

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat. Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia (Hadisaputra, 2022: 2).

Perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi sedikitnya ada dua teknologi informasi yang berkembang pesat, pertama telepon selular atau *handphone* dan kedua adalah komputer berjaringan internet yaitu komputer yang dapat digunakan untuk menghubungkan seseorang dengan yang lain tanpa ada batasan jarak dan waktu. *Handphone* merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain *game*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik (Samuel Henry, 2010: 5-6).

Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini berkembang begitu pesat dikarenakan teknologi yang selalu mengalami pembaharuan. Dampak dari berkembang pesatnya teknologi dan informasi tersebut adalah internet. Internet pada saat ini sangat merubah dinamika

kehidupan masyarakat. Banyak masyarakat yang biasanya melakukan pekerjaan dengan menggunakan fisik sekarang berubah dan beralih menggunakan teknologi karena kemajuan tersebut. Mulai dari orang dewasa hingga anak usia dini memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mendapatkan hiburan, informasi dan pengetahuan melalui internet (Mega Sriulina Sihalo, dkk, 2020: 3).

Pada usia dini merupakan masa *golden age* dimana seluruh aspek perkembangan anak akan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Stimulasi yang tepat akan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan kearah yang positif. Pada usia dini anak akan sangat menyukai berbagai jenis permainan karena pada usia dini merupakan usia bermain bagi anak. Saat ini bermain *game* menjadi pilihan yang sangat diminati oleh sebagian anak usia dini. Perkembangan anak-anak yang sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya, karena game sangat mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok.

Penggunaan *gadget* yang terlalu sering akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan ber-interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak. Untuk itu

penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orangtua dan pendidik. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan. *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak usia dini, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Diantara jenis *game* digital yang paling populer adalah yang juga dikenal sebagai *game* online. *Game* online ini biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari, beberapa orang menganggap *game online* sebagai komputer namun ternyata *game* tidak hanya dijalankan dikomputer saja. Permainan ini berbentuk konsol, Handheld, dan telepon genggam (ponsel). *Game* online dapat membantu pemainnya menyegarkan atau menghilangkan rasa bosan, baik karena aktivitas sehari-hari (bekerja, belajar, atau faktor lainnya) maupun sekedar untuk mengisi waktu luang (Padilah dan Nashrillah, 2024: 178).

Game online menampilkan tantangan-tantangan yang harus diselesaikan untuk memenangkan permainan, sehingga membuat pemainnya semakin penasaran dan tergoda untuk terus bermain hingga tantangan-tantangan tersebut terselesaikan. *Game online* tidak hanya dimainkan dari kalangan dewasa saja namun kalangan remaja dan anak-anak juga ikut bermain *game online*. Bermain juga penting bagi anak-anak untuk mendapatkan hal-hal baru, melatih keterampilan tangan, keeluasaan dalam bergerak, menambah pengenalan terhadap dunia

sekitar, serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tanpa permainan anak akan sulit berkembang sebagaimana mestinya.⁶ Namun terlalu asik bermain dapat mengakibatkan anak lupa akan hal wajib yang seharusnya ia lakukan terlebih dahulu seperti shalat, belajar, bersosialisasi bahkan kesehatannya sendiri seperti menggosok gigi atau membasuh muka. Hingga orang tua datang untuk membujuk anak tersebut untuk melakukan hal wajib terlebih dahulu baru lah ia melakukannya (Andri Arif Kustiawan, dkk, 2019).

Munculnya *game online* belakangan ini menjadi pusat perhatian masyarakat karena dampak yang ditimbulkan seperti kecanduan yang menghabiskan waktu keseharian untuk bermain *game*. Akan tetapi *game online* dari tahun ketahun tidak hanya digemari oleh orang dewasa saja namun digemari oleh anak-anak usia dini dari usia 3 -6 tahun. Anak yang sudah mengalami kecanduan *game* akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game*.

Beberapa *game online* terdapat konten yang berbau kekerasan, pornografi, dan berbahaya bagi yang belum memiliki kesiapan kematangan fisik maupun mental seperti anak-anak usia dini. Anak-anak usia dini yang sudah mengalami kecanduan *game* menjadi lebih agresif dalam banyak hal (Novie dan Lia, 2024: 14-15).

Game online memiliki dampak pada perkembangan anak usia dini, salah satunya yaitu yaitu perkembangan sosial. Perkembangan sosial anak usia dini merupakan salah satu bidang yang memerlukan stimulasi yang kuat (Rahmadiani, 2020). Komponen ini mencakup kebutuhan anak agar ia dapat berkembang menjadi manusia. Persyaratan sosial anak mencakup perilaku terhadap orang lain, termasuk komunikasi dengan orang tua dan orang dewasa lainnya, teman sebaya, dan individu lain. Proses sosialisasi adalah proses interaksi sosial di mana seorang individu

memperoleh informasi, sikap, nilai-nilai, dan perilaku yang diperlukan untuk berkontribusi positif kepada masyarakat (Simon et al., 2018). Oleh karena itu, membina perkembangan sosial anak sejak usia dini akan membantu pembentukan adaptasi pribadi yang akan mereka terapkan untuk bertindak secara tepat dalam berbagai konteks sosial, seperti keluarga, komunitas, dan negara (Khadijah & Jf, 2014).

Proses perkembangan kemampuan sosial anak usia dini harus dilakukan sesuai dengan usia anak. Jika tidak maka akan ada masalah dengan perkembangan kebutuhan sosial anak sebab setiap anak dalam perkembangannya memiliki kebutuhan sosial yang berbeda-beda (Nurhayati et al., 2021).

Pemenuhan kebutuhan sosial anak yang sesuai dan tepat pada setiap tahapan perkembangan mereka akan sangat penting bagi perkembangan mereka sebagai anggota masyarakat tertentu di masa depan, dan pola perilaku mereka terhadap orang lain dengan cara yang tepat dan sesuai akan membentuk perilaku positif pada anak sejak usia dini. Sebaliknya, pemenuhan kebutuhan sosial yang tidak sesuai akan membentuk perilaku buruk pada anak di masa depan (Khadijah, M. A., & Jf, 2021: 56).

Pada proses perkembangan ini, sering kali terdapat berbagai permasalahan yang mempengaruhi perkembangan sosial anak. Sebagai contoh, ada beberapa faktor yang dapat menjadi hambatan dalam perkembangan sosial anak usia dini. Pertama, salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah kurangnya keterampilan sosial. Anak usia dini seringkali belum memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Mereka mungkin tidak mampu mengungkapkan perasaan, berbagi mainan, atau memahami makna dari tindakan mereka terhadap orang lain. Hal ini dapat

menyebabkan kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan positif. Kedua, permasalahan lain yang dapat muncul adalah perilaku agresif.

Beberapa anak usia dini mungkin menggunakan tindakan agresif ketika berinteraksi dengan teman sebaya atau anggota keluarga. Selain itu, perilaku agresif juga dapat merugikan perkembangan sosial anak karena dapat menyebabkan orang lain menghindarinya. Selain itu, kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan baru merupakan masalah umum dalam perkembangan sosial anak usia dini. Saat anak memasuki lingkungan sosial baru, seperti taman kanak-kanak atau sekolah, mereka mungkin mengalami kecemasan dan kesulitan berinteraksi dengan teman baru. Anak-anak juga mungkin mengalami kesulitan memahami dan mengikuti aturan sosial di lingkungan baru dan sebab pengaruh lainnya juga seperti pola asuh yang diterapkan oleh orang tua mereka (Azriasih Putri dan Khadijah, 2024: 366)

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di Desa Tanjung Eran Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan, terlihat bahwa banyak anak-anak usia 5-6 tahun yang sudah menggunakan *gadget* untuk bermain game online. Saat anak-anak bermain game online. Saat kalah dalam *game online* yang sedang dimainkan sebagian dari anak-anak ini ada yang melampiaskan emosi serta bisa memukul atau menendang benda yang ada di sekitar mereka. Ketika anak sedang bermain *game online* saat dipanggil oleh orang tua, mereka hanya mengabaikan karena pikiran dan fokus mereka saat itu hanya tertuju pada *game* yang dimainkan. Ada banyak lagi hal yang timbul akibat anak bermain *game online* ini, yaitu seperti melupakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru saat di sekolah, anak hanya fokus bermain *game* didalam rumah atau di kamarnya, anak kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, akan tetapi jika lepas dari pantauan orang tua, maka anak-anak akan ketagihan bermain *game online*.

Penelitian ini menjadi penting karena masa kanak-kanak merupakan pondasi bagi perkembangan sosial selanjutnya. Apabila perkembangan sosial anak terganggu sejak dini, maka besar kemungkinan hal tersebut akan berpengaruh terhadap proses adaptasi dan hubungan sosial anak di masa mendatang. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian yang mendalam mengenai dampak bermain game online terhadap sosial anak usia 5–6 tahun, khususnya di lingkungan masyarakat desa yang tengah mengalami perubahan gaya hidup akibat kemajuan teknologi.

Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara dalam maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “**Dampak Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Tanjung Eran Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan**”. Diharapkan dengan adanya penelitian ini agar orang tua dan guru dapat menemukan solusi dalam memantau aktivitas anak agar kepribadian sosial anak dapat berkembang dengan baik.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak *game online* terhadap sosial anak usia 5-6 tahun di Desa Tanjung Eran Bengkulu Selatan.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui dan mendeskripsikan dampak bermain *game online* terhadap sosial anak usia 5–6 tahun di Desa Tanjung Eran Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa membagikan donasi pandangan yang bisa dijadikan masukan buat menginspirasi perkara perkembangan sosial anak saat ini serta yang hendak tiba.

2. Manfaat praktis

- a. Penelitian ini diharapkan bisa memperkaya kepustakaan serta bisa dijadikan penelitian memadankan oleh penelitian yang lain.
- b. Hasil penelitian ini dapat menambah koleksi dokumentasi sekaligus menjadi data tertulis
- c. Memberi informasi ke halayak umum terhadap dampak *game online* usia dini