

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era revolusi industri 4.0, teknologi informasi dan komunikasi yang biasa disebut dengan internet, memiliki perkembangan yang sangat luas dan cepat. Semua kalangan masyarakat bergantung terhadap teknologi komunikasi dan informasi. Kemajuan dan perkembangan ini mencakup semua bidang baik dalam bidang industri, ekonomi, pendidikan, budaya dan hiburan. Perkembangan dan kemajuan ini, mendorong masyarakat untuk terus mengikuti perkembangan zaman, terutama pada produk-produk teknologi seperti televisi, *laptop*, *smartphone* dan sejenisnya.

Bagi masyarakat, *smartphone* menjadi teknologi utama yang di gunakan sebagai kebutuhan. Karena dengan *smartphone*, masyarakat dapat berkomunikasi secara virtual dengan jarak yang jauh. Hal ini membuat orang tua memfasilitasi anak mereka dengan *smartphone*. Memberikan *smartphone* kepada anak, maka akan mempermudah orang tua dalam menghubungi anak jika sedang keluar rumah. Tidak jarang anak usia dini mendapatkan fasilitas *smartphone* dari orang tuanya. Dalam *smartphone* terdapat bermacam-macam aplikasi, yang membuat pengguna dengan mudah dan leluasa untuk mengakses apapun.

Penggunaan *smartphone* di masa pandemik covid-19 menjadi alasan untuk tetap berada di rumah. Orang tua tidak dapat menghindari anak dalam menggunakan *smartphone*, karena adanya sistem pembelajaran *daring* membuat anak lebih sering menggunakan *smartphone*. Selain itu, karena tidak diizinkan keluar rumah oleh orang tua, anak-anak memilih untuk bermain *smartphone* dengan menonton *youtube* ataupun dengan bermain *game online*.

Industri kreatif dalam bidang hiburan mengembangkan *game offline* menjadi *game online* yang mudah diakses dengan bebas, baik orang dewasa maupun anak-anak. *Game online* menjadi lahan terluas yang dilakukan oleh penggunanya dalam

menghabiskan waktu bermain. Pengguna dapat memainkan *Game online* dengan lancar hanya dengan mengandalkan kecepatan internet dan kelincahan jari.

Ayouby dalam Masrinda Mar'atul Janah (2019), penggunaan gadget menjadi 3 yaitu rendah, sedang dan tinggi. Dikatakan rendah jika penggunaan gadget pada waktu luang dengan durasi kurang dari 30 menit, dikatakan sedang jika penguasaan gadget 2-3 kali penggunaan perhari dengan durasi 30-60 menit dan dikayakan tinggi jika penggunaan gadget berduarsi lebih dari 60 menit setiap hari secara terus menerus dalam sekali penggunaan.

Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada Juni 2020 diketahui pada tahun 2018 jumlah penduduk di Indonesia yaitu 264,16 juta jiwa, dengan pengguna internet sebanyak 171,17 juta jiwa atau 64,8% dari jumlah penduduk di Indonesia. Pada tahun 2019-2020 pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan 9%, atau sebanyak 196,71 juta jiwa pengguna aktif internet, dengan jumlah penduduk di Indonesia yaitu 266,91 juta jiwa. Maka persentase pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019-2020 adalah sebanyak 73,7%. Sebanyak 95,4% penduduk Indonesia mengakses internet melalui *handphone/smartphone*. Dengan 19,5% mengakses internet selama 8 jam – ke atas setiap harinya, dan 16,5% mengakses *game online* sebagai hiburan.

Fenomena yang dijumpai sekarang ini yaitu anak-anak lebih suka bermain *game online* dibandingkan *game offline*, adanya pandemi covid-19 ini mengharuskan semua orang untuk tetap berada dirumah saja. Perlu disadari bahwa tanpa adanya permainan yang menyenangkan, anak-anak akan merasa jenuh berada didalam rumah. Menurut Fadlillah bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, dengan bermain maka proses belajar akan sangat efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain (Muloke Claudia 2017). Teori kognitif J. Piaget menjelaskan bahwa pengetahuan anak dapat dibangun dan dikembangkan melalui kegiatan bermain (Fadlillah 2017). Namun juga perlu diperhatikan bahwa bermain *game online* tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga dampak negatif. Darma (2011:67) berpendapat bahwa salah satu dampak negatif *game*

online yaitu jarang bermain dengan teman dan menimbulkan kecemasan. Sedangkan Anhar (2010:27) berpendapat bahwa dampak positif dari bermain *game online* salah satunya yaitu dapat meningkatkan keahlian dalam berfikir kritis menganalisis, dan mengambil keputusan.

Dari hasil penelitian oleh Fithri Azni (2017) tentang pengaruh *game online* terhadap sosial emosional anak. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa *game online* mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak di Kebun Sayur RT 05/RW 02 Kelurahan Dusun Bangko, Kecamatan Bangko, Kabupaten Merangin. Namun penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harahap Habib dkk (2021) tentang pengaruh *Game Free Fire* (FF) terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pada aspek psikomotor *Game Free Fire* (FF) berdampak kepada kesehatan fisik anak menurun seperti mata yang lelah dan kurang bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada aspek kognitif *Game Free Fire* (FF) memberikan dampak yaitu kemampuan berfikir anak semakin terasah.

