



Dampak Lingkungan Bermain Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah di Perumnas 1 Waena Kota Jayapura

Andrea Gafiria Permata Putri, Rimba Rahmawati, Zulihi, Muhamad Yusuf*,
Ibrahim Watora, M. Syukri Nawir
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Fattahul Muluk Papua, Indonesia
*joesoef1974@gmail.com

Abstract

Significant changes in children's play behavior caused by the dominance of digital devices and online games have limited access to physical play. This condition raises concerns about the decline of direct social interactions and opportunities for developing social skills. This study aims to explore the impact of the play environment (particularly technology) on children's social development and to examine the influence of technology use in the play environment on children's learning interest in the Perumnas I Waena area of Jayapura City. This research employed a qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using a flow model. Findings: In Perumnas I Waena, children's play comfort is influenced by physical, psychological, and social aspects. Although large playgrounds are available, external factors such as stray dogs reduce the sense of safety. Environmental management, adult supervision, and the involvement of parents and the community are needed. Social interaction during play serves as a foundation for children's social, emotional, and cognitive development. Learning motivation is influenced by the environment, enjoyable learning methods, and the integration of technology. Motivation arises from both intrinsic and extrinsic factors, highlighting the importance of adults in balancing technology use with social interaction. The physical environment strengthens social skills and cooperation, while the digital environment fosters creativity, strategy, and technological skills. A balanced combination of traditional and digital play is required to ensure children's optimal development.

Keywords: Play Environment; Technology; Learning Interest

Abstrak

Perubahan signifikan dalam perilaku bermain anak yang disebabkan oleh dominasi gawai digital dan game daring membatasi akses ke permainan fisik. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran berkurangnya interaksi sosial langsung dan peluang pengembangan keterampilan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak lingkungan bermain (terutama teknologi) pada perkembangan sosial anak dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi dalam lingkungan bermain terhadap minat belajar anak di lingkungan Perumnas I Waena Kota Jayapura. Merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, interview dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model alir. Hasil penelitian: Di Perumnas I Waena Kota Jayapura, kenyamanan lingkungan bermain anak dipengaruhi aspek fisik, psikologis, dan sosial. Meski tersedia lapangan luas, faktor eksternal seperti anjing liar menurunkan rasa aman. Diperlukan penataan lingkungan, pengawasan orang dewasa, serta keterlibatan orang tua dan masyarakat. Interaksi sosial dalam bermain menjadi fondasi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Motivasi belajar dipengaruhi oleh lingkungan, metode belajar menyenangkan, serta integrasi teknologi. Motivasi bersumber dari faktor intrinsik maupun ekstrinsik, sehingga peran orang dewasa

penting untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan interaksi sosial. Lingkungan fisik memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama. Lingkungan digital mengasah kreativitas, strategi, dan keterampilan teknologi. Dibutuhkan kombinasi seimbang antara permainan tradisional dan digital agar anak berkembang optimal.

Kata Kunci: Lingkungan Bermain; Teknologi; Minat Belajar

Pendahuluan

Anak-anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka dalam berinteraksi untuk membentuk hubungan di mana kedua belah pihak saling memengaruhi dan dipengaruhi satu sama lain. Orang tua, sekolah, teman, dan orang dewasa semuanya merupakan bagian dari konteks sosial yang dimaksud tersebut. Interaksi sosial juga berpengaruh pada tumbuh kembangnya anak. Secara komparatif, lingkungan sosial adalah suatu masyarakat yang berisi berbagai sistem normatif yang mengelilingi seseorang dan sekelompok orang dan mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi bagaimana mereka berperilaku dan berpikir (Saputra & Najicha, 2024).

Kelompok usia 2 hingga 6 tahun adalah saat anak-anak belajar membentuk ikatan sosial dan berinteraksi dengan orang lain di luar keluarga dekat mereka, khususnya dengan anak-anak lain seusia mereka. Melalui kegiatan bermain kooperatif, mereka mengembangkan kemampuan untuk beradaptasi. Penelitian selanjutnya tentang kelompok anak menunjukkan bahwa pandangan dan perilaku sosial yang berkembang di masa kanak-kanak biasanya tetap konstan dengan penyesuaian yang sangat kecil (Khaerunnisa, *et al.*, 2023). Perkembangan sosial anak juga sangat dipengaruhi oleh teman sebayanya karena mereka memberikan pengetahuan dan wawasan tentang kehidupan anak-anak di luar rumah. Anak-anak mulai belajar tentang dunia di luar keluarga mereka pada usia ini, khususnya dengan bermain bersama teman-temannya. Selain itu, anak-anak akan mulai mengevaluasi diri mereka sendiri terhadap teman-teman sekelasnya.

Menurut Gunarsa, bermain adalah kegiatan yang melibatkan individu secara langsung karena memberikan rasa tantangan tersendiri (Tameon, 2018). John Amos Comenius menegaskan bahwa bermain penting dalam pendidikan karena memberikan anak kesempatan berekspresi kreatif dan belajar langsung. Di sisi lain, Hildayani mengklaim bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara rutin, dengan atau tanpa mainan, agar merasa puas di setiap waktu atau lokasi (Ummah, 2019). Bermain adalah kegiatan menyenangkan, spontan, dan mandiri, yang menjadi sarana belajar anak. Melalui interaksi dengan bahan, benda, teman sebaya, dan orang dewasa, bermain mendorong kreativitas serta perkembangan anak yang sehat (Yuliatiningsih, 2015).

Murid dalam rentang usia ini sering tertarik pada hal-hal baru, terutama yang melibatkan teknologi (Hermawan, 2021). Perkembangan anak harus dipantau oleh orang dewasa untuk menghindari efek negatif teknologi (Iskandar, *et al.*, 2022). Selain perilaku sosial yang buruk terhadap keluarga dan teman sekelas, anak-anak sering kali menunjukkan ketidakstabilan emosi, kesulitan mengikuti aturan rumah tangga, merasa sulit untuk mengumpat dan menindas teman-temannya, dan yang paling parah, memiliki masalah dengan kesehatan mata. Di antara dampak buruk kecanduan game online pada siswa adalah sebagai berikut. Dari semua masalah ini, perubahan perilaku yang paling mencolok terlihat pada anak-anak yang lebih suka tinggal di rumah sendiri daripada bermain dengan teman-temannya (Sundara *et al.*, 2020). Hal ini kemudian berdampak pada menurunnya pandangan sosial siswa. Sikap sosial adalah tindakan dan pola perilaku yang ditunjukkan orang dalam lingkungan sosial, seperti berinteraksi, membantu, dan menghargai satu sama lain (Nurfirdaus & Risnawati, 2019).

Kecanduan terhadap game online merupakan akibat dari gangguan adiksi. Penggunaan game online secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan. Ada begitu banyak game online populer yang dapat dikunjungi orang di internet, yang mungkin merupakan tanda tingkat kecanduan pengunjung yang tinggi. Siswa yang menderita kecanduan ini kehilangan kemampuan untuk mengingat kapan waktunya belajar. Prestasi belajar menurun seiring berkembangnya kecanduan game online.

Adanya perubahan substansial dalam perilaku bermain anak-anak saat ini, bahkan di daerah pemukiman padat penduduk seperti Perumnas 1 Waena, jika mempertimbangkan berbagai dampak yang telah dijelaskan, baik positif dari bermain di luar ruangan maupun merugikan dari bermain *game* daring. Anak-anak dulunya dapat menemukan area terbuka dengan mudah atau langsung terlibat dalam berbagai permainan tradisional. Akan tetapi, tampaknya meskipun paparan terhadap gawai digital dan *game* daring telah meningkat secara signifikan, akses ke lokasi bermain fisik menjadi semakin terbatas. Hal ini memicu kekhawatiran pribadi peneliti tentang kemungkinan memburuknya hubungan sosial secara langsung dan berkurangnya peluang anak-anak untuk membangun keterampilan sosial melalui permainan langsung, yang telah menjadi dasar penting dalam pengembangan karakter anak. Perumnas 1 Waena sebagai komunitas yang berpenduduk padat, merupakan studi kasus yang relevan karena menggambarkan dinamika dan kesulitan lingkungan bermain anak-anak di wilayah kota, di mana dominasi teknologi dan keterbatasan ruang mungkin lebih terlihat. Penggunaan gawai digital dan *game online* secara berlebihan berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial anak-anak di lingkungan Perumnas 1 Waena Kota Jayapura. Disamping itu, lingkungan bermain yang kurang mendukung (minim ruang terbuka dan terbatasnya permainan tradisional) berkontribusi pada menurunnya perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki secara khusus bagaimana modifikasi pada area bermain ini memengaruhi pertumbuhan sosial siswa sekolah dasar dan menengah pertama setempat.

Lingkungan bermain yang terpengaruh oleh teknologi memiliki efek negatif terhadap sosialisasi dan pembelajaran di lingkungan kompleks perumahan Perumnas 1 Waena Kota Jayapura, Papua. Dampak dari televisi dan perangkat digital menyebabkan banyak anak di daerah ini kehilangan minat di sekolah dan kurang berinteraksi dengan teman-temannya. Misalnya, alih-alih terlibat dalam kegiatan di luar seperti bermain bola, menerbangkan layang-layang, atau lompat tali, banyak anak lebih suka menonton televisi dan menggunakan gadget elektronik saat mereka ingin bermain. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu luang mereka dengan menggunakan perangkat atau bermain game online, yang dapat menyebabkan berkurangnya hubungan sosial antara anak-anak seusianya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak lingkungan bermain (terutama teknologi) pada perkembangan sosial anak dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi dalam lingkungan bermain terhadap minat belajar anak di lingkungan Perumnas I Waena Kota Jayapura. Yusnia, *et.al.* (2021), menunjukkan bahwa: Moral anak dipengaruhi oleh penggunaan gadget dalam dua cara: positif dan negatif. Anak-anak mendapat manfaat dari gadget karena mereka dapat mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan mereka dalam bidang-bidang seperti pengenalan literasi, berpikir kritis, dan minat yang tinggi. *Gadget* juga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak-anak. Kekurangannya meliputi ketidakmampuan anak-anak untuk mengendalikan emosi mereka, penggunaan elektronik, kecenderungan mereka untuk menangis, protes, dan bahkan menggunakan kata-kata kasar kepada orang tua dan orang lain.

Pradona & Qarni (2023), mengutarakan: Perkembangan psikologis anak-anak sangat dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Penggunaan gadget oleh anak-anak dapat memberikan dampak positif dan negatif, tergantung pada pengawasan dan bimbingan orang tua dalam penggunaan gadget. Bilantara (2024), menjabarkan: Teman sebaya

memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku pemain *game* daring yang kecanduan. Selain itu, sikap diam orang tua dapat memperburuk kecenderungan kecanduan. Meskipun demikian, orang tua tetap memainkan peran penting dalam mengatur berapa lama anak-anak menghabiskan waktu menggunakan perangkat elektronik, menetapkan batasan berapa lama mereka menghabiskan waktu bermain *game*, dan menawarkan kegiatan pengganti untuk mendorong sosialisasi. Sekolah juga memiliki peran dalam mendidik siswa tentang bahaya permainan internet yang berlebihan, terutama bagi anak-anak usia sekolah.

Rian, *et.al.* (2024), menjelaskan: Bagaimana perangkat elektronik memengaruhi antusiasme anak-anak dalam belajar. Dengan penelitian dalam bentuk tinjauan pustaka yang bersumber langsung dari buku dan jurnal di *Google Scholar*, esai semacam ini menggunakan metodologi kualitatif. Dari beberapa penelitian sebelumnya yang telah dijabarkan tersebut di atas, penelitian ini sedikit berbeda karena lebih berfokus pada perspektif anak usia sekolah yang tinggal di Jayapura, Papua, di kompleks perumahan Perumnas 1 Waena yang hampir semua anak usia sekolah memiliki gawai yang didapatkan dari orang tuanya. Berdasarkan pengamatan, anak-anak di daerah ini lebih cenderung menggunakan perangkat elektronik di rumah daripada melakukan aktivitas fisik seperti bermain bola atau bermain layang-layang dengan teman sebayanya. Gagasan bahwa bermain di dalam ruangan lebih nyaman karena menggunakan lebih sedikit energi merupakan dasar dari kecenderungan ini. Akan tetapi, adanya laporan tentang ketidaknyamanan saat bermain di luar ruangan, yang disebabkan oleh kondisi lapangan. Keberadaan anjing liar yang berkeliaran di area tersebut merupakan salah satu penyebab utama yang dicatat, yang membuat anak-anak merasa tidak nyaman saat melakukan aktivitas fisik di luar ruangan. Disamping itu di Perumnas 1 Waena Kota Jayapura terjadi perubahan pola bermain anak yang dipengaruhi oleh perkembangan elektronik yang digunakan oleh anak sehingga berdampak pada motivasi dan interaksi sosial yang belum banyak diteliti oleh peneliti lainnya.

Gifford berpendapat bahwa studi tentang interaksi antara manusia dan lingkungan fisiknya dikenal sebagai psikologi lingkungan. Dalam pertukaran ini, manusia memiliki kekuatan untuk mengubah lingkungan, dan lingkungan memiliki kekuatan untuk mengubah perilaku dan dinamika psikologis individu. Interaksi yang harmonis antara manusia dan lingkungan adalah tujuan psikologi lingkungan sebagai ilmu, yang mencakup ide dan aktivitas (Ummah, 2019). Menurut Dale, pendekatan sosio-kognitif menyoroti gagasan bahwa lingkungan sosial adalah tempat terjadinya sebagian besar pembelajaran individu. Mereka yang mengamati orang lain memperoleh pengalaman, kebiasaan, kemampuan, strategi, watak, dan perilaku. Selain itu, sebelum bertindak berdasarkan keyakinan mereka dan hasil yang diantisipasi dari aktivitas tersebut, orang mungkin mengamati model atau, misalnya, menilai kesesuaian dan kegunaan sikap yang muncul dari tindakan yang dimodelkan (Mubin, *et al.*, 2021).

A.M. Sardiman Siswa didorong untuk belajar berdasarkan dorongan pribadi, katanya. Keinginan untuk menjadi terdidik, cerdas, dan ahli dalam profesi tertentu merupakan dasar dari motivasi ini. Bagi siswa yang termotivasi secara intrinsik, belajar bukan hanya sekadar kewajiban, tetapi juga alat penting untuk mencapai tujuan tersebut (Rismayanti, *et al.*, 2023). John Sweller mengusulkan teori kognitif yang menyoroti bagaimana kapasitas memori kerja membatasi pembelajaran. Menurut hipotesis ini, kapasitas seseorang untuk pembelajaran yang berhasil didasarkan pada seberapa baik memori kerjanya dapat menangani informasi. Ketika memori kerja kelebihan beban, menjadi sulit untuk memahami dan menyimpan pengetahuan baru, yang mengganggu proses pembelajaran. Ini terjadi ketika jumlah informasi yang harus diproses melampaui kapasitas memori kerja yang terbatas (Fathoni, 2021).

Metode

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang bagaimana lingkungan bermain di Perumnas 1 Waena memengaruhi minat belajar atau perkembangan sosial anak. Karena menekankan pemahaman menyeluruh tentang pengalaman, persepsi, dan perilaku, penelitian kualitatif dipilih sebagai metodologi. Penelitian ini bermaksud untuk memahami sepenuhnya bagaimana lingkungan bermain, khususnya lingkungan bermain berbasis teknologi, memengaruhi minat belajar dan perkembangan sosial anak dalam konteks kehidupan nyata di Prumnas 1 Waena, Kota Jayapura. Data primer dan sekunder merupakan dua kategori data yang digunakan dalam penelitian ini. Data primer dikumpulkan langsung dari item penelitian atau informan dengan menggunakan teknik observasi, dan wawancara, serta dokumentasi. Di sisi lain, data sekunder mengacu pada informasi yang telah tersedia, biasanya dalam bentuk dokumen, laporan, atau buku yang relevan. Pengamatan partisipan pasif, wawancara mendalam, dan dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode analisis menggunakan model diagram alir yang membagi analisis data menjadi tiga langkah, yaitu: Reduksi data adalah proses meringkas, memilih, dan mengatur informasi yang relevan dengan tujuan studi. Agar analisis tetap terfokus pada temuan utama studi, data yang tidak relevan atau berlebihan disaring. Tujuan dari prosedur ini adalah untuk mengatur materi yang tidak terstruktur sehingga menjadi lebih bermakna dan terstruktur. Data yang direduksi yang telah disusun dengan cara yang mudah dipahami, termasuk tabel, grafik, matriks, atau penjelasan naratif, disebut tampilan data. Tujuan penyajian ini adalah untuk membantu peneliti menemukan tren, korelasi, dan pola dalam data yang membantu dalam proses pengambilan kesimpulan. Proses penarikan kesimpulan dan verifikasi memerlukan penafsiran atau penyediaan konteks untuk data yang diperiksa guna menghasilkan temuan yang menjawab pertanyaan penelitian. Untuk menjamin ketepatan dan koherensi temuan, peneliti juga harus mengonfirmasi kesimpulan ini, misalnya dengan membandingkannya dengan data awal atau ide-ide yang relevan.

Hasil dan Pembahasan

1. Dampak Lingkungan Bermain (Terutama Teknologi) pada Perkembangan Sosial Anak

a. Kenyamanan lingkungan bermain

Lingkungan yang membuat anak merasa aman, nyaman, dan bebas mengekspresikan diri serta bermain disebut sebagai kenyamanan lingkungan bermain anak. Untuk memastikan keselamatan dan kesejahteraan anak, desain ruang belajar harus diprioritaskan untuk kenyamanan dan keamanan anak-anak. Peralatan dan furnitur juga hendaknya sesuai dengan usia dan kebutuhan mereka, serta dibutuhkan adanya pengawasan orang dewasa agar terhindar dari berbagai macam hal-hal yang tidak diinginkan. Kesehatan dan kebersihan juga harus menjadi perhatian utama, mencakup rutinitas mencuci tangan, sanitasi area bermain dan toilet secara berkala, serta penyediaan makanan bergizi. Selain keamanan fisik, keamanan psikologis anak juga penting. Lingkungan yang ramah anak, bebas dari perundungan, dengan komunikasi terbuka dan guru yang terlatih dalam mengenali dan mengatasi masalah emosional anak, sangat diperlukan. Keterlibatan orang tua juga krusial, baik dalam mendukung dan menjaga pertumbuhan anak melalui pembelajaran di rumah atau dengan menjalin komunikasi rutin dengan guru. Begitu pula dengan anak-anak usia sekolah yang ada di Kompleks Perumnas I Waena Kota Jayapura, dimana sangat membutuhkan tempat yang nyaman untuk bermain.

Seperti halnya di sekolah, dibutuhkan tempat yang nyaman agar interaksi sosial yang baik dapat terwujud. Dijelaskan Pintrich yang mengatakan: Interaksi sosial melibatkan upaya untuk mengendalikan dan mengatur konteks yang dihadapi siswa di dalam kelas (Vrieling, Teunter, E., *et.al.* 2022). Anak-anak dapat belajar dan berkembang hingga mencapai potensi penuh mereka dalam lingkungan belajar yang aman, sehat, dan mendukung yang menggabungkan unsur-unsur keselamatan psikologis dan fisik serta melibatkan orang tua secara aktif (Bakrisuk & Jannah, Miftahul, 2024).

Tempat favorit anak-anak bermain di lingkungan Perumnas I Waena Kota Jayapura adalah di luar rumah seperti di lapangan atau halaman rumah. Hal ini didorong oleh terdapatnya banyak teman sebaya serta kondisi lapangan yang dinilai luas untuk melakukan aktivitas. Namun, di sisi lain, terungkap pula adanya ketidaknyamanan saat bermain di lapangan yang ada di lingkungan Perumnas I Waena Kota Jayapura utamanya disebabkan oleh keberadaan anjing liar yang berkeliaran di sekitar area bermain, sehingga dapat mengganggu rasa aman dan kenyamanan beraktivitas fisik.

Gifford berpendapat bahwa studi tentang interaksi antara manusia dan lingkungan fisiknya dikenal sebagai psikologi lingkungan. Dalam pertukaran ini, manusia memiliki kekuatan untuk mengubah lingkungan, dan lingkungan memiliki kekuatan untuk mengubah perilaku dan dinamika psikologis individu. Interaksi yang harmonis antara manusia dan lingkungan adalah tujuan psikologi lingkungan sebagai ilmu, yang mencakup ide dan aktivitas (Ummah, 2019).



Gambar 1. Anak yang Bermain *Platforme Digital* Dengan Teman Sebayanya

Sumber Data: Dokumen Pribadi Tahun 2025

Dari gambar tersebut memperlihatkan bahwa gawai memiliki pengaruh penting terhadap perubahan sosial anak di lingkungan Perumnas 1 Waena Kota Jayapura, dimana aktivitas anak hanya memposisikan pada satu tempat bermain dalam lingkungan yang terbatas. Pentingnya kenyamanan lingkungan bermain bagi anak, yang mencakup aspek fisik (keamanan, kebersihan, kelayakan fasilitas), psikologis (rasa aman, bebas dari perundungan, dukungan emosional), serta sosial (interaksi sehat dengan teman sebaya, dukungan orang tua, dan guru). Interaksi sosial sebagai bagian penting dari pengendalian dan pengaturan konteks belajar. Artinya, lingkungan yang nyaman mendukung interaksi sosial yang sehat. Potensi penuh anak dapat berkembang jika ada kombinasi antara keamanan fisik, psikologis, dan keterlibatan orang tua. Lingkungan fisik tidak hanya dipengaruhi manusia, tetapi juga memengaruhi perilaku, kenyamanan, dan dinamika psikologis individu. Anak-anak lebih memilih bermain di luar rumah, di lapangan atau halaman, karena luas dan adanya banyak teman sebaya. Namun, terdapat gangguan berupa anjing liar yang menurunkan rasa aman dan kenyamanan anak saat bermain. Situasi ini menunjukkan bahwa meskipun lingkungan fisik mendukung, faktor pengganggu eksternal dapat menciptakan ketidaknyamanan. Kenyamanan lingkungan bermain anak adalah hasil dari integrasi aspek fisik, psikologis, dan sosial yang saling melengkapi.

Di Perumnas I Waena Kota Jayapura, anak-anak membutuhkan ruang bermain yang aman, sehat, dan nyaman agar interaksi sosial serta perkembangan optimal dapat tercapai. Meskipun lapangan luas tersedia dan menjadi ruang favorit anak-anak, faktor eksternal seperti keberadaan anjing liar menimbulkan ketidaknyamanan. Oleh karena itu, perlu ada penataan lingkungan yang lebih baik, pengawasan orang dewasa, serta keterlibatan orang tua dan masyarakat untuk menciptakan lingkungan bermain yang benar-benar aman, sehat, dan mendukung pertumbuhan anak sesuai dengan prinsip psikologi lingkungan.

b. Interaksi sosial dalam bermain

Lingkungan bermain yang baik yang melibatkan teman sebaya mampu meningkatkan interaksi sosial pada diri anak. Perkembangan sosial meliputi interaksi sosial. Anak usia prasekolah antara empat dan enam tahun menunjukkan ciri-ciri termasuk empati, memahami norma dan disiplin, sikap toleran, dan kerja sama dengan teman (Siva & Rohmah, 2019). Menurut Abdulsyani, menyatakan istilah “interaksi sosial” mengacu pada hubungan sosial yang dinamis dan timbal balik yang mencakup hubungan antara individu, kelompok, dan kelompok individu (Ulya Latifah, 2014).

Dasar dari setiap kehidupan sosial adalah interaksi sosial. Kehidupan bersama tidak mungkin terjadi jika tidak ada interaksi atau komunikasi antara orang-orang. Jika orang-orang hanya saling memandang secara fisik, (Mahmud, 2015). Melalui umpan balik dari teman sebaya, siswa berinteraksi dengan pembelajaran teman sebayanya dan dengan demikian memperoleh pemahaman dan apresiasi yang lebih besar terhadap pengalaman dan perspektif teman sebayanya (van Popta, *et.al.*2017).

Komunikasi dan interaksi yang dibentuk anak-anak dengan orang lain saat bermain dikenal sebagai interaksi sosial, dan dapat membantu pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak. Teridentifikasi beragam faktor yang memicu peningkatan semangat belajar di lingkungan Perumnas I Waena Kota Jayapura. Beberapa anak menunjukkan antusias karena menyukai materi pelajaran tertentu, yang kemudian menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Selain itu, pembelian peralatan belajar baru seperti pensil atau buku juga berkontribusi pada peningkatan motivasi. Ditemukan pula berbagai strategi personal untuk mengatasi kebosanan, baik di sekolah maupun di rumah; ada yang termotivasi dengan gaya belajar "bermain sambil belajar" yang diterapkan guru, sementara yang lain merasa mendengarkan musik saat belajar efektif dalam menjaga minat dan konsentrasi.



Gambar 2. Lingkungan Bermain yang Sering di Tempati Anak-Anak

Sumber Data: Dokumen Pribadi Tahun 2025

Gambar tersebut diatas memperlihatkan adanya perbedaan lingkungan bermain, dimana anak memiliki ruang bermain yang luas serta mampu meningkatkan kreatifitasnya juga memiliki komunitas bermain yang beragam yang mampu meningkatkan perkembangan motorik pada anak.

Menurut Dale: Pendekatan sosio-kognitif menyoroti gagasan bahwa lingkungan sosial adalah tempat terjadinya sebagian besar pembelajaran individu. Mereka yang mengamati orang lain memperoleh pengalaman, kebiasaan, kemampuan, strategi, watak, dan perilaku. Selain itu, sebelum bertindak berdasarkan keyakinan mereka dan hasil yang diantisipasi dari aktivitas tersebut, orang mungkin mengamati model atau, misalnya, menilai kesesuaian dan kegunaan sikap yang muncul dari tindakan yang dimodelkan (Mubin, *et al.*, 2021). Kognitif sosial mencakup proses saling berhubungan dari pilihan, motivasi, minat, dan kinerja (Taasobshirazi, G., & Carr, M, 2008).

Interaksi sosial dalam bermain dipandang sebagai fondasi perkembangan sosial anak. Bermain dengan teman sebaya membentuk keterampilan sosial seperti empati, toleransi, disiplin, kerja sama. interaksi sosial adalah hubungan sosial timbal balik yang dinamis antara individu dan kelompok. Kehidupan sosial mustahil tanpa interaksi atau komunikasi. Umpan balik dari teman sebaya memberi pemahaman dan apresiasi lebih besar terhadap perspektif orang lain. Lingkungan sosial menjadi arena utama pembelajaran, anak belajar dari pengamatan terhadap orang lain. interaksi faktor pilihan, motivasi, minat, dan kinerja sebagai bagian dari pembelajaran.

Anak-anak di lingkungan Perumnas I Waena Kota Jayapura menunjukkan peningkatan semangat belajar yang dipicu oleh: Rasa suka pada materi tertentu, Peralatan belajar baru (buku, pensil), Strategi personal seperti belajar sambil bermain atau mendengarkan musik. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa interaksi sosial tidak berdiri sendiri, tetapi terhubung dengan motivasi belajar, minat, dan dukungan lingkungan.

Bermain menjadi media utama pembelajaran sosial, emosional, dan kognitif anak. Lingkungan sosial (teman sebaya, guru, keluarga) membentuk pengalaman belajar, menumbuhkan motivasi, dan memperkuat keterampilan hidup.

Interaksi sosial dalam bermain merupakan pondasi utama perkembangan anak, mencakup aspek sosial, emosional, dan kognitif. Anak belajar empati, kerja sama, dan disiplin melalui hubungan dengan teman sebaya. Dalam konteks Perumnas I Waena Kota Jayapura, motivasi belajar anak dipengaruhi oleh interaksi sosial yang sehat, minat terhadap pelajaran, serta dukungan lingkungan berupa fasilitas dan metode belajar yang menyenangkan. Teori sosio-kognitif mempertegas bahwa pembelajaran terjadi dalam lingkungan sosial melalui observasi, umpan balik, dan pengalaman bersama. Dengan demikian, menciptakan lingkungan bermain yang interaktif, aman, dan mendukung akan mendorong anak-anak tidak hanya untuk bersosialisasi dengan baik, tetapi juga untuk berkembang dalam hal motivasi dan prestasi belajar.

2. Pengaruh Penggunaan Teknologi Dalam Lingkungan Bermain Berhadap Minat Belajar Anak

a. Peningkatan Motivasi Belajar

Motivasi anak untuk belajar dapat ditingkatkan dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam lingkungan bermain karena teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan partisipatif. Anak-anak dapat lebih termotivasi untuk belajar melalui permainan edukatif yang dibuat dengan teknologi, dan mereka dapat belajar lebih efisien jika mereka memiliki akses ke berbagai sumber belajar. Untuk meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar, teknologi juga dapat menawarkan hadiah dan umpan balik yang langsung dan personal. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dapat meningkatkan kapasitas belajar anak-anak dan membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien.

Salah satu faktor yang secara signifikan mempengaruhi perubahan terkini adalah kemajuan teknologi (Pudjianto *et al.*, 2021). Dampaknya terasa dalam banyak aspek kehidupan, termasuk Pendidikan (Syelvia Putri & Syafitri, 2023). Untuk meningkatkan mutu pendidikan, dunia pendidikan harus senantiasa dan konsisten memanfaatkan

teknologi. Salah satunya adalah dengan mengatur penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan, khususnya pada saat pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Salah satu contohnya adalah pemanfaatan perangkat lunak dan teknologi untuk membuat materi pendidikan lebih menarik. Dalam proses pembelajaran, motivasi sangatlah penting. Jika siswa termotivasi, mereka akan lebih bersemangat untuk belajar, dan jika tidak, minat mereka terhadap suatu sesi akan berkurang (Sibagariang *et al.*, 2024). Walaupun motivasi mungkin berasal dari dalam, motivasi juga dapat muncul sebagai hasil rangsangan eksternal (Suharni, 2019). Guru harus mengambil sejumlah tindakan untuk mencoba meningkatkan semangat siswa dalam belajar selama proses belajar di sekolah, termasuk:

- 1). Insentif memiliki kekuatan untuk memotivasi orang. Jika guru memberi penghargaan pada mata pelajaran yang awalnya tidak disukai siswa di kelas, mereka akan menyukainya.
- 2). Pujian: Jika ada siswa yang mengerjakan tugas dengan benar, mereka harus dipuji. Anak-anak akan merespons pujian sebagai motivator dengan cukup positif. Memberikan pujian tidak boleh dilakukan secara sembarangan; pujian harus diberikan pada waktu yang tepat untuk meningkatkan suasana kelas dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.
- 3). Hukuman merupakan jenis penguatan negatif yang jika digunakan secara tepat dan bijaksana, dapat berfungsi sebagai insentif.

Jika anak memiliki keinginan kuat untuk belajar, pendekatan tersebut akan berhasil. Oleh karena itu, guru harus mendorong keinginan siswa untuk belajar. Guru harus menggunakan strategi inovatif untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar jika mereka ingin mencapai hasil belajar terbaik (Suharni, 2019). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa betapa pentingnya motivasi yang diberikan oleh guru dalam menggerakkan siswa untuk meningkatkan antusiasme siswa.

Menurut A.M. Sardiman, siswa didorong untuk belajar berdasarkan dorongan pribadi. Keinginan untuk menjadi terdidik, cerdas, dan ahli dalam profesi tertentu merupakan dasar dari motivasi ini. Bagi siswa yang termotivasi secara intrinsik, belajar bukan hanya sekadar kewajiban, tetapi juga alat penting untuk mencapai tujuan tersebut. (Rismayanti, *et al.*, 2023). Mereka menyadari bahwa tujuan mereka untuk menjadi orang yang berpengetahuan dan cakap tidak akan tercapai jika mereka tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan yang berasal dari proses belajar. Dengan demikian, belajar menjadi kebutuhan dan sumber dorongan internal.



Gambar 3: Anak-Anak bermain di Lingkungan Rumah dengan Teman Sebaya

Sumber Data: Dokumen Pribadi Tahun 2025

Gambar tersebut memperlihatkan adanya kebebasan anak dalam bermain dengan memilih teman sebaya ketika berada di luar ruangan, sehingga aktivitas anak lebih bervariasi dalam bermain.

Anak-anak di lingkungan Perumnas I Waena Kota Jayapura berpendapat bahwa saat berada di luar rumah anak merasa senang karena bisa berkumpul bersama teman-teman sebayanya dan ada juga anak yang lebih suka berdiam diri di rumah, kurang nyaman untuk bersosialisasi makanya cenderung menghabiskan waktunya dengan bermain platforme digital.

Teknologi yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik, partisipatif, dan efisien. Melalui *game edukatif*, akses sumber belajar digital, serta pemberian *reward* dan *feedback instan*, anak-anak menjadi lebih termotivasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membawa dampak signifikan pada dunia pendidikan. Pemanfaatan perangkat lunak dan media digital mampu membuat materi lebih menarik, sehingga relevan dengan kebutuhan siswa zaman sekarang. Motivasi belajar dapat bersumber dari dalam diri (intrinsik) maupun rangsangan luar (ekstrinsik). Motivasi intrinsik dalam bentuk dorongan untuk mencapai cita-cita, menjadi cerdas, dan berpengetahuan. Motivasi ekstrinsik diperoleh melalui pujian, penghargaan, maupun hukuman yang bijak. Perlu menciptakan strategi inovatif agar anak dapat antusias belajar. Pujian, insentif, dan penguatan (positif maupun negatif) dapat menjadi cara untuk meningkatkan motivasi. Suasana belajar yang kondusif turut memengaruhi semangat belajar anak. Sebagian anak senang bersosialisasi di luar rumah bersama teman sebaya, namun ada pula yang lebih memilih bermain dengan platform digital di rumah. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran pola interaksi sosial akibat dominasi teknologi.

Motivasi belajar anak di lingkungan Perumnas I Waena Kota Jayapura sangat dipengaruhi oleh faktor internal (dorongan pribadi untuk maju) maupun eksternal (teknologi, pujian, insentif, hukuman yang tepat). Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, terutama melalui permainan edukatif, materi interaktif, dan umpan balik instan. Namun, orang dewasa tetap berperan penting dalam mengarahkan dan menyeimbangkan pemanfaatan teknologi agar tidak mengurangi interaksi sosial anak. Dengan pendekatan inovatif, motivasi belajar dapat ditingkatkan sehingga anak lebih antusias, efisien, dan berorientasi pada pencapaian tujuan akademik maupun sosial.

b. Pengembangan Keterampilan

Kemampuan belajar anak-anak, seperti pemecahan masalah, kreativitas, kerja sama tim, dan teknologi, dapat ditingkatkan dengan area bermain yang dilengkapi dengan teknologi. Melalui penggunaan teknologi, anak-anak dapat belajar secara interaktif dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk berhasil di dunia digital. Teknologi juga dapat membantu anak-anak belajar lebih efektif serta berkembangnya kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah mereka.

Menerapkan pembelajaran berbasis permainan ke dalam praktik merupakan salah satu taktik yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan, akibatnya, hasil belajar (Saidah, Dwijanto, 2020). Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran saat komponen permainan, seperti tantangan dan hadiah, disertakan, yang meningkatkan minat dan hasrat mereka terhadap materi tersebut. Selain itu, melalui pengalaman langsung dan partisipatif, pembelajaran berbasis permainan membantu siswa lebih memahami prinsip-prinsip yang diajarkan (Khoiri *et al.*, 2023).

Anak-anak juga dapat belajar cara berkolaborasi, memecahkan masalah, dan berpikir kreatif melalui pembelajaran berbasis permainan, yang semuanya berharga dalam aktivitas sehari-hari. Siswa dapat menggunakan pengetahuan mereka dalam situasi yang relevan dan memajukan pertumbuhan intelektual mereka secara umum dengan berpartisipasi dalam kegiatan yang menantang namun menyenangkan (Jamaludin *et al.*, 2025).

John Sweller, mengusulkan teori kognitif yang menyoroti bagaimana kapasitas memori kerja membatasi pembelajaran. Menurut hipotesis ini, kapasitas seseorang untuk pembelajaran yang berhasil didasarkan pada seberapa baik memori kerjanya dapat menangani informasi. Ketika memori kerja kelebihan beban, menjadi sulit untuk memahami dan menyimpan pengetahuan baru, yang mengganggu proses pembelajaran. Ini terjadi ketika jumlah informasi yang harus diproses melampaui kapasitas memori kerja yang terbatas (Fathoni, 2021).

Anak-anak di lingkungan Perumnas I waena Kota Jayapura dimana saat di luar rumah anak-anak belajar banyak hal, misalnya belajar tentang kerja sama, belajar menyusun strategi bermain yang benar dan saat bermain menggunakan perangkat digital ada beberapa anak yang memiliki beberapa keterampilan baru ada yang memiliki keterampilan mengetik dengan cepat ada yang memiliki keterampilan Menyusun strategi yang benar agar bisa menang, ada yang memiliki keterampilan mengedit sesuatu di perangkat digital. Dari ke dua lingkungan bermain yang dilakukan oleh anak-anak di Perumnas I Waena Kota Jayapura tersebut ada beberapa anak yang memilih bermain di luar bersama teman-teman dengan melakukan banyak aktivitas fisik, tetapi ada juga yang memilih bermain di rumah bersama teman atau pun bermain sendiri tetapi bermainnya menggunakan perangkat digital.

Area bermain dengan dukungan teknologi mampu meningkatkan keterampilan anak, seperti pemecahan masalah, kreativitas, kerja sama tim, keterampilan digital, dan berpikir kritis. Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi pendekatan efektif karena melibatkan anak secara aktif melalui tantangan, hadiah, dan pengalaman langsung. *Game-based learning* membuat siswa lebih aktif, meningkatkan minat, dan hasil belajar karena melibatkan tantangan dan pengalaman partisipatif. Pembelajaran berbasis permainan menumbuhkan keterampilan kolaborasi, kreativitas, pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. Belajar efektif dipengaruhi keterbatasan memori kerja. Jika informasi terlalu banyak dan tidak terstruktur, anak kesulitan memahami dan menyimpan pengetahuan baru. Maka penggunaan teknologi dan permainan harus tetap memperhatikan kapasitas anak dalam menerima informasi.

Dalam konteks Lingkungan Perumnas I Waena Kota Jayapura, pada Lingkungan luar rumah: anak belajar kerja sama, strategi bermain, interaksi sosial, serta keterampilan fisik. Sedangkan pada Lingkungan digital (dalam rumah): anak mengembangkan keterampilan teknologi, misalnya mengetik cepat, menyusun strategi dalam permainan, hingga mengedit konten digital. Anak terbagi dalam dua kecenderungan: sebagian memilih aktivitas fisik bersama teman, sebagian lagi lebih tertarik bermain digital baik sendiri maupun bersama teman. Kedua lingkungan (fisik dan digital) sama-sama berperan dalam pengembangan keterampilan anak, tetapi dengan hasil yang berbeda: Lingkungan fisik mampu memperkuat keterampilan sosial, fisik, dan kerja sama. Lingkungan digital mampu mengasah keterampilan teknologi, strategi, dan kreativitas berbasis media digital. Penting bagi guru dan orang tua untuk menyeimbangkan keduanya agar anak mendapatkan keterampilan komprehensif yang sesuai dengan kebutuhan abad 21.

Pengembangan keterampilan anak di lingkungan Perumnas I Waena Kota Jayapura dapat dicapai melalui kombinasi lingkungan bermain fisik dan lingkungan bermain digital berbasis teknologi. Permainan tradisional di luar rumah membantu anak membangun keterampilan sosial, strategi, dan kerja sama tim, sementara permainan digital memperkuat keterampilan teknologi, kreativitas, dan pemecahan masalah. *Game-based learning* terbukti meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar anak dengan menambahkan unsur tantangan dan hadiah. Penggunaan teknologi harus dirancang dengan baik agar tidak membebani memori kerja anak. Dalam konteks

Perumnas I Waena Kota Jayapura, keberagaman pilihan bermain anak menunjukkan perlunya pendekatan seimbang yang menggabungkan aktivitas fisik dan digital, sehingga anak dapat berkembang secara optimal baik dari sisi sosial-emosional maupun kognitif-teknologis.

Kesimpulan

Kenyamanan lingkungan bermain anak mencakup aspek fisik, psikologis, dan sosial yang saling melengkapi untuk mendukung interaksi serta perkembangan optimal. Di Perumnas I Waena Kota Jayapura, meski tersedia lapangan luas, gangguan eksternal seperti anjing liar menurunkan rasa aman. Karena itu, diperlukan penataan lingkungan, pengawasan orang dewasa, dan keterlibatan orang tua serta masyarakat agar tercipta ruang bermain yang aman, sehat, dan mendukung pertumbuhan anak sesuai prinsip psikologi lingkungan. Interaksi sosial dalam bermain merupakan fondasi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, karena melalui hubungan dengan teman sebaya mereka belajar empati, disiplin, dan kerja sama. Lingkungan sosial berperan sebagai arena utama pembelajaran melalui observasi, umpan balik, dan pengalaman bersama. Di Perumnas I Waena Kota Jayapura, motivasi belajar anak dipengaruhi oleh interaksi sosial yang sehat, minat, serta dukungan lingkungan dan metode belajar menyenangkan. Karena itu, lingkungan bermain yang aman dan interaktif sangat penting untuk mendorong perkembangan motivasi dan prestasi belajar anak. Integrasi teknologi dalam pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik, partisipatif, dan efisien melalui game edukatif, materi interaktif, serta umpan balik instan. Motivasi belajar anak dapat bersumber dari faktor intrinsik (dorongan pribadi untuk maju) maupun ekstrinsik (pujian, insentif, atau hukuman bijak). Di Perumnas I Waena Kota Jayapura, motivasi belajar dipengaruhi oleh teknologi sekaligus interaksi sosial, sehingga diperlukan strategi inovatif serta peran orang dewasa untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi agar anak tetap antusias, terarah, dan berkembang optimal. Area bermain fisik dan digital sama-sama berperan dalam pengembangan keterampilan anak. Lingkungan fisik memperkuat kerja sama, keterampilan sosial, dan fisik, sedangkan lingkungan digital mengasah kreativitas, strategi, dan keterampilan teknologi. Game-based learning terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar, namun perlu dirancang sesuai kapasitas memori kerja anak. Di Perumnas I Waena Kota Jayapura, kombinasi seimbang antara permainan tradisional dan digital diperlukan agar anak berkembang optimal secara sosial, emosional, kognitif, dan teknologis sesuai tuntutan abad 21. Saran peneliti adalah: Ciptakan lingkungan bermain aman dan nyaman melalui penataan fasilitas, pengawasan orang dewasa, dan keterlibatan masyarakat, Seimbangkan aktivitas fisik dan digital agar anak memperoleh keterampilan sosial, emosional, kognitif, dan teknologi secara komprehensif, Gunakan strategi pembelajaran inovatif dengan integrasi teknologi, motivasi intrinsik-ekstrinsik, serta interaksi sosial untuk meningkatkan antusiasme dan prestasi belajar anak.

