



Analisis Konten dan Intensitas *Game Sakura School Simulator* Terhadap Interaksi Sosial Anak

Nia Silvia^{1*}, Dadan Nugraha², Purwati³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Koresponden: E-mail: niasilvia@upi.edu, dadan@upi.edu, purwati_purwati@upi.edu

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini diambil dari fenomena maraknya anak usia dini di Kota Tasikmalaya yang memainkan *game sakura school simulator* dengan intensitas tinggi tanpa pendampingan orang tua. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap kemungkinan terjadinya perubahan dalam pola interaksi sosial anak, baik di lingkungan keluarga maupun teman sebaya. Maka dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan tentang bagaimana konten serta intensitas bermain *game sakura school simulator* dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini. Maka metode yang relevan untuk penelitian ini yaitu menggunakan desain penelitian kualitatif, metode studi kasus dengan teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara kepada orang tua secara langsung kelapangan, untuk mendapatkan data secara deskriptif berupa tulisan ataupun lisan. Kemudian hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa *game sakura school simulator* memuat unsur kebebasan berperilaku dan simulasi kehidupan tanpa batasan yang mudah diakses untuk anak usia dini. Temuan juga menunjukkan bahwa intensitas bermain *game* yang tinggi memperlihatkan adanya penurunan minat anak dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Selain itu, observasi terhadap orang tua memperlihatkan adanya perubahan perilaku sosial anak, terutama dalam bentuk imitasi perilaku dalam *game* dan berkurangnya ketertarikan terhadap interaksi sosial di dunia nyata.

ARTICLE INFO

Article History:

Received 14 Juni 2025

Revised 5 Juli 2025

Accepted 13 Agustus 2025

Available online 14 Agustus 2025

Kata kunci:

Anak usia dini,
Interaksi sosial,
Permainan *sakura school*,

Keywords:

Early childhood,
Game *sakura school*,
Social interaction,

Abstract: *This research was taken from the phenomenon of rampant early childhood in Tasikmalaya City who play sakura school simulator games with high intensity without parental assistance. This condition raises concerns about possible changes in children's social interaction patterns, both in the family and peer environment. So with these problems, this study aims to analyze and describe how the content and intensity of playing sakura school simulator games can affect the social interactions of early childhood. So, the relevant method for this research is to use qualitative research desain, case study method with data collection techniques by means of observation and interviews with parents directly in the field, to obtain descriptive data in the form of writing or oral. Then the results and conclusions in this study show that the sakura school simulator game contains elements of freedom of behavior and simulation of life without restrictions that are easily accessible for early childhood. The findings also show that the high intensity of playing the game shows a decrease in children's interest in social interaction with peers. In addition, observations with parents showed changes in children's social behavior, especially in the form of imitation of in-game behavior and reduced interest in social interaction in the real world.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memang tidak bisa dipungkiri (Bimantoro, et al., 2021). Mulai dari perubahan-perubahan yang sangat signifikan, menjadikan segalanya serba praktis (Faiza & Firda, 2018). Contohnya yaitu kehadiran *game* yang menjadikan segala hal menjadi mudah, yang awalnya kesulitan dalam mendapatkan informasi, kini akan sangat mudah dan praktis untuk mendapatkan informasi serta dengan mudah pula menyebar luaskan informasi (Nur, 2021). Perkembangan ini tidak dapat kita hindari karena seiring berkembangnya zaman, maka semakin pesat pula perkembangan teknologi (Fitri, D., 2024). Hal tersebut bukan untuk dihindari, namun kita harus tetap update dengan segala perubahan yang terjadi. Apalagi zaman sekarang anak usia dini sudah sangat fasih dalam bermain *gadget* terutama *game online* (Fildzah & Azro, 2025). Anak-anak zaman sekarang tidak perlu diajarkan lagi soal fitur-fitur yang tersedia di dalam *game*, karena tanpa diajarkan pun mereka sudah langsung meniru hanya dengan satu kali melihat (Wulansari, 2017). Karena pada dasarnya anak usia dini merupakan peniru yang ulung, dengan melihat saja anak akan menirukan apa yang orang dewasa lakukan (Idham et al., 2023). Sebagai orang dewasa khalayaknya kita harus memberikan contoh yang baik bagi anak (Argani & Fetrianggi, 2024).

Adapun pengertian dari anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada pada rentan pertumbuhan dan perkembangan (Arianti & Hadiana, 2024). Maka dengan ini perlu adanya pengawasan dan bimbingan yang intens untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Tahap perkembangan pada anak berkaitan dengan suatu kemampuan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, di mana anak terpengaruhi oleh semua yang ada di sekitarnya, termasuk interaksi dengan ibunya dan cara anak memahami tanggapan dan berkomunikasi (Nisya & Asqia, 2024). Nurdin (sebagaimana dikutip dalam Arianti dan Hadiana, 2024) mengemukakan bahwa terdapat lima ciri perkembangan pada anak usia dini, yaitu: perkembangan aspek positif, perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan sosial emosional dan kemandirian, serta perkembangan bahasa dan kognitif. Kelima perkembangan tersebut perlu diperhatikan untuk membantu anak agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia mereka (Munavinahar & Madoni, 2024).

Kemudian akhir-akhir ini telah banyak ditemukan dilapangan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada anak usia dini akibat dari intensitas bermain *game* (Atika, 2023). Apalagi di zaman sekarang ini terdapat suatu aplikasi yang marak digunakan oleh anak usia dini. Aplikasi tersebut merupakan suatu *game online* yang dapat di *download* dan dimainkan bahkan oleh anak usia dini sekalipun. *Game* tersebut yaitu *sakura school simulator*. *Game sakura school simulator* merupakan sebuah aplikasi yang memberikan sensasi menarik bagi para pengguna terutama anak usia dini. Sabira & Febriyanti (2024) mengemukakan bahwa *game sakura school simulator* merupakan *game* dengan berbagai pilihan mode yang menarik sehingga dapat menghipnotis anak untuk bermain *game* secara fokus seharian tanpa rasa bosan sekalipun (Suwarna et al., 2023). Aplikasi *game sakura school simulator* memiliki fitur-fitur menarik yang dapat menghipnotis anak sehingga kurangnya interaksi anak dengan kehidupan sosial yang nyata. Didalam aplikasi *game sakura* juga terdapat kegiatan yang tidak layak atau tidak cocok bagi anak usia dini (Dion et al., 2024). Karena konten yang disuguhkan tidak sesuai dengan usia anak. Namun karena banyak *area move* dan fitur menarik sehingga anak akan tertarik dan tidak akan bosan. Anak akan merasakan sensasi kehidupan seperti khalayaknya dunia nyata. Karena *game sakura school simulator* ini menceritakan tentang kehidupan sekolah di Jepang dengan sensasi nuansa sakura yang indah sehingga menarik perhatian anak usia dini (Salimul

Uqba et al., 2024). Pilihan fitur yang banyak sehingga menarik perhatian pada anak usia dini, karena menurut Rahmayani dalam artikel jurnal (Idris et al., 2022) menyebutkan bahwa terdapat intensitas dan daya tarik dapat berpengaruh terhadap perilaku kecanduan. Maka hal tersebut dapat berpengaruh pada ketagihan yang secara terus menerus anak ingin bermain meskipun sudah merasa lelah dan jenuh. *Game sakura school simulator* ini selain menjadi teman sehari-hari bagi anak, namun *game* ini juga dapat memberikan hiburan sehingga anak akan lupa dengan lingkungan sekitarnya, interaksi anak akan terhambat karena sedikitnya komunikasi akibat terlalu fokus bermain *game* (Suwarna et al., 2023). Itulah yang menjadikan anak kurang interaktif di lingkungan sekitar seperti bersama teman sebayanya dan juga bersama keluarganya. Padahal perkembangan bahasa anak sangat penting, karena ini merupakan alat komunikasi dan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia karena dengan bahasa memungkinkan anak untuk berkomunikasi dengan orang tua, guru, dan teman sebaya (Rahmah et al., 2025). Hal tersebut dibuktikan dalam data penelitian AI dalam artikel jurnal (Dion et al., 2024) bahwa anak-anak di Indonesia masuk kedalam kategori kecanduan karena terdapat 3,45 miliar total unduhan *game online* di Indonesia, termasuk *game sakura school simulator*.

Game ini memberikan kemungkinan besar bagi para pemain dapat mengeksplorasi dunia virtual dengan berbagai kegiatan yang serupa dengan kehidupan nyata (Uqba, M., et al. 2023; Syahrani 2015). Kemudian *game sakura school simulator* juga mengandung unsur kekerasan dan kegiatan yang tidak sesuai dengan usia anak (Sabira & Febriyanti, 2024). Fenomena *game* ini meningkatkan intensitas bermain pada anak usia dini sehingga menimbulkan kekhawatiran, terutama dampak yang terjadi pada interaksi sosial anak (Catib, sebagaimana dikutip dalam Ulya et al., 2021). Anak yang terlalu intens bermain *game* cenderung menarik diri dari lingkungannya, kurang interaktif dalam berkomunikasi dengan teman sebaya, keluarga dan juga lingkungan sekitarnya, serta menunjukkan perilaku agresif apabila anak dibatasi dalam bermain *game* (Hygen, B. W et al. 2020; Ulya et al. 2021). Kemudian, yang menjadi akar permasalahan dalam fenomena ini yaitu terletak pada kurangnya pengawasan orang tua terhadap konten dalam *game* yang dimainkan anak serta durasi bermain anak yang berlebihan, serta minimnya edukasi tentang literasi digital dalam keluarga. Selain permasalahan-permasalahan tersebut, akses yang mudah untuk bermain *game* tanpa batas usia juga dapat mempengaruhi kondisi kecanduan pada anak (Anggraeni, 2019). Oleh karena itu, penting untuk meneliti lebih lanjut bagaimana konten *game sakura school simulator* dan analisis intensitas bermain *game sakura school simulator* dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak usia 7 tahun, khususnya di Kota Tasikmalaya sebagai salah satu wilayah yang menjadi tempat penelitian.

Berdasarkan akar permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada tiga hal utama, yaitu bagaimana konten dalam *game sakura school simulator* yang diakses oleh anak usia 7 tahun di Kota Tasikmalaya, bagaimana intensitas bermain *game* tersebut berkaitan dengan bentuk interaksi sosial anak dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana orang tua memaknai hubungan antara aktivitas bermain *game* dengan perilaku sosial anak. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konten dalam *game sakura school simulator*, memahami intensitas penggunaannya oleh anak usia dini, serta menganalisis dampaknya terhadap perilaku sosial anak berdasarkan sudut pandang orang tua.

Adapun untuk metode penelitian yang relevan dengan rumusan masalah tersebut yaitu menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Adapun menurut John W. Creswell, 1998, dalam artikel jurnal (Assyakurrohim et al., 2022) studi kasus yaitu sebuah penelitian dengan cara menggali suatu fenomena tertentu atau kasus-kasus tertentu dalam

kurun waktu dan kegiatan seperti suatu program, even, instansi atau kelompok sosial serta proses mengumpulkan informasi secara jelas dan rinci dan mendalam dengan menggunakan berbagai tata cara atau prosedur dalam pengumpulan data selama periode atau jangka waktu tertentu. Alasan peneliti menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif yaitu karena permasalahan yang terjadi dilapangan relevan menggunakan metode tersebut.

Kemudian beberapa penelitian sebelumnya telah membahas tentang konten *game sakura school simulator*, yaitu yang dilakukan oleh peneliti dari artikel jurnal (Dion et al., 2024), yang menganalisis tentang pengaruh konten sensitif yang ada dalam fitur *game sakura school simulator* pada perilaku anak usia dini. Kemudian (Suwarna et al., 2023) juga meneliti tentang pengaruh *game sakura school simulator* pada perkembangan sosial anak, selanjutnya (Sabira & Febriyanti, 2024) menganalisis konten *game sakura school simulator* dalam kanal *youtube it's Nelfa*, yang menjelaskan tentang konten sensual yang ada dalam *game sakura school simulator*. Penelitian ini menganalisis sumber kanal *youtube it's Nelfa*. Kemudian peneliti yang terakhir yaitu (Salimul Uqba et al., 2024), yang menganalisis tentang dampak *game sakura school simulator* pada perkembangan bahasa anak usia 7 tahun. Dari keempat peneliti yang telah menganalisis *game sakura school simulator*, belum ditemukan penelitian tentang intensitas bermain dan konten *game sakura school simulator* terhadap perkembangan interaksi sosial anak serta menganalisis pengaruh positif dan negatif dari *game* tersebut. Itulah yang menjadikan keterbaruan dalam penelitian ini, sehingga penting dilaksanakan penelitian tentang intensitas bermain *game sakura school simulator* pada perkembangan interaksi sosial anak usia 7 tahun di Kota Tasikmalaya. Manfaat penelitian ini untuk memberikan informasi kepada orang tua tentang bahaya yang akan dirasakan anak apabila anak terlalu intens bermain *game* dan tanpa pengawasan orang tua. Maka peneliti berharap artikel jurnal ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi seluruh pembaca dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. METODE

Desain penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian studi kasus untuk mendapatkan data secara deskriptif berupa tulisan ataupun lisan. Alasan peneliti mengambil desain penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian studi kasus karena permasalahan yang terjadi dilapangan sesuai dengan fokus masalah yang peneliti ambil yaitu satu orang anak yang berusia 7 tahun yang sangat intens bermain *game* serta konten *game* yang dimainkan tidak sesuai dengan jenjang usia anak tersebut.

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif menurut Moleong dalam artikel jurnal (Safrudin et al., 2023), mengemukakan bahwasannya kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data secara deskriptif, baik berupa kata ataupun tulisan yang dihasilkan dari wawancara dan observasi di lapangan. Kemudian metode penelitian studi kasus menurut (Hadi et al., 2021) yaitu, suatu rangkaian kegiatan ilmiah yang dilaksanakan secara intensif, jelas dan rinci, kemudian dilakukan analisis mendalam tentang suatu peristiwa, program, maupun aktivitas pada individu, kelompok, lembaga maupun organisasi dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan secara mendalam tentang fenomena atau peristiwa tertentu. Jadi, dari pengertian para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasannya metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif merupakan suatu penelitian yang cara menghasilkan datanya dengan cara observasi dan wawancara mendalam kepada seorang atau sekelompok organisasi tertentu dengan cara yang intensif untuk mendapatkan

data, kemudian diolah dengan cara deskriptif dan jelas menggunakan untaian kata atau gambar dan bukan berupa angka atau hitungan, dan untuk data yang dihasilkan sesuai dengan data yang ditemukan di lapangan. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan mengacu pada teori Miles dan Huberman (Sugiono, 2020) dengan cara analisis data meliputi *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Adapun Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*), dibantu dengan lembar observasi, panduan wawancara dan catatan lapangan (Muhammad & Suhardini, 2025). Untuk tujuan dalam penelitian kualitatif mempunyai dua tujuan untuk menggambarkan dan mengeksplorasi serta untuk menggambarkan serta menjelaskan (Saleh, 2017).

Untuk responden yang dilakukan yaitu kepada salah satu anak perempuan yang berusia 7 tahun, dengan kecenderungan bermain *game sakura school simulator* dan berlokasi di Pondok Pesantren Al-Mujahidin, Babakan Serang, Jl. Lingkar Dadaha, RT 03/RW 03, Nagawangi, Cihideung, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, ID 46124.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2025 di salah satu rumah seorang anak yang bernama BA berusia 7 tahun dan wawancara kepada orang tua BA yang bernama IN berusia 43 tahun, merupakan seorang ibu rumah tangga. Disana peneliti mewawancarai dan mengobservasi BA, bahwasannya anak tersebut secara intens bermain *game sakura school simulator* sampai lebih dari 1 sampai 2 jam per hari. Kemudian peneliti memperoleh data hasil observasi secara langsung di lapangan dan ditemukan beberapa pola perilaku BA yang muncul setelah anak bermain *game sakura school simulator*. Berikut merupakan hasil wawancara dan observasi di lapangan:

1. Anak menirukan aktivitas seperti pada *game sakura school simulator*, yaitu gaya berjalan dan melompat sambil membawa benda yang seolah-olah seperti senjata.
2. Ketika bermain dengan teman sebayanya anak cenderung memerintah dan bermain *game* sendiri mengabaikan teman di sekitarnya.
3. Intensitas bermain tinggi yaitu lebih dari 1 jam per hari, menunjukkan keterkaitan dengan peningkatan perilaku individualistik, seperti lebih senang bermain sendiri dibandingkan berinteraksi dengan temannya.
4. Orang tua BA menyatakan adanya perubahan perilaku pada BA, yaitu anak menjadi agresif dan mudah marah apabila dibatasi dalam bermain *game*.

Berikut merupakan aktivitas anak ketika bermain *game sakura school simulator*:



Gambar 1. Aktivitas anak ketika bermain *game sakura school simulator*
(Sumber: kamera handphone peneliti)



Gambar 2. Aktivitas anak ketika bermain *game sakura school simulator*
(Sumber: kamera handphone peneliti)

Dari gambar tersebut terlihat intensitas bermain *game sakura school simulator* menimbulkan kecenderungan kepada anak dan anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar bahkan kepada teman sebayanya. Kemudian hasil wawancara kepada orang tua BA yaitu IN menyatakan bahwa BA mengalami perubahan dalam berbicara, banyak kata yang BA gunakan seperti istilah-istilah dari *game sakura school simulator* yang tidak dipahami oleh lingkungan sekitar. Orang tua anak tersebut juga mengungkapkan bahwa BA menjadi lebih mudah marah ketika permainannya terganggu, serta menunjukkan penurunan minat dalam aktivitas sosial diluar rumah, seperti bermain dengan tetangga atau mengikuti kegiatan kelompok lainnya.

3.1 Deskripsi Konten *Game sakura school simulator*

Sakura School Simulator merupakan sebuah permainan simulasi tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh Garusoft Development Inc., dan pertama kali dirilis pada tahun 2019. *Game* ini mengambil latar di lingkungan sekolah menengah fiktif di Jepang dan memungkinkan pemain untuk menjalani kehidupan sebagai seorang siswa sekolah, namun dengan kebebasan eksplorasi yang sangat tinggi serta narasi yang tidak terikat oleh alur cerita linear. Permainan ini berbasis *open-world* dan memberi ruang luas bagi pemain untuk berinteraksi dengan berbagai objek dan karakter di dalam dunia virtual tersebut (Suwarna et al., 2023).

Dalam konteks kontennya, *Sakura School Simulator* menawarkan sejumlah fitur yang mencerminkan kehidupan sehari-hari remaja Jepang, seperti menghadiri kelas, bersosialisasi dengan teman sebaya, berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, hingga menjalin hubungan interpersonal baik yang bersifat pertemanan maupun romantis (Jannah et al., 2022). Namun, di luar aktivitas normatif tersebut, *game* ini juga mengizinkan pemain untuk melakukan tindakan-tindakan yang tidak sesuai dengan norma sosial, seperti kekerasan fisik, penggunaan senjata, dan perilaku menyimpang lainnya (Althnaibat dkk., 2022; Jannah et al., 2022). Hal ini dimungkinkan oleh mekanisme permainan yang tidak memberlakukan sistem *game over*, sehingga pemain dapat melakukan berbagai aksi ekstrem tanpa konsekuensi nyata dalam permainan.

Dari segi desain visual, *Sakura School Simulator* menampilkan estetika yang khas anime Jepang, dengan karakter-karakter bergaya kartun dan lingkungan yang didesain menyerupai kota kecil (Sabira & Febriyanti, 2024). Antarmuka pengguna yang intuitif dan kontrol karakter yang fleksibel membuat permainan ini mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan remaja. Namun demikian, kebebasan yang diberikan dalam *game* ini juga menimbulkan kekhawatiran tersendiri, terutama terkait dengan potensi dampak psikologis dan perilaku sosial pemain yang masih berada dalam tahap perkembangan usia dini (Sabira & Febriyanti, 2024).

Secara keseluruhan, konten yang ditawarkan dalam *Sakura School Simulator* bersifat terbuka dan tidak mengarahkan pemain untuk mencapai tujuan tertentu secara eksplisit. Sehingga perlu pengawasan bagi orang tua saat anak bermain *game sakura school simulator*, karena apabila anak dibiarkan asik sendirian dalam bermain *game sakura school simulator* dikhawatirkan anak mengeksplor menu-menu yang tidak sebaiknya anak gunakan. Berikut fitur awal dari *game sakura school simulator*:

Banyak sekali fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi *game sakura school simulator*. Lebih dari 50 fitur yang dapat diakses, semua fitur dapat digunakan secara *online* maupun *offline*. Itulah yang mengakibatkan anak dapat bermain lebih dari satu jam perhari, karena fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi *game sakura school simulator* dapat menghipnotis anak dan anak dapat melakukan simulasi kehidupan di dunia virtual tanpa rasa bosan sekalipun. Kemudian selain fitur-fitur tersebut, terdapat adegan-adegan yang kurang pantas dan tidak layak dimainkan oleh anak usia dini. Berikut adegan tidak pantas dimainkan oleh anak usia dini:



Gambar 9. Adegan tidak pantas bagi anak dalam *game sakura school simulator*
(Sumber: *screenshot* dari *handphone* Nia Silvia)

Hasil pengamatan ini mendukung pandangan bahwa dalam konten *game sakura school simulator* tersebut bersifat sangat kompleks dan potensial, sehingga dapat mempengaruhi persepsi anak terhadap realitas sosial. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget dalam (Marinda, 2020), mengatakan bahwa anak usia 7 tahun berada dalam tahap operasional konkret, yang mana kemampuan membedakan antara realitas dengan fantasi belum sepenuhnya matang. Oleh sebab itu, representasi tindakan yang ada dalam *game sakura school simulator* dapat membentuk pola pikir anak bahwa tindakan serupa dalam *game* tersebut bisa ditiru anak.

