

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam menumbuhkan dan mengembangkan karakter anak usia dini, disiplin memegang peranan penting, disiplin diri disiplin diri bertujuan untuk membantu anak usia dini mengenal dan menemukan dirinya, serta mengatasi dan mencegah timbulnya masalah-masalah disiplin. Selain itu disiplin juga memegang peranan penting sebagai suatu kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan dan pengendalian.<sup>1</sup>

Pembentukan karakter anak harus dimulai sejak usia dini. Tujuan pembentukan karakter sejak usia dini adalah untuk membentuk kepribadian anak yang baik sehingga kelak ketika sudah dewasa menjadi pribadi yang baik dan berakhlak mulia yang dapat memberikan manfaat kepada sesama manusia dan lingkungannya.<sup>2</sup>

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan Pendidikan nasional. Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian,

---

<sup>1</sup> Muwafik Saleh, *Membangun Karakter dengan Hati Nurani*. (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 1

<sup>2</sup> Johari, *Pembentukan Karakter Anak Sejak Usia Dini di PAUD*, (Jurnal <http://lpmpaceh.kemdikbud.go.id>, 2021, diakses pada 20/11/2022)

dan ahlak mulia. Amanat Undang-Undang ini bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan nilai-nilai luhur karakter bangsa.<sup>3</sup>

Namun pada kenyataannya sampai saat ini pendidikan anak usia dini terkhusus pada pembentukan karakter masih banyak menyisakan persoalan. Dimana pendidikan anak usia dini saat ini lebih menekankan pada pembentukan kecerdasan intelektual dari pada pembentukan kecerdasan sosial emosional maupun kecerdasan sepritual (pembentukan karakter), hal ini dibuktikan dengan kegiatan belajar di kelas kebanyakan guru hanya cenderung menitikberatkan pada nilai kognitif sebagai pedoman penilaian, bukan perkembangan kemampuan (sosial, emosional, spiritual) anak.<sup>4</sup>

Penyebab terjadinya proses pendidikan seperti ini tidak terlepas dari tuntutan orang tua, yang menginginkan anaknya cepat pintar, cepat dapat membaca menulis dan menghitung (*calistung*), sehingga kelak anaknya dapat masuk ke Sekolah Dasar favorit (SD unggul). Mereka tidak mau memahami kondisi anak-anaknya, yang penting anaknya dapat masuk sekolah unggul, sehingga akan menjadi kebanggaan orang tua.

---

<sup>3</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>4</sup> Johari Efendi, *Pembentukan Karakter Anak Sejak Usia Dini di Paud*, (Jurnal Ilmiah Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi, sumber: <http://lpmpaceh.kemdikbud.go.id> , diakases pada 20/11/2022), h. 2

Memaksakan anak usia dini belajar calistung akan beresiko timbulnya stres jangka pendek dan rusaknya perkembangan jiwa anak dalam jangka panjang. Praktek seperti ini jelas akan menghambat proses pembentukan karakter anak.<sup>5</sup>

Selanjutnya, kurangnya pemahaman pendidik PAUD dalam pembentukan karakter sejak usia dini baik dalam metode maupun dalam pendekatan belajar melalui bermain, menyebabkan tidak terbentuknya karakter anak sejak dini. Pembelajaran di PAUD lebih mengutamakan mengembangkan kecerdasan kognitif dari pada kecerdasan afektif atau pembentukan karakter. Hal ini diperjelas oleh ahli bahwa pembelajaran nilai-nilai karakter seharusnya tidak hanya diberikan pada ranah kognitif saja, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di sekolah dan di masyarakat.<sup>6</sup>

Kemudian, kurang sinergisnya antara pendidikan di lembaga PAUD, di rumah oleh orang tua/keluarga dan dimasyarakat. Ketiga unsur utama pendidikan ini (lembaga PAUD, orang tua dan masyarakat) harus saling mendukung untuk peningkatan pembentukan karakter anak usia dini. Ketidak sinergisan pembentukan karakter anak menjadi parsial, dan tidak holistik, sehingga muncul gejala anak usia dini yang bersikap dan berperilaku kurang baik seperti menjadi

---

<sup>5</sup> Ibid, h. 2

<sup>6</sup> Fitri, dan Agus Zaenal. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012)

penakut, pemarah, destruktif, pemalu, defresi, suka berbohong dan sebagainya. Diperlukan sebuah pendekatan dalam pembentukan karakter anak usia dini, yang dapat menjadi panduan bagi pendidik PAUD, orang tua, dan pengasuh dalam membentuk karakter anak sejak usia dini.<sup>7</sup> Permasalahan tersebut dipertegas oleh ahli yang menjelaskan bahwa Keluarga dalam perkembangan sosial anak memiliki peranan yang sangat penting. keluarga adalah lingkungan pertama dan utama dalam memberi pembinaan tumbuh kembang, menanamkan nilai-nilai moral, dan pembentukan kepribadian. Keluarga juga merupakan tempat belajar bagi anak dalam mengenal dirinya sebagai makhluk sosial dan pembentukan hati nurani.<sup>8</sup>

Bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak

---

<sup>7</sup> Megawangi, R. *Pendidikan Karakter, Solusi yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. (Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, 2004)

<sup>8</sup> Ifat Fatimah Zahro, Fifi Dwi Tresna Santana, Robiyah, *Efektivitas Pelaksanaan Pendidikan Sosial dan Finansial melalui Home Education Play di PAUD Inklusif*, (Jurnal Annual Conference on Islamic Early Childhood Education, 2019, diakases pada 20/11/2022)

dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain *game* akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.<sup>9</sup>

Selanjutnya beberapa kasus lain dari kecanduan internet di kalangan anak usia dini dalam membentuk budaya *online*. Kasus pertama menimbulkan masalah psikologi seorang anak yang temperamental ke orang lain/teman-teman bermainnya, sedangkan kasus anak kedua justru sebaliknya. Sikap anak pada kasus kedua lebih menutup diri dari orang di sekitarnya dan kurang percaya diri karena tidak terbiasa bersosialisasi dengan orang lain/lingkungannya. Di kasus terakhir, anak mengalami gangguan kesehatan mata karena keseringan mengakses *smartphone*. Selain itu, peneliti memaparkan pula upaya orang tua mereka dalam menyaring dampak negatif penggunaan internet bagi anaknya.<sup>10</sup>

Namun, beberapa kasus dampak negatif *game online* yang ditemui di lapangan tersebut, tidak semuanya berdampak buruk, ada beberapa dampak positif bermain *game* bagi anak usia dini, terkhusus sosial emosilanya, yakni diantaranya: 1) melatih kerjasama antara anak yang satu dengan yang lainnya<sup>11</sup>; 2) bermain *game* berkontribusi meningkatkan daya

---

<sup>9</sup> Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fatuhurohman, “Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak”, Jurnal Educatio FKIP UNMA Vol.7 No.3, 2021, diakses pada 20/11/2022), h.1112.

<sup>10</sup> Dwi Surti Junida, “Kecanduan *Online* Anak Usia Dini”, Jurnal Walasuji Vol.10 No.1 (2019), h.57.

<sup>11</sup> Annisa Thaharah, dan Farida Mayar, *Dampak Game online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-*

kritis anak, kreativitas dan inovasi; 3) meningkatkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Hal ini dibuktikan dengan pendapat ahli yang menjelaskan bahwa kajian seputar *game online* selama ini, lebih banyak mengkaji dampak negatif. Padahal *game online* juga memiliki dampak positif, termasuk bagi anak usia dini. *Game online* berkontribusi meningkatkan daya kritis, kreativitas dan inovasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Bahkan sejumlah kajian menunjukkan bahwa *game online* memiliki dampak positif bagi kesehatan anak. *Game online* akan memiliki dampak positif bagi anak jika dilakukan dengan pola yang terencana dan terbimbing oleh orang tua. Orang tua tidak boleh sekadar melarang, atau sekadar memberikan gawai kepada anak. Melainkan memberi ruang bagi anak bermain *game online*, dengan merencanakan target wawasan dan keterampilan yang akan dicapai, serta terlibat dalam memilih jenis *game* seperti apa yang akan dimanfaatkan.<sup>12</sup>

Dalam hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadis Rasul, sebagai berikut:

---

Kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat, (*JCE (Journal of Childhood Education)* Vol. 6 No. 2 Tahun 2022, diakases pada 20/11/2022), h. 394

<sup>12</sup> Hadisaputra, *Strategi Pemanfaatan Game online Dalam Mendidik Anak Usia Dini*, (NANAEKE, Indonesian Journal of Early Childhood Education Volume 5, Nomor 1, Juni 2022, diakases pada 20/11/2022)

حَدَّثَنَا عَبْدُ الْعَزِيزِ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ قَالَ حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ سَعْدٍ عَنْ صَالِحِ بْنِ  
 كَيْسَانَ عَنْ ابْنِ شَهَابٍ قَالَ أَخْبَرَنِي عُرْوَةُ بْنُ الزُّبَيْرِ أَنَّ عَائِشَةَ قَالَتْ لَقَدْ  
 رَأَيْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَوْمًا عَلَى بَابِ حُجْرَتِي وَالْحَبَشَةُ  
 يَلْعَبُونَ فِي الْمَسْجِدِ وَرَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَسْتُرُنِي بِرِدَائِهِ أَنْظُرُ إِلَى  
 لَعِبِهِمْ زَادَ إِبْرَاهِيمُ بْنُ الْمُنْذِرِ حَدَّثَنَا ابْنُ وَهْبٍ أَخْبَرَنِي يُونُسُ عَنْ ابْنِ شَهَابٍ  
 عَنْ عُرْوَةَ عَنْ عَائِشَةَ قَالَتْ رَأَيْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَالْحَبَشَةُ يَلْعَبُونَ  
 بِحُرَاهِمٍ

Artinya : Dari Abu Hurairah r.a ujanya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah saw, tiba-tiba datang Umar Bin Khatabb r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda : “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari).<sup>13</sup>

Dengan demikian bermainpun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata.

<sup>13</sup> Khadijah. *Pendidikan Prasekolah*. (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 140

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong, diketahui bahwa anak-anak pada usia dini sudah tidak asing sekali dalam bermain handphone, pengaruh handphone di usia dini di desa Pagar Agung telah membawa dampak yang negatif, diantaranya: anak lebih cenderung bermain hp dibanding belajar, anak kecanduan bermain hp dan bermain *game online*, anak menjadi tidak tahu waktu, anak menjadi mudah marah ketika disuruh berhenti bermain handphone, dan tidak jarang sekali terlihat terkadang sambil aktivitas lain seperti makan, menjelang tidur, harus ditemani oleh handphone. Hal tersebut mengakibatkan hasil minat belajar anak menjadi berkurang, alhasil pencapaian hasil belajar anak di Paud pun menjadi tidak berkembang dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, kiranya perlu adanya bimbingan dari orang tua, lingkungan dan guru di Paud agar anak bisa sedikit mengurangi aktivitasnya bermain handphone.<sup>14</sup>

Berdasarkan hasil observasi di atas, terdapat beberapa kesamaan terhadap permasalahan dengan observasi yang telah dijabarkan di atas, diantaranya: bermain *handphone* secara terus menerus dapat mempengaruhi psikologi dan sosial anak, anak cenderung bermain hp dibanding belajar, anak kecanduan bermain hp dan bermain *game online*, anak menjadi tidak tahu

---

<sup>14</sup> Observasi awal penulis pada 23 Juli 2022 di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong



waktu; hasil minat belajar anak menjadi kurang; hasil belajar anak menjadi tidak berkembang dengan baik.

Telah banyak penelitian yang dilakukan peneliti diantaranya Ulya, yang menjelaskan bahwa dampak bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain *game* akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.<sup>15</sup>

Penelitian yang kedua yaitu Junida yang menjelaskan bahwa beberapa kasus yang berbeda dari tiap kecanduan internet di kalangan anak usia dini dalam membentuk budaya *online*. Kasus pertama menimbulkan masalah psikologi seorang anak yang temperamental ke orang lain/teman-teman bermainnya, sedangkan kasus anak kedua justru sebaliknya. Sikap anak pada kasus kedua lebih menutup diri dari orang di sekitarnya dan kurang percaya diri karena tidak terbiasa bersosialisasi dengan orang lain/lingkungannya. Di kasus terakhir, anak mengalami gangguan kesehatan mata karena keseringan mengakses *smartphone*. Selain itu, peneliti memaparkan pula upaya orang tua mereka dalam menyaring

