

Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Game Online: Studi Kasus Komunitas Konten Kreatif

¹Eka Desy Asgawanti, ²Susi Yunarti, ³Ardian Setio Utomo

¹⁻²Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, UPI YAI, Jakarta, ³Program Studi Manajemen Informasi Komunikasi, Sekolah Tinggi Multi Media 'MMTC' Yogyakarta,

E-mail: ¹eka.2364290003@upi-yai.ac.id, ²susi.yunarti@upi-yai.ac.id, ³ardian@mmtc.ac.id

ABSTRAK

Studi ini mengkaji bagaimana teknologi digital dan platform media baru yang mudah diakses oleh anak-anak dapat menghambat kreativitas mereka dan menyebarkan konten berbahaya. Fokus penelitian ini adalah studi kasus terhadap komunitas yang memproduksi konten negatif. Teori kecanduan media digunakan untuk memahami bagaimana ketergantungan anak-anak terhadap platform mempengaruhi perilaku dan kemampuan kreatif mereka. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang melibatkan observasi menyeluruh dan wawancara terhadap anak-anak yang terpapar konten negatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan konten berbahaya dapat menyebabkan penurunan imajinasi, berkurangnya keinginan belajar, dan peningkatan perilaku agresif. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa platform media baru dapat mendorong kreativitas anak-anak dengan memberi mereka akses terhadap informasi pendidikan, membantu mereka terhubung dengan orang lain, dan memberi mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri. Hasil ini sangat penting bagi orang tua, pendidik, dan pengambil kebijakan untuk melindungi anak dari konten berbahaya dan membantu mereka berkembang secara optimal.

Kata kunci : Kreativeitas anak, Teknoloti Digital, Media Baru, dan Game Online

ABSTRACT

This study examines how digital technology and new media platforms easily accessible to children can hinder their creativity and spread harmful content. The focus of this research is on case studies of communities that produce negative content. The media addiction theory is used to understand how children's dependence on the platform affects their behavior and creative abilities. The method used is a qualitative approach, which involves thorough observation and interviews with children exposed to negative content. The research results show that exposure to harmful content can lead to a decrease in imagination, a reduced desire to learn, and an increase in aggressive behavior. However, this research also found that new media platforms can encourage children's creativity by giving them access to educational information, helping them connect with others, and providing them with opportunities for self-expression. These results are very important for parents, educators, and policymakers to protect children from harmful content and help them develop optimally.

Keyword : Children`s Creativity, Digital Technology, New Media, Game Online

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk pendidikan. Salah satu aspek yang telah mendapatkan banyak perhatian dalam

pendidikan adalah pengembangan kreativitas anak-anak. Kreativitas, yang mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang inovatif, dan beradaptasi dengan situasi yang

berubah, memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan anak-anak. Kemampuan ini bermanfaat tidak hanya untuk pencapaian akademis, tetapi juga untuk kehidupan sosial dan pribadi anak. Namun, dalam perkembangan era sekarang, banyak karakter anak-anak yang tidak baik, banyak nilai yang hilang, seperti nilai kesopanan, nilai kejujuran, dan juga nilai-nilai agama (Anindita, 2024).

Perkembangan kreativitas pada anak sering kali dikaitkan dengan berbagai aktivitas fisik dan seni, seperti menggambar, bermain musik, atau berinteraksi langsung dengan lingkungan. Namun, dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, ada potensi besar untuk mengembangkan kreativitas melalui platform permainan daring. Permainan-permainan ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran mendalam, mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Mengingat perkembangan pesat era digital membuat segala sesuatu dalam bentuk informasi di internet mudah diakses oleh siapa saja, termasuk anak-anak usia sekolah dasar (Sunandari, 2023). Anak-anak zaman sekarang tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi oleh perangkat teknologi seperti tablet, komputer, dan smartphone (Sijabat et al., 2024).

Permainan daring yang dirancang secara edukatif dapat merangsang imajinasi anak-anak, memperkenalkan mereka pada tantangan yang memerlukan solusi kreatif, dan menyediakan ruang untuk eksplorasi dan eksperimen. Mereka juga dapat membantu anak-anak belajar bekerja sama, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan skenario virtual yang menantang. Studi menunjukkan bahwa permainan yang dirancang dengan tujuan edukasi dapat mengasah keterampilan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan menumbuhkan kepercayaan diri anak-anak. Namun, ada penelitian yang dilakukan oleh Saniyyah, dkk. Pada tahun 2021 ditemukan bahwa dampak negatif penggunaan gadget termasuk permainan berbasis internet meliputi kelelahan mata, berkurangnya jam tidur dan belajar, serta berdampak pada gangguan emosional anak-anak (Kusumawati, 2022).

Meskipun potensi pengembangan kreativitas melalui permainan online cukup besar, penggunaan yang berlebihan atau tidak terkontrol dapat memiliki dampak negatif,

seperti penurunan keterampilan sosial atau ketergantungan pada teknologi. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana permainan online dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung perkembangan kreativitas anak, serta membahas tantangan dan peluang yang ada dalam mengintegrasikan permainan ini ke dalam proses pendidikan. Diketahui bahwa 80% gangguan perkembangan disebabkan oleh kurangnya stimulasi. Penggunaan media interaktif termasuk permainan online adalah salah satu stimulasi di era digital ini (Rahayu, 2019).

Anak-anak di era digital kita memiliki akses mudah ke banyak platform media baru. Kedatangan media ini menyediakan berbagai pilihan pembelajaran, ekspresi, dan bersosialisasi yang disajikan oleh video online, media sosial, dan platform permainan. Penyebaran materi yang menginspirasi kekerasan, pornografi, dan ujaran kebencian adalah kelemahan lain dari platform baru (Cahyaningsih et al., 2024). Pikiran muda, terutama yang masih mengembangkan kemampuan kreatif mereka, rentan terhadap efek berbahaya dari jenis materi ini.

Seiring dengan akses internet yang luas dan peningkatan penggunaan perangkat digital oleh anak-anak, fenomena permainan daring telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka. Dalam banyak kasus, permainan daring telah menjadi salah satu aktivitas paling populer bagi anak-anak di luar jam sekolah. Meskipun sebagian besar permainan ini dirancang untuk tujuan hiburan, beberapa platform permainan online sekarang mulai berkembang dengan elemen pendidikan yang bertujuan untuk merangsang kreativitas, meningkatkan keterampilan kognitif, dan mengasah keterampilan sosial anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk meneliti lebih lanjut bagaimana permainan online dapat dioptimalkan untuk tujuan mengembangkan kreativitas anak-anak, karena kreativitas adalah dasar untuk pemecahan masalah (Soleymanpour dalam Hidayat, 2021).

Kreativitas anak-anak, dalam konteks ini, dapat dipahami sebagai kemampuan untuk berpikir di luar kebiasaan, menciptakan solusi alternatif untuk masalah, dan mengeksplorasi ide-ide baru dalam berbagai bentuk ekspresi. Dalam permainan daring, banyak jenis permainan yang memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan dunia virtual yang kaya akan tantangan dan kemungkinan tanpa batas.

Permainan yang berbasis petualangan, simulasi, strategi, atau permainan yang mengutamakan kolaborasi antara pemain, memiliki potensi besar untuk merangsang imajinasi dan mendorong anak-anak berpikir kritis dan kreatif. Kreativitas anak adalah salah satu cara untuk membantu mereka berkembang dan beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan di dunia (Bonnario et al., 2023). Selain itu, dalam permainan dunia terbuka atau permainan yang menggunakan elemen konstruksi (seperti permainan membangun), anak-anak diberikan kebebasan untuk membuat keputusan, merencanakan tindakan, dan menciptakan struktur atau skenario mereka sendiri. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan berdasarkan kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya (Hidayat, 2021). Ini dapat mendorong keterampilan perencanaan, pengambilan keputusan, dan eksperimen, yang semuanya merupakan bagian dari pengembangan kreativitas. Beberapa permainan online bahkan dirancang untuk mengasah keterampilan tertentu seperti seni, pemrograman, atau desain grafis, yang tentu saja sangat relevan dalam meningkatkan keterampilan anak-anak di era digital ini. Namun, penggunaan permainan online untuk tujuan pendidikan juga memerlukan perhatian khusus terkait aspek pengawasan, durasi penggunaan, dan jenis permainan yang dipilih. Tanpa pengelolaan yang tepat, anak-anak dapat terbiasa bermain berlebihan, yang berpotensi mengganggu keseimbangan antara waktu bermain dan waktu belajar mereka. Oleh karena itu, peran orang tua, pendidik, dan pengembang game sangat penting dalam

memastikan bahwa game yang digunakan benar-benar dapat mendukung perkembangan kreativitas anak-anak, serta memberikan pengalaman belajar yang positif. Pendekatan inovatif melalui permainan daring, terutama dalam pendidikan, dapat memberikan kebebasan dalam belajar untuk mempersiapkan generasi digital menghadapi masa depan yang dinamis dan penuh peluang (Meilita, 2023).

Anak-anak membutuhkan kemampuan untuk berkreasi agar dapat tumbuh dan beradaptasi dengan dunia yang terus berubah. Anak-anak yang kreatif dapat memikirkan solusi baru untuk masalah lama, mengekspresikan diri mereka dengan cara yang tidak bisa dilakukan orang lain, dan menciptakan konsep-konsep yang sepenuhnya baru. Banyak aktivitas, seperti bermain, belajar, dan berinteraksi dengan orang lain, dapat mendorong pemikiran kreatif (Nurhayati, 2020). Menurut penelitian Hidayat pada tahun 2021, menunjukkan bahwa alat teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan kreativitas anak-anak mencakup eksplorasi, pencarian, analisis, dan pertukaran informasi secara efisien dan efektif (Hidayat, 2021). Studi kasus komunitas yang mempromosikan materi buruk akan menjadi fokus utama penyelidikan ini tentang bagaimana platform permainan online mempengaruhi perkembangan kreativitas anak-anak. Untuk memahami efek ketergantungan anak-anak pada platform digital terhadap perilaku dan imajinasi mereka, studi ini menggunakan Teori Ketergantungan Media.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Teori Ketergantungan Media (Media Dependency Theory)

Pada tahun 1974, Elihu Katz, Jay Blumler, dan Michael Gurevitch dalam (Sugitanata & Aqila, 2024) mengemukakan hipotesis ketergantungan media. Menurut gagasan ini, mereka yang sering menggunakan media mainstream menjadi bergantung padanya. Ketergantungan ini dapat mempengaruhi perspektif orang terhadap dunia, perilaku, dan pengambilan keputusan.

1. Ketergantungan Media Teori menyatakan bahwa mereka yang sangat bergantung pada media massa akan lebih mungkin dipengaruhi olehnya. Hasil negatif

dari ini dapat mencakup orang-orang yang mengadopsi standar dan nilai-nilai yang ditampilkan di media.

2. Menetapkan agenda di mana orang-orang menganggap isu-isu yang diberitakan oleh media sebagai penting.

3. Orang lebih cenderung bertindak dan berpikir berdasarkan materi yang baru-baru ini mereka temui di media.

2.2 Kreativitas

Kreativitas adalah salah satu keterampilan lunak terpenting yang harus dimiliki setiap orang. Kreativitas adalah interaksi antara kekuatan intelektual, emosional, dan motivasional. Oleh karena itu, mengembangkan kreativitas anak sangat penting untuk membantu perkembangan

keberagaman mereka termasuk aspek kognitif, sosial, emosional, dan afektif (Sudarti, 2020). Selain itu, berpikir kreatif juga merupakan keterampilan yang diperlukan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang terus berkembang dan berubah (Faizah, 2022).

Orang yang kreatif dapat memikirkan solusi baru untuk masalah lama, mengekspresikan diri dengan cara yang tidak bisa dilakukan orang lain, dan menghasilkan karya seni yang sepenuhnya orisinal (Ardiana, 2022). Proses kreatif dapat mengambil banyak bentuk, termasuk tetapi tidak terbatas pada seni, musik, sains, teknologi, dan bisnis. Ada beberapa cara untuk mendorong kreativitas, menurut penelitian termasuk selama bermain, anak-anak dapat menguji ide-ide mereka dan mengambil risiko yang diperhitungkan tanpa khawatir tentang dampak di dunia nyata (Azzahri, 2023). Anak-anak dapat meningkatkan kemampuan analitis dan pemecahan masalah mereka ketika belajar dalam lingkungan yang imajinatif dan mendukung. Terlibat dalam interaksi sosial yang kreatif dengan orang lain dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir. Mereka berinteraksi dengan orang lain dan membuka pikiran mereka terhadap ide-ide baru.

2.3 Media Baru

Media baru adalah bukti kemajuan teknologi komunikasi dalam media, berfungsi sebagai platform pusat untuk memproses pesan menggunakan teknologi internet dan menyampaikannya kepada audiens (Oktaviani, 2023). Internet adalah elemen teknologi yang mendukung industri media daring dan berfungsi sebagai alat untuk transfer pesan yang mudah dan cepat. Internet telah menyebabkan perkembangan dan kemajuan yang berkelanjutan dalam bentuk-bentuk baru media komunikasi, seperti kemajuan seiring berjalannya waktu. Lingkungan media telah mengalami perubahan dengan munculnya media baru, termasuk digitalisasi format media, peningkatan interaksi dan konektivitas, fleksibilitas dalam mengirim dan menerima pesan, serta munculnya variasi bentuk media baru.

2.4 Game Online

Permainan daring telah menjadi fenomena global yang mempengaruhi banyak aspek kehidupan orang, termasuk pendidikan, kesehatan mental, dan pengembangan

keterampilan. Ini juga mempengaruhi cara orang berinteraksi dan bersosialisasi. Penelitian tentang permainan daring telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dengan penekanan pada efek positif dan negatif pada pengguna, terutama anak-anak dan remaja. Salah satu aspek terpenting dari permainan daring adalah potensi edukatifnya. Menurut Pramudito dan Sari (2021), permainan daring dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif karena dapat meningkatkan motivasi dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Menurut penelitian tersebut, permainan edukasi yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan cara yang menarik dan interaktif.

Ini sejalan dengan pernyataan (Diana & Harahap, 2023) bahwa video game dapat mengajarkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pengalaman imersif. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan efek negatif dari bermain game online. Menurut (Kamal & Wok, 2020), bermain game online yang kekerasan mungkin menyebabkan masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan, terutama di kalangan remaja. Mereka percaya bahwa siswa yang menghabiskan lebih banyak waktu bermain game online mengalami isolasi sosial dan penurunan kualitas hidup mereka. Semua ini menyoroti betapa pentingnya menyisihkan waktu untuk bermain game guna menjaga kesehatan mental dan fisik.

Selain itu, permainan internet menyediakan platform untuk pengembangan sosial. Menurut (Stefanus & Sari, 2020) bermain game online dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama pemain. Mereka percaya bahwa pemain yang lebih terlibat dalam permainan lebih mungkin untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik dalam situasi sosial di luar permainan. Ini menunjukkan bahwa bermain game online dapat berfungsi sebagai sarana untuk memupuk hubungan sosial yang positif.

2.5 Anak-anak

Merujuk pada hubungan antara anak-anak dan berbagai platform media digital, termasuk internet, media sosial, aplikasi, dan permainan daring. Seorang anak adalah setiap orang yang berusia di bawah 18 tahun, termasuk anak yang belum lahir, sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

(Wijaya et al., 2023). Yang menjelaskan bahwa anak-anak adalah individu yang belum mencapai usia 18 tahun, termasuk anak-anak yang masih dalam kandungan. Ini berarti bahwa perlindungan anak harus dimulai sejak mereka berada di dalam kandungan hingga mencapai usia 18 tahun (Rahmania, 2023).

Ada empat tahap perkembangan anak (Rahmania, 2023), yaitu 0-1 tahun, 2-5 tahun, 6-12 tahun, dan 13-18 tahun. Pada tahap awal, anak-anak tidak dapat mengungkapkan pikiran dan emosi mereka dengan kata-kata, bergantung pada komunikasi nonverbal. Mereka hanya dapat mengekspresikan pikiran mereka melalui gerakan, tetapi mereka dapat merespons secara nonverbal terhadap perilaku orang dewasa yang mereka ajak bicara. Beberapa respons nonverbal sering ditujukan kepada orang dewasa, seperti memberikan ciuman dan pelukan. Ini terutama umum terjadi pada tahap awal, karena ini adalah cara untuk mengekspresikan emosi mereka.

Selama tahap kedua, anak-anak menunjukkan tingkat egosentrisme yang tinggi dan memiliki keinginan kuat untuk memahami apa yang akan terjadi pada mereka. Mereka dapat berkomunikasi dengan orang lain menggunakan objek transisi seperti boneka, dan mereka dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui bahasa dan isyarat. Pada tahap ketiga, anak-anak menjadi lebih terlibat dengan rangsangan sosial dan interaksi, menggunakan bahasa sederhana dan keterampilan komunikasi yang jelas. Selama tahap keempat, anak-anak berada dalam fase transisi, beralih dari tahap awal ke tahap berikutnya. Mereka harus terlibat dalam pembelajaran untuk menghadapi situasi positif dan mengekspresikan perasaan mereka.

3. METODOLOGI

Studi ini menggunakan konstruktivisme, yang berpendapat bahwa pengetahuan dan pemahaman dikembangkan melalui interaksi antarpribadi dan pengalaman pribadi. Dalam konteks ini, studi ini membantu para peneliti memahami bagaimana anak-anak di

komunitas kreatif mengembangkan kreativitas mereka melalui interaksi dengan platform permainan online. Melalui pendekatan kualitatif, para peneliti dapat meneliti kekuatan dan kelemahan anak-anak serta bagaimana hal tersebut terkait dengan permainan dalam konteks kreatif. Metode yang digunakan adalah studi kasus, yang memungkinkan analisis kasus-kasus spesifik dalam konteks dunia nyata dengan penekanan pada komunitas kreatif yang menggunakan permainan online untuk mendorong kreativitas anak-anak. Tujuan dari studi deskriptif ini adalah untuk memberikan ilustrasi sistematis tentang fenomena yang sedang diselidiki.

Data dari studi ini berasal dari partisipasi peserta, yang mencakup anak-anak dalam komunitas kreatif dan dokumen atau karya seni yang telah mereka hasilkan, seperti konten game dan materi kreatif lainnya. Peserta dipilih dengan tujuan, yang berarti mereka memiliki minat terhadap fenomena yang sedang diteliti. Teknik untuk mengumpulkan data termasuk analisis dokumen, observasi partisipatif, dan wawancara mendalam. Sementara observasi partisipatif memungkinkan peneliti untuk mengamati interaksi dalam komunitas, wawancara dilakukan dengan anak-anak dan orang dewasa untuk memahami pengalaman dan kekhawatiran mereka. Untuk memahami perkembangan kreativitas anak-anak, analisis data menggunakan analisis tematik, yang mencakup transkripsi, pengkodean, eksplorasi tema, dan interpretasi hasil.

Teknik seperti pemeriksaan anggota, jejak audit, dan triangulasi digunakan untuk memastikan akurasi data. Triangulasi melibatkan penggunaan beberapa sumber data untuk memverifikasi akurasi dan memastikan konsistensi dalam informasi. Pemeriksaan anggota dilakukan dengan menyajikan hasil wawancara kepada peserta untuk salinan, sementara jejak audit mendokumentasikan setiap langkah proses penelitian untuk meningkatkan transparansi dan hasil.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi pandangan orang tua tentang penggunaan media digital oleh anak-anak mereka, serta dampak positif dan kekhawatiran yang muncul dari penggunaan tersebut. Berdasarkan wawancara dengan lima orang tua, ditemukan bahwa terdapat pandangan yang beragam mengenai dampak media digital. Tabel berikut merangkum hasil wawancara ini:

Tabel 1. Pandangan orang tua tentang penggunaan media digital

Responden	Pandangan Penggunaan Media Digital	Tentang Media	Dampak Positif yang Teramati	Kekhawatiran Utama
Orang Tua 1	Media digital bermanfaat jika digunakan dengan benar.		Anak-anak belajar hal-hal baru dan kreatif.	Masih menemukan konten yang tidak pantas.
Orang Tua 2	Bagian dari kehidupan sehari-hari anak		Komunikasi dengan teman	Excessive screen time
Orang Tua 3	Membatasi penggunaan media		Membantu tugas sekolah	Risiko kecanduan
Orang Tua 4	Memantau konten yang Anda tonton		Meningkatkan keterampilan teknologi	Konten tidak sesuai dengan usia
Orang Tua 5	Aturan ketat tentang penggunaan media		Belajar tentang dunia	Pengaruh negatif media sosial

Sumber: Proses Peneliti, 2025

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa orang tua umumnya mengakui potensi positif media digital, seperti meningkatkan kreativitas anak-anak mereka, keterampilan teknologi, dan kemampuan komunikasi. Media digital dianggap sebagai alat yang dapat mendukung pembelajaran dan kreativitas anak-anak, terutama dalam hal akses informasi dan pendidikan, serta peluang untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui menulis, menggambar, dan video. Penelitian ini menyoroti peran penting orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam mengurangi dampak negatif sambil memaksimalkan manfaat positif dari media baru. Berikut adalah beberapa poin diskusi yang dapat disertai dengan gambar berikut:



Gambar 1. Strategi Perlindungan Anak dalam Penggunaan Media Digital



Diagram 2. Diagram Peran Orang Tua dan Pendidik

Gambar tersebut menunjukkan bagaimana orang tua dan pendidik dapat berkontribusi dalam mengarahkan penggunaan media baru yang positif oleh anak-anak.

Tabel 2: Dampak media baru terhadap kreativitas anak

Aspek	Dampak Negatif	Dampak Positif
Imajinasi	Imajinasi menurun	Imajinasi tidak terbatas
Motivasi Belajar	Penurunan motivasi belajar	Akses ke informasi edukatif
Perilaku	Peningkatan perilaku agresif	Fasilitasi koneksi sosial
Ekspresi diri	Tertutup	Peluang untuk mengekspresikan diri

Sumber: Proses Peneliti, 2025

Namun, orang tua juga mengungkapkan kekhawatiran mengenai paparan konten yang tidak pantas, risiko kecanduan, dan pengaruh negatif dari media sosial. Kekhawatiran ini mencerminkan tantangan yang dihadapi orang tua dalam mengawasi dan membatasi penggunaan media digital oleh anak-anak mereka. Beberapa orang tua menyatakan

bahwa mereka menerapkan aturan ketat dan pengawasan terhadap konten yang diakses anak-anak mereka untuk meminimalkan dampak negatif tersebut. Untuk memperjelas temuan ini, diagram berikut menggambarkan distribusi kekhawatiran utama yang diungkapkan oleh orang tua:

Tabel 3. Distribusi Kekhawatiran Orang Tua

Konteks yang tidak pantas	40%
Waktu Layar yang Berlebihan	20%
Risiko Kecanduan	20%
Konten yang Tidak Sesuai Usia	10%
Pengaruh Negatif Media Sosial	10%

Sumber: Proses Peneliti, 2025

Tabel menunjukkan bahwa kekhawatiran terbesar orang tua adalah paparan konten yang tidak pantas, diikuti oleh waktu layar yang berlebihan dan risiko kecanduan. Ini menunjukkan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam penggunaan media digital. Jadi

secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun media digital memiliki potensi untuk mendukung perkembangan anak, pengawasan dan bimbingan orang tua sangat penting untuk memastikan penggunaan yang aman dan bertanggung jawab. Orang tua perlu terus

beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan menemukan cara yang efektif untuk

mengelola penggunaan media digital oleh anak-anak mereka.

5. KESIMPULAN

Studi ini meneliti efek kompleks dari platform media baru terhadap perkembangan kreatif anak-anak. Meskipun ada potensi efek negatif termasuk ketidaksabaran, motivasi belajar, dan agresi, media baru juga memiliki kemampuan untuk mendorong kreativitas anak-anak. Platform media digital dapat menjadi alat yang berguna untuk mengakses informasi pendidikan, memfasilitasi koneksi sosial, dan memberikan kesempatan untuk berekspressi diri. Orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan memiliki peran penting dalam memastikan bahwa anak-anak menggunakan media baru dengan cara yang bertanggung jawab dan penuh rasa hormat. Kolaborasi antara ketiga pihak ini diperlukan untuk mengembangkan kebijakan yang melindungi anak-anak dari konten linguistik dan mendorong pertumbuhan kreatif mereka. Penggunaan kontrol manusia pada perangkat elektronik dapat membantu mencegah anak-anak mengakses konten yang tidak pantas. Berpartisipasi dalam kegiatan online bersama

anak-anak, seperti menonton video atau bermain game bersama, dapat menjadi cara yang efektif untuk memantau dan memahami bagaimana anak-anak menggunakan media digital. Mengajarkan literasi media kepada anak-anak adalah cara penting untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis saat mengevaluasi konten dan informasi online. Penting untuk meningkatkan pendidikan tentang penggunaan media yang bertanggung jawab agar anak-anak dapat menggunakan teknologi dengan cara yang konstruktif. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami dampak media baru terhadap perkembangan anak-anak dan untuk mengembangkan strategi efektif guna mendorong kreativitas mereka sambil melindungi mereka dari pengaruh negatif. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya pertimbangan yang cermat saat menggunakan media digital untuk mendukung perkembangan anak-anak sambil mengurangi risiko yang mungkin timbul dari konten negatif.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, Nazila Ratna, Rahmat Kamal. (2024). Parenting dan Perkembangan Anak Usia Dini Di Era Digital 5.0. *Jurnal Awladuna*, 2 (1), 1-11.
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://murhum.pjpaud.org/index.php/murhum/article/view/65>.
- Azzahri, C. K. (2023). Improving Children's Art Creativity by Playing Fingerprint Creations in Aisyiah Ciketingudik Kindergarten, Bantargebang District, Bekasi City. *journal.neolectura.com*. <https://journal.neolectura.com/index.php/focus/article/view/1094>.
- Bonnario, Moh., dkk. (2023). Meningkatkan Kreatifitas Anak-Anak Melalui Digital Marketing. *Jurnal Selaras Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (2), 7-13.
- Cahyaningsih, E., Prastowo, A., & Pujiyanti, P. (2024). Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Penilaian Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Madrasah* <https://kskkpub.org/index.php/jms/article/view/12>.
- Diana, S., & Harahap, A. S. (2023). Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Prososial Anak Usia Dini Di RA Al Furqon Mandailing Natal. *Innovative: Journal Of Social Science* <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4887>.
- Faizah, Hanim, Wahyu S., Eko Sugandi. (2022). Profil Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika SD Kelas 4. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, VI (1), 65-69
- Hidayat, Heri, Agis N., Eli K., Nabila F. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10 (2), 97-103.
- Hidayat, Heri, Dela D., Dinar F. F., Maudina Y. (2021). Membangun Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Geometri Di Era Digital. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4 (1), 17-21.

- Hidayat, Heri, Nanda Aulia, Nita Tania, Tasya S. G. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6 (1), 27-34.
- Kamal, N. S. Z., & Wok, S. (2020). The impact of Online Gaming Addiction on Mental Health Among IIUM Students. *International Journal of Heritage, Art and ... core.ac.uk*. <https://core.ac.uk/download/pdf/388347426.pdf>.
- Kusumawati, Sri Arum R., RR. Deni Widjayatri. (2022). Mendidik Anak Usia Dini Di Era Digitalisasi: Studi Literatur. *Jurnal Lentera Anak*, 3 (1), 63-72.
- Meilita, Indah, Lelono S. T., Masduki A. (2023). Pendidikan Melalui Permainan: Membangun Kreativitas dan Inovasi Pada Generasi Digital. *Journal of Information Systems and Management*, 2 (5), 68-72.
- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dan Sistem Pendidikan Islam. *Al-Afkar Journal For Islamic Studies*. http://al-afkar.com/index.php/Afkar_Journal/article/view/123.
- Oktaviani, A. (2023). Praktik Newsgame Dalam Jurnalisme Digital: Studi Fenomenologi Konten Newsgame Dalam Rubrik Visual Interaktif Kompas. digilib.uinsgd.ac.id. <https://digilib.uinsgd.ac.id/72878/>.
- Rahayu, Puji. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin*, 2 (Januari-Juni), 47-59.
- Rahmania, T. (2023). Psikologi Perkembangan. books.google.com/books?hl=en&lr=&id=RzTWEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=teori+pemrosesan+informasi&ots=R7k3NKef6Z&sig=47dgHvvO1YGtzi8p-B58tHtENcI.
- Sijabat, Petti Indrayati, dkk. (2024). Pemanfaatan dan Stimulasi Kreativitas Anak-Anak Dalam Pembuatan Karya Digital Merespon. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5 (3), 3669-3677
- Stefanus, I., & Sari, W. P. (2020). Komunikasi Verbal dan Nonverbal Dalam Game Online League of Legends. *Koneksi*. <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/8156>.
- Sudarti, Dwi Oktii. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak Dengan Strategi Habitiasi Dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5 (3), 117-127
- Sugitanata, A., & Aqila, S. (2024). Transformasi Pengasuhan Anak Di Era Digital: Analisis Fenomena “Sosmedika Mom” dan Dampaknya Terhadap Ibu-Ibu Modern. *SPECTRUM: Journal of Gender ...* <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/SPECTRUM/article/view/1066>.
- Sunandari, Andi S. M., Nartika, Citra Yulianti, Arsy E. (2023). Perkembangan Era Digital Terhadap Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 5 (4), 12005-12009.
- Wijaya, I. S., Fadhillah, M. D., Fitriyah, U. A. L., & ... (2023). Penyusunan Konten Media Sosial Sebagai Salah Satu Strategi Marketing UMKM Anisa Bakery. *SENADA: Semangat ...* <https://jurnalbima.id/index.php/senada/article/view/169>.