

PENGARUH PAPARAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU IMITASI BERBAHAYA ANAK USIA SEKOLAH DASAR: ANALISIS BERBASIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET

Chelsa Juniarti^{1*}, M. Hirjan Rahmatullah², Maoza Nokian Nasirudin³, Alya Fatin Hasna Khairani⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mataram, Lombok Timur, Indonesia

*Corresponding Author: chelsajuniarti48@gmail.com

Kata Kunci: *game online, perkembangan kognitif, Piaget, perilaku imitasi, perlindungan anak, operasional konkret*

Abstrak: Kasus meninggalnya seorang anak kelas 1 Sekolah Dasar di Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, akibat meniru aksi *freestyle* yang terinspirasi dari *game online* menjadi fenomena yang mencerminkan persoalan serius dalam perlindungan anak di era digital. Artikel ini bertujuan menganalisis kasus tersebut secara mendalam melalui kerangka teori perkembangan kognitif Jean Piaget, khususnya dalam memahami keterbatasan kemampuan berpikir anak usia sekolah dasar awal yang berada pada tahap operasional konkret. Melalui metode studi kasus kualitatif dengan analisis deskriptif-interpretatif, penelitian ini mengkaji mekanisme imitasi perilaku berbahaya, proses asimilasi dan akomodasi yang tidak optimal, serta peran lingkungan keluarga dan sekolah dalam pembentukan pola pikir anak. Hasil analisis menunjukkan bahwa anak pada tahap operasional konkret (usia 7–11 tahun) belum mampu membedakan dunia virtual dengan dunia nyata, memahami risiko jangka panjang, maupun menahan dorongan impulsif. Hal ini menyebabkan anak rentan meniru perilaku berbahaya yang diamati dari media digital tanpa mempertimbangkan konsekuensinya. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya pendampingan orang tua, penggunaan fitur *parental control*, edukasi digital sejak dini, serta kolaborasi antara keluarga dan sekolah sebagai upaya preventif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Keywords: *online games, cognitive development, Piaget, imitative behavior, child protection, concrete operational stage.*

Abstract: *The death of a first-grade elementary school student in East Lombok, West Nusa Tenggara, caused by imitating a dangerous freestyle stunt inspired by an online game represents a serious phenomenon reflecting child protection issues in the digital era. This article aims to analyze this case through Jean Piaget's theory of cognitive development, focusing on the cognitive limitations of early elementary school-aged children who are in the concrete operational stage. Using a qualitative case study method with descriptive-interpretive analysis, this study examines the mechanism of dangerous behavioral imitation, suboptimal assimilation and accommodation processes, and the role of family and school environments in shaping children's thinking patterns. The analysis reveals that children at the concrete operational stage (ages 7–11 years) are unable to distinguish between virtual and real worlds, comprehend long-term risks, or resist impulsive urges, making them susceptible to imitating dangerous behaviors observed in digital media. This study recommends the importance of parental supervision, the use of parental control features, early digital literacy education, and family-school collaboration as preventive measures aligned with children's cognitive developmental stages.*

PENDAHULUAN

Ketika seorang anak berusia tujuh tahun meninggal dunia setelah mencoba gerakan yang ia tonton dari sebuah *game online*, pertanyaan yang perlu diajukan bukan sekadar “siapa yang salah?”, melainkan “mengapa hal ini bisa terjadi?”. Peristiwa yang menimpa seorang siswa kelas 1 SD di Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, pada Mei 2026 ini menjadi cerminan dari sesuatu yang jauh

lebih sistemik: adanya kesenjangan antara kemampuan kognitif anak yang masih berkembang dengan kompleksitas dan potensi bahaya konten digital yang ia akses tanpa penyaringan yang memadai (Republika, 2026).

Di Indonesia, penetrasi internet di kalangan anak usia sekolah terus meningkat dari tahun ke tahun. Data Kominfo RI (2020) memperlihatkan bahwa anak-anak adalah salah satu kelompok pengguna internet yang paling aktif, namun sekaligus paling minim perlindungan. Gawai yang semula dimaksudkan sebagai alat bantu belajar kerap bergeser fungsinya menjadi media hiburan tanpa batas waktu dan tanpa pendampingan. Di sinilah *game online* berperan: menawarkan pengalaman imersif yang sulit dibedakan dari kenyataan oleh anak yang otaknya belum matang secara kognitif.

Penelitian-penelitian terdahulu telah mengidentifikasi berbagai dampak negatif paparan *game online* pada anak usia sekolah dasar. Jamun et al. (2023) mendokumentasikan korelasi negatif antara kecanduan *game online* dan prestasi belajar siswa SD di Indonesia. Yuliani (2023) menambahkan bahwa intensitas bermain yang tinggi berhubungan dengan gangguan pada dimensi sosial dan emosi anak. Pada skala yang lebih besar, Prescott et al. (2018) melalui metaanalisis terhadap lebih dari 17.000 partisipan lintas negara membuktikan adanya hubungan longitudinal antara paparan kekerasan dalam *game* digital dan peningkatan perilaku agresif pada anak dan remaja. Sementara itu, dari perspektif neurosains, Chaarani et al. (2022) menemukan bahwa anak yang bermain *game* lebih dari tiga jam sehari menunjukkan skor gangguan perhatian dan gejala depresi yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Berbeda dengan kajian-kajian sebelumnya yang umumnya menempatkan *game online* sebagai variabel yang mempengaruhi prestasi atau perilaku sosial, penelitian ini bergerak ke lapisan yang lebih dalam: mengapa secara kognitif seorang anak tidak mampu mengenali bahaya dari apa yang ditiru Faza et al. (2022) telah mendokumentasikan bagaimana *game online* mengubah pola interaksi sosial anak SD, dan Susanto et al. (2022) mencatat pergeseran kepribadian sosial yang menyertainya namun tidak satupun dari keduanya yang menelusuri mekanisme berfikir sebagai akar dari perilaku imitasi tersebut. Di tingkat Internasional, Willoughby et al. (2012) dan Chaarani et al. (2022) memang telah mengukur dampak neuropsikologis *game* pada anak secara longitudinal, tetapi temuan mereka tidak dikaitkan dengan kerangka tahapan Piaget, apalagi diletakkan dalam realitas pengasuhan digital di Indonesia. Dari situlah artikel ini menemukan ruangnya: menjembatani teori perkembangan kognitif Piaget dengan fenomena imitasi berbahaya akibat *game online* yang nyata terjadi di tengah masyarakat Indonesia, sesuatu yang hingga kini belum pernah dilakukan secara eksplisit dalam literatur yang ada.

Persoalan ini memiliki urgensi yang tidak bisa ditunda. Lonjakan penggunaan internet pada anak usia sekolah dasar yang dicatat oleh Kominfo RI (2020) tidak diimbangi dengan peningkatan kapasitas keluarga dalam mendampingi konsumsi digital anak. Artinya, jutaan anak Indonesia saat ini tumbuh dalam lingkungan di mana akses ke konten digital jauh melampaui kemampuan orang tua untuk menyaringnya. Kardefelt-Winther (2017) dalam kajian UNICEF memperingatkan bahwa penggunaan teknologi digital yang tidak terbimbing pada anak di bawah sepuluh tahun berisiko menghambat tiga dimensi perkembangan sekaligus: kognitif, sosial, dan emosional. Kekhawatiran ini diperkuat oleh temuan Gentile et al. (2017) yang membuktikan bahwa paparan konten kekerasan dalam *game* tidak hanya berdampak pada perilaku jangka panjang, tetapi juga memicu respons fisiologis dan pikiran agresif secara langsung pada anak. Piaget, sebagaimana diulas kembali oleh Babakr et al. (2019) dan McLelland (2024), menyediakan lensa teoritis yang paling relevan untuk membaca fenomena ini: setiap tahap kognitif anak memiliki batas yang nyata, dan batas itulah yang menentukan apakah seorang anak mampu membedakan aksi di layar dari konsekuensi di dunia nyata. Wen et al. (2024) menambahkan bahwa alih-alih mempercepat kematangan kognitif, paparan layar yang berlebihan justru memperlambatnya sebuah temuan yang seharusnya menjadi alarm bagi semua pihak yang terlibat dalam pengasuhan dan pendidikan anak.

Bertolak dari latar belakang tersebut, tulisan ini bertujuan untuk: pertama, mengurai secara mendalam mengapa struktur kognitif anak usia kelas 1 SD menjadikannya sangat rentan terhadap imitasi perilaku berbahaya dari konten digital; kedua, mengidentifikasi titik-titik kritis kegagalan pengasuhan dan lingkungan yang memperburuk kerentanan tersebut; dan ketiga, merumuskan rekomendasi praktis bagi keluarga, sekolah, dan pemangku kebijakan yang berangkat dari pemahaman yang akurat tentang tahap perkembangan kognitif anak.

METODE PENELITIAN

Tulisan ini dibangun di atas pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus tunggal (*single case study*). Pilihan rancangan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kasus yang diteliti bersifat unik, kontekstual, dan memerlukan kedalaman analisis yang tidak dapat dicapai melalui pengukuran statistik (Yin, 2018). Kasus yang menjadi fokus adalah peristiwa meninggalnya seorang siswa kelas 1 SD di Lombok Timur pada Mei 2026, sebagaimana dilaporkan secara lengkap beserta analisis psikologis oleh Republika.co.id (2026).

Sumber data dibagi menjadi dua lapisan. Lapisan pertama adalah data primer, yakni laporan berita Republika (2026) yang memuat pernyataan langsung psikolog anak Evryanti Cahaya Putri sebagai narasumber ahli. Lapisan kedua adalah data sekunder berupa artikel jurnal ilmiah nasional dan

internasional, laporan lembaga, serta dokumen kebijakan yang diterbitkan antara tahun 2016 hingga 2026 dan terkonfirmasi relevan secara tematis. Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui penelusuran basis data ilmiah dengan kata kunci yang berkaitan dengan *game online*, perkembangan kognitif anak, dan literasi digital.

Proses analisis mengikuti alur yang dikembangkan oleh Miles et al. (2014), yang terdiri atas tiga fase yang saling berkaitan: (1) *kondensasi data*, yaitu menyaring dan memfokuskan informasi yang paling relevan dengan pertanyaan penelitian; (2) *penyajian data*, yaitu menyusun informasi tersebut ke dalam narasi yang logis dan sistematis berdasarkan kerangka Piaget; dan (3) *penarikan dan verifikasi kesimpulan*, yaitu menginterpretasi temuan secara kritis. Validitas analisis dijaga melalui triangulasi antara pernyataan narasumber ahli, temuan empiris dari literatur terkini, dan logika teori Piaget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memahami mengapa seorang anak bisa sampai pada titik mengorbankan nyawanya demi meniru sesuatu yang ia lihat di layar, diperlukan penelusuran yang tidak berhenti pada permukaan kejadian. Bagian ini membangun pemahaman tersebut secara berlapis: dimulai dari rekonstruksi apa yang sesungguhnya terjadi dan dalam konteks apa, kemudian bergerak ke penjelasan ilmiah tentang bagaimana otak anak usia enam hingga delapan tahun bekerja dan di mana batas-batasnya, lalu menelusuri kegagalan proses kognitif yang seharusnya mencegah tragedi ini, dan diakhiri dengan memetakan siapa saja yang gagal hadir sebagai pelindung serta apa yang seharusnya mereka lakukan.

a. Kronologi dan Konteks Kasus

Pada awal Mei 2026, seorang bocah laki-laki kelas 1 SD di Lombok Timur ditemukan dalam kondisi kritis setelah mencoba memperagakan gerakan *freestyle* di lingkungan rumahnya. Ia kemudian meninggal dunia akibat patah leher. Berdasarkan penelusuran yang dilakukan media dan analisis psikolog yang dimuat dalam Republika (2026), gerakan tersebut diduga merupakan tiruan dari konten yang terdapat dalam sebuah *game online* yang ia mainkan atau tonton secara daring.

Psikolog anak Evryanti Cahaya Putri yang dikutip dalam laporan tersebut memberikan penjelasan yang sangat tajam: anak kelas 1 SD secara psikologis belum mampu membedakan antara fiksi dan realitas secara penuh. Mereka juga belum bisa memetakan konsekuensi fisik dari sebuah tindakan, terutama jika tindakan itu tampak “berhasil” dalam dunia permainan. Ketika karakter dalam *game* dapat jatuh dari ketinggian lalu bangkit kembali, anak tidak serta merta memahami bahwa hal itu adalah rekayasa pemrograman, bukan cerminan hukum alam (Republika, 2026).

Konteks ini diperparah oleh pola pengasuhan yang kian umum di era digital: orang tua yang menyerahkan gawai kepada anak tanpa pengawasan sebagai respons terhadap kesibukan sehari-hari. Lisnawati et al. (2021) mengidentifikasi pola ini sebagai salah satu faktor utama di balik meningkatnya paparan konten tidak sesuai usia pada anak SD di Indonesia. Tanpa ada orang dewasa yang hadir untuk menjelaskan batas antara permainan dan kenyataan, anak dibiarkan membangun sendiri pemahaman tentang dunia dan anak usia tujuh tahun tidak memiliki perangkat kognitif yang cukup untuk melakukannya secara akurat.

b. Struktur Kognitif Anak Usia 6-8 Tahun Menurut Piaget

Jean Piaget memandang perkembangan intelektual bukan sebagai proses penambahan informasi semata, melainkan sebagai transformasi kualitatif cara berpikir yang terjadi secara bertahap. Babakr et al. (2019) dalam ulasan kritisnya mengonfirmasi bahwa meski beberapa detail teori Piaget telah diperbarui oleh penelitian kontemporer, kerangka tahapannya tetap menjadi rujukan paling sah dalam memahami batas-batas kognitif anak berdasarkan usia.

Anak usia 6-8 tahun berada di persimpangan antara tahap praoperasional (2-7 tahun) dan tahap operasional konkret (7-11 tahun). Pada titik peralihan ini, beberapa kemampuan baru mulai muncul seperti kemampuan mengurutkan objek dan memahami sebab akibat sederhana yang dapat diamati langsung namun kemampuan-kemampuan yang lebih kompleks belum sepenuhnya terbentuk. McLelland (2024) secara khusus menyoroti bahwa dalam konteks teknologi digital, anak pada tahap ini sangat rentan karena layar menawarkan simulasi yang tampak nyata namun beroperasi di bawah hukum yang sama sekali berbeda dari dunia fisik.

Setidaknya terdapat empat keterbatasan struktural pada tahap kognitif ini yang secara langsung berkaitan dengan kasus yang dianalisis. Pertama, pikiran anak masih terikat pada hal yang dapat dilihat dan dirasakan langsung. Konsep seperti “risiko permanen” atau “cedera yang tidak bisa pulih” adalah abstraksi yang berada di luar jangkauan kognitif anak usia ini. Wen et al. (2024) menunjukkan bahwa anak yang terpapar layar secara intensif justru mengalami hambatan lebih lanjut dalam mengembangkan kemampuan berpikir abstrak ini. Kedua, anak pada usia ini belum mampu mengambil perspektif di luar dirinya sendiri secara penuh. Dalam konteks bermain *game*, ini berarti anak melihat kejadian di layar dari perspektif karakter yang ia kendalikan dan menganggap pengalaman karakter tersebut sebagai sesuatu yang juga berlaku bagi dirinya (Mariana, 2020).

Ketiga, belajar melalui peniruan adalah mekanisme utama anak usia ini. Mereka secara naluriah mereplikasi apa yang mereka lihat dari figur yang mereka anggap menarik atau hebat. Susanti et al. (2021) menegaskan bahwa karakter *game online* kini telah menggeser posisi model manusia nyata sebagai objek imitasi utama pada anak usia sekolah dasar, sebuah pergeseran yang memiliki implikasi

serius terhadap jenis perilaku yang ditiru. Keempat, kemampuan menahan dorongan bertindak secara spontan belum berkembang matang. Nurhasanah dan Kusumastuti (2024) secara spesifik menemukan bahwa anak yang terpapar *game online* secara intensif menunjukkan kapasitas pengendalian impuls yang lebih rendah, yang berkorelasi negatif dengan perkembangan kognitif keseluruhan.

c. Kegagalan pembentukan Skema: Asimilasi, tanpa Akomodasi

Piaget menjelaskan bahwa setiap pengalaman baru yang dihadapi anak diproses melalui dua mekanisme yang bekerja bersama. Pertama, anak mencoba menyesuaikan pengalaman baru itu ke dalam kerangka pemahaman yang sudah ada (asimilasi). Kedua, bila pengalaman itu terlalu berbeda dari kerangka lama, anak perlu mengubah kerangka itu sendiri (akomodasi). Keseimbangan antara keduanya menghasilkan pemahaman yang lebih matang dan akurat.

Dalam kasus ini, anak mengasimilasi pengalaman melihat karakter *game* melakukan gerakan berbahaya lalu bangkit kembali ke dalam kerangka pemahamannya yang sudah ada: “jika seseorang bisa melakukannya, aku juga bisa.” Masalah muncul ketika tidak ada proses akomodasi yang terjadi. Agar akomodasi berlangsung, anak memerlukan stimulus yang bertentangan dengan asumsinya — misalnya penjelasan eksplisit dari orang dewasa bahwa karakter *game* tidak punya tulang dan tidak merasakan sakit, sementara tubuh manusia nyata sangat berbeda. Tanpa stimulus ini, kerangka pemahaman yang keliru terus dipertahankan hingga akhirnya diaktualisasikan dalam tindakan nyata.

Asmayawati (2023) menegaskan bahwa kehadiran aktif orang tua dalam proses penggunaan teknologi anak bukan sekadar soal pembatasan waktu layar, melainkan tentang menjadi fasilitator akomodasi kognitif orang dewasa yang membantu anak menyesuaikan skema berpikirnya dengan kenyataan. Tanpa peran ini, *game online* menjadi guru tunggal anak, dan *game online* tidak pernah dirancang untuk mengajarkan perbedaan antara virtual dan nyata.

Tabel 1. Proses Kognitif Piaget dan Manifestasinya dalam Kasus Imitasi Game Online

Proses	Fungsi Normalnya	Yang Terjadi pada Kasus Ini
Asimilasi	Memasukkan pengalaman baru ke dalam kerangka pemahaman yang sudah dimiliki.	Anak mengintegrasikan tontonan aksi berbahaya dalam <i>game</i> ke dalam skema: “gerakan itu bisa dilakukan dan tidak ada akibat buruknya.”
Akomodasi	Merevisi kerangka lama ketika ada pengalaman baru yang bertentangan dengannya.	Tidak terjadi, karena tidak ada orang dewasa yang memberikan informasi

		pembandingan bahwa tubuh manusia bekerja berbeda dari karakter digital.
EkUILibrasi	Keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi yang menghasilkan pemahaman yang lebih tepat dan matang.	Gagal tercapai. Pemahaman yang terbentuk melalui asimilasi yang salah tidak terkoreksi, dan akhirnya dieksekusi sebagai tindakan nyata.

Sumber: Diadaptasi dari Babakr et al. (2019) dan Asmayawati (2023)

d. Lingkungan yang Tidak Melindungi; Keluarga, Sekolah, dan Platform

Kejadian seperti ini tidak muncul dari ruang hampa. Ia lahir dari perpaduan antara keterbatasan kognitif yang bersifat alamiah dengan ketidakhadiran sistem penyangga yang seharusnya melindungi anak. Ada tiga lapisan yang secara bersamaan gagal berfungsi dalam kasus ini.

Lapisan pertama adalah keluarga. Sarini et al. (2024) membuktikan bahwa tingkat literasi digital orang tua berkorelasi langsung dengan kualitas pengawasan yang mereka berikan terhadap konsumsi digital anak. Orang tua yang tidak memahami klasifikasi usia pada *game* atau tidak tahu cara mengaktifkan fitur *parental control* cenderung membiarkan anak mengakses konten apa pun tanpa filtrasi. Pola ini diperburuk oleh kebiasaan menggunakan gawai sebagai pengasuh pengganti ketika orang tua sibuk, sebuah realitas yang kian umum di keluarga perkotaan maupun pedesaan Indonesia (Lisnawati et al., 2021).

Lapisan kedua adalah sekolah. Limilia dan Aristi (2019) mengingatkan bahwa kurikulum pendidikan dasar di Indonesia masih sangat minim memuat materi literasi digital yang disesuaikan dengan kapasitas kognitif peserta didik. Guru yang tidak dibekali pemahaman tentang tahap perkembangan anak dalam konteks digital tidak akan mampu mengidentifikasi, apalagi mengintervensi, kebiasaan bermain *game* yang berpotensi berbahaya pada siswanya.

Lapisan ketiga adalah platform digital itu sendiri. *Game online* didesain untuk memaksimalkan keterlibatan (*engagement*) pengguna, bukan untuk melindungi mereka. Mekanisme seperti karakter yang hidup kembali setelah mati, gerakan akrobatik yang tidak realistis, dan umpan balik instan yang memuaskan secara psikologis adalah fitur-fitur yang secara tidak langsung membentuk persepsi keliru tentang fisika dan konsekuensi tindakan pada anak yang belum kognitif matang (Susanto et al., 2022). Faza et al. (2022) menambahkan bahwa tanpa pendampingan orang dewasa, anak usia SD yang aktif bermain *game online* cenderung membangun pola interaksi sosial dan persepsi realitas yang menyimpang.

e. Implikasi Praktis bagi Pengasuhan dan Pendidikan

Bertolak dari seluruh analisis di atas, tulisan ini merumuskan beberapa implikasi praktis yang langsung bisa diterapkan oleh berbagai pihak. Bagi orang tua, kunci utamanya bukan larangan, melainkan kehadiran. Asmayawati (2023) menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua yang seimbang antara memberi batas dan memberikan penjelasan jauh lebih efektif membentuk literasi digital anak daripada sekadar menyita gawai. Penjelasan harus bersifat konkret dan dapat diamati secara langsung, misalnya dengan menunjukkan perbedaan antara animasi dan rekaman nyata, atau dengan mengajak anak menyentuh dan merasakan langsung benda fisik yang menjadi objek aksi dalam *game*. Ini sesuai dengan karakter berpikir anak tahap operasional konkret yang membutuhkan referensi nyata untuk membangun pemahaman.

Bagi guru, pemahaman tentang tahap perkembangan kognitif siswa harus menjadi landasan dalam merancang percakapan edukatif tentang media digital. Guru tidak perlu menunggu insiden terjadi untuk membahas tema ini di kelas. Diskusi sederhana tentang “apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan oleh manusia nyata” sudah cukup membuka ruang akomodasi kognitif yang sangat dibutuhkan anak pada usia ini.

Bagi pemangku kebijakan, regulasi klasifikasi usia pada *game online* perlu diperkuat tidak hanya di tingkat perundangan, tetapi juga di tingkat implementasi dan pengawasan. Kominfo RI (2020) telah mengidentifikasi celah pengawasan ini sebagai salah satu prioritas yang perlu ditangani. Selain itu, kewajiban platform untuk menyediakan dan mengaktifkan fitur *parental control* secara bawaan (*default*) perlu menjadi standar minimum yang diberlakukan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengurai mengapa struktur kognitif anak kelas 1 SD menjadikannya rentan terhadap imitasi perilaku berbahaya dari konten digital; (2) mengidentifikasi kegagalan pengasuhan dan lingkungan yang memperburuk kerentanan tersebut; dan (3) merumuskan rekomendasi praktis berbasis tahap perkembangan kognitif anak.

Terhadap tujuan pertama, analisis menunjukkan bahwa anak usia 6–8 tahun yang berada pada tahap operasional konkret secara struktural belum memiliki kapasitas berpikir abstrak yang memadai untuk membedakan logika permainan virtual dari hukum fisika kehidupan nyata. Keempat keterbatasan kognitif yang diidentifikasi — pikiran konkret, egosentrisme residual, kecenderungan imitasi, dan lemahnya pengendalian impuls — secara bersama-sama menciptakan kondisi yang sangat rentan terhadap pengaruh konten berbahaya dari *game online* (Babakr et al., 2019; McLelland, 2024; Wen et al., 2024).

Terhadap tujuan kedua, ditemukan bahwa tiga lapisan lingkungan gagal berfungsi secara bersamaan: keluarga yang minim literasi digital dan pendampingan (Sarini et al., 2024; Lisnawati et al., 2021), sekolah yang belum mengintegrasikan literasi digital berbasis tahap perkembangan (Limilia & Aristi, 2019), dan platform *game* yang dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan tanpa mempertimbangkan keamanan pengguna anak (Susanto et al., 2022). Kegagalan proses akomodasi kognitif yang seharusnya difasilitasi oleh orang dewasa (Asmayawati, 2023) menjadi faktor kunci yang membiarkan skema keliru anak terus berkembang hingga diekspresikan sebagai tindakan nyata yang fatal.

Terhadap tujuan ketiga, artikel ini merekomendasikan: (1) pendampingan aktif orang tua yang bersifat dialogis dan konkret; (2) integrasi literasi digital berbasis perkembangan kognitif dalam kurikulum sekolah dasar; dan (3) penguatan regulasi klasifikasi usia serta kewajiban *parental control default* pada platform digital. Penelitian kuantitatif lanjutan sangat dibutuhkan untuk mengukur secara empiris korelasi antara durasi paparan *game online* dan kemampuan membedakan realitas dan fiksi pada anak usia sekolah dasar di Indonesia, sehingga intervensi yang dirancang dapat semakin tepat sasaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Bapak M. Gunawan Supiarmo, M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Perkembangan Peserta Didik di Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram, atas masukan, bimbingan, dan kepercayaan yang diberikan dalam proses penulisan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Asmayawati. (2023). Parental involvement in mattering early childhood digital literacy: The role of balanced screen time and access to technology evidence from Indonesia. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 6(11). <https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i11-30>

- Babakr, Z. H., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019). Piaget's cognitive developmental theory: Critical review. *Education Quarterly Reviews*, 2(3), 517–524. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.02.03.84>
- Chaarani, B., Ortigara, J., Yuan, D., Loso, H., Potter, A., & Garavan, H. P. (2022). Association of video gaming with cognitive performance among children. *JAMA Network Open*, 5(10), e2235721. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.35721>
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis dampak game online pada interaksi sosial anak usia sekolah dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4776>
- Gentile, D. A., Bender, P. K., & Anderson, C. A. (2017). Violent video game effects on salivary cortisol, arousal, and aggressive thoughts in children. *Computers in Human Behavior*, 70, 39–43. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.045>
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4579>
- Kardefelt-Winther, D. (2017). *How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review*. UNICEF Office of Research — Innocenti. <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Children-digital-technology-wellbeing.pdf>
- Kominfo RI. (2020). *Laporan tahunan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia 2020*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi media dan digital di Indonesia: Sebuah tinjauan sistematis. *Jurnal Komunikatif*, 8(2), 205–222. <https://doi.org/10.33508/jk.v8i2.2199>
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak game online Free Fire pada siswa sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840–850. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.37453>
- Mariana, D. (2020). Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(1), 29–36. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i1.1682>
- McLelland, J. (2024). Connecting Piaget's cognitive development theory to technology in the early years. *He Kupu: The Word*, 8(1), 5–16.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.

- Nurhasanah, S., & Kusumastuti, N. A. (2024). Hubungan kecanduan game online dengan perkembangan kognitif pada anak usia sekolah. *Indonesian Trust Health Journal*, 7(1), 45–53.
- Prescott, A. T., Sargent, J. D., & Hull, J. G. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(40), 9882–9888. <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>
- Republika.co.id. (2026, 6 Mei). Anak meninggal setelah freestyle, psikologi ingatkan bahaya paparan game online. *Republika Online*. Diakses dari <https://republika.co.id>
- Sarini, S., Purwati, N. H., Apriliawati, A., & Lismayanti, D. (2024). The relationship between parental mediation, family functioning, and parental digital literacy with gadget use among school-aged children. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 14(2), 112–121. <https://doi.org/10.33221/jiiki.v14i02.3484>
- Susanti, S., Budiman, I. A., & Mahpudin. (2021). Systematic literature review: Dampak game online terhadap etika dan perilaku anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(3), 634–641.
- Susanto, H., Waluyati, I., & Arifuddin, A. (2022). Dampak game online terhadap kepribadian sosial siswa SDN Inpres Waworada. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(2), 61–68. <https://doi.org/10.33627/es.v5i2.883>
- Wen, X., Elicker, J. G., & McMullen, M. B. (2024). Digital device usage and childhood cognitive development: Exploring effects on cognitive abilities. *Children*, 11(11), 1299. <https://doi.org/10.3390/children11111299>
- Willoughby, T., Adachi, P. J. C., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental Psychology*, 48(4), 1044–1057. <https://doi.org/10.1037/a0026046>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.
- Yuliani, A. P. (2023). Dampak game online terhadap perkembangan sosial dan emosi peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2384–2393. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9278>