---

<sup>15</sup> Latifatul Ulya, Sucipto, dan Irfai Fatuhurohman, “Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak”, Jurnal Educatio FKIP UNMA Vol.7 No.3, 2021, diakases pada 20/11/2022), h.1112.

dampak negatif penggunaan internet bagi anaknya.<sup>16</sup> Kemudian penelitian Diah Andika Sari dan Ari Lela yang menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat dan signifikan antara *game online* dengan perkembangan emosional anak usia 5- 6 tahun di TK Pendawa dikelurahan Pondok Cabe, kecamatan Tangerang Selatan, Banten.<sup>17</sup>

Masalah dan hasil penelitian di atas memberikan pemahaman bahwa *game online* tidak membawa manfaat yang positif bagi anak, akan tetapi justru cenderung membawa dampak negatif bagi perkembangan anak terkhusus pada anak usia dini. Sehingga dengan segala bentuk negatif yang ditimbulkan oleh *game online* tersebut menjadi tugas bersama antara guru di sekolah dan orang tua anak di lingkungan keluarga untuk selalu mengawasi dan mengarahkan anak agar tidak selalu diberikan dan dimanjakan dengan memberikan handphone secara bebas. Oleh sebab itu maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh *game online* pada karakter anak usia dini dengan mengambil judul penelitian “Pemanfaatan *Game online* dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong”.

---

<sup>16</sup> Dwi Surti Junida, “Kecanduan *Online* Anak Usia Dini”, Jurnal Walasuji Vol.10 No.1 (2019), h.57.

<sup>17</sup> Diah Andika Sari dan Ari Lela Nurjanah, “Hubungan *Game online* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.4 No.2, 2020, diakses pada 20/11/2022), h.994.

Penelitian ini penting dilakukan karena: belum ada yang melakukan penelitian mengenai pengaruh *game online* di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong, kemudian untuk mengetahui lebih lanjut pengaruh *game online* terhadap karakter pada anak usia dini, untuk mengetahui dampak-dampak *game online* terhadap karakter anak usia dini; agar orang tua dapat memberikan pengawasan yang lebih ketat agar anak tidak cenderung bermain *game online*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan *Game online* dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat pemanfaatan *Game online* dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang di kemukakan, maka tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Game online* dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong

2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat pemanfaatan *Game online* dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh *game online* terhadap karakter anak usia dini di Desa Pagar Agung Kecamatan Lebong Tengah Kabupaten Lebong.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Orang tua dan anak

- 1) Agar orang tua lebih memberikan pengawasan kepada anak terhadap penggunaan *handphone* si lingkungan keluarga.
- 2) Agar orang tua dapat memberikan perhatian pada anak dalam penggunaan *handphone* si lingkungan keluarga.
- 3) Agar orang tua dapat membimbing anak dalam kegiatan belajar di rumah.

- b. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan kepada guru terhadap pengaruh *game online* terhadap karakter anak usia dini.
  - 2) Agar dapat memberikan perhatian kepada anak mengingat pengaruh *game online* terhadap karakter anak usia dini
  - 3) Guru lebih memberikan pengawasan dan bimbingan kepada anak dalam hal pengaruh *game online* terhadap karakter anak.
- c. Bagi Perguruan Tinggi
- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan untuk referensi kepustakaan.
  - 2) Dapat memberikan manfaat sebagai salah satu sumbangan pemikiran bagi peneliti selanjutnya.
  - 3) Diharapkan dari penelitian ini dapat memperkaya literatur ilmiah
- d. Bagi Sekolah
- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi guru maupun lembaga sekolah untuk mengetahui naik turunnya kecerdasan emosional siswa;
  - 2) Membantu mewujudkan pendidikan yang lebih maju, berkualitas dan bermakna, serta dapat menemukan kemasam pendidikan yang lebih baik.

3) Meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

1) Peneliti dapat menambah wawasan peneliti selanjutnya dalam bidang penelitian.

2) Dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang bermanfaat sebagai gambaran tentang pengaruh *game online* terhadap karakter anak usia dini.

3) Menambah keterampilan atau *skill* peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian-penelitian lain dalam bidang pendidikan.

