

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penulisan

Kehidupan seseorang tidak terlepas dari suatu permainan. Sejak dalam kandungan ibu, anak sudah mendapatkan permainan. Bentuk permainan sederhana yang dimaksudkan adalah anak merespon usapan ibu atau ayah pada perut ibu, dengan menendang perut ibu atau memainkan tali pusatnya. Anak dalam kandungan ibu menanggapi rangsangan dari luar dan merespon dengan cara spontan dan berulang-ulang, misalnya mengisap jari atau bermain dengan tali pusat. Semenjak anak dalam kandungan, ia secara tidak langsung mendapatkan pendidikan sederhana berupa permainan rangsangan yang bisa membantu perkembangan anak secara optimal.¹ Selain itu, ketika seorang anak telah dilahirkan, anak akan diberikan berbagai macam bentuk permainan dari kedua orangtuanya. Dalam keseharian, hal ini dapat disaksikan pada anak-anak. Orangtua memberi berbagai jenis permainan kepada anak, berupa alat bantu atau alat permainan, seperti mobil-mobilan, boneka, bola, dan robot. Fungsi permainan ini adalah untuk membantu menciptakan suasana emosional yang nyaman bagi anak. Anak menjadikan robot, bola, dan boneka sebagai teman, yang membentuk perkembangan sosialnya. Permainan dapat membantu anak untuk menciptakan momen berpikir ketika bermain, yang bisa mempengaruhi kemampuan kognitifnya.

Bermain dapat dilihat sebagai cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial serta sebagai media yang baik untuk belajar. Pemahaman demikian memberikan arah bahwa sesungguhnya media bermain adalah sebuah bentuk latihan sederhana bagi seorang anak untuk dapat berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan tugas, dan mengenal waktu. Namun pada sisi lain, orangtua sering berpendapat bahwa bila terlalu banyak waktu dihabiskan oleh anak untuk bermain, maka kemampuan belajar anak akan

¹Tim Penulis Dosen Departemen Psikologi dan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan anak Usia dini* (Jakarta: kencana, 2021), hlm. 4.

berkurang dan anak menjadi malas. Menurut Piaget sebagaimana dicatat Andry Arif Kustiawan, “bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional”.² Dan menurut Graham sebagaimana dipaparkan Andry Arif Kustiawan, “bermain sebagai tingkah laku motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi”.³ Bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, kecewa, sedih, dan senang, sebagai bagian dari sistem saraf sensori motor. Periode ini dimulai pada masa bayi yang belum memiliki fungsi simbolik, yakni belum memiliki representasi yang dapat digunakan untuk memunculkan orang atau objek dalam ketidakhadiran mereka. Fungsi simbolik atau bahasa ini, selama perkembangan mental sepanjang delapan belas bulan pertama sangat penting membentuk sub struktur kognitif yang bertugas sebagai titik tolak perkembangan perspektif dan intelektual maupun reaksi-reaksi afektif elementer tertentu yang sebagian akan menentukan aspek emosional pada perkembangan selanjutnya.⁴

Pembahasan permasalahan pokok mengenai emosional dan kognitif anak, dimulai dengan melihat informasi seputar penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Menurut data dari pakar teknologi informasi dari Institusi Teknologi Bandung (ITB), Dimitri Mahayana, sebagaimana dikutip Wijaknarko, sekitar 5-10 persen pengguna *gadget* biasanya menyentuh *gadgetnya* sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktivitas 16 jam atau 960 menit sehari, maka orang dengan kecanduan *gadget* akan menyentuh *gadget* dengan frekuensi 4,8 menit sekali. Tidaklah heran Indonesia menjadi negara dengan penggunaan internet terbesar, dan pengguna aplikasi terbesar di dunia, yakni Facebook, Twitter, dan Whatsapp, dengan total pengguna mencapai 51 juta pada abad ke-21 ini. Di tahun 2012 hanya 27% anak usia dini yang menggunakannya, berbeda dengan tahun 2017 meningkat menjadi 75%. Peredaran *gadget* tidak hanya terjadi pada kalangan dewasa, tetapi juga beredar di kalangan anak usia 2-6 tahun. Kebanyakan anak menggunakan *gadget* untuk menonton film, mendengarkan lagu dan bermain *game* dengan rentang waktu 2-3 jam lebih untuk anak usia balita, bahkan untuk usia pra-

²Andry Arif Kustiawan, dan Andy Widhiya Bayu Otomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh game online dan Pencegahannya* (Magetan: Cv. Ae Media Grafika, 2019), hlm 3.

³*Ibid.*, hlm. 4.

⁴Jean Piaget dan Barbel Inhelder, *Psikologi Anak*, penerj. Miftahul Jannah (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 5-6.

sekolah pun sudah sangat lekat dengan layar elektronik tersebut.⁵ *Gadget* menjadi tempat bermain bagi anak.

Namun disayangkan sekarang lingkungan permainan anak sudah digantikan oleh kehadiran *gadget*⁶. Anak menjadikan *gadget* sebagai teman terdekatnya. Anak bisa bermain *game*, baik *game* edukasi maupun non-edukasi.⁷ *Game* juga dapat menyebabkan resiko yang buruk. Di dalam *game* tidak hanya terdapat hal menarik yang sifatnya positif, tetapi juga terdapat hal-hal menarik yang sifatnya negatif. Selain itu, terdapat beberapa faktor lain yang membuat anak merasa nyaman bermain *game*, yakni kebebasan, keberagaman pilihan, daya tarik dalam *game*, antar muka, dan tantangan.⁸ *Game* online bisa menjadi sumber pengetahuan, melatih kemampuan berbahasa asing, melatih kemampuan menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Namun, dampak buruknya adalah ketika anak keasikan bermain, anak cenderung lupa akan kewajiban di sekolah, anak menjadi malas dan kurang bersemangat. Anak mengalami gangguan kesehatan akibat kecanduan bermain. Selain pengaruh dalam bidang kognitif, masalah lain yang ditimbulkan adalah masalah emosional anak. Anak dengan kecanduan akan sulit melepaskan kebiasaan untuk tidak menyentuh *game*. Stimulasi berlebihan dari *game* bisa merusak kemampuan anak untuk mengontrol dirinya, anak akan pandai secara logika tetapi lemah dalam pengendalian emosi. Semakin sering bermain semakin emosional dan sulit bergaul, sulit mengungkapkan perasaan dengan perkataan, maka dilampiaskan dalam bentuk sikap amarah, berteriak atau dengan tindakan kekerasan.⁹ Tindakan-tindakan tersebut secara tidak langsung mempengaruhi emosi dan psikologi kognitif anak.

Salah satu psikolog yang membahas tentang Perkembangan kognitif pada anak adalah Jean Piaget. Psikolog kelahiran tahun 1896 di Neuchatel, Swiss, menyelesaikan pendidikan sarjana biologi di Universitas Neuchatel pada tahun

⁵Jarot Wijanarko, dan Ester Setiawati, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital* (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016), hlm. 6.

⁶*Ibid.*, hlm. 7.

⁷*Ibid.*, hlm. 8.

⁸*Ibid.*, hlm. 9.

⁹*Ibid.*, hlm. 36.

1916, dua tahun kemudian Piaget menyelesaikan disertasinya tentang moluska dan memperoleh gelar doktor filsafat.¹⁰

Setelah tertarik dengan dunia biologi Ia mulai tertarik dengan perkembangan intelektual dan pengaruh perkembangan kognitif dalam perkembangan kepribadian. Menurut Jean Piaget, anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungan. Pengalaman awal anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata itu yang kemudian direspon oleh anak. Tetapi melalui pengalaman, skemata awal ini dimodifikasi. Setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus diakomodasikan oleh struktur kognitif. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif anak akan berubah, dan memungkinkan perkembangan terus-menerus. Tetapi menurut Piaget, ini adalah proses yang lambat, karena skemata baru itu selalu berkembang dari skemata yang sudah ada sebelumnya. Dengan cara ini, pertumbuhan intelektual dimulai dengan respon refleksif anak terhadap lingkungan dan akan terus berkembang sampai titik di mana anak mampu memikirkan kejadian potensial dan mampu secara mental mengeksplorasi kemungkinan akibatnya.¹¹

Jean Piaget mengelompokkan perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap, yakni. Sensorimotor, pra operasional, konkret operasional, dan formal operasional.

Pertama, tahap sensorimotor, yang terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Aktivitas kognitif didasarkan pada pengalaman langsung panca indra. Aktivitas belum menggunakan bahasa. Pemahaman intelektual akan muncul pada akhir tahap ini. Kedua, tahap pra operasional, terjadi pada usia 2-7 tahun. Pada tahap pra operasional, anak tidak lagi terikat pada lingkungan sensori, kemampuan menyimpan tanggapan semakin bertambah besar. Anak suka meniru orang lain dan mampu menerima khayalan dan suka bercerita tentang hal-hal fantasi. Ketiga, tahap konkret operasional, terjadi pada usia 7-11 tahun. Pada tahap operasional konkret

¹⁰Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2001), hlm. 12.

¹¹Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget", *Intelektualita*, Volume 3 Nomor 1 (Januari-Juni, 2015), hlm. 27.

anak mulai berpikir logis, bentuk aktivitasnya dapat dilihat dengan peraturan yang berlaku. Anak masih berpikir secara harafiah sesuai dengan tugas yang ia terima. Keempat, tahap formal operasional, terjadi pada usia 11-15 tahun. Anak telah mampu mengembangkan pola-pola berpikir formal, telah mampu berpikir logis, rasional, bahkan abstrak. Telah mampu menangkap arti simbolis, kiasan, dan mampu menyimpulkan suatu berita atau lain sebagainya.¹²

Penulis menyadari pentingnya teori perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget ini. Dengan demikian teori Piaget akan sangat membantu kajian terhadap fenomena yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak, seperti *game* di era digital. Selain perkembangan kognitif pada anak, hal lain yang juga penting untuk diperhatikan adalah perkembangan emosional anak.

Perkembangan emosi merupakan suatu keadaan pada diri individu pada suatu waktu yang diwarnai dengan adanya gradasi afektif dari tingkatan yang lemah sampai yang kuat, contohnya kecewa biasa dan sangat kecewa. Emosi adalah bentuk perasaan yang kita alami. Sebagai bahan kajian yang ditunjukkan juga kepada orangtua, agar tidak hanya memperhatikan kesejahteraan fisik anak tetapi juga memperhatikan kesejahteraan emosi anak. Kesehatan fisik dan emosi anak akan saling mendukung. Anak akan merasa senang jika kesehatan fisiknya juga sehat. Perkembangan emosi anak merupakan perkembangan di mana anak mampu mengenali diri sendiri dan perasaannya. Pada masa ini juga anak dapat membangun hubungan pertemanan dengan anak sebaya, maupun dengan orang dewasa di sekitarnya. Apabila anak mampu memahami perasaannya sendiri, perasaan orang lain, membangun pertemanan dengan orang lain, saling memberi, itu berarti anak sudah mampu mengembangkan kemampuan dan kematangan emosional yang baik.¹³ Salah satu sikap yang terjadi pada usia ini adalah sikap empati anak. Empati adalah kemampuan seseorang memahami perasaan orang lain dari sudut pandang orang lain, bukan dari sudut pandangnya. Sikap ini akan melahirkan rasa belas kasihan kepada orang lain. Sikap ini datang dari dalam diri bukan paksaan. Setiap pribadi memiliki sikap empati yang berbeda.¹⁴

¹²Siti Muri'ah dan Khusul Wardan, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Literasi Nusantara, 2008), hlm. 16.

¹³Julia Maria Van Tiel, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Gifted* (Jakarta: Prenada, 2019), hlm. 21.

¹⁴*Ibid.*, hlm. 23.

Dalam permainan *game Mobile Legends*, setiap anggota tim diharuskan bekerja sama dan saling bahu membahu menjaga setiap lini. Dengan demikian tim dapat meraih kemenangan. Ketidakmampuan kerja sama tim dapat menyebabkan sikap kecewa kepada anggota tim. Bentuk-bentuk kekecewaan yang dilampiaskan bisa berbentuk verbal maupun tindakan. Biasanya bentuk kekecewaan verbal akan sangat berpengaruh pada psikologi emosional anak. Anak yang mendapatkan bentuk kekecewaan verbal akan sangat terpukul psikologinya. Bermain *game* seharusnya menjadikan zona yang menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan waktu, para pencipta dunia digital terus berusaha menciptakan bentuk-bentuk *game* dalam bentuk aplikasi yang lebih kompleks dan mudah. Aplikasi *game* itu sendiri mudah dibawa dan dimainkan di mana saja serta kapan saja, baik yang terdapat dalam *gadget* maupun komputer. Sejarah perkembangan *game* dimulai sejak tahun 1950-an di Universitas Manchester, Universitas Cambridge, Universitas Pennsylvania dan Universitas Princeton. Pada periode pertama, *game* yang dirilis ialah *Tennis For Two*. *Game* ini dirancang oleh William Higinbotham dan dibangun oleh Robert Dvorak di Beethoven National Library pada tahun 1958, untuk memberikan hiburan kepada masyarakat di agenda tahunan *Open House Brookhaven*. *Game* ini menggunakan komputer yang bersistem analog. Di tahun 1972–1978 terdapat pula generasi *game Arcade* (*game* petualangan) yang diciptakan Nolan Bushnell dan Ted Dabney. *Game* ini tidak memerlukan alat kontrol yang mahal, tapi *game* yang disediakan hanya memerlukan koin untuk bisa memainkannya.

Pada zaman keemasannya, yakni tahun 1978–1982, *game* legendaris yaitu *Pacman* lahir dan menjadi yang terlaris pada saat itu. Tahun 1983 perusahaan-perusahaan *game* Amerika mengalami kebangkrutan yang diakibatkan oleh kurang kualitasnya *game*, dan pada tahun 1983 Jepang mengambil ahli dunia pergameman dengan merilis *Nintendo Family Computer* dan *Sega*. *Game* dimainkan secara online terjadi pada tahun 1998 sampai 2013. Perusahaan yang menggunakan sistem online perdana ialah *Saga Dreamcast*, dan tahun 2000 perusahaan *game* Playstation merilis penerusnya yakni PS2, penggunaanya dapat mengunduh di internet tanpa harus membeli piringan DVD. Pada tahun 2003 perangkat gadget Nokia mulai menyediakan *game* di gadget dengan merilis N-

Gage. Di antara *game* gadget yang muncul, *Angry Bird* yang dirilis pada tahun 2009 menjadi *game* gadget terlaris dengan 2 juta unduhan dalam satu tahun perilisan.¹⁵

Salah satu *game* yang diberi perhatian secara khusus oleh penulis dalam tulisan ini adalah *game* mobile yang sangat diminati yaitu *Mobile Legends*,¹⁶ *game* yang sangat besar pengunduhannya, dengan total unduhan mencapai 100 juta lebih unduhan di playstore sejak kehadirannya secara resmi 24 September 2016. *Game Mobile Legends* diciptakan oleh dua developer China yaitu Mooton Technology Co dan Shanghai Mulong Network and Technology. *Mobile Legends* adalah sebuah jenis *game* Multiplayer Online *Battle Arena*.

Game ini dirancang dengan tema pertarungan di dalam arena yang menggunakan sistem pertarungan 5 pemain melawan 5 pemain. Kedua tim berjuang untuk mencapai basis dan menghancurkan tower (menara) lawan sambil mempertahankan basis dan tower mereka sendiri. Di tiap tim terdapat 5 orang pemain yang mengendalikan *hero* atau karakter dari gadget masing-masing. Setiap player memiliki pilihan *hero*. Tiap-tiap *hero* sangat bervariasi. Contohnya, *hero* Marksman kumpulan *hero* dengan tipikal serangan jarak jauh, *hero* Tank kumpulan *hero* dengan tipikal bertahan, *hero* Mage *hero* sihir, *hero* Fighter atau *hero* petarung, *hero* Assassin masuk juga dalam *hero* pertempuran jarak dekat, dan yang terakhir *hero* Support atau kumpulan *hero* pendukung. Salah satu *hero* terkuat di dalam assassin dan selalu menjadi andalan pengguna ialah *hero* Alucard. Tidak heran ia sangat ditakuti *hero* lainnya. Ia juga seringkali dikategorikan *hero* assassin dan juga *hero* fighter karena memiliki kemampuan unik untuk melakukan charge atau crowd control yang bisa membuat *hero* ini tidak gampang mati.¹⁷

Permainan *Mobile Legends* di Indonesia itu sendiri sangat besar peminatnya. Popularitas yang dibawa para pelaku *game* ini adalah konten kreator yang diidolakan anak, semakin mempengaruhi anak untuk ikut bermain sebab idolanya juga bermain *game*. Selain itu, juga banyak event atau perlombaan yang sering

¹⁵M Rizal Muttaqin, "Sejarah Singkat Perkembangan *Game*", dalam *Majalah Teknik Informatika Universitas Darussalam Gontor*, <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/>, diakses pada 21 September 2020.

¹⁶Wikipedia, *Mobile Legends* Bang Bang, https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang, diakses pada 21 September 2020.

¹⁷Sale Rohan, *Rahasia Menjadi Pro Player Assassin Mobile Legends* (Bandung: Venom Publisher), hlm. 10.

diadakan, membuat anak semakin giat bermain. Di kota Ende, teman sekaligus pemain *Mobile Legends* aktif melaksanakan event serupa yang diumumkan di halaman akun instagram pribadi miliknya. Tidak tanggung-tanggung di kota Ende sudah terdapat beberapa komunitas *game*, yang sering turut berpartisipasi dan bahkan ikut menyelenggarakan. Lebih dari itu pengaruh *game* tidak selamanya negatif. Di masa sekarang *game* menjadi ladang dan sumber bakat anak yang digeluti tanpa paksaan. Sekarang, *game* Mobile ini telah masuk dalam ajang olahraga nasional, tidak menutup kemungkinan anak bisa menjadi atlet timnas dalam pekan nasional, maupun event internasional. Hal ini tentu tidak mudah, dibutuhkan kerja keras dan keahlian bermain yang mumpuni, termasuk bagi anak-anak tersebut.

Melihat fenomena permainan *game Mobile Legends* yang terjadi di kalangan anak-anak, penulis tertarik untuk membuat kajian terhadap fenomena itu dengan bertolak dari teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget. Untuk tujuan tersebut penulis menentukan anak-anak usia 11- 15 tahun di dusun Poma sebagai sampel penelitian, dengan judul **“PENGARUH *MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF, EMOSIONAL DAN SOSIAL PADA ANAK UMUR 11-15 DI DUSUN POMA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan pokok yang berhubungan masalah *game Mobile Legends* terhadap perkembangan psikologi dalam hal ini mengenai permasalahan kognitif, emosional, dan sosial yang akan dibahas dalam karya tulis ini dirumuskan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Apa itu permainan *Mobile Legends* menurut anak-anak?
2. Bagaimana praktek permainan *Mobile Legends* diantara anak-anak dusun Poma?
3. Bagaimana peran orangtua, dalam pengawasan anak selama bermain *game*?
4. Bagaimana pengaruh permainan *Mobile Legends* terhadap perkembangan kognitif anak, emosional, dan sosial anak?

1.3 Tujuan Penulisan

Ada beberapa tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan karya tulis ini, antara lainnya:

Pertama, karya tulis ini ditulis untuk mencapai sebagian tuntutan akademis dari Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif, guna memperoleh gelar sarjana filsafat agama katolik.

Kedua, karya tulis ini ditulis untuk menjelaskan tentang pengaruh positif maupun negatif dari *game Mobile Legends* itu sendiri.

Ketiga, karya tulis ini juga ditulis untuk membantu orangtua dan guru dalam memahami dan mengatasi persoalan yang dihadapi anak, akibat pengaruh negatif permainan *Mobile Legends* dan memotivasi anak kepada pengaruh positif.

Keempat, karya tulis ini ditulis untuk pembaca, orangtua, guru, maupun anak-anak tentang perkembangan, dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif dan emosional, dan juga cara mengatasi kecanduannya dalam pemahaman berdasarkan teori Piaget.

1.4 Metode Penulisan

Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif. Penulis merasa bahwa metode ini dapat membantu penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini sehingga menjadi sebuah tulisan yang bisa bermanfaat bagi penulis sendiri maupun pembaca.

Dalam metode penelitian kualitatif, penulis membuat kajian teoritis atas pengaruh kognitif, emosional, dan sosial anak. Karena itu penulis mengumpulkan informasi dan data serta teori yang berhubungan dengan tema yang diambil. Berdasarkan teori yang ada penulis membuat penelitian kualitatif. Penulis menggunakan metode wawancara, lewat sejumlah pertanyaan tertulis maupun pertanyaan terbuka, untuk mengumpulkan data lapangan. Data yang diperoleh membantu penulis dalam menyusun karya tulis ini, agar karya yang dihasilkan bisa menjadi kajian yang tepat sasaran.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan karya tulis ini adalah sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan. Pada bagian ini penulis memberikan gambaran umum tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

Bab II. Landasan teori Perkembangan Kognitif Anak menurut Jean Piaget, perkembangan Emosional dan teori seputar permainan *Mobile Legends*. Pada bagian ini penulis memaparkan biografi Jean Piaget, karya-karyanya, teori-teori kognitif Piaget, tahap-tahap perkembangan kognitif, perkembangan emosional, dan teori-teori permainan *Mobile Legends*.

Bab III. Metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan; pengaruh *Mobile Legends* terhadap perkembangan kognitif, emosional dan sosial anak umur 11-15 tahun di dusun Poma. Pada bagian ini penulis melakukan penelitian, memaparkan hasil penelitian pengaruh *Mobile Legends* terhadap kognitif, emosional sosial anak dan membahas hasil penelitian serta kajian kajian sesuai dengan pokok penulisan pada skripsi dan menemukan ada tidaknya pengaruh permainan *Mobile Legends* terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak.

Bab IV. Penutup. Bagian ini merupakan kesimpulan umum dari seluruh bab dan berisi saran yang diberikan kepada pembaca.