Daftar Pustaka

- Bakrisuk, F. S., & Jannah, M., & Malaikosa, Y. M. L. (2024). Peran Kebijakan Sekolah Dalam Mewujudkan Lingkungan Belajar Yang Aman Dan Ramah Di Tk Al Irsyad Banyuwangi. *Cendikia; Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 454–474.
- Bilantara, N. H., Santoso, M. B., & Raharjo, S.T. (2024). Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah. *JPPM; Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 199-216.
- Fathoni. (2021). Pembelajaran dan sistem pengajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Inovasi atau tantangan. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 8(2), 257–268.

- Hermawan, A. (2021). Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten Lampung Barat. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 1(1), 53–62.
- Iskandar, B., Syaodih, E., & Mariyana, R. (2022). Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam Menggunakan Media Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4192–4201.
- Jamaludin, G. M., Japar, M., & Sumantri, M. S. (2025). Digital Game-Based Learning in Education : A Visual Bibliometric Network Analysis. *Proceeding of International Seminar*. 2(April), 117–125.
- Khaerunnisa, K., Ardilansari, A., Haifaturrahmah, H., Nizaar, M., Rezkillah, I. I., & Julaifah, N. (2023). Pengaruh lingkungan sosial terhadap kebiasaan tumbuh kembang anak usia dini. *Jurnal Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 105–112.
- Khoiri, N., Ristanto, S., & Kurniawan, A. F. (2023). Project-Based Learning Via Traditional Game in Physics Learning: Its Impact on Critical Thinking, Creative Thinking, and Collaborative Skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(2), 286–292.
- Latifah, Ulya., Sagala, Anita, C. D. (2014). Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B Tk Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 3(1), 112–132.
- Mahmud, M., Siregar H. S., & Khoerudin, K. (2015). *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya*. Bandung; Remaja Rosda Karya.
- Mubin, M. N., Ikhasan, B. M. N., & Putro, K. Z. (2021). Pendekatan Kognitif-Sosial Perspektif Albert Bandura pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edureligia*, 05(01), 92–103.
- Nurfirdaus, N., & Risnawati. (2019). Studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa (studi kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 36–46.
- Pradona, S., & Qarni, W. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak, *Murhum; Jurnal Pendidik Anak Usia Dini*, 4(1), 460–469.
- Pudjianto, U., Saurina, N., Hadi, F., & Adisusilo, A. K. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan. *Didaktis; Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 86-93.
- Rian, R. A., Hafiz, R. K. A., Oktavia, Z., Addinunnisa, F., Khairatunnisa, A., Lestari, A., ... Fadhil, M. (2024). Dampak Gadget terhadap Minat Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 39762–39766.
- Rismayanti, R., . Rayhan, M. A., Adzim, Q. K. E., & Fatihah, L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261.
- Saidah, Dwijanto, I. J. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1042–1045.
- Saputra, I. A. A., & Najicha, F. U. (2024). Pengaruh Lingkungan Terhadap Tumbuhnya Jiwa Nasionalisme. *Konstruksi Sosial : Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 4(1), 1–5.
- Sibagariang, F. M., Diwanti, D. R., Haq, K. A., & Pratama, A. Y. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2411–2419.

- Siva, E., & Rohmah, N. (2019). Hubungan bermain dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah (4-6 Tahun) di RA, Nahdlatuth - Thalabah Keslir Kecamatan Wuluhan. *Concept and Communication*, 1–12.
- Suharni, P. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 73–82. DOI:
- Sundara, K., Hafisah, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84–90.
- Syelvya, Putri, V., & Syafitri, Y. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan Dimasa Pandemi Bagi Kaum Milenial. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 2(1), 21–27.
- Tameon, S. M. (2018). Peran Bermain Bagi Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak. *Ciencias : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26–39.
- Taasoobshirazi, G., & Carr, M. (2008). Gender differences in science: An expertise perspective. *Educational Psychology Review*, 20(2), 149–169.
- Ummah, M. S. (2019). Psikologi Perkembangan Anak. In *Sustainability (Switzerland)* 11(1).
- van Popta, E., Kral, M., Camp, G., Martens, R. L., and Simons, P. R. J. (2017). Exploring the value of peer feedback in online learning for the provider. *Educ. Res. Rev.* 20, 24–34.
- Vrieling, Teunter, E., Henderikx, M., Nadolski, R., & Kreijns, K. (2022) Facilitating Peer Interaction Regulation in Online Settings: The Role of Social Presence, Social Space and Sociability. *Front. Psychol.* 13:793798.
- Yuliariatiningsih, M.S. (2015). Aktivitas Bermain di Luar Ruangan dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. *Cakrawala Dini; Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–48.
- Yusnia, Y., Fatimah, S., & Syam, S. M. (2023). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Educhild; Journal of Early Childhood Education*. 4(1), 60-75.