

Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak Melalui *Game DOTA* (*Defence of The Ancients*)

Ellen Prima

IAIN Purwokerto
ellen.psi07@gmail.com

Abstract: Every child is intelligent even with different levels of intelligence. Many types of intelligence have been known by the general public, especially emotional intelligence. A person who has emotional intelligence can be seen from how he mastered his emotions so as not too excessive exit. However, emotional intelligence has not been widely responded among the general public, especially parents. They still perceive emotional intelligence as less important than intelligence intelligence. Though emotional intelligence is needed for someone, especially children can learn to understand the feelings of himself and others and how to react. Therefore, the role of emotional intelligence is important for the child's life so that the need for stimulus to develop optimally, one with the game. The game is a thing that is favored by both the child's traditional and online games. The purpose of this study was to find out how to develop children's emotional intelligence through DoTA games. Therefore, this research uses qualitative method of descriptive type. The results of this study indicate that intelligence is innate child-birth. However, intelligence must be developed by stimulating the child. One of the most important intelligence is emotional intelligence that can help children live their lives with a sense of security and happiness.

Keywords: *emotional intelligence, DoTA game, child*

Abstrak: Setiap anak sesungguhnya cerdas meskipun dengan tingkat kecerdasan yang berbeda. Banyak jenis kecerdasan yang telah dikenal oleh masyarakat umum, khususnya kecerdasan emosional. Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional dapat dilihat dari bagaimana dia menguasai emosinya agar tidak terlalu keluar secara berlebihan. Akan tetapi, kecerdasan emosional belum banyak yang merespon di kalangan

masyarakat umum, khususnya para orang tua. Mereka masih menganggap kecerdasan emosional tidak terlalu penting seperti halnya kecerdasan inteligensi. Padahal kecerdasan emosional sangat dibutuhkan agar seseorang, terutama anak dapat belajar memahami perasaan dirinya sendiri dan orang lain serta bagaimana cara menyikapinya. Oleh karena itu, peran kecerdasan emosional penting bagi kehidupan anak sehingga dibutuhkan adanya stimulus agar berkembang secara optimal, salah satunya dengan permainan. Permainan adalah suatu hal yang disukai oleh anak baik itu permainan tradisional maupun *online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan kecerdasan emosional anak melalui *game* DoTA. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan adalah bawaan anak sejak lahir. Namun kecerdasan harus dikembangkan dengan cara pemberian stimulasi pada anak. Salah satu kecerdasan yang penting adalah kecerdasan emosi yang dapat membantu anak menjalani kehidupannya dengan rasa aman dan bahagia.

Kata kunci: kecerdasan emosional, *game* DOTA, anak.

PENDAHULUAN

Menurut pendapat para ahli, anak usia dini memiliki pengertian yang cukup beragam. Hurlock mengemukakan bahwa kategori anak usia dini atau masa kanak-kanak awal adalah usia prasekolah yang tercakup dalam kelompok usia antara 2-6 tahun (Hurlock, 1999: 261). Pernyataan Hurlock tersebut selaras dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional khususnya yang terkait dengan pendidikan anak usia dini sebagaimana tertuang dalam pasal 28 ayat 1 yang berbunyi pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar (Departemen Pendidikan Nasional, 2003:4).

Bahkan pengertian anak usia dini dapat dibedakan ke dalam tiga dimensi usia yaitu dimensi usia kronologis, sudut pandang filosofis ataupun berdasarkan pada karakteristik perkembangan anak. Pengertian anak berdasar dimensi usia kronologis sebagaimana dikemukakan National Association for The Education for Young Children (NAEYC) bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendi-

dikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD (Aisyah, 2008:13). Sama halnya dengan Sholehuddin (1997:24) bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada kisaran usia 0-8 tahun.

Anak usia dini menurut UNESCO adalah kisaran 0-8 tahun yang disebut dengan usia *golden age* (masa keemasan), di mana otak anak akan secara cepat menanggapi dan mengingat apa yang dilihat, dirasa, dan didengar. Setiap individu membawa fitrahnya sejak lahir, yang mana fitrah tersebut dapat dikatakan sebagai bakat manusia dari lahir. Bakat-bakat yang dimiliki manusia harus terus dikembangkan seiring berjalannya waktu dan keikutsertaan lingkungan dalam membentuk bakat menjadi sebuah keahlian atau kecerdasan yang dimiliki masing-masing individu (Aziz, 2017).

Setiap anak dapat memiliki lebih dari satu bakat yang artinya mereka juga dapat memiliki lebih dari satu keahlian atau kecerdasan. Hanya saja bagaimana porsi lingkungan luar memengaruhi bakat tersebut, berkembang semua atau tertutup oleh bakat yang lain. Pemberian stimulasi sangat dibutuhkan untuk mengembangkan bakat yang dimiliki masing-masing individu. Pemberian stimulasi pada anak harus berawal sejak dini karena mereka akan lebih mudah dalam menerima dan mengembangkannya. Namun, untuk memfokuskan anak memiliki keahlian tertentu sebaiknya melihat minat anak terhadap suatu hal (observasi) atau menyayakannya langsung.

Selain itu, setiap anak sesungguhnya cerdas meskipun dengan tingkatan kecerdasan yang berbeda. Banyak jenis kecerdasan yang telah dikenal oleh masyarakat umum, khususnya kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional adalah kemampuan menyikapi pengetahuan-pengetahuan emosional dalam bentuk menerima, memahami, dan mengolahnya. Selain itu, seseorang yang memiliki kecerdasan emosional dapat dilihat dari bagaimana dia menguasai emosinya agar tidak terlalu keluar secara berlebihan. Akan tetapi, kecerdasan emosional belum banyak yang merespon di kalangan masyarakat umum, khususnya para orang tua. Mereka masih menganggap kecerdasan emosional tidak terlalu penting seperti halnya kecerdasan inteligensi (Mubayidh, 2007: 18). Padahal kecerdasan emosional sangat dibutuhkan agar seseorang, terutama anak dapat belajar memahami perasaan dirinya sendiri dan orang lain serta bagaimana cara menyikapinya. Oleh karena itu, peran kecerdasan emosional penting bagi kehidupan anak sehingga dibutuhkan adanya stimulus agar berkembang secara optimal seperti permainan, bercerita, bermain peran, menggambar, dan lain sebagainya.

Permainan adalah salah satu hal yang disukai oleh anak baik itu permainan tradisional maupun *online*. Permainan DoTA adalah permainan yang lebih banyak digemari oleh anak laki-laki ini merupakan permainan *multi-player* yaitu peta permainan yang masuk kategori strategi namun bergenre *game* RPG (*Role Playing Games*). Dengan kata lain, sebuah permainan yang para pemainnya memainkan satu peran tokoh sehingga permainan ini lebih memfokuskan pada cara memainkan satu tokoh pahlawan (*hero*) saja yang dikembangkan menjadi lebih kuat (*character building*) (Ismail, 2016: 54). DoTA merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan secara *online* maupun *offline* yang memiliki tujuan menghancurkan musuh.

Anak-anak jaman sekarang lebih menyukai permainan moderen atau *online* dibandingkandengan tradisional. Hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor sehingga anak kurang dikenalkan dengan permainan tradisional. Bermain adalah dunia anak karena bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi mereka. Dengan bermain anak dapat belajar mencapai perkembangan baik fisik, emosi, intelektualitas maupun jiwa sosialnya (Noorlaila, 2010). Oleh karena itu, biarkan anak bermain dengan keinginannya namun tetap memberikan permainan yang dapat membantu meningkatkan perkembangan emosionalnya. Dengan kata lain, orang tua tetap memberikan pengawasan yang lebih saat anak bermain. Berdasarkan penjelasan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan kecerdasan emosional anak melalui *game* DoTA.

KECERDASAN (INTELLIGENCE)

Cerdas sebuah kata yang sering digunakan untuk menggambarkan kemampuan seseorang yang hebat dalam segala bidang termasuk ranah kognitif. Oranglain sering mengatakan seseorang yang unggul dalam hal kognitif itu adalah orang yang pintar, cerdas, dan pandai. Namun sesungguhnya cerdas itu bermacam-macam. Para ahli mengartikan kecerdasan sebagai kemampuan memahami dunia, berpikir rasional, dan menggunakan sumber-sumber secara efektif pada saat diharapkan dengan tantangan. Selain itu, ada juga yang berpendapat bahwa kecerdasan adalah kemampuan umum manusia untuk melakukan tindakan-tindakan yang mempunyai tujuan dan berpikir dengan cara rasional (Stein, 2009).

Kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki manusia sejak lahir. Kecerdasan merupakan anugerah istimewa yang dimiliki manusia. Kecerdasan manusia bermacam-macam seperti yang dikatakan oleh Gardner

(Goleman, 2009) bahwa ada delapan jenis kecerdasan pada manusia yaitu kecerdasan logis-matematika, naturalis, linguistik, kinestetik, musik, interpersonal, intrapersonal, dan kecerdasan visual. Selain kedelapan kecerdasan yang ditemukan oleh Gardner ada tiga jenis kecerdasan yang terkenal yaitu kecerdasan inteligensi (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ). Semua kecerdasan itu ada di dalam diri setiap manusia namun sangat jarang dapat dimunculkan semuanya, hanya ada beberapa yang dominan karena stimulasi yang kuat terhadap kecerdasan tertentu. Oleh karena itu, pengembangan kecerdasan harus dimulai saat usia anak-anak karena saat usia tersebut syaraf anak sedang berkembang optimal sehingga akan mudah menerima semua rangsangan yang didapat dari luar.

Emosi dapat timbul setiap kali individu mendapatkan rangsangan yang dapat memengaruhi kondisi jiwa dan menimbulkan gejala dari dalam. Emosi yang dikelola dengan baik dapat dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan dalam berbagai bidang karena pada waktu emosi muncul, individu memiliki energi lebih dan mampu memengaruhi individu lain. Segala sesuatu yang dihasilkan emosi tersebut bila dimanfaatkan dengan benar dapat diterapkan sebagai sumber energi yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, memengaruhi orang lain dan menciptakan hal-hal baru (Agustian, 2001).

Menurut *Oxford English Dictionary* (Goleman, 1996), emosi disebut sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap. Dengan kata lain, emosi yang dimaksudkan yaitu sesuatu yang sangat meluap-luap dari dalam diri yang merupakan gabungan dari perasaan, pikiran, nafsu, atau mental. Jadi, emosi adalah suatu perasaan yang bergejolak dari dalam diri dapat berupa perasaan senang, marah, sedih, terharu dan lain sebagainya. Emosi merupakan perasaan sesaat yang kemudian pergi atau hilang, sedangkan suasana hati membutuhkan waktu yang lebih lama (Goleman, 2009).

Emosi yang muncul dari dalam diri seseorang berbeda penyebabnya, berikut penyebab munculnya emosi (Goleman, 2009), yaitu:

- a. *Kepribadian*, Kepribadian memberikan kecenderungan kepada orang untuk mengalami suasana hati dan emosi tertentu. Contohnya beberapa orang merasa bersalah dan marah dengan lebih mudah dibandingkan orang lain, sedangkan orang lain mungkin merasa tenang dan santai dalam situasi apapun. Intinya setiap orang memiliki intensitas emosi

yang berbeda. Ada yang dapat mengendalikan emosi dengan mudah, tetapi ada pula yang tidak dapat mengendalikannya.

- b. *Hari*, dalam seminggu dan waktu dalam sehari, orang-orang ketika di awal minggu cenderung berada dalam suasana hati buruk dan di akhir minggu berada dalam suasana hati terbaik.
- c. *Cuaca*, cuaca menjadi sebuah hal yang dapat memengaruhi suasana hati seseorang.
- d. *Stres*, para pekerja yang berada dalam tekanan terhadap tuntutan pekerjaan akan mengalami stres secara terus-menerus jika masalah yang mengakibatkan stres tersebut tidak dapat diselesaikan dengan baik.
- e. *Aktivitas sosial*, orang-orang dengan suasana hati positif biasanya akan mencari interaksi sosial dan sebaliknya, interaksi sosial menyebabkan orang-orang mempunyai suasana hati yang positif. Jenis aktivitas juga berpengaruh di antaranya yaitu aktivitas sosial yang bersifat fisik dan informal lebih diasosiasikan secara kuat dengan peningkatan suasana hati yang positif dibandingkan dengan kejadian-kejadian formal.
- f. *Tidur*, kualitas tidur sangat memengaruhi suasana hati dan emosi. Seseorang yang tidak tidur cukup menunjukkan adanya perasaan kelelahan yang lebih besar, kemarahan, dan ketidakramahan. Orang yang kurang tidur sulit untuk mengontrol emosinya terutama emosi negatif.
- g. *Olahraga*, olahraga sangat terkenal sebagai kegiatan yang positif jika dilakukan sesuai kebutuhan. Begitu juga dengan emosi dan suasana hati akan ikut terpengaruh dengan kegiatan olahraga, di mana suasana hati yang positif akan muncul jika sering melakukan olahraga.
- h. *Usia*, suatu penelitian menggunakan subjek yang berusia 18-94 tahun mengungkapkan bahwa emosi negatif semakin jarang terjadi seiring bertambahnya usia seseorang.
- i. *Gender*, wanita lebih menunjukkan ekspresi emosionalnya dibandingkan pria. Wanita juga mengalami emosi lebih sering dan menunjukkan ekspresi positif maupun negatif yang lebih sering. Tidak seperti pria, wanita juga lebih nyaman dalam mengekspresikan emosi dan mampu membaca petunjuk non verbal secara lebih baik.

Emosi dan suasana hati mempunyai hubungan yang erat, yakni suasana hati dapat memengaruhi emosi. Saat suasana hati tidak dalam kondisi baik maka orang akan lebih mudah marah dan kesal, begitu pula saat orang mempunyai suasana hati yang baik maka dia akan tersenyum dan senang.

KECERDASAN EMOSIONAL (*EMOTIONAL INTELLIGENCE/EI*)

Setiap orang memiliki emosional yang takarannya sama namun pada akhirnya berbeda pada kemampuan seseorang untuk mengatur emosionalnya. Seperti definisi yang diberikan para pakar tentang kecerdasan emosional yaitu kemampuan menyikapi pengetahuan-pengetahuan emosional dalam bentuk menerima, memahami, dan mengolahnya (Mubayidh, 2007). Jadi seseorang yang memiliki kecerdasan emosional dapat dilihat dari bagaimana dia menguasai emosionalnya agar tidak keluar secara berlebihan contohnya emosi marah yaitu bagaimana orang tersebut dapat mengontrolnya agar tidak keluar secara berlebihan atau sewajarnya saja.

Istilah kecerdasan emosional muncul secara luas pada pertengahan tahun 1990-an. Sebelumnya Gardner (Goleman, 2009) mengemukakan 8 kecerdasan pada manusia (kecerdasan majemuk). Menurut Goleman (2009:51-53) menyatakan bahwa kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Gardner adalah manifestasi dari penolakan akan pandangan intelektual quotient (IQ). Salovey (Goleman, 2009), menempatkan kecerdasan pribadi dari Gardner sebagai definisi dasar dari kecerdasan emosional. Kecerdasan yang dimaksud adalah kecerdasan antarpribadi dan kecerdasan intrapribadi. Kecerdasan emosi dapat menempatkan emosi individu pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati. Koordinasi suasana hati adalah inti dari hubungan sosial yang baik.

Menurut (Darmansyah, 2011), definisi kecerdasan emosional menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

- a. Daniel (Goleman, 1995). Kecerdasan emosi merupakan kemampuan emosi yang meliputi kemampuan untuk mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan impuls, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain. Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu yang lain atau dapat berempati, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya.
- b. (Cooper dan Sawaf, 1999). Kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, emosi, koneksi dan pengaruh yang manu-

siawi. Individu yang mampu memahami emosi individu lain, dapat bersikap dan mengambil keputusan dengan tepat tanpa menimbulkan dampak yang merugikan kedua belah pihak.

- c. (Shapiro, 1997). Kecerdasan emosional berkaitan dengan kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan dan emosi, baik pada diri sendiri maupun orang lain. Dengan kata lain, kecerdasan emosional merupakan suatu kemampuan dalam diri seseorang secara emosional yang berkaitan dengan pemahaman tentang diri sendiri dan orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan dan memahami secara lebih efektif terhadap daya kepekaan emosi yang mencakup kemampuan memotivasi diri sendiri atau orang lain, pengendalian diri, mampu memahami perasaan orang lain dengan efektif, dan mampu mengelola emosi yang dapat digunakan untuk membimbing pikiran untuk mengambil keputusan yang terbaik.

Kecerdasan emosional mempunyai empat dimensi (Mubayidh, 2007) antara lain sebagai berikut:

- a. Mengenal, menerima, dan mengekspresikan emosi caranya:
- Mampu membaca emosi yang tergambar pada wajah, suara, gerak anggota badan, alunan musik, intisari cerita atau hikayat, dan juga mampu mengungkapkan emosi-emosi ini dengan baik.
 - Mampu membedakan emosi orang lain, bentuk dan tulisan, baik melalui suara, ekspresi wajah dan tingkah laku.
 - Mampu membedakan emosi yang jujur dan emosi yang dibuat-buat, atau emosi yang biasa dan mendalam.
- b. Menyertakan emosi dalam kegiatan intelektual caranya:
- Mampu memasukkan emosi dalam kegiatan intelektual untuk menganalisa atau memahami.
 - Mampu mengaitkan emosi tertentu dengan tindakan responsif akal. Misalnya, jika hidung mencium bau, mata melihat warna atau mata melihat gambar, maka emosi kita memberikan tanggapannya. Dengan kata lain, kita mampu mengaitkan emosi dengan kegiatan berpikir, atau memecahkan suatu masalah.

c. Memahami dan menganalisa emosi

caranya:

- Mampu memahami emosi-emosi yang rancu sifatnya, seperti campur aduknya cinta dan benci atau takut dan terkejut.
- Memahami nilai dan arti emosi dalam kehidupan manusia dan keberlangsungan hidupnya.

d. Mengelola emosi

caranya:

- Mampu bertanggung jawab secara pribadi atas perasaan dan kebahagiaannya.
- Mampu mengubah emosi negatif menjadi proses belajar yang membangun, atau memandang emosi negatif sebagai sebuah kesempatan untuk berkembang.

Salah satu ciri orang yang memiliki kecerdasan emosional adalah banyaknya kosakata emosi yang dimilikinya. Kemudian, ia dapat menggunakan kosakata itu untuk menyebut emosi tertentu dengan benar. Selain itu, ia juga mampu menggunakan kosakata itu dalam berhubungan dengan emosi dirinya sendiri dan orang lain. Perbedaan antara kecerdasan emosional dan pengetahuan emosional adalah kecerdasan menggambarkan adanya potensi, meski ia sendiri belum bicara atau belajar, sedangkan pengetahuan emosional dapat dipelajari.

Anak-anak memiliki perkembangan emosi yang berbeda setiap usianya, perkembangan itu melalui beberapa fase, yang dapat dibagi menjadi empat fase berdasarkan usianya (Mubayidh, 2007).

a. Bayi hingga usia 18 bulan

Perkembangan emosi pada fase ini memiliki tujuan perkembangan percaya diri pada diri si bayi yang sedang menyusui. Pada fase ini, bayi membutuhkan belajar dan mengetahui bahwa lingkungan di sekitarnya aman dan dikenal. Harapan positif yang optimis terhadap masa depan terbentuk dan dipengaruhi oleh perlakuan yang diterimanya pada fase ini.

Pada bulan keenam sampai kedelapan, bayi mulai belajar mengekspresikan emosi-emosi pokok, seperti gembira, terkejut, marah, dan takut. Usia 12-15 bulan, bayi akan bergantung pada yang merawatnya, pada usia 18 bulan bayi akan menirukan ekspresi yang ditujukan orang-orang yang di sekitarnya dalam merespon kejadian tertentu.

b. Usia 18 bulan sampai 3 tahun

Pada fase ini anak mulai mencari-cari aturan dan batasan yang berlaku di lingkungannya karena pada usia ini anak mulai bergaul dengan orang lain maka dia akan belajar mengenai cara “salah” dalam mewujudkan keinginannya. Anak di bawah usia 2 tahun belum banyak kata untuk mengekspresikan emosi namun sudah mampu memahami keterkaitan ekspresi wajah dengan emosi dan perasaan. Sedangkan untuk usia anak antara 2-3 tahun, sudah mampu mengekspresikan emosi dengan bahasa verbalnya.

c. Usia antara 3-5 tahun

Tujuan fase ini adalah anak mempelajari kemampuan untuk mengambil inisiatif sendiri. Kemampuan anak untuk bermain dengan sahabat imajiner yang tidak ada dalam kenyataan. Dalam pikiran anak, sahabat imajiner memiliki kemampuan luar biasa yang dapat mewujudkan keinginan anak. Hal tersebut biasanya terjadi pada usia prasekolah. Pada fase ini anak dituntut menjalin hubungan pertemanan yang baik dengan anak lain, dan mampu bekerja sama.

d. Usia antara 5-12 tahun

Pada fase ini anak mempelajari kaidah dan aturan yang mengendalikan suatu pekerjaan. Anak usia 5 tahun mulai mampu menjaga rahasia dan mempelajari konsep keadilan. Anak yang mencapai usia 6 tahun akan memiliki ketertarikan yang baik dengan kedua orang tuanya, dan dalam batas-batas tertentu akan terhindar dari ketakutan dan kegoncangan. Usia 7 hingga 8 tahun, kesadaran anak atas kehidupan pribadi dan privasinya akan bertambah. Pada usia antara 9-10 tahun, perhatian anak pada permainan akan berkurang. Ia akan bertambah agresif dalam menekan teman-temannya.

Menurut Gottman dan DeClaire (2003:116), kepercayaan anak dapat berubah secara drastis oleh karena tekanan teman-temannya atau pengaruh orang yang menjadi panutan hidupnya. Anak akan menampakkan kemarahan dan kekecewaannya secara spontan. Oleh karena itu, emosi anak perlu dilatih dengan beberapa cara antara lain:

- a. Hindari kritik yang berlebihan, komentar yang menghina atau mengolok-olok anak. Perlakuan yang demikian dapat mengikis kepercayaan diri anak, yang ditakutkan anak menjadi pendiam, temperamen, emosinya tidak stabil.

- b. Gunakan “anjang-anjang” dan pujian untuk melatih anak. Anjang-anjang adalah sebuah teknik yang digunakan oleh pelatih emosi dengan sukses untuk mengajar anak mereka selama masa percobaan video *game* di laboratorium. Orang tua memberikan informasi secukupnya tetapi selebihnya anak sendiri yang akan bermain. Berikan anak pujian saat mereka menekan tombol yang benar dan jangan menghakimi jika anak kalah bermain.
- c. Abaikanlah “agenda mengasuh anak”. Agenda orang tua dapat menjadi penghalang bahkan dalam situasi-situasi di mana orang tua mengetahui bahwa anak baru saja berlaku salah. Alice Ginnot-Cohen mengatakan agar orang tua menunda berbicara mengenai kesalahan seorang anak sampai perasaan-perasaan yang ada di balik tingkah laku salah itu diatasi.
- d. Ciptakan mental anak dengan keberanian. Orang tua harus memberikan perhatian dan meluangkan waktu di pusat penitipan anak, sekolah, dan kegiatan anak sesudah sekolah.
- e. Jangan “berpihak pada musuh”. Contoh saat ada anak gemuk pulang ke rumah dengan marah karena guru tarinya mengatakan komentar yang pedas tentang ukuran badannya. Dengan kejadian tersebut janganlah orang tua mengatakan bahwa yang dikatakan guru itu benar, karena anak akan merasa seolah-olah dunia menentangnya. Berilah motivasi-motivasi lain agar anak percaya diri.
- f. Jangan mencoba memaksakan pemecahan masalah pada anak. Biarlah anak berpikir sendiri tentang bagaimana cara memecahkan masalahnya sendiri. Jangan memaksakan anak mengikuti keinginan orang tua. Dengan kata lain, orang tua hanya memancing agar anak dapat berpikir dan menemukan jalan keluar dari setiap permasalahan.
- g. Memberdayakan anak dengan memberinya pilihan dan menghormati keinginannya. Biarkan anak kreatif mengembangkan pikirannya, dan berikan pilihan. Selain itu, biarkan anak mempertimbangkan sendiri pilihannya, kemudian hargai keinginannya.
- h. Membangun mimpi-mimpi dan khayalan anak. Teknik ini merupakan cara baik untuk menyatukan gelombang otak orang tua dengan gelombang otak anak, sehingga membuat empati menjadi lebih mudah.
- i. Bersikap jujur pada anak. Berbohong dalam hal ini bukan berbohong seperti menyembunyikan jajan anak, namun lebih pada perasaan saat

anak bercerita tentang kehidupannya. Orang tua menanggapi dengan kata “iya” ayah mengerti. Kalimat tersebut harus dikatakan jujur bukan hanya ingin membuat anak merasa senang.

Demikian beberapa strategi melatih emosi anak. Cara-cara lain juga dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas orang tua.

GAME DOTA (*DEFENCE OF THE ANCIENTS*)

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif dan keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain akan menghasilkan proses belajar pada anak (Mutiah, 2012). Bermain merupakan kegiatan bebas yang dilakukan anak-anak, sedangkan permainan adalah sesuatu yang sudah dikemas dengan beberapa peraturan bermain. Permainan bermacam-macam wujudnya, ada permainan tradisional seperti congklak, gobag sodor, engklek, petak umpat dan lain-lain. Ada juga permainan moderen seperti *Play Station*, *Nine Tendo*, atau permainanlain yang menggunakan komputer, baik *online* atau *offline*.

Permainan yang terkenal akhir-akhir ini yaitu *game* DoTA. Permainan yang lebih banyak digemari oleh anak laki-laki ini merupakan permainan *multiplayer* yaitu peta permainan yang masuk kategori strategi namun bergenre *game* RPG (*Role Playing Games*). Dengan kata lain, sebuah permainan yang para pemainnya memainkan satu peran tokoh sehingga permainan ini lebih memfokuskan pada cara memainkan satu tokoh pahlawan (*hero*) saja yang dikembangkan menjadi lebih kuat (*character building*) (Strauss, 2011). DoTA merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan secara *online* maupun *offline* yang memiliki tujuan menghancurkan musuh. Permainan ini dikembangkan dengan menggunakan *World Editor* dari permainan *Warcraft III: Reign of Chaos* dan diubah dengan dirilisnya *The Frozen Throne*.

Permainan moderen yang dikenal masyarakat sebagai sesuatu yang lebih banyak dampak negatif dibandingkan positifnya. Namun, dengan penggunaan yang bijak maka semua permainan moderen sesungguhnya memiliki nilai positif termasuk untuk anak-anak. Seperti halnya *game* DoTA ini, jika dilihat dari sudut pandang lain maka ada manfaat salah satunya yaitu melatih emosional anak dan dapat mengembangkannya menjadi kecerdasan emosional (Ismail, 2016).

Cara memainkan *game* DoTA (Ismail, 2016), yaitu:

- a. Pilih pahlawan (*hero*)
Pilihlah *hero* sesuai dengan keinginan dan pelajari kemampuan yang dimilikinya serta peran dari *hero* tersebut. Lebih baik jangan berganti-ganti *hero* karena akan membuat kerumitan dalam memainkannya. Namun, jika sudah menguasai satu *hero* dapat berganti dengan yang lain. Kemudian pemain harus berhati-hati saat ambil *role tanker* karena jika tidak berani *open war* akan lebih mudah mati karena *tanker* selalu berada di barisan depan.
- b. Perhatikan *hero* yang diambil oleh tim sendiri dan musuh
Penentuan *hero* tidak sembarangan, ada aturannya dengan melihat *hero* yang diambil oleh tim sendiri agar saling melengkapi semua peran. Misalkan jika tim kita sendiri mengambil dua *carry* dan satu *tanker*, sisanya harus *pick support*. Kita lebih mudahnya menganggap peran itu adalah sepeda yang masing-masing bagian harus dimiliki, tidak mungkin kita sudah memiliki semuanya tetapi tidak ada setang maka tidak lengkap.
- c. Membeli komponen (*item*) yang berguna
Belilah *item* yang berguna dengan tidak mengikuti rekomendasi yang sudah ada. Kemudian kita juga melihat apa saja yang sudah diambil oleh lawan, sehingga lebih mudah untuk melawannya. Cara memainkan permainan ini yaitu dengan dimainkan oleh dua tim di mana tiap timnya beranggotakan lima orang. Setiap tim memiliki markas dipojok kanan dan kiri (*radiant* dan *dire*). Setiap markas memiliki satu bangunan bernama “*ancient*” yang merupakan bangunan inti yang harus dilindungi oleh setiap tim karena apabila bangunan di salah satu tim hancur maka akan kalah.

PENGARUH GAME DOTA TERHADAP PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK

Sebelum orang tua mengenalkan anak tentang *game* DoTA maka mereka terlebih dahulu dikenalkan dengan media komputer. Menurut Saphiro (1997), komputer memiliki daya tarik di kalangan anak-anak dengan generasi baru perangkat lunak multimedia dan internet yang mampu memenuhi persyaratan utama untuk mempelajari keterampilan emosional, antara lain:

1. Secara bersamaan merangsang bagian otak kanan dan bagian otak kiri

2. Menyediakan peluang yang diperlukan untuk mengembangkan jalur-jalur syaraf baru
3. Menjadikan belajar sebagai proses interaktif sehingga pengajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar yang disukai oleh anak
4. Unsur pendukung yang mampu menunjang keterampilan.

Semua anak terlahir dengan membawa potensi bawaan kecerdasan emosional yang sama hanya saja dengan berjalannya waktu kecerdasan yang mereka miliki akan berbeda, ada anak dengantingkat kecerdasan emosional tinggi maupun rendah. Perbedaan itu tidak terlepas dari lingkungan di sekitar anak, baik itu dari orang tua maupun masyarakat. *Game DoTA* yang memiliki aturan bermain dengan saling bertarung memiliki manfaat bagi anak khususnya dalam mengembangkan potensi kecerdasan anak.

Anak akan bermain melawan musuh. Mereka bisa saja menang atau kalah. Saat mereka menang, bagaimana sikap mereka akankah menjadi sombong, dan bagaimana sikap anak saat kalah dalam permainan akankah marah-marah, mengamuk, sedih atau malu. Dalam permainan ini anak dituntut sabar dan teliti dalam melawan musuh yang juga dimainkan oleh orang lain, tidak bermain melawan komputer sendiri. Musuh yang mereka hadapi bisa saja orang-orang yang berada di sekitarnya, sehingga emosi anak ikut terlibat dalam permainan.

Orang tua harus memperhatikan perkembangan kecerdasan emosional anak. Hal itu dikarenakan kecerdasan tidak selalu dilihat pintar dalam bidang matematika, sains, atau ilmu lainnya. Kecerdasan emosional merupakan salah satu hal terpenting yang harus dimiliki oleh setiap manusia, karena akan terjadi ketidakseimbangan jika ada seseorang yang hanya cerdas secara inteligensi namun dia tidak dapat mengendalikan emosinya. Kecerdasan inteligensi, emosional, dan spiritual merupakan satu kesatuan yang harus dikembangkan sejak maka kanak-kanak agar kehidupannya menjadi seimbang (Wijanarko, 2005).

Empati merupakan dasar dari kecerdasan emosional, yaitu kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Tidak hanya itu, anak pun belajar bagaimana cara bersikap pada saat bermain dengan teman-temannya. Dengan memberikan stimulus permainan ini diharapkan mampu melatih anak untuk dapat bekerja dalam kelompok, mampu memecahkan masalah tertentu, mengetahui saat di mana harus memperlihatkan perilaku pemimpin dan kapan harus mengikuti arus, mampu menghadapi kegagalan,

mampu menggembirakan hati dan perasaan diri sendiri dan orang lain (Mubayidh, 2007).

Menurut Mubayidh (2007), anak yang memiliki kecerdasan emosi dapat diketahui sebagai berikut:

1. Mengenal diri sendiri
 - a. memperhatikan secara berkesinambungan apa yang terjadi dalam diri sendiri
 - b. mengenali kekuatan dan kelemahan diri sendiri
 - c. mengenali emosi diri sendiri dan pengaruhnya
 - d. menghormati diri sendiri
 - e. merasa aman, baik secara fisik maupun emosi
 - f. merasa dianggap sebagai bagian dari orang lain
 - g. merasakan adanya tujuan yang jelas dalam hidup
2. Menyikapi emosi diri sendiri
 - a. memahami apa yang ada di balik perasaan diri sendiri
 - b. memberikan nilai dan fungsi yang tepat bagi perasaan diri sendiri
 - c. merasa mampu mengendalikan jiwa
 - d. mampu mengendalikan emosi
3. Meningkatkan potensi diri
 - a. optimis
 - b. konsisten
 - c. giat bekerja
 - d. mampu konsentrasi dan perhatian
4. Empati pada orang lain
 - a. suka menolong orang lain
 - b. tidak egois
 - c. mengenali perasaan dan emosi orang lain
 - d. mampu menjalin hubungan yang baik dengan orang lain
5. Interaksi dengan orang lain
 - a. mampu mendengar orang lain secara efektif
 - b. mampu memberikan pertanyaan yang sesuai
 - c. mampu memperlihatkan kerianggan
 - d. mampu membaca sikap dan keadaan sosial

Begitu pentingnya kecerdasan emosional terkadang tidak mendapat perhatian khusus dari orang tua. Kecerdasan emosional berhubungan erat dengan pola pikir otak manusia. Jika otak yang bekerja dalam mengatur emosi berfungsi dengan baik maka otak berpikir akan mampu melaksanakan tugasnya dalam memproses informasi. Pemrosesan informasi akan efektif jika suasana menyenangkan (Darmansyah, 2011).

KESIMPULAN

Kecerdasan adalah bawaan anak sejak lahir. Namun kecerdasan harus dikembangkan dengan cara pemberian stimulasi pada anak. Salah satu kecerdasan yang penting adalah kecerdasan emosi yang dapat membantu anak menjalani kehidupannya dengan rasa aman dan bahagia. Berbagai macam cara agar kecerdasan emosional anak tumbuh dan berkembang salah satunya dengan *game* DoTA. Stimulasi permainan ini diharapkan anak tidak hanya senang dalam permainannya tetapi juga dapat mengambil pelajaran positif dari permainan tersebut. Contohnya, anak mampu bekerja dalam tim, mampu mengendalikan emosinya saat bermain, melihat peluang-peluang yang ada, dan lain sebagainya. Akan tetapi, sebagai orang tua yang cerdas harus dapat memberikan waktu anak bermain (sesuai jadwal yang sudah disepakati bersama antara orang tua dan anak) dan mengawasinya agar anak juga belajar bertanggung jawab terhadap tugasnya, baik di rumah maupun sekolah. Selain itu, anak tidak terlalu fokus pada *game* sehingga dapat merusak hubungan sosialnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Ary Ginanjar. 2001. *Rahasia Sukses Membangun ESQ (Emotional-Spiritual Quotient) Berdasarkan 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam*. Jakarta: Arga.
- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azis, Safrudin. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini: Panduan bagi Guru, Orang Tua, Konselor dan Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Darmansyah. 2011. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No.20 tahun 2003) dan Peraturan Pelaksanaannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. <https://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>.
- Goleman, Daniel. 1996. *Emotional Intelligence: Kecerdasan Emosional Mengapa EI Lebih Penting dari pada IQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- . 2009. *Emotional Intelligence*. Mississauga: John Wiley & Sons Canada.
- Gottman, John. & DeClaire, Joan. 2003. *Kiat-Kiat Membesarkan Anak yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia.
- Hurlock, Elizabeth B. 1999. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, Kukuh Azhari. 2016. Fenomena Permainan Game Online Defence of The Ancients pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang. *Tesis (tidak dipublikasikan)*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. <https://etheses.uin-malang.ac.id/3814/>
- Mubayidh, Makmun. 2007. *Kecerdasan dan Kesehatan Emosional Anak Referensi Penting bagi Para Pendidik dan Orang tua*. Jakarta: Kautsar.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus.
- Saphiro, Lawrence E. 1997. *Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Sholehuddin. 1997. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: IKIP Bandung.
- Strauss, Neil. 2011. *The Game: Undercover in The Secret Society of Pickup Artists*. London: Canongate.
- Stein, Steven J. 2009. *Emotional Intelligence for Dummies*. Mississauga: John Wiley & Sons Canada.
- Wijanarko, Jarot. 2005. *Mendidik Anak untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional dan Spiritual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.