

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa sebagai khalifah di bumi dengan dibekali akal pikiran untuk berkarya di muka bumi. Manusia memiliki perbedaan baik secara biologