

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah umat manusia tidak terlepas dari proses perkembangan yang semakin maju. Kehidupan masyarakat sejak jaman dahulu hingga sekarang dipengaruhi oleh berbagai perkembangan zaman, salah satu diantaranya yang mempengaruhi perkembangan kehidupan masyarakat ialah hadirnya teknologi yang semakin canggih. Kehadiran teknologi yang semakin canggih menawarkan banyak hal di dalamnya mulai dari hiburan, media pembelajaran dan bisnis.

Perkembangan teknologi yang melaju pesat dari waktu ke waktu telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat baik sosial, politik, ekonomi budaya maupun hubungan sosial antara masyarakat. Kehadiran teknologi tentunya membawa pengaruh besar bagi kehidupan manusia baik positif maupun negatif. Teknologi diciptakan dengan satu tujuan mulia yang memudahkan pekerjaan manusia. Dengan kata lain, teknologi secara fundamental adalah baik, karena dibuat untuk memperlancar banyak kegiatan yang selama ini dilakukan secara manual.

Pengaruh-pengaruh itu tergantung bagaimana manusia menyikapi perkembangan teknologi, yang bernilai positif tentunya memberikan dampak positif bagi manusia dan begitu pula sebaliknya yang bernilai negatif. Perkembangan teknologi pada umumnya memudahkan para penggunanya dalam melakukan aktivitas setiap hari seperti halnya dalam berkomunikasi dan dalam lingkup interaksi lainnya. Teknologi memungkinkan manusia melampaui batas ruang dan waktu.

Kemajuan di bidang teknologi yang canggih, dapat mempengaruhi pola perilaku atau sikap manusia. Kehadiran teknologi yang pada mulanya bertujuan memudahkan pekerjaan manusia malah menjadi bumerang malapetaka. Hal ini

ditandai dengan ketergantungan terhadap alat-alat teknologi seperti: *handphone*, komputer, *notebook* (sekedar menyebut beberapa contoh).

Sebagian besar alat-alat teknologi (*handphone*, *computer*, *notebook*) memberikan kemudahan bagi manusia untuk berinteraksi, mencari pengetahuan baru maupun untuk berbisnis seperti: penjualan *online* dan peminjaman *online*. Teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi, berdagang, dan berinteraksi dengan dampak yang meluas jauh melampaui lingkup pribadi kita. Manusia berkomunikasi, mengikuti pertemuan, mengadakan seminar, melangsungkan perkuliahan, sekolah berbisnis, dan atau berdoa tidak harus hadir secara fisik tetapi bisa juga telepresen atau kehadiran jarak jauh lewat platform-platform digital seperti: *facebook*, *whatsApp*, *Line*, *Telegram*, *Tik-Tok*, *Zoommeeting*, dan seterusnya.¹ Perkembangan teknologi pada saat ini dikenal dengan revolusi digital yang terus bertumbuh dan berkembang mengairingi derap langkah manusia. Manusia seolah - olah hidup dalam dunia digital, sehingga muncul tren baru yang mendefenisikan manusia sebagai *homo digitalis*. *Homo digitalis* merupakan makhluk sosial yang dikendalikan oleh media, berperan sebagai media dan berusaha menyesuaikan diri dengan iklim teknologi digital.²

Salah satu bukti nyata akibat dari revolusi digital dalam masyarakat pada saat ini ialah maraknya kehadiran *gadget*. Perkembangan *gadget* khususnya *handpone* ditandai dengan munculnya tipe-tipe *handpone* seperti: *samsung*, *vivo*, *oppo*, *realmi* dan *iphone*. Dalam *gadget*, para penciptanya menawarkan berbagai fitur dan aplikasi *online* yang menarik perhatian pengguna atau konsumen untuk memiliki *handpone* tersebut. Salah satunya adalah ketersediaan aplikasi *game online*. Bermain *game online* telah menjadi *habitus* dalam masyarakat terutama bagi anak-anak. Kehadiran berbagai *game online* mengubah permainan anak-anak. Beralih dari permainan konvensional atau tradisional yang berbasis *during* atau luar jaringan kepada permainan yang berbasis daring. Kehadiran *game online* telah membawah dampak

¹ Melki Deni, "Homo Digitalis", *Jurnal Akademika*, 20: 2, (Juni, 2022), hlm. 7.

² F. Budi Hardiman, *Aku Klik Maka Aku Ada. Manusia dalam Revolusi Digital* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2021), hlm. 38-39.

yang sangat besar bagi pertumbuhan perkembangan anak-anak. *Game online* menawarkan berbagai hal yang menarik sehingga anak-anak kecanduan.

Game online pada umumnya itu sebagai layanan tambahan oleh penyediaan internet yang diakses melalui internet perusahaan yang menawarkan *game* tersebut. Kebiasaan bermain *game online* akan membuat seseorang susah menontrol diri, tidak peduli dengan orang sekitar dan merasa gelisah dan bisa saja mudah marah apabila tidak diijinkan untuk bermain. Maka dari itu, peran orang tua sangatlah penting untuk pertumbuhan mental dan kepribadian anak-anak. Salah satu peran orang tua dalam pendidikan anak yaitu pembentukan karakter, yakni mengajarkan kemandirian pada anak sesuai dengan tingkat perkembangan, apalagi jika kedua orang tuanya bekerja.³

Perkembangan diri anak, pertumbuhan, kemauan dan daya kritisnya serta cara pengolahannya terhadap lingkungan itu tidak berlangsung sendirian, melainkan terekam pula di dalamnya pengaruh yang diterima dari penangkapan dan penghayatan atau persepsinya terhadap situasi keluarga yang dihidupinya sejak dini.⁴ Keluarga merupakan salah satu elemen penting dalam kehidupan masyarakat. Pentingnya bukan hanya sebagai asal muasal atau sel masyarakat dan negara, tetapi juga karena keluarga selalu ada dalam gerak zaman.⁵ Saat ini perubahan zaman semakin maju, banyak di kalangan anak kecil, kaum muda atau dewasa sudah mengikuti perubahan zaman dari masa ke masa semakin berkembang yang cukup berpengaruh pada aspek-aspek kehidupan, misalnya dalam iman, moral dan sosial. Batasan pada usia dini memiliki karakteristik yang sangat unik bagi proses perkembangan anak bagi kehidupan. Generasi yang sedang belajar pada saat ini, menurut *teori generasi* disebut generasi Z, sebuah generasi yang lahir dalam revolusi teknologi komunikasi, sehingga ia sangat mahir menggunakan peralatan komunikasi. Sementara orangtua

³Sukma, Fitriah Hayanti, dan Cut Marlina, "Peran Keluarga Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2:2 (Juli,2021), hlm. 1.

⁴*Ibid.*, hlm. 3.

⁵Hendrikus Midun dan Matheus Beny Mite, *Peran Keluarga Dan Pendidikan Di Era Globalisasi* (Malang: Dioma, 2016), hlm. 9.

merupakan produk masa lampau, generasi X dan Y, yang tidak semahir anak-anak mereka dalam menggunakan peralatan komunikasi tersebut.⁶

Pesatnya perkembangan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari. Saat ini di setiap lini kehidupan manusia tidak bisa terlepas dari teknologi. Bagaimanapun juga pesatnya teknologi ini turut serta memengaruhi perkembangan anak. Mungkin orang tua akan bangga jika mengetahui anak-anaknya sudah mengenal komputer, internet, dan sebagainya.⁷ Penggunaan media sosial memberikan dampak positif yaitu pemanfaatan multimedia yang interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan anak-anak dapat belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Nawangsari (2005), yang menemukan bahwa multimedia dapat meningkatkan kemampuan kognisi anak. Dalam penelitian ini juga diungkapkan bahwa multimedia yang dikemas dalam bentuk *edutainment* akan menimbulkan respons-respons positif, di mana anak-anak akan lebih tertarik, kreatif dan interaktif dan menyenangkan dalam menguasai materi-materi tertentu.⁸ Selain dampak positif, *game online* juga memiliki dampak negatif kepada anak, seperti kecanduan *game online* meliputi lima aspek antara lain: *pertama* aspek kesehatan anak, *kedua* aspek psikologis anak, *ketiga* aspek akademik anak, *keempat* aspek sosial *kelima* aspek keuangan.⁹

Maraknya *game online* di Indonesia membuat proses pertumbuhan anak terganggu, seperti yang telah di paparkan pada latar belakang diatas. Penulis ingin menggali informasi mengenai *game online* dan bagaimana peran keluarga pada anak yang bermain *game online*. Dengan perkembangan saat ini, banyak beredar jenis *game* secara *online* maupun *offline* dengan berbagai pilihan untuk hiburan di kalangan anak-anak sekarang.

⁶*Ibid.*, hlm. 29.

⁷Herdina Indrijati dkk, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 105-106.

⁸*Ibid.*, hlm. 108.

⁹Eryzal Novrialdy, “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, *Bulletin Psikologi*, 27:2, (April, 2019), hlm. 151.

Penelitian yang dilakukan oleh Annisa dan Farida (2022) menunjukkan bahwa penggunaan game online pada anak usia dini dapat memengaruhi perkembangan sosial-emosional mereka. Anak-anak yang bermain game online secara berlebihan cenderung menunjukkan perilaku agresif, kurang empati, serta kesulitan dalam menjalin hubungan sosial. Studi ini juga menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi waktu dan jenis permainan yang dimainkan anak untuk meminimalkan dampak negatif tersebut.¹⁰

Di sisi lain, penelitian oleh Suryani dan Rahmawati (2020) menemukan bahwa tidak semua efek game online bersifat negatif. Dalam konteks pendidikan, beberapa game yang dirancang secara edukatif justru mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus anak. Misalnya, game yang melibatkan pemecahan masalah sederhana dan koordinasi tangan-mata dapat merangsang perkembangan otak serta meningkatkan fokus dan konsentrasi anak usia dini.¹¹

Namun demikian, penelitian oleh Nugroho (2019) memperingatkan tentang risiko adiksi game online pada anak-anak. Ketika anak dibiarkan bermain tanpa batasan waktu dan kontrol konten, mereka bisa mengalami penurunan minat terhadap aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung. Studi ini menyarankan adanya kebijakan penggunaan gadget yang tegas di rumah dan sekolah sebagai upaya preventif terhadap ketergantungan teknologi pada usia dini.¹²

Kebanyakan anak-anak saat ini tidak lagi berminat dengan *game* secara tradisional dikarenakan perkembangan saat ini yang menuntut mereka dalam proses pembelajaran dimana mereka diberikan keleluasaan untuk mengakses *handphone*. Celah inilah yang memungkinkan mereka untuk menyalahgunakan peluang tersebut untuk bermain *game*. Maka dari itu, anak-anak akan lebih mudah tergoda untuk

¹⁰Annisa Thaharah & Farida Mayar, "Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini", *Jurnal Childhood Education*, 6:2 (September, 2022), hlm. 389

¹¹Suryani Djahli & Rahmawati Nurul Syabani, "Game Edukatif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4:1 (Padang: Oktober, 2020), hlm. 30–38.

¹²Hari Nugroho, "Dampak Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Anak Usia Dini", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7:3 (November, 2019), hlm. 60–68.

mengalihkan fokus mereka dari yang seharusnya untuk kegiatan belajar dalam meningkatkan pengetahuan ke permainan semata yang berbasis *online* maupun *offline*.

Berdasarkan ulasan diatas, maka penulis ingin memperdalam pengetahuan, proses dan dampak dari *game* dan bagaimana peran keluarga serta pengaruh dan manfaat dari *game online*. Maka dari itu, penulis merangkum dalam sebuah judul: PERAN KELUARGA DALAM UPAYA MENGATASI PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP ANAK USIA DINI.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan pokok karya ilmiah ini adalah “Bagaimana peran keluarga dalam mengatasi dampak *game online* terhadap anak usia dini?” Adapun masalah pokok tersebut dapat dirincikan atas pertanyaan – pertanyaan berikut:

- 1.2.1 Siapa itu anak usia dini?
- 1.2.2 Bagaimana pengaruh teknologi (*game online*) terhadap perkembangan anak usia dini?
- 1.2.3 Bagaimana peran keluarga dalam mengatasi dampak *game online* terhadap anak usia dini?

1.3 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini ialah:

1.3.3 Tujuan Umum

Sejatinya, karya ilmiah ini bertujuan untuk menganalisis peran keluarga dalam mengatasi dampak *game online* terhadap anak usia dini. Adapun tujuan pokok ini memuat beberapa tujuan turunan yang dirincikan sebagai berikut. *Pertama*, karya ilmiah ini ditulis untuk menjelaskan siapa itu anak usia dini. *Kedua*, karya ilmiah dibuat untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap pola perilaku anak usia dini. *Ketiga*, karya ilmiah ini juga ditulis untuk menjelaskan peran penting keluarga dalam membendung atau mengurangi dampak negatif *game online* terhadap anak usia dini.

1.3.4 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penulisan skripsi ini ialah dalam rangka memenuhi persyaratan akademis untuk meraih gelar sarjana filsafat pada lembaga Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

1.4 Metode Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Strauss dan Corbin, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai atau diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kualifikasi (pengukuran).¹³ Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan. Teknik pengumpulan data berupa kajian kepustakaan, mencakup sejumlah literatur berupa buku-buku jurnal, skripsi, internet dan literatur lainnya yang berkaitan dengan tema yang dibahas.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini, penulis juga menyertakan sistematika penulisan. Hal ini dibuat agar mempermudah dalam membaca dan mengerti secara jelas yang dibangun

¹³ Jusuf Soewardi, *Pengantar Metode Penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana, 2012), hlm. 51.

dengan kerangka berpikir yang sistematis. Pembahasan dalam skripsi dengan tema “Peran Keluarga Sebagai Upaya Mengatasi Pengaruh *Game Online* Terhadap Anak Usia Dini” terdiri atas empat bab bahasan.

Bab 1 merupakan pendahuluan yang mencakup latar belakang penulisan, rumusan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

Bab 2 berisi pembahasan mengenai keluarga serta pemahaman-pemahaman dasar apa itu keluarga dan juga membahas tentang pemahaman *game online* dan dampak–dampak negatif dan dampak positif dari bermain *game online*.

Bab 3 berisi tentang apa itu anak usia dini dan apa kedudukannya dalam keluarga; dan bagaimana solusi keluarga dalam mengatasi pengaruh *game online* terhadap anak usia dini.

Bab 4 berisikan kesimpulan sebagai rangkuman serta saran bagi pihak yang berhubungan dengan tulisan ini seperti orang tua, keluarga serta pendidikan.