3.2 Intensitas Bermain *Game sakura school simulator* dan Bentuk Interaksi Sosial Anak dalam Kehidupan Sehari-Hari

Hasil dari wawancara pada orang tua BA, yaitu ibu IN menunjukkan bahwa BA memainkan *game* ini setiap hari, dengan durasi waktu 1 sampai 2 jam per sekali main. Sedangkan BA bermain *game* tidak hanya satu kali saja, BA menatap *gadget* mulai dari pulang sekolah, sore hari dan juga malam sebelum BA tidur. Kemudian orang tua mengungkapkan bahwa BA sering rewel, emosi meningkat dan tidak mau berinteraksi dengan ibunya apabila *game* dihentikan. Waku untuk berinteraksi dengan lingkungan pun sangat terbatas, karena hampir setengah hari BA menghabiskan waktunya hanya untuk *screen time* dan bermain *game*.

Kemudian, hasil observasi juga diketahui BA mengalami penurunan minat terhadap kegiatan-kegiatan sosial di lingkungan sekitar. BA lebih memilih bermain sendiri didalam rumah dengan ponselnya, dibanding bermain di luar dengan teman sebayanya. Ketika berada di lingkungan sosial, BA lebih cenderung mengatur permainan seolah-olah sedang berperan sebagai karakter yang ada dalam *game sakura school simulator*.

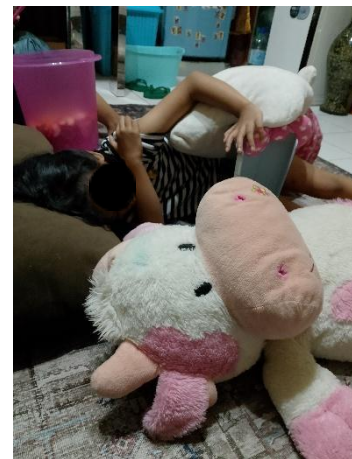
Dalam konteks ini berlawanan dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa pada anak sangatlah erat kaitannya dengan konteks sosial serta perkembangan kognitif anak usia dini (Suryandari, 2021). Kemampuan perkembangan bahasa anak dapat berkembang dengan baik apabila adanya peran lingkungan dan orang-orang disekitarnya (Etnawati, 2021; Eksawati dkk., 2023). Dalam teori Vygotsky sangat menekankan adanya interaksi sosial dalam perkembangan bahasa anak, ketika anak lebih banyak berinteraksi dengan perangkat digital dari pada dengan teman sebayanya, maka kemampuan sosial seperti empati, kerja sama, dan interaksi sosial tidak berkembang secara optimal (Hayati et al., 2024).

Selain menghambat interaksi sosial anak, *game sakura school simulator* juga kurang memberikan ruang bagi perkembangan keterampilan berkomunikasi dua arah (Oktaviana, 2021). Hal tersebut berkontribusi terhadap pola komunikasi anak yang kurang responsif serta kurang terbuka terhadap masukan dari lingkungan sosial (Wahyuni, 2023).

Berikut merupakan dokumentasi intensitas bermain *game sakura school simulator* pada kehidupan sehari-hari BA:



Gambar 10. Aktivitas anak ketika bermain *game sakura school simulator*
(Sumber: kamera handphone peneliti)



Gambar 11. Aktivitas anak ketika bermain *game sakura school simulator*
(Sumber: kamera handphone peneliti)

Berikut merupakan hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan di rumah BA ketika BA sedang bermain game. Terlihat dalam gambar 10 BA bermain *game* sebelum tidur, durasi bermain lebih dari satu jam. Kemudian BA sudah merasa ngantuk, dan dilanjutkan bermain *game* ketika hendak tidur, untuk dokumentasi dapat dilihat dalam gambar 11. Terlihat aktivitas sehari-hari BA dengan *game sakura school simulator* sangat intens sehingga kurangnya interaksi dan kurang interaktif apabila BA dihadapkan pada lingkungan sosial.

3.3 Hubungan antara Aktivitas Bermain *Game* dengan Perilaku Sosial Anak menurut Perspektif Orang Tua

Pandangan orang tua BA menunjukkan bahwa terdapat perubahan perilaku pada anak yang terjadi secara bertahap sejak anak mulai intens bermain game. IN menyatakan bahwa BA menjadi lebih mudah marah, lebih tertutup, serta berinteraksi bersama sosial seperti teman sebayanya. Selain itu, BA kerap kali menirukan dialog dan perilaku karakter dalam game, termasuk beberapa tindakan agresif, meskipun dalam konteks pemahaman anak belum sepenuhnya memahami arti atau nilai dari tindakan tersebut.

IN juga mengungkapkan bahwa aktivitas bermain *gadget* kerap kali menjadi alasan BA untuk menolak bersosialisasi dan berpartisipasi dalam kegiatan keluarga. Situasi ini menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam dunia digital secara berlebihan dapat mengurangi keterlibatan mereka dalam aktivitas sosial (Hermawan, D., & Kudus, W. A., 2021). Selain itu juga dalam artikel jurnal (Rohman, 2018) mengungkapkan salah satu bahaya yang menjadi kekhawatiran bagi orang tua yaitu kecanduan bermain *game* dapat mengakibatkan berkurangnya waktu anak untuk bersosialisasi serta bermain bersama teman sebayanya secara langsung. Kemudian anak yang kecanduan *game* dapat menghabiskan waktunya berjam-jam dalam sehari (Kibtyah et al., 2023; Köse dkk., 2024). Selain itu, konten yang disuguhkan dalam *game online* terutama *game sakura school simulator* menghadirkan konten yang berbau kekerasan, pornografi, dan konten-konten berbahaya lainnya yang dapat merusak kematangan fisik dan mental anak. Akibat yang akan timbul pada anak yaitu anak akan lebih agresif dalam banyak hal (Tola, 2018).

Dalam perspektif orang tua, hubungan antara aktivitas bermain *game* dengan perilaku sosial anak cenderung bersifat negatif jika tidak disertai dengan pengawasan dan pembatasan waktu yang disesuaikan dengan kebutuhan anak (Hermawan, D. & Kudus, W. A., 2021). Hal tersebut sejalan dengan pandangan Bandura dalam teori pembelajaran sosial, bahwa anak belajar melalui pengamatan, peniruan dan penguatan (Fithri, 2014; Sabihilhaq dkk., 2024). Ketika model yang ditiru adalah karakter dalam *game* maka pola sosial anak cenderung mengikuti gaya tersebut, terutama jika tidak ada upaya pembatasan dan pengarahan dari lingkungan sekitar anak (Lestiawati, 2013). Karena perilaku anak dapat ditunjukkan melalui tindakan-tindakan yang dilihat setiap harinya (Chamda et al., 2022), karena seorang anak akan merespon gerakan tersebut melalui sebuah perhatian, perasaan dan sikap (Ke, Vuong, & Geangu, 2022; Widoyanti et al., 2022).

4. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan temuan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa konten dalam *game sakura school simulator* memuat unsur kebebasan berperilaku dan simulasi kehidupan tanpa batas yang mudah diakses oleh anak. Intensitas bermain yang tinggi menunjukkan keterkaitan dengan menurunnya minat anak untuk berinteraksi secara sosial, khususnya dengan teman sebaya. Selain itu, orang tua mengamati adanya perubahan perilaku sosial pada anak, seperti kecenderungan meniru perilaku dalam game serta berkurangnya keterlibatan dalam interaksi sosial nyata. Implikasi dari temuan ini menegaskan pentingnya peran aktif orang tua dalam melakukan pendampingan serta memberikan edukasi digital yang sesuai usia. Dengan demikian, anak tidak hanya terpapar pada perkembangan teknologi, tetapi juga tetap tumbuh dalam lingkungan sosial yang sehat. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa konten dan intensitas bermain *Sakura School Simulator* memiliki dampak langsung terhadap aspek interaksi sosial anak, sehingga memerlukan perhatian khusus dari lingkungan keluarga dan pendidikan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Althnaibat, H. A., Al-Kubaisy, W., & Alsaraireh, F. (2022). A study of the physical aggressive behaviors due to violent video games among early adolescents in Al-Mazar Al-Janobe District in the south of Jordan. *International Journal of Health Sciences, (II)*, 11124-11137
- Argani, P., & Fetrianggi, R. (2024). *Studi Fenomena Konstruksi Makna Pola Asuh Orang Tua pada Visual Desain Karakter Gaya Parenting*. 139–154.
- Arianti, N. P., & Hadiana, I. (2024). Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Kelompok B RA Raden Rahmat. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 21(229), 1–3.
- Assyakurrohim, D., Ikham, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9.
- Chamda, E. N. (2022). Pola Pengasuhan Keluarga Muda pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun di Desa Galumpang, Kecamatan Dako Pemean, Kabupaten Tolitoli, Provinsi Sulawesi Tengah. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 19(2), 94-106.
- Eksawati, L., Dinata, S. A. P., & Warohmah, W. (2023). Psycholinguistic study: Indonesian language acquisition in children aged 0-2 years. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 7(1), 17-25.
- Etnawati, S. (2021). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138.
- Faiza, A., & Firda, S. J. (2018). *Arus metamorfosa milenial*. Penerbit Ernest.
- Fildzah, N., & Azro, S. (2025). *Peranan Majelis Ta'lim dalam Mencegah Eksploitasi Kekerasan Seksual Pada Anak Usia Dini*. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 22(1), 67-78.
- Fithri, R. (2014). Buku Perkuliahan: Psikologi Belajar. *Prodi Psikologi Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Uin Sunan Ampel Surabaya*, 1–164.
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi. In *Banyumas : CV. Pena Persada*.
- Hayati, D. J., Ilmi, R., & Aini, B. H. (2024). Dampak Permainan Elektronik Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 5(2), 73-86.
- Idham, R. N., Rini, R., & Drupadi, R. (2023). Strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 20(1), 78–89.
- Idris, F., Sinring, A., & Pandang, A. (2022). Penanganan Perilaku Kecanduan Penggunaan Aplikasi Tiktok (Studi Kasus Pada Satu Mahasiswa di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2, 1–11.
- Jannah, M., Darmawan, M., Wardana, K., & Author, C. (2022). Behavioral Impact Of Imitating Online Game Sakura School Simulator. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 81–89.
- Ke, H., Vuong, Q. C., & Geangu, E. (2022). Three-and six-year-old children are sensitive to natural body expressions of emotion: an event-related potential emotional priming study. *Journal of Experimental Child Psychology*, 224, 105497.
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., & Dewi, S. P. R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 03(1), 25–38.
- Köse, S., Ayrar, G., & Aslan, İ. (2024). The effect of digital game addiction on aggression in

- school-age children. *Karya Journal of Health Science*, 5(2), 33-39
- Lestiawati, I. M. (2013). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 6-7 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 111-119.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Muhammad, G., & Suhardini, A. D. Internalisasi Nilai-Nilai Multikultural Pada Anak Usia Dini dalam Membentuk Karakter Cinta Damai. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 22(1), 31-46.
- Munavinahar, L., & Madoni, E. R. Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Kegiatan Origami pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun Tingkat TK. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 21(2), 80-86.
- Nisya, N. (2024). Pengaruh lingkungan terhadap perilaku non normatif pada anak usia 5-6 tahun. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 21(2), 87-94.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini perspektif hadis. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145-153.
- Prof. Dr. Sugiono. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif* 92-137.pdf.
- Rahmah, M. M., Fitri, A. D. S., & Putra, S. P. (2025). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan bahasa sintaksis anak umur 4-5 tahun di KB & RA Palma Kadipiro. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 22(1), 11-24.
- Sabililhaq, I., Nursiah, A., & Munir, M. (2024). Analysis of Albert Bandura's Social Cognitive Theory and Its Development in Islamic Religious Education. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6, 12.
- Sabira, E. Z., & Febriyanti, S. N. (2024). Analisis Wacana Digital Sensualitas pada Konten Sakura School Simulator dalam Kanal Youtube It's Nelfa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4884-4892.
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1-15.
- Saleh, S. (2017). analisis data kualitatif. *Analisis Data Kualitatif*, 1, 180.
- Salimul Uqba, M. S., Rohmawaty, E. N., Nuzula, M. F., & Wargadinata, W. (2024). Impact Analysis of Sakura School Simulator Game on Language Acquisition of 7-Year-Old Children. *Journal of Language, Literature, and Teaching*, 5(3), 27-36.
- Suwarna, M. R. N., Muqodas, I., & Dewi, F. (2023). Pengaruh game "Sakura School Simulator" terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Journal on Education*, 6(1), 7385-7401.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas anak kecanduan game online. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 155-172.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112-1119.
- Tola, Y. P. (2018). Perilaku agresif anak usia dini di lihat dari pola asuh orang tua. *Jurnal buah hati*, 5(1), 1-13.
- Uqba, M., Rohmawaty, E. N., Nuzula, M. F., & Wargadinata, W. (2023). Impact analysis of Sakura School Simulator game on language Acquisition of 7-Year-Old children. *JOURNAL OF LANGUAGE, LITERATURE, AND TEACHING*, 5(3), 27-36.
- Wahyuni, S. (2023). Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gawai Pada

Anak Usia Dini di Kecamatan Batang Kuis Parents' Communication Patterns in Supervising The Use of Devices in Early Children in Batang Kuis District. *Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 2(1), 61–68.

Widoyanti, D. R., Sulistiani, I. R., & Ertanti, D. W. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku Dan Emosional Anak Di Madrasah Ibtidaiyah. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 149-162.