

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman serba digital saat ini, banyak sekali teknologi-teknologi baru yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan sama sekali mulai dari *smartphone*, kecerdasan buatan, bahkan hingga *metaverse*. Kemdikbud (2018) menjelaskan bahwa Era digital merupakan suatu masa dimana informasi semakin mudah didapatkan dan sangat mudah untuk disebarluaskan menggunakan perantara teknologi digital. Masa dimana kemajuan zaman yang sangat pesat dan membuat segalanya menjadi serba otomatis juga sistem komputer yang semakin terhubung dengan internet. Tidak bisa disangkal juga, pada era digital saat ini ada yang disebut dengan game online. “Game di era modern merupakan bagian hidup bagi kalangan muda, bahkan kini banyak anak usia tiga tahun yang mengenal game mulai dari *playstation* hingga game online yang ada di *smartphone*.” (Henry, 2013)

Game online merupakan suatu permainan yang menggunakan internet supaya dapat terhubung dengan pemain lain dengan menghubungkan melalui teknologi yang ada, seperti PS (*Playstation*) dan *smartphone*. Game online ini merupakan permainan berbentuk daring yang dimana anak dapat bertemu berbagai macam orang dari belahan dunia manapun, mulai dari seumurannya hingga yang sudah lanjut usia sekalipun. Siraj-Blatchford & Whitebread (2003) (Ginting et al., 2021) menjelaskan bahwa segala sesuatu yang memungkinkan kita mendapatkan informasi, berkomunikasi dengan orang lain akan memberikan efek pada lingkungan dari aktivitas digital yang kita lakukan. Game Online dikenal dengan istilah “game jaringan” yang berupa beberapa kumpulan *personal computer* yang terhubung satu dengan yang lainnya (Rohman, 2018). Tentunya game online itu sendiri

bermanfaat untuk berkomunikasi dengan orang-orang baik jaraknya dekat ataupun jauh dengan kita.

Pada anak usia dini mereka akan masuk pada tahap pemikiran yang belum matang, kira-kira di usia dua sampai enam tahun lebih. Pada tahapan ini merupakan tahapan yang pas untuk membentuk anak, egois anak mulai kuat, hingga mengikuti sikap dan kelakuan orang-orang yang ada disekitarnya. Apa yang anak lihat, biasanya akan ditiru tanpa memilah informasi yang diterimanya itu baik atau tidak.

Research Problem dalam penelitian ini mendapatkan bahwa di beberapa Sekolah terdapat beberapa anak usia lima sampai enam tahun yang bermain game online dengan intensitas tidak wajar dengan batasan dan pantauan yang kurang diperhatikan dari orang-orang sekitarnya dan banyak berdampak pada kemampuan prososial anak. Terdapat studi penelitian selaras yang dilakukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang (Yuliani, 2023), menjelaskan bahwa game online memiliki dampak positif dan negatif. Di satu sisi, manfaat dari game online dapat meningkatkan kecerdasan dan keterampilan anak. Namun, di sisi lain, terdapat dampak negatif yang tidak bisa diabaikan, seperti peningkatan agresivitas, perkembangan keterampilan prososial yang tidak baik, kurangnya minat untuk belajar, serta berkurangnya interaksi dengan keluarga dan teman sebaya. Beberapa dari dampak ini tentu tidak terlepas dari faktor penyebab yang membuat anak menjadi kecanduan game online. Salah satunya adalah faktor keluarga, di mana kurangnya pengawasan dari orang tua saat anak bermain gadget, atau bahkan orang tua yang justru memfasilitasi anak untuk bermain game online, menjadi *contributory factor*. Di samping itu, faktor sosial juga berperan penting, terutama melalui pergaulan anak dengan teman-teman yang juga aktif bermain game online.

Hillary Clinton (Henry, 2013) berpendapat bahwa tanggung jawab orang tua di abad ke-21 semakin bertambah, dengan datangnya

berbagai media yang menargetkan generasi muda untuk dijadikan pasar mereka. Iklan dan berbagai jenis produk ditawarkan dan diarahkan sepenuhnya kepada anak - anak. Orangtua harus bijak dalam memberikan pelajaran kepada anak cara memilih produk yang sesuai dengan kebutuhannya, termasuk memilih game online yang sesuai dengan kebutuhan yang dia perlukan.

Game online secara langsung memiliki pengaruh dengan kemampuan prososial anak. Budi (2020) (Diana & Harahap, 2023) mengemukakan bahwa anak usia lima sampai enam tahun prososial sebagai altruisme, artinya tindakan sukarela untuk membantu orang lain tanpa pamrih, atau ingin sekedar berbuat kebaikan. Perilaku prososial dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis perilaku yaitu perilaku membantu orang yang sedang kesusahan, perilaku berbagi dan perilaku menghibur orang lain dan bekerjasama. Menurut Johnson, et.al (Wahyuni & Hasriani, 2023) menjelaskan bahwa, "masa pra-sekolah adalah waktu yang penting untuk perkembangan kemampuan prososial, namun masih sedikit informasi yang ada mengenai cara yang dapat mendukung atau menghalangi pertumbuhan prososial pada masa ini."

Berdasarkan kutipan diatas, terdapat fenomena dari pengamatan penelitian yang dilakukan oleh (Hadi, 2019), yaitu anak-anak saat ini cenderung bersikap egois, enggan mengundang teman untuk bermain, tidak ingin berkolaborasi dengan teman, dan tidak memperhatikan teman yang sedang menghadapi masalah. Kejadian seperti ini tentunya bukan tanpa sebab, salah satu nya merupakan akibat dari bermain game online yang tidak dikontrol dan dibatasi oleh orang dewasa. Mengakibatkan berbagai macam reaksi yang berbeda – beda kepada anak. Eisenberg & Beilin (1982) (Hariko, 2018) menjelaskan bahwa istilah perilaku prososial mencerminkan sejumlah fenomena seperti memberikan bantuan, berbagi sumber daya, berkorban untuk orang lain, dan mengikuti norma sosial. Seluruh fenomena ini memiliki kesamaan, yaitu

tindakan individu yang ditujukan untuk melindungi, merawat, atau meningkatkan kesejahteraan entitas sosial di luar diri: individu tertentu, kelompok, masyarakat secara keseluruhan, lembaga sosial, atau makhluk simbolis seperti ideologi atau sistem moral. Berdasarkan fenomenologi anak – anak saat ini dengan perilaku prososial, tentunya harus ada perlakuan khusus dalam mendidik mereka. Perubahan arus teknologi yang sangat cepat mengharuskan orang dewasa saat ini bertindak dan berfikir lebih kreatif dalam memberikan edukasi kepada anak – anak.

Ketika anak bermain game online alangkah baiknya anak untuk senantiasa diawasi ketika sedang bermain game online. Munculnya game online belakangan ini menjadi pusat perhatian masyarakat karena dampak yang ditimbulkan seperti kecanduan yang menghabiskan waktu keseharian untuk bermain game. Anak mengabaikan kegiatan sehari-hari seperti belajar, akibat dampak yang ditimbulkan oleh game online yaitu menghabiskan waktu hanya untuk bermain game online (Atqia, 2023). Sebagian game online mengandung unsur kekerasan sehingga memicu agresivitas terhadap penggunaannya serta berdampak pada sosial emosional (Sari & Nurjanah, 2020). Sebagaimana kita ketahui bahwa game online memiliki berbagai macam jenis. Mulai dari jenis genre kekerasan sampai dengan persahabatan. Hal ini dapat memberikan dampak terhadap anak, karena banyaknya anak yang bermain game online di zaman saat ini akan memberikan pengaruh kepada anak baik secara langsung maupun tidak langsung.

Oleh sebab itu, sangatlah penting bagi orangtua untuk terus memantau dan memberikan perhatian kepada anak dalam bermain game online. Jangan terlalu diberikan kebebasan kepada anak dalam bermain game online. Bermain game online dapat menjadi solusi alternatif bagi anak untuk menyegarkan otaknya kembali supaya tidak stres setelah menjalani harinya yang berat. Berikanlah kesempatan kepada anak untuk bermain game dengan perjanjian waktu yang dibatasi dan jenis game

yang diperbolehkan untuk dimainkan oleh anak. Setelah perjanjian tersebut dibuat dengan anak, langkah baiknya untuk terus mengawasi anak ketika bermain game online. Karena biasanya game online terdapat iklan juga didalamnya yang dapat memengaruhi dan mengajak anak untuk mengunduh dan mengeklik iklan tersebut. Bisa saja iklan tersebut mengarahkan anak ke situs yang tidak baik atau mengunduh aplikasi tertentu yang belum waktunya untuk diakses olehnya. Dengan cara ini anak dapat bermain melepas stresnya dan dapat menjaga mereka dalam proses perkembangannya tetapi tetap dapat membiarkan anak bermain game online sesuai dengan porsinya.

Penelitian yang dilakukan oleh *Manchester University* dan *Central Lancashire University* dapat membuktikan bahwa para pemain game yang bermain lebih dari 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata yang setara dengan seorang atlet. Jo Bryce (Kustiawan, 2016) mengungkapkan bahwa “*hardcore gamer*” punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka untuk menyelesaikan beberapa tugas dalam memainkan game tersebut”. Dengan kata lain, seorang *hardcore gamer* dapat meningkatkan kemampuan daya berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapinya. Dari penelitian tersebut dijelaskan bahwa tidak selamanya game online memberikan pengaruh buruk terhadap anak. Jika diberikan stimulus dan didikan yang benar, maka game online dapat menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan potensi anak tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Universitas Indraprasta PGRI (Rufaidah et al., 2023), mendapatkan bahwa siswa yang memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi dalam bermain game online akan selalu memberikan perhatian penuh pada permainannya. Para siswa cenderung menjadi lebih terfokus pada gawai mereka, yang berpotensi menyebabkan penurunan dalam kualitas interaksi sosial, yang merupakan komponen utama dari perilaku prososial itu sendiri. Ini sejalan dengan

pandangan yang menyatakan bahwa tingkat keterlibatan tinggi dalam bermain game dapat menyebabkan kecanduan, yang mengakibatkan berbagai pengaruh pada perilaku seseorang. Sandya dan Ramadhani (2021) (Putra et al., 2023) menjelaskan bahwa beberapa efek dari intensitas tinggi dalam bermain game online antara lain adalah seseorang kehilangan kemampuan untuk menetapkan prioritas dalam kegiatan sehari-hari, menjadi malas untuk menyelesaikan tugas, bahkan dapat mendorong untuk bertindak asosial.

Peneliti merasa perlu melakukan penelitian ini karena banyaknya keresahan masyarakat dan orangtua tentang pengaruh dari penggunaan game online terhadap perkembangan anak – anaknya. Dalam penelitian terdahulu juga belum ditemukan penelitian yang membahas tentang pengaruh penggunaan game online terhadap perkembangan prososial anak usia lima sampai enam tahun, terutama menggunakan pendekatan penelitian *Mix Method* / kombinasi. Itulah urgensi mengapa peneliti merasa bahwa penelitian ini sangat perlu untuk dilakukan.

Novelty (Kebaharuan) dalam penelitian ini terdapat dalam populasi dan metodologinya. Kebaharuan dalam populasi yaitu belum adanya penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan game online terhadap perkembangan kemampuan prososial anak untuk usia lima sampai enam tahun. Sementara kebaruan dari metodologi yaitu penelitian ini menggunakan pendekatan *Mix Method* sehingga penelitian yang dilakukan dapat lebih mendalam dengan data yang lebih baik dan jelas. Faktor lain mengapa penelitian ini dilakukan karena banyaknya anak usia dini yang memainkan game online dan dampaknya terhadap proses perkembangan prososial anak usia dini. Banyak keluhan tentang anak usia dini yang suka bermain game online ini, bahkan tidak jarang anak usia dini yang sampai kecanduan dalam bermain game online. Diharapkan penelitian ini dapat menemukan hasil atas keresahan para

orangtua saat ini apakah game online baik untuk anak atau tidak, khususnya untuk perkembangan kemampuan prososial anak.

B. Perumusan Masalah Dan Pembatasan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan game online terhadap kemampuan prososial anak untuk usia lima sampai enam tahun di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi semakin terarah maka ditentukan pembatasan masalah penelitian. Pada penelitian ini melakukan fokus penelitian beberapa aspek kemampuan prososial anak yang akan diteliti yaitu menggunakan teori Carlo dan Randall (2002) yaitu *altruistic prosocial behavior*, *compliant prosocial behavior*, dan *emotional prosocial behavior*.. Dengan batasan usia lima sampai enam tahun supaya permasalahan yang dikaji tidak terlalu besar dan memiliki batasan yang cukup sehingga penelitian yang dilakukan dapat mendalam. Sekolah yang diteliti juga dibatasi, hanya 2 sekolah saja yaitu TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah. Penggunaan game yang difokuskan disini juga tidak mencakup seluruh game online di berbagai perangkat (*playstation, pc*, dan lain – lain), tetapi hanya bertumpu pada game online yang dapat digunakan di perangkat gawai supaya penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas.

C. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan game online terhadap perilaku prososial anak – anak, khususnya

pada penelitian ini difokuskan pada keterampilan prososial anak usia 5 – 6 tahun.

b. Tujuan Khusus

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini mempunyai tujuan khusus sebagai berikut :

- 1) Mengetahui apakah intensitas dalam penggunaan game online memberikan pengaruh terhadap keterampilan prososial anak di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah.
- 2) Mengetahui kemampuan prososial yang dimiliki anak usia lima sampai enam tahun di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah.
- 3) Memahami pengaruh game online terhadap perkembangan kemampuan prososial anak di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan game online terhadap kemampuan prososial anak usia lima sampai enam tahun.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

(a) Sebagai bahan informasi untuk mengedukasi masyarakat tentang penggunaan game online terhadap perilaku prososial anak usia lima sampai enam tahun.

2) Bagi Orang Tua Siswa

(a) Menambah pengetahuan dan wawasan orangtua terkait dampak kepada anak – anak mereka dari penggunaan game online terhadap keterampilan prososial mereka.

(b) Meningkatkan kesadaran orangtua dalam mengawasi dan memberikan batasan kepada anak mereka dalam bermain game online.

- 3) Bagi Anak
 - (a) Mengurangi penggunaan bermain game online dalam aktivitas bermain sehari – harinya.
 - (b) Sebagai informasi bahwa game online memiliki dampak negatif terhadap perkembangannya.
- 4) Bagi Peneliti Selanjutnya
 - (a) Hasil penelitiannya dapat diteruskan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut supaya data penelitian yang tersaji lebih mendalam dan benar.
 - (b) Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

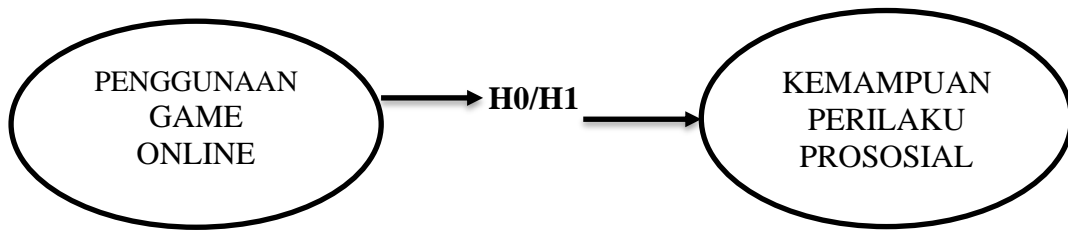
D. Asumsi, Hipotesis Penelitian, Dan Pertanyaan Penelitian

1. Asumsi

Berdasarkan hasil studi lapangan dan *research problem* yang telah dilakukan oleh peneliti. Dapat diasumsikan bahwa game online memiliki dampak dan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan prososial anak. Penelitian harus dilakukan karena maraknya fenomena ini, jika fenomena ini terus diabaikan bukan tidak mungkin perkembangan perilaku prososial anak akan bermasalah. Maka dari itu penelitian ini harus dilakukan sebaik mungkin. Dengan harapan akan menemukan hasil pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku prososial anak usia lima sampai enam tahun dengan kemungkinan berpengaruh atau tidak.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka peneliti menyusun hipotesis penelitian sebagai berikut :



Gambar 1.1 Gambaran hipotesis penelitian

Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Perilaku Prosocial

Game online merupakan salah satu sarana hiburan bagi anak – anak generasi saat ini. Game online dapat memberikan pengaruh positif jika diarahkan dan diawasi dengan benar, tetapi dapat memberikan pengaruh negatif jika tidak diawasi dan diarahkan dengan benar salah satunya terhadap kemampuan perilaku prososial mereka. Maka dari itu, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa :

H0 : Tidak terdapat pengaruh diantara penggunaan game online terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 5 – 6 tahun

H1 : Terdapat pengaruh diantara penggunaan game online terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 5 – 6 tahun

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka peneliti menyusun pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana intensitas penggunaan game online pada anak usia lima sampai enam tahun di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah ?
- b. Bagaimana kemampuan perilaku prososial pada anak usia lima sampai enam tahun di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah ?

- c. Bagaimana pengaruh penggunaan game online terhadap kemampuan perilaku prososial pada anak usia lima sampai enam tahun di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah ?