully Scholarship Edition, ManHunt, Crime Life: Gang Wars, The GodFather* dan sebagainya.

Siapa saja bisa ikut dalam permainan ini, dan memilih karakter yang mereka inginkan. Para pemain juga dapat memilih senjata dan perlengkapan yang akan mereka gunakan dalam permainan. Pada intinya, permainan ini seakan sebuah petualangan di dunia maya, yang dalam hal ini kita serasa benar-benar terlibat di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Pendekatan eksplorasi ini dimaksudkan untuk memperoleh deskripsi dalam penerapan kegiatan bermain peran sebagai terapi edukatif bagi anak usia dini yang memiliki perilaku adiksi terhadap *game online*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dalam aktivitas sehari-hari yang peneliti temui pada anak usia 3,5 tahun,dan 4,5 tahun yang berada di Kelompok Bermain Sanggar Asuh Ceria (SAC) yang berlokasi di Jl. Sanggar Kencana III No.128 CD, Sanggar Hurip, Kawaluyaan Bandung.

PEMBAHASAN

Penelitian ini diambil pada anak berjenis kelamin perempuan usia 3,5 tahun dan 4,5 tahun berjenis kelamin laki-laki. Kedua anak ini sudah mengikuti kegiatan di Kelompok Bermain (Kober). Dari studi eksplorasi yang sudah dilakukan, terdapat beberapa perilaku yang pada saat di observasi, kedua anak memiliki perilaku adiktif terhadap *game online.* Berikut adalah beberapa gejala perilaku adiksi yang menimpa kedua anak tersebut.

Tabel 1

Perilaku Adiksi *Game Online*

pada Anak Usia Dini

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Perilaku yang Muncul | P  (3,5 th) | | L  (4,5 th) | | |
| S | J | S | J |
| 1. | Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam-jam di luar sekolah. | √ |  | √ |  |
| 2. | Anak sering tertidur di sekolah. |  | √ |  | √ |
| 3. | Anak sering berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game*. |  | √ | √ |  |
| 4. | Anak sering menjauhkan diri dari orang tuanya, teman sebayanya dan kelompok sosialnya |  | √ | √ |  |
| 5. | Anak merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game* | √ |  | √ |  |

Keterangan:

S= Sering

J= Jarang

Tabel 2

Gejala Fisik Pada Anak Usia Dini yang Adiksi terhadap *Game Online*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Gejala Fisik yang Muncul | P  (3,5 th) | | L  (4,5 th) | |
| S | J | S | J |
| 1. | *Carpal tunnel syndrome* (gangguan di pergelangan tangan karena saraf tertekan, misalnya jari-jari tangan menjadi kaku). |  | √ |  | √ |
| 2. | Mengalami gangguan tidur. | √ |  |  | √ |
| 3. | Sakit punggung atau nyeri leher |  | √ | √ |  |
| 4. | Malas makan/makan tidak teratur | √ |  | √ |  |
| 5. | Mengabaikan kebersihan diri (seperti malas mandi) |  | √ | √ |  |

Keterangan:

S= Sering

J= Jarang

### Terapi Edukatif [dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*](http://semprulblog.blogspot.com/2010/03/cara-mengobati-kecanduan-game-online.html)

Ada beberapa jenis permainan peran *(role playing)* yang dilakukan oleh anak usia dini sebagai terapi edukatif, di antaranya sebagai berikut.

1. Sosiodrama.

Sosiodrama adalah sandiwara atau dramatisasi tanpa skrip/bahan tertulis, tanpa latihan terlebih dahulu dan tanpa mennyuruh anak menghapal sesuatu. Pokok masalah yang didramatisasikan atau yang diperankan adalah masalah yang berhubungan dengan situasi sosial yang bertalian dengan hubungan antar manusia. Dalam sosiodrama mereka dapat memerankan sebagai ayah, atau ibu dengan bonekanya. Tujuanya adalah agar anak dapat menghayati perasaan orang lain dan dapat memecahkan masalah-masalah sosial.

1. Psikodrama.

Psikodrama ialah permainan peranan yang dilakukan yang dimaksud agar individu yang bersangkutan memperoleh *insight* atau pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan *self concept*. Psikodrama digunakan untuk maksud terapi. Masalah yang diperankan adalah perihal emosional yang lebih mendalam yang dialami seseorang, misalnya memerankan orang yang sedang sedih, berduka, atau perasaan sebaliknya seperti gembira/senang karena mendapat sesuatu yang menyenangkan. Contoh yang terdapat pada diri anak usia dini misalnya perasaan ketika jatuh sakit, maka harus pergi ke dokter dan minum obat.

1. *Simulate Game*.

*Simulate Game* adalah bentuk permainan bersaing untuk mencapai tujuan tertentu dengan menaati peraturan-peraturan yang ditetapkan. Contohnya misalnya yang sering kita lihat dilakukan anak usia dini, misalnya bermain monopoli atau ular tangga dengan aturan-aturan permainannya, pada orang dewasa misalnya permainan sepak bola, catur dan bentuk permainan olah raga lainnya.

Dalam observasi yang ketiga, peneliti menyaksikan kegiatan bermain peran yang dilakukan kedua responden. Berikut perencanaan kegiatan bermain peran dan tabel hasil observasi kegiatan bermain peran.

Tabel 3

Rencana Kegiatan Bermain Peran

Pendekatan : Sosiodrama

Judul : Keluarga dan Kejujuran

Tokoh : Ayah, Ibu, Kakak, dan Adik

Tema : Menjaga Kebersihan

Media : Boneka (*Puppet*), Ornamen (bunga dan rumah-rumahan), Meja untuk penampilan, *Backsound*, dan Kamera

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Hasil Observasi | Penilaian | |
| P  (3,5 th) | L  (4,5 th) |
| 1. | Anak menunjukkan sikap bertanggung jawab | B | B |
| 2. | Anak menunjukkan emosi dan menyalurkan ekspresi yang wajar saat bermain peran | C | B |
| 3. | Anak menunjukkan rasa percaya diri | C | C |
| 4. | Anak bisa mengikuti permainan tanpa perlu pendampingan khusus dari mentor | C | C |
| 5. | Anak bisa mengikuti permainan meskipun harus ada motivasi dan pendampingan khusus dari mentor | B | A |
| 6. | Anak cepat tanggap | B | A |
| 7. | Anak menunjukkan semangat yang tinggi | A | A |
| 8. | Anak memahami isi cerita | B | A |
| 9. | Anak inisiatif dan ikut memerankan isi cerita | B | A |
| 10. | Anak konsentrasi dalam memainkan peran | B | B |

Keterangan:

C= cukup

B= baik

A=baik sekali

Evaluasi Kegiatan Bermain Peran dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Game Online*

Adakalanya *game* tidak hanya dikenal kalangan anak-anak tapi di kalangan dewasa bukan hal yang asing lagi. Seiring dengan kemajuan zaman yang serba digital, *game* juga menawarkan hal-hal yang baru dan cukup menggoda. Kekurang disiplin dan pengalihan fungsi dari *game online* menjadi hal yang sangat mengkhawatirkan baik di kalangan anak-anak, dewasa, maupun orangtua.

Oleh sebab itu, perlu adanya filter untuk mengurangi atau pun menghindari dampak dari adiksi (kecanduan) *game online*. Di antaranya bisa dengan memperhatikan bentuk dari permainan/game yang di mainkan, membuat jadwal untuk bermain *game* guna tidak menghabiskan banyak waktu bagi anak, perlu adanya pengawasan ekstra ketat dari orangtua, memberi pengetahuan tentang *game online* kepada anak tentang sebab maupun akibat dari permainan/game tersebut. Kemudian, memberikan waktu yang cukup kepada anak.

Apabila anak sudah terlanjur candu bermain *game online*, cara mengalihkan anak dari perilaku tersebut ialah dengan melakukan terapi edukatif. Salah satunya dengan bermain peran. Bermain peran sudah berhasil dilakukan sebagai terapi bagi kedua responden tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari beberapa uraian di atas dapat ditarik simpulan bahwa anak yang mengalami perilaku adiksi terhadap *game online* dapat dilakukan terapi melalui permainan edukatif, yakni dengan kegiatan bermain peran. Akan tetapi, kegiatan bermain peran ini tidak cukup jika tidak didukung oleh peran orang tua dalam memberikan nasihat pada anak-anak mereka. Oleh karena itu, ada beberapa peran orang tua dalam menasihati anak-anak mereka dengan cara sebagai berikut.

1. Berikan waktu luang dan perhatian yang banyak kepada anak-anak. Ada kesan bahwa orangtua yang sibuk bekerja dengan mudah menyediakan perangkat *video game* hanya karena tidak mau repot dengan anak.Mereka tidak belajar bagaimana mengelola keinginan atau mengambil pertimbangan. Mereka mau membelikan apa pun asalkan dapat membuat anak diam. Padahal cara ini bisa berdampak pada lemahnya keterampilan emosi anak. Seharusnya, orangtua boleh memberikan mainan yang diinginkan asalkan ada kendali dari orangtua.
2. Orangtua hendaknya lebih selektif dalam mencarikan mainan untuk anak-anaknya. Sedapat mungkin memilihkan permainan yang mempunyai unsur edukatif, bukan permainan yang mengandung adegan kekerasan.
3. Buatlah sebuah peraturan atau kesepakatan yang dibuat oleh orang tua dengan anak secara bersama-sama. Di antaranya perihal batasan waktu antara bermain *game*, belajar, dan kegiatan sosialisasi anak dengan teman-temannya.
4. Orangtua senantiasa menanamkan pemahaman keagamaan kepada anak dengan baik. Sebab hal ini akan berpengaruh kepada moral anak. Moral anak dipengaruhi dan dibentuk oleh lingkungan rumah, lingkungan sekolah, lingkungan teman-teman sebaya, segi keagamaan, juga aktivitas-aktivitas rekreasi.

**Saran**

Apabila anak telah terlanjur kecanduan dan sulit sekali mengubah kebiasaan bermain *game*-nya perlu usaha yang keras untuk dapat mengembalikan keadaan anak seperti semula. Salah satunya bisa dengan bentuk terapi dengan memilih permainan yang sifatnya memberi nilai-nilai edukasi pada anak.

Apabila taraf kecanduannya sudah sedemikian parahnya, maka orangtua segera melibatkan ahli professional, seperti psikolog, konselor, atau psikoterapis, untuk mengembalikan anak pada kondisi normal, bisa belajar berpikir dengan baik, mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial dan sekolah, serta dapat mengikuti proses belajar-mengajar di sekolah dengan wajar.Terapi pun diarahkan agar anak bisa belajar mengelola emosinya, mampu menghidupkan perasaannya dengan baik dan sehat, serta belajar menumbuhkan inisiatif positif.

DAFTAR PUSTAKA

Bachri, S Bachtiar. (2005)*. Pengembangan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya.* Jakarta : Depdikbud.

Beaty. Janice J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana

Berk, L.E. (2000).*Child Development*. Boston: Allyn and Bacon.

Depdikbud.(1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Fauziddin, Mohammad. (2014). *Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Gunarsa, S. Singgih (1998). Sejarah Terapi Edukatif. Diakses dari: https://konseling.bpkpenaburjakarta.or.id/sejarah-terapi-edukatif-2/

Jill, Hadfield (1986).*Classroom Dynamic*.Oxford University Press.

Kemendiknas. (2009). *Direktorat Jendral Pendidikan Nonformal dan Informal, Permendiknas Nomor 58 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta*

Masitoh, et al. (2005).*Strategi Pebelajaran TK*. Jakarta: Universitas terbuka

Mulyasa (2012).*Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Musfiroh.( 2005). *Bercerita untuk Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional .

Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran:Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Penerbit: Prenada Media Group

Suyadi dan Maulidya Ulfah (2013*). Konsep Dasar Paud*. Bandung; PT.Remaja Rosdakarya

Tarigan, Henry Guntur. (1987). *Teknik Pengajaran Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Usman, Uzer (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung

Usman, Uzer (2014*). Metode Bermain Peran.* Bandung

Wiemer-Hastings. (2005) diakses dari <http://chandzonliners.blogspot.com>

Tanda-tanda Anak Kecanduan *Game Online* [online]. Diakses dari: <http://metrotvnews.com/read/news/2011/09/27/66190/Ini-Tanda-tanda-Anak-Kecanduan-Game-Online>

1. Penulis merupakan dosen tetap pada prodi PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNINUS Bandung

   2 Penulis merupakan alumni mahasiswa prodi PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNINUS Bandung [↑](#footnote-ref-1)