

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. *Game Free Fire*

2.1.1.1. Pengertian *Game*

Game menjadi salah satu cara yang digunakan anak usia dini untuk menghabiskan waktunya di rumah. Samuel (2010:7) memaparkan *game online* adalah permainan menggunakan jaringan internet antara orang dengan orang lain dalam mencapai tujuan, menyelesaikan misi dengan target nilai tertinggi dalam permainan. Menurut Young (2011: 41) *Game online* adalah permainan dimana yang dilakukan oleh banyak orang pada waktu yang sama dengan menggunakan jaringan komunikasi internet. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams *game online* disebut sebagai sebuah perkembangan yang berjeniskan permainan dengan mekanisme menghubungkan pemain secara bersama-sama pada sebuah permainan (Misnawati, 2016).

Dari pengertian di atas disimpulkan *game online* merupakan permainan melalui jaringan internet secara *online* yang dimainkan banyak orang dalam waktu yang sama guna mencapai tujuan, menyelesaikan misi dengan nilai tertinggi.

2.1.1.2. Dampak Bermain *Game*

Dari kesimpulan pengertian di atas, bermain *game* menimbulkan dampak kepada penggunanya, yaitu berdampak positif dan juga negatif. Berikut dampak positif bermain *game online* Menurut Anhar (2010:27)

- 1) Meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, motorik, dan kemampuan spasial.
- 2) Meningkatkan keahlian dalam berfikir kritis menganalisi, dan mengambil keputusan.

Dampak negatif *Game online* dapat menyebabkan perubahan sifat pada anak, anak dapat bersifat acuh tak acuh terhadap dunia nyata terutama pada

lingkungan masyarakatnya, karena kesenangan dalam dunia maya berakibat pada sikap agresif yang ditunjukkan oleh anak Menurut pendapat Darma (2011:67) dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*.
- b. Mengganggu konsentrasi belajar karena lebih untuk memfikirkan permainan *game online*.
- c. Sering tidur di sekolah.
- d. Melupakan tugas dan tanggung jawab sekolah.
- e. Sering berbohong
- f. Jarang bermain dengan teman sebaya
- g. Menimbulkan rasa cemas

2.1.1.3. *Game Free Fire*

Perkembangan teknologi yang semakin cepet, menimbulkan banyaknya jenis-jenis *game online* salah satunya yaitu *game free fire*. *Game free fire* adalah salah satu *game* judul *esports* kombinasi dari genre battle royale dengan TPS (*Third Person Shooter*). *Game free fire* dibuat oleh perusahaan garena pada 4 desember 2017 dan mulai masuk di Indonesia pada tahun 2018. *Free Fire* dikembangkan dengan mesin grafis *Unity*, platform pengembangan game dari *Unity Technologies*. Mesin grafis *Unity* memungkinkan penggunaanya untuk membuat game 2D atau 3D dengan gaya grafis dan mekanik yang beragam. 3 model permainan yang digunakan dalam *game Free Fire* yaitu

- a. Solo adalah metode yang dimainkan bertujuan untuk bertahan hidup dalam permainan serta mendapatkan nilai tertinggi.
- b. Duo adalah metode permainan kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang. Keuntungan dalam bermain dengan metode duo adalah dapat membangkitkan atau menyembuhkan kembali teman yang jatuh.
- c. Squad adalah metode permainan dalam kelompok besar yang terdiri dari 1-4 orang keuntungan metode squad sama dengan metode duo yaitu dapat membangkitkan atau menyembuhkan teman yang jatuh.

Cara permainan *Game Garena Free Fire (FF)* adalah dengan mengumpulkan 1-50 pemain untuk terjun payung menuju ke arena permainan dalam bentuk peta yang luas. Dalam menyelesaikan sederet misi yang ada pada permainan *Game Garena Free Fire (FF)* pemain harus fokus kedalam dua hal yaitu untuk mencapai misi yang telah dipilih pada awal permainan dan juga menembak lawan yang ada dalam arena permainan tujuannya untuk menghindari atau mengurangi lawan dalam arena permainan. Misi yang ada dalam permainan *Game Garena Free Fire (FF)* yaitu *Elite pass*, akumulasi damage, dan juga jelajah maps.

2.1.2. Perkembangan Kognitif

2.1.2.1 Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Menurut Susanto (2012:52) Perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran, Pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak yang digunakan untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Laksana laba (2017:9) menjelaskan bahwa 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.

Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin (2008: 20) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan

merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya. 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.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan perkembangan proses berfikir individu dari otak yang digunakan untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan penyelesaian masalah, sehingga 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.

2.1.2.2. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan cara berfikir seseorang, tentunya ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Dalam Suardiman Partini (2003:4) Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget adalah pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Menurut Ahmad Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

b. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa factor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah faktor kematangan, faktor lingkungan, faktor hereditas/keturunan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan.

2.1.2.3. Tahap perkembangan kognitif anak usia dini

Menurut J. Piaget terdapat 4 tahap perkembangan kognitif anak usia dini (Laksana dan Dhiu 2021) yaitu

a. Tahap sensor-motorik

Tahap sensor-motorik terjadi pada anak usia 0-2 tahun, bayi bergerak pada tindakan refleksi instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran

simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.

b. Tahap pra-oprasional

Tahap pra-oprasional terjadi pada anak usia 2-7 tahun, anak mulai merepresntasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindakan fisik.

c. Tahap oprasional konkret

Tahap oprasional konkret terjadi pada anak usia 7-11 tahun, pada saat ini anak dapat berpikir logis mengenai berbagai peristiwa yang nyata dan dapat mengklarifikasikan berbagai benda ke dalam bentuk benda.

d. Tahap oprasional normal

Tahap oprasional normal, terjadi pada usia 11 tahun- dewasa, anak remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis dan lebih idealistik.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif terdiri dari tahapan sesnsor-motorik, tahap pra-oprasional, tahap oprasional dan tahapan oprasional normal. Adapun tahapan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, menurut Standar Tentang Tingkat Pencapaian Perkembngan Anak (STPPA) Nomor 137 Tahun 2014 yaitu:

Lingkup Perkembangan kognitif	Tahap Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6- Tahun
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru

	4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiupmenyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD-ABCD 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
C. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang

Dari tahapan perkembangan kognitif dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Standar Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Nomor 137 Tahun 2014 didapat masuk

kedalam kategori tahapan perkembangan pra-operasional, dimana anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindakan fisik.

2.2. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian oleh Rudi Hartanto dkk (2015) dengan judul Pengaruh *Game* Bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) Terhadap Kemampuan Kognitif Pemain. *Game* MOBA yang digunakan untuk penelitian ini adalah *Defense of the Ancients* (DOTA). Metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan dan mengolah data yaitu dengan memberikan serangkaian tes kuesioner kepada *player game* DOTA dan bukan *player game* DOTA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gameplay* MOBA memiliki dampak yang sama terhadap kemampuan kognitif, pemain kelompok *player* memiliki rerata kemampuan *multitasking* yang lebih baik dibandingkan *non-player*.

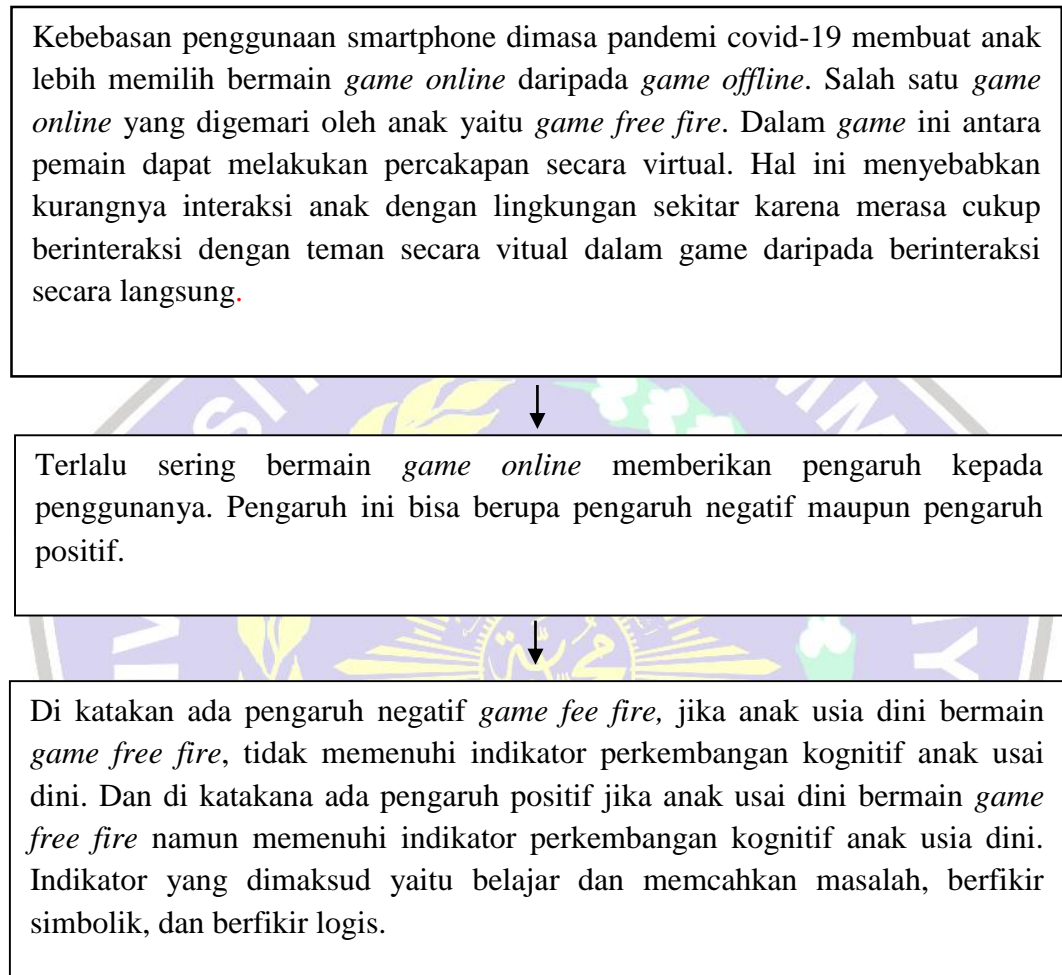
Berdasarkan hasil penelitian oleh Sukron Habib Harahap dan Zaka Hadikusima Ramadan (2021) dalam jurnal yang berjudul Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 0703 Hutaraja Tinggi dengan teknik penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Dengan penelitian bahwa *game online free fire* memberikan dampak pada aspek afektif yaitu anak mengalami penurunan minat belajar yang disebabkan oleh kecanduan *game free fire*, pada aspek psikomotor berdampak pada kesehatan fisik anak yang menurun seperti mata yang lelah dan kurang bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari dan pada aspek kognitif *game free fire* memberikan dampak yaitu kemampuan berfikir anak semakin terasah karena terbiasa menyelesaikan misi dalam *game online free fire*.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif dalam aspek pemecahan masalah. Dari hasil tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh *Game Free Fire* Terhadap

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelurahan Lembeyan Kulon
Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan.



2.3. Kerangka Pikir



2.4. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *game free fire* terhadap perkembangan kognitif anak usai dini di Kelurahan Lembayan Kulon Kecamatan Lembayan Magetan, Berikut ini perumusan hipotesis dari penelitian ini:

Ho : Tidak adanya pengaruh *game free fire* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Kelurahan Lembyean Kulon Kecamatan Lembayan Magetan.

H1 : Adanya pengaruh dari penggunaan *game free fire* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Kelurahan Lembeyan Kulon Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan.