Game Free Fire (FF) adalah game dengan jenis *survival, third-person shooter*. *Game Free Fire* (FF) dikembangkan oleh 111 dots studios yang lebih berbentuk *battle royale*. *Game Free Fire* (FF) merupakan *game* dengan karakteristik yang kompetitif, dengan mempertemukan para pemain dalam satu area permainan secara *virtual*. *Game Free Fire* (FF) dapat didownload melalui *play store* dengan mudah dan gratis dengan ukuran sekitar 618 MB. Hal inilah yang membuat *game Free Fire* (FF) menjadi *game* yang digemari oleh masyarakat Indonesia baik anak-anak ataupun orang dewasa.

Masa emas (*golden age*) adalah masa usia 0-6 tahun. Dalam masa ini, proses pertumbuhan, perkembangan, pembentukan karakter dan kepribadian bagi anak berjalan sangat cepat. Anak dapat menyerap berbagai informasi yang diterima secara langsung karena perkembangan otak pada anak berjalan sangat pesat. Anderson menyampaikan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada di

periode tahun awal hidup yang memerlukan kesempatan yang cukup untuk pertumbuhan dan mencegah bahaya kerentanan (Wulansari 2019).

Menurut Catron dan Allen anak usai dini memiliki 6 aspek perkembangan yaitu aspek moral agama, kognitif atau intelektual, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni (Hayati 2011). Aspek perkembangan tersebut harus dikembangkan dengan seimbang, karena pada semua aspek perkembangan memiliki keteraitan dan ketergantungan satu sama lain. Maka jika terdapat salah satu atau lebih aspek yang tidak berkembang secara optimal, akan memberikan dampak kepada anak dari kecil hingga dewasa. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting yaitu perkembangan kognitif. Menurut Laksana Laba (2021:9) aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dengan kemampuan kognitif atau daya pikir, manusia dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah, mana yang harus dihindari atau mana yang harus dilakukan, dan juga bagaimana manusia harus bertindak. Husdarta dan Nurlan (2010: 169) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Pada intinya dengan kemampuan kognitif seseorang dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Dari asumsi peneliti strategi dari penggunaan *game free fire* (FF) dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, karena anak dapat belajar memecahkan masalah dengan cara mengeksplor arena permainan *game free fire* (FF), selain itu anak juga belajar berfikir logis melalui kemampuan dalam merangkai alat permainan, membidik lawan tepat sasaran, dan belajar menghitung jumlah teman dalam permainan *game free fire*.

Pada penelitian ini, untuk membuktikan asumsi dari peneliti, peneliti melakukan penelitian di Kelurahan Lembean Kulon Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan. Karena berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa banyaknya anak usia dini di lokasi tersebut yang sudah

bermain *Game Free Fire* (FF), dikarenakan dimasa pandemi covid-19, orang tua tidak membatasi anak dalam bermain *smartphone* yang orang tua miliki.

Adapun judul penelitian “Pengaruh *Game Free Fire* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelurahan Lembeyan Kulon, Kecamatan Lembeyan, Kabupaten Magetan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari paparan di atas, didapatkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Di masa pandemi-19 anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online free fire*
2. *Game online* dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan, agar pembahasan meluas. Penelitian ini difokuskan pada:

1. Perkembangan kognitif anak usia dini dengan indikator belajar dan memecahkan masalah, berfikir simbolik, dan berfikir logis di Kelurahan Lembeyan, Kulon Kecamatan, Lembeyan Kabupaten Magetan pada tahun 2020/2021.
2. Penelitian diterapkan pada anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun di Kelurahan Lembeyan, Kulon Kecamatan, Lembeyan Kabupaten Magetan pada tahun 2020/2021.
3. Hasil penelitian pengaruh *game free fire* terhadap perkembangan kognitif di Kelurahan Lembeyan Kulon, Kecamatan Lembeyan, Kabupaten Magetan pada tahun 2020/2021.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian yaitu:

Apakah *game free fire* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Kelurahan Lembeyan Kulon, Kecamatan Lembeyan, Kabupaten Magetan?

1.5. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

Untuk mengetahui dan menganalisis adakah pengaruh *game free fire* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Kelurahan Lembeyan Kulon, Kecamatan Lembeyan, Kabupaten Magetan.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh *game Garena Free Fire* (FF) anak usia dini. Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak usia dini. Dari hasil penelitian juga dapat memperkaya tentang teori-teori pendidikan anak usia dini.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi pembaca

Penelitian ini diharap dapat dijadikan sebagai tambahan informasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya agar menjadi lebih baik.

b. Bagi anak

Pada penelitian ini dapat menambah informasi dan pengetahuan tentang dampak yang muncul dari bermian *game online*, sehingga hal tersebut dapat dijadikan gambaran agar dapat memilih kegiatan yang lebih positif.

c. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi kepada masyarakat dan orang tua untuk mengetahui manfaat dan pengaruh *game free fire* terhadap perkembangan kognitif anak.

d. Bagi penulis

Penelitian ini juga merupakan kesempatan bagi peneliti untuk mendapatkan ilmu yang belum diperoleh peneliti dalam

perkuliahan biasa, dengan membandingkan teori dengan praktik di lapangan.

