

PEMANFAATAN GAME ONLINE SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF MODERN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK

Rezki Perwita Arum^{*1}, Aat Mar'atun Sholehah², Fatmawati³
^{1,2,3}UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini ditulis bertujuan mennyajikan tentang memahami permainan modern yang edukatif menggunakan metode penelitian yang berupa Studi Kepustakaan (*Library Research*). Data yang dipergunakan di dalam mengakhiri penelitian tersebut didapatkan mengenai buku, literature, catetan, juga beragam informasi yang bersangkutan dengan masalah yang akan diselesaikan. Implementasi memahami permainan modern yang edukatif merupakan sebuah pelaksanaan atau penerapan dalam bentuk aksi nyata untuk memahami permainan modern yang edukatif dengan berbagai macam kegiatan. Pentingnya permainan modern yang edukatif dalam mengembangkan .Berdasarkan hasil analisis data melalui studi kepustakaan di peroleh bahwasannyadapat memahami permainan modern yang edukatif.

Kata Kunci: Jenis, Karakteristik, Manfaat, dan Pelaksanaan Permainan Modern

Abstract

This research was written with the aim of presenting about understanding modern educational games using a research method in the form of a library study (Library Research). The data used in ending the research is obtained from the library, in the form of books, encyclopedias, dictionaries, journals, documents, magazines and so on, which relates to the problem to be solved. The implementation of understanding modern educational games is an implementation or application in the form of real action to understand modern educational games with various kinds of activities. The importance of modern educational games in developing. Based on the results of data analysis through literature study, it was found that he could understand educational modern games.

Keywords: Types, Characteristics, Benefits, and Implementation of Modern Games

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan cara pembentukan yang diberikan pada peserta didik mulai dari lahir sampai enam tahun dengan melakukan peniruan simulasi pendidikan dalam menolong penumbuhan serta pengoptimalan aspek jiwa dan raga supaya peserta didik mempunyai persiapan masuk dalam pendidikan kejenjang tinggi. Rasa tanggung jawab tanpa paksaan yang diperoleh dari seorang individu merupakan pengertian permainan. Bermaksud terdapatnya permainan secara mandiri yang diperoleh saat bermain. Tidak sama antara bermain dan bekerja. Lebih lanjut

*correspondence Address
E-mail: perwitaarum2@gmail.com

maksud dari bekerja terwujudnya saat pekerjaan itu selesai. Peserta didik menyukai bermain karena terdapat pada individu anak rangsangan diri.

Bermain yakni aktivitas perilaku yang tumbuh dengan sendirinya yang didapatkan dari kehidupan individu dan binatang. Kegiatan ikut serta yang dilaksanakan secara tiba-tiba dan tidak mempunyai batasan tertentu disebut bermain (Arum Setiowati, 2016). Peserta didik dapat memperoleh sebuah kegunaan untuk perkembangan fisik motoriknya, intelektual, dan sosial emosional yang diperoleh dari bermain. Individu yang positif muncul ketika pada saat peserta didik menyenangi sesuatu kegiatan bermain yang dapat dimaknainya (Hasruddin Nur, 2020).

Pemaknaan bermain yakni suatu kegiatan bermain dengan menyenangkan, memenuhi ruang kosong, atau berolahraga ringan. Setiap individu bisa melakukan permainan bersama-sama (Muthmainnah, Budi Astuti, 2016). Permainan adalah sesuatu yang mempunyai prinsip dengan peserta didik yang menginginkan individu yang tidak terancam (Khobir, 2009). Pemaknaan peserta didik, belajar adalah bermain belajar (Sasmita et al., 2019).

Memperoleh kesenangan, kegembiraan diperoleh melalui kegiatan bermain. Aktivitas bermain peserta didik membutuhkan aktivitas bermain. Rangsangan lebih lanjut melalui peningkatan intelektual peserta didik, didapatkan melalui bermain. Bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisinya (Khamim Zarkasih Putro, 2016). Kebermanfaatan aktivitas bermain mempunyai banyak keterampilan individu serta intelektual peserta didik supaya dapat memperoleh pendidikan jenjang yang akan datang. Oleh karena itu bermain memperoleh pengembangan daya hayal dan penjelajahan. Awal mula, pendidikan AUD harus mengetahui dan mengerti pemaknaan bermain supaya dapat berinovasi, melahirkan permainan yang mungkin dapat mengoptimalkan intelektual peserta didik dan mewujudkan alam sekitar bermain yang edukatif, lalu memperoleh perhatian peserta didik dalam pembelajaran yang alami (Nurlina, 2018).

Pemaknaan bermain sebagai kegiatan yang diperoleh secara tidak rumit, individu, bersama hal layak ramai, wujud-wujud disekitarnya, dilaksanakan dengan penuh kesenangan, dengan kemampuan individu, menerapkan daya imajinatif, menggunakan pancaindranya, serta segala aspek dirinya. (Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, 2013). Penggunaan media bermain memperoleh pertolongan

pengaktualan segala bidang, dengan aspek kognitif, bahasa, emosi, fisik serta perkembangan sosial (Indrawan et al., 2017).

Keterbukaan, tanpa paksaan, serta adanya keterikatan saat bermain peserta didik melakukan penjelajahan, mencari keberanian yang begitu membanggakan merupakan pengertian dari bermain. Perolehan tempat yang tepat bagi peserta didik dalam perkembangan individuinya, menjadikan emosi, sosial, fisik maupun kecerdasannya. Kehidupan membutuhkan terwujudnya sifat positif yang dapat ditemukan melalui permainan (Irman, 2017).

Terlatihnya intelektual peserta didik melalui bermain. Namun sering kali orang tua kurang menyukai buah hatinya yang sering bermain. Orang tua beranggapan, bahwa bermain tidak ada faedahnya. Mereka beranggapan anak harus belajar mengenai membaca, menulis dan berhitung. Pada kenyataannya sang anak era sebelum sekolah merupakan era bermain, dan belajar di TK melalui kegiatan bermain sambil belajar (Khobir, 2009).

Belajar yang dikemas melalui konteks kegiatan bermain merupakan hal yang penting untuk seorang tenaga pendidik. Penggabungan permainan modern merupakan wadah pengembangan dari kemampuan peserta didik, pada masa umurnya yakni segala pembentukan yang dimunculkan pendidik bagi AUD.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian kali ini penerapan cara studi kepustakaan (Library Research). Uraian Sutrisno Hadi, dalam fakta-fakta yang dipergunakan untuk membereskan penelitian ini didapatkan dari bahan bacaan, ensklopedia, buku penerjemah, karya ilmiah, dokumen, majalah dan lain-lain (Inawati, 2017). Menurut Zed studi pustaka memiliki empat identitas terpenting yakni: Pertama, peneliti bertatap dengan jelas terhadap naskah, tidak melalui ilmu dari ruang luas. Kedua, sifat data pustaka "siapa pakai" bermakna penulis tidak turun secara nyata ke ruang luas karena peneliti bergelut secara nyata dengan fakta-fakta yang terdapat di perpustakaan. Ketiga, sampai sampai data pustaka generalisasinya yaitu berbasis sekunder, bermakna peneliti mendapatkan kajian fakta dari pegangan kedua tidak fakta asli dari pegangan awal di ruang luas. Keempat, bukti keadaan fakta pustaka tak terbatas dengan keadaan dan periode (Supriyadi, 2016). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka akumulasi fakta dalam penelitian ini dilaksanakan melalui cara mengumpulkan data dan menelaah terhadap buku,

literatur, catatan buku-buku, jurnal, dokumen-dokumen yang pandang sesuai dengan riset.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Permainan

Bentuk permainan merupakan suatu pola yang menjadikan anak menjadi senang sang anak dilakukan atas keinginannya sendiri, bebas tanpa paksaan tujuannya yaitu untuk mendapatkan kebahagiaan pada waktu mengadakan disaat kegiatan tersebut sehingga cukup penting bagi perkembangan kejiwaan anak. Disebabkan perlukiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di arena kegiatan permainannya (Khobir, 2009).

Menurut Freud dan Erikson dalam permainan merupakan suatu wujud penyesuaian diri manusia yang sangat berdampak baik, menolong anak menguasai kecemasan serta perpecahan. Dalam kamus besar bahasa indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang mempunyai makna berarti melakukan kegiatan yang membuat seseorang anak menjadi bangga terhadap dirinya, nyaman dan bergairah. Adapun yang makna dari kata bermain itu sendiri merupakan melakukan sesuatu untuk menimbulkan kesenangan (Depdiknas, 2008).

Aktivitas bermain yaitu untuk membikin anak terlihat gembira hal yang dilakukan untuk kepentingan rutinitas itu sendiri. Beliau berpendapat, permainan membuat anak tersebut melepaskan energi fisiknya yang berlebihan dan membebaskan anak menjadi tidak terpedam. Bermain ini perasaan sang anak akan menjadi senang, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran (Fadillah, 2014).

Pengertian Bermain

Keperluan bagi anak, sehingga melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya bisa disebut dengan bermain (Trimantara & Mulya, 2019). Bermain itu berperan peniting bagi tumbuh kembang anak dengan kegiatan bermain anak menjadi bisa belajar dengan alam sekitarnya sangat beranfaat untuk meningkatkan kemampuan kosa-kata anak dalam berfikir, serta bersikap maupun bergaul dan sebagainya (Khobir, 2009).

Bermain menghidupkan fikiran anak, menyatukan otak sebelah kanan dan otak sebelah kiri secara setara dan membuat bagan syaraf, baik meningkatkan pondasi-pondasi syaraf sefrekuensi yang bermanfaat bagi anak (Ahmad Rohani, 2010). Bermain

suatu pola yang membuat anak mempunyai rasa kepuasan tersendiri dan sifatnya tidak serius, lentur, maupun bahan terkandung didalam kegiatan suatu kegiatan secara imajinatif dan setara dengan dunia orang dewasa (Ifrianti, 2015).

Aktivitas Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan atau pekerjaan yang anak-anak lakukan disepanjang hari, oleh sebab itu bagi anak bermain yaitu hidup anak dan kehidupan anak dalah bermain (Khobir, 2009). Montessori berpendapat bahwa anak dapat merespon dan memmpelajari segala sesuatu yang ada dilingkungannya yaitu dengan anak tersebut melaksanakan kegiatan bermain dengan teman-teman sebayanya (Anggani Sudono, 2006). Kegiatan Bermain salah satunya yaitu pola atau perbuatan yang dilakukan buah hati dengan induvidu atau bersamaan yang dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Khairul Huda, 2015).

Rutinitas Bermain merupakan wujud dari mempersiapkan diri ke jenjang yang dunia selanjutnya bagi anak. Kegiatan Bermain upaya anak untuk mendapatkan pengetahuan tentang segala sesuatu yang didapakan anak didalam bermainnya. Kegiatan bermain akan menciptakan anak tersebut untuk menciptakan eksplorasi, mendidik pertumbuhan fisik serta imajinasi anak, serta memberikan ruang yang luas untuk berinteraksi dangan teman lainnya, memberitahu apa itu konsep sederhana dan mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, sehingga upaya membuat pembelajaran yang dilakukan sebagai kegiatan belajar yang sangat menyenangkan (Erwin Putera Permana, Frans Aditya Wiguna, 2019).

Suatu aktivitas yang atau spontan dikatakan dengan bermain di mana seorang anak akan beradaptasi dengan teman sebaya lainnya, benda, yang dilakukan dengan senang atas inisiatif dirinya sendiri, daya khayal, pancaindra dan seluruh anggota tubuhnya (Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, 2013). Kegiatan bermain yakni memberikan suatu cara bagi anak untuk memberikan jalan percepatan terhadap timbulnya stimulus yang diperoleh dari eksternal maupun internal yakni kegiatan dengan lurus yang terdahulu dan merekam pengalaman yang dilakukan anak disaat dia bermain (Mayke S Tedjasaputra, 2001).

Kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak bisa dikatakan dengan bermain. Bermain mereka melakukan permainan. Permainan dikategorikan sebagai bentuk kegiatan sosial yang menonjol pada masa awal kanak-kanak. Sebab, Sang buah hati menghabiskan waktunya watu diluar rumah dengan kawan-kawannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Bilamana, permainan anak merupakan suatu wujud kegiatanitu

sendiri bukan karena mendapatkan sesuatu aktivitas yang dihasilkan (Diane E. Papilia, Sally Wendkos Old, Ruth Duskin Fldman, 2008).

Suatu bermain merupakan keperluan yang paling bawah saat anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya (Novi Mulyani, 2017). Wujud Bermain suatu kebutuhan maupun hak yang perlu untuk anak usia dini, supaya bermain anak akan tercapai keinginan dan kebutuhan perkembangannya, seperti motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, nilai, dan sikap hidup (Uswatun Hasanah, 2016). Deskripsi Bermain anak salah satunya yaitu mempunyai nilai kesempatan untuk mencurahkan rasa dan pemikiran anak tersebut. Anak mendemonstrasikan keterampilan dan mengharapkan kepuasan disaat bermain. Selanjutnya anak dapat melebar luaskan otot kasar dan halus kanak-kanak tersebut, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitasnya (Fauziddin, 2016).

Salah satu bermain bentuk pekerjaan masa kanak-kanak dan kaca dirinya bagi perkembangan peserta didik dan permainan sebuah aktivitas yang mewujudkan peserta didik merasa puas dalam dirinya sendiri (Elfiadi, 2016). Kegiatan bermain mempunyai koreksi yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa dan social anak, bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas, mencerdaskan mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan (Wiwik Pratiwi, 2017).

Dworetzky dalam Moeslichaton mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan di laksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Wiwik Pratiwi, 2017). Froebel dalam Masito Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan (Wiwik Pratiwi, 2017).

Bermain adalah aktivitas secara langsung yang dilakukan oleh peserta didik. Maksudnya tidak ada perintah yang mengikat atau membutuhkan syarat-syarat tertentu itu (Ardiyanto, 2017). Bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangannya anak tersebut, baik itu peningkatan aspek motorik dan aspek kognitif anak. Peningkatan kegiatan bermain laju stimulasi kecerdasan anak dapat meningkat (Ardiyanto, 2017).

Aktivitas bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan jiwa dan biologis anak yang amat penting sekali. Perantara kegiatan bermain, tuntutan akan kebutuhan

perkembangan dimensi perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa emosi, interaksi sosial, nilai-nilai dan sikap hidup, dapat terpenuhi. Bermain-main adalah ekspresi dan hiburan, yang mencakup kesenangan dan tujuan, Baik tubuh dan pikiran. Bnetuk Bermain salah satu cara bagi anak-anak untuk belajar tentang benda-benda dan berhubungan dengan orang lain (Ardiyanto, 2017).

Bermain mendapatkan kesempatan kepada anak untuk memahami alam sekitarnya, beradaptasi dengan anak lain, menciptakan dan membentuk emosi, dan mengembangkan kemampuan simbolik sehingga anak aktif membangun pengetahuannya. Perkembangan anak semakin maju jika anak memiliki kesempatan untuk praktek keterampilan-keterampilan yang diperolehnya. Bermain akan banyak melibatkan anak dalam berbagai aktivitas, sehingga konsep-konsep yang akan diajarkan dapat ditangkap dengan cepat dan mampu bertahan dalam memori anak(Ardiyanto, 2017).

Bermain itu menyenangkan karena dalam bermain anak bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide ataupun fantasi-fantasinya kadang tidak selaras dengan kenyataan yang sebenarnya (Ardiyanto, 2017). Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermian harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak sendiri(Ardiyanto, 2017).

Kemampuan anak dapat dikembangkan dengan adanya bermain. Melainkan suatu bermain menjadikan upaya yang baik bagi anak dalam apa yang dipahami didalam dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Pada saat bermain, Anak-anak mengarah energy mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang member kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak mendapatkan sesatu kepuasan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup (Khamim Zarkasih Putro, 2016).

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (*inhern*) dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa ataupun terpaksa dalam kegiatan bermain (Khamim Zarkasih Putro, 2016). Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya,

mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak (Nurmayani, 2014).

Menurut Hurlock (1978: 320), bermain (*play*) adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Bermain juga dilakukan dengan cara suka rela tanpa adanya paksaan dari orang atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Piaget dalam mayesty dikutip Juliani Nurani mengatakan bahwa bermain yaitu suatu bentuk kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang (Nurmayani, 2014).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian nya atau memberikan informasi, member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak tersebut (Khamim Zarkasih Putro, 2016). Bermain bagi anak usia dini dapat juga digunakan untuk mempelajari dan belajar sesuatu dengan banyak hal, dapat mengenal aturan bermain, bersosialisasi dengan sebaya, menempatkan diri sang anak tersebut, menata emosinya, toleransi, kerja sama, serta menjunjung tinggi (Rohmah, 2016).

Berdasarkan gagasan diatas permainan yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu keperluan yang telah ada (*inhern*) dalam induvidu peserta didik, kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, Suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan arti bisa juga menunjukkan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Pengertian Kreativitas

Suatu kreativitas merupakan kebiasaan anak itu untuk menyatakan hasil yang aktual, baik berupa pernyataan maupun ciptaan yang nyata yang hubungannya melalui apa yang sudah didapatkan tersebut. Bentuk kreativitas merupakan kemampuan gagasan yang amat tinggi yang menerapkan terjadinya perhitungan dalam ide pokok (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati., 2015). Bentuk kreatif adalah suatu jalan dalam mewujudkan serta, memperbaharui identitas dalam wujud integral berkesinambungan berhubungan dengan induvidualisme, lingkungan maupun manusia lainnya (Munandar, 2001).

Pemaparan terdahulu kegiatan kreativitas yakni cara psikologis individualisme yang melahirkan pola pikir, usaha, cara ataupun produk yang aktual yang memiliki karakteristik khayalan, elastis, sukses, dan kultur yang terdapat beragam jenis penyelesaian dari persoalan. Disimpulkan kreatif yakni sebagian memperoleh proses individu. Kegiatan yang dilakukan seseorang akan berbuah kreativitas.

Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas memiliki aspek yang dapat di sebarluaskan melalui dua ukuran yakni: kognitif dan non kognitif. Keunikan kognisi selain itu Original, Plastisitas, kelancaran dan elaborasi yang. Adapun aspek kognitif dilain sisi bimbingan perilaku dan individualism, kreatif. Dua aspek tersebut sangat mempengaruhi kognisi yang tidak diangkat melalui individualisme seseorang yang kreatif, maka tidaklah memperoleh apapun, (Supriadi, 2000).

Kreativitas memiliki ciri-ciri: 1. Mewujudkan rasa sikap ingin mengerti yang luar biasa terhadap apapun 2. Melahirkan bergai corak maupun hasil anjuran guna memecahkan persoalan 3. Sering menunjukkan argumentasi yang menarik dan cerdas 4. Siap menerima konsekuensinya 5. Senang membuktikan 6. Rentan kepada kemenariakn dari aspek estetika melalui alam sekitar (Abbas, 2009).

Berdasarkan pernyataan diatas ciri cirri kreativitas mempunyai motivasi sikap dan kepribadian kreatif, mempunyai keingin tahanan yang amat luas, sering menanyakan terhadap teman nya dan sering menanggapi apabila ditanya oleh sang guru, serta anak tersebut sang suka mencoba hal-hal yang baru ditemui atau diajarkan oleh sang guru maupun orang tuanya didalam sekolah maupun rumah.

Karakteristik Kreativitas

Proses belajar kreativitas yakn: 1) Rasa keingin tahanan yang banyak. 2) Rajin serta menyenangkan. 3) Menyakinkan diri dan independen. 4) Merasa termotivasi kemajemukan atau secara menyeluruh 5) Berani memperoleh kosukensi. 6) Proses berfikir divergen (Ali, 2008). Karekter dari kreativitas yakni: 1) Bahagia mendapatkan pengalaman baru. 2) Memiliki kesenangan dalam proses penyelesaian persoalan-persoalan yang tidak mudah. 3) Mempunyai buah pikiran. 4) Menginginkan kerajinan yang besar. 5) Codong diskriminatif mengenai induvidu lain. 6) Berani mengungkapkan ide gagasannya. 7) Ingin tahu segala hal. 8) Responsive dan terbuka. 9) Semangat serta rajin. 10) Meminati perintah yang berbagai rupa. 11) Menjadi induvidu yang kukuh. 12) Memiliki perasaan humoris. 13) Menginginkan merasakan keindahan. 14) Berpengetahuan yang actual dengan penuh khayalan (Munandar, 2009).

Berdasarkan tentang karakteristik kreativitas diatas kesimpulannya yaitu Karakteristiknya anak memiliki jiwa ingin mngetahui yang sangat luar biasa, anak tersebut sangat mandiri dalam segala apapun yang mau ia lakukan sehari hari nya, serta anak merasa tertanng dalam melakukan segala kegiatan yang dilakukannya disekolahan yang diberi oleh guru saat belajar.

Pengertian Permainan Modern

Pada permainan modern dari generasi ke generasi terus berkembang dan berubah disebabkan oleh tekhnologi yang selalu berkembang (Duxanda & Ratnaningrum, 2019). Permainan modern adalah suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dan lanjutan dari permainan tradisional (Hasruddin Nur, 2020). Permainan di era modern pada saat ini yaitu *game oline*. *Game online* yaitumerupakan sesuatu permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet (Drajat Edy Kurniawan, 2017).

Dengan perkembangan teknologi yang mencakup banyak aspek-aspek, maka jenis-jenis permainan pun mendapatkan pengaruhnya. Sehingga hal tersebut muncullah istilah permainan modern (Hasruddin Nur, 2020). Permainan online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi (Tedi, 2015). Dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama Dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Permainan modern merupakan suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional. Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industry dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya (Hasruddin Nur, 2020). Permainan modern dengan segala kelebihan dan kecanggihannya mampu membius anak-anak untuk menggunakannya. Permainan modern sudah menjadi magnet tersendiri untuk anak-anak dikarenakan cara bermainnya yang cukup instan dan mudah (Hasruddin Nur, 2020).

Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industri dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Permainan modern biasanya berbentuk *video game*, baik itu dalam barang elektronik yaitu komputer yang berupa permainan online. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan *online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan

sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Tedi, 2015). Permainan modern merupakan permainan yang bermain menggunakan mesin atau alat. Pada permainan modern dari generasi ke generasi terus berkembang dan berubah disebabkan oleh teknologi yang selalu berkembang. Pada permainan modern sampai saat ini sudah memiliki berbagai macam jenis (Duxanda & Ratnaningrum, 2019).

Berdasarkan gagasan diatas permainan modern yaitu Permainan di era modern saat ini yaitu *game online*. *Online Game* yakni sebuah permainan yang dapat dikendalikan melalui jaringan internet. Berkaitan dengan hal tersebut bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet, permainan yang berasal dari industri dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Permainan modern biasanya berbentuk *video game*, baik itu dalam *console* maupun komputer dan juga berbentuk permainan online.

Manfaat Permainan Modern

Manfaat permainan modern: 1. Tidak Menimbulkan Perselisihan Antara Anak-anak yaitu permainan modern ini membuat anak dapat menghindari perkelahian karena tidak terjadi adu fisik, kalau misalkan sehabis sang anak main bola dengan teman lain biasanya terjadi perkelahian, tetapi dengan permainan modern tidak, menggunakan permainan modern membuat mereka dapat mengurangi kontak fisik yang dikhawatirkan berujung pada perkelahian dapat diminimalisirkan untuk tidak terjadi. 2. Membuat Anak Menjadi Kreatif dan Meningkatkan Keterampilan yaitu anak-anak merasa tidak ketinggalan zaman di dalam memainkan permainan modern seperti laptop, tablet dan hape canggih. Dengan munculnya permainan modern, maka eksistensi dari permainan tradisional pun menjadi berkurang. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa permainan modern memiliki satu ciri khusus yakni, lebih banyak mengolah otak dalam bermain. Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang banyak mengarah pada aktivitas fisik. Secara tidak langsung dengan metode permainan modern yang lebih banyak menggunakan pikiran (Tedi, 2015).

Jenis dan Pelaksanaan Permainan Modern

Permainan di dunia anak menjadi begitu pesat, bermacam pilihan yang bisa digunakan pendidik baik itu yang sifatnya elektrik maupun elektronik, apalagi kemudian didukung dengan adanya bermacam permainan modern, seperti *remote control* dan *video game* serta permainan lainnya yang memanfaatkan energi baterai, Permainan modern

dalam kaitannya dengan perkembangan anak akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial anak, kreativitas, dan perkembangan fisik yang mana pengaruhnya bersifat positif serta negatif. Didasarkan pada hasil penelitian (Syahril, Hadiyanto, Nelfia Adi, 2020).

Permainan modern yang disediakan pada program perancangan ini adalah *arcade game*, *console game*, dan *VR game*. Karena tiga permainan tersebut merupakan permainan cocok untuk ditempatkan di tempat wisata dan bisa dimainkan secara berkelompok atau sendiri. Dan perkembangan permainan modern di Indonesia pun semakin berkembang dan banyaknya komunitas *gamers* yang bermunculan baik sehingga bisa menarik pengunjung dengan program kegiatan tambahan seperti kompetisi atau *tournament* (Duxanda & Ratnaningrum, 2019). Bentuk permainan dapat digolongkan menjadi 2 macam yaitu :1. Permainan Tradisional, 2. Permainan Modern jenisnyayaitu: Lilin, Flash card, Counter, Buku Bantal, dll (Triharso, 2013).

Pelaksanaan permainan modern Flascard mengatakan Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang oleh anak setinggi dada dan menghadap ke peserta didik anak.
- 2) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan ke anak.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang dekat dengan guru. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain hingga semua peserta didik mengamati sang anak.
- 4) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari peserta didik, (b) siapkan peserta didik yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan peserta didik untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut peserta didik kembali ke tempat semula/start, (e) peserta didik menjelaskan isi kartu tersebut (Angreany & Saud, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Memahami permainan modern yang edukatif merupakan sebuah pelaksanaan atau penerapan dalam bentuk aksi nyata untuk meningkatkan pemahaman anak tentang permainan modern dengan berbagai macam kegiatan permainan mutakhir. Permainan

modern yakni permainan yang berakar dari perusahaan serta generalisasinya menetapkan teknologi dalam perancangannya serta permainannya. Permainan modern penting diketahui oleh peserta didik untuk mengaktualisasikan imajinasi anak dalam sebuah ide dan gagasan. Di perlukan adanya sebuah pengetahuan kepada AUD agar anak mengetahui permainan modern yang bermanfaat. Berbagai wawasan anak tersebut merupakan cara menambah wawasan anak dalam Memahami permainan modern yang edukatif. Dengan bermain berbagai aktivitas permainan, segala macam hal segi kecerdasan yang melekat pada peserta didik. Sayangnya penjagaan dirumah terkadang tidak berkenanan apabilabuah hatinya lebih sering bermain. Berusaha memandang bahwa bermain tidak ada faedahnya, malahan sewaktu-waktu orang tua bersama pihak sekolah saat tertangkap buah hatinya disekolah hanya bermain, yang kewajibannya diajarkan mengenai membaca, menulis, berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. (2009). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Strategi pembelajaran Berbasis Masalah dengan Penilaian Portofolio di SMPN 10 Kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(16), 129.
- Ahmad Rohani. (2010). *Pengelolaan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, M. dan M. A. (2008). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Anggani Sudono. (2006). *Sumber belajar dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 3. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 3. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Arum Setiowati. (2016). Peningkatan Rasa Percaya Diri Melalui Teknik Permainan Pada Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok. 2(1), 3.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Diane E. Papilia, Sally Wendkos Old, Ruth Duskin Fldman. (2008). *Human Development Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Drajat Edy Kurniawan. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Konseling Gusjigang*, 3(1), 2. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Duxanda, P. A., & Ratnaningrum, D. (2019). Wahana Dunia Permainan Tradisional Dan Modern. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), 4.
- Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi. *Jrnal Itqan*, VII(1), 3.
- Erwin Putera Permana, Frans Aditya Wiguna, N. D. R. (2019). Pengembangan Permainan Berlandaskan Nilai Karakter Keindonesiaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of the Japan Welding Society*, 3(5), 3. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.29407/pn.v5i1.13857>
- Fadillah, M. (2014). *Edutainment pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Pranada Media.
- Fauziddin, M. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula*, 1(3), 3. <https://doi.org/10.22216/jcc.2016.v2i3.1277>
- Hasruddin Nur, M. F. A. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar. 3(1), 2. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.26858/v3i1.13131>

- Ifrianti, S. (2015). Implementasi metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 154, 164-165. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1289>
- Inawati, A. (2017). Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 3.
- Indrawan, P. A., Mando, B. M., & Suriata, S. (2017). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 132-141. <https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p132>
- Irman. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Moderen. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 2.
- Khairul Huda. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Angin Puyuh (Penelitian Tindakan pada Kelas B TK Mujahidin, Jakarta Barat Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.092.10>
- Khamim Zarkasih Putro. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 4. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Khobir, A. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. 7(2), 196.
- Mayke S Tedjasaputra. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, M. A. (2013). *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Munandar, S. C. U. (2001). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, S. C. U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Muthmainnah, Budi Astuti, A. S. F. (2016). *Pengembangan Panduan Permainan Untuk Engoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. 5(1), 3.
- Novi Mulyani. (2017). *Pengembangan seni anak usia dini*.
- Nurlina, U. H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Pola Warna Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Smart PAUD*, 1(1), 3. <https://doi.org/Doi:http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v3i1.10214>
- Nurmayani. (2014). Bermain Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(77), 4. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=423437&val=8274&title=Bermain Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini>

- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 3.
- Sasmita, M. T. B., Gunanto, S. G., & Purwachandra, P. P. (2019). "Sibaaqun" Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Papan. *Journal of Animation and Games Studies*, 5(2), 5. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i2.3033>
- Supriadi. (2000). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi. (2016). Community Of Practitioners : Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan. *Jurnal Lentera Pustaka*, 2(2), 83-93.
- Syahril, Hadiyanto, Nelfia Adi, T. A. N. (2020). Jurnal Halaqah. *Pemberdayaan Aset Sekolah Dan Instansi Pemerintah Melalui Workshop Sistem Manajemen Aset*, 2(2), 3. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3832730>
- Tedi, W. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau the Traditional Games Changed in To Modern Games To the Children in Village Ijuk Belitang District of Hulu Sekadau. *S-1 Sosiologi*, 3(4), 14. <http://jurmafis.untan.ac.iid>
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan Edukatif puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 2. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- Uswatun Hasanah. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 21831. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 6.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. (2015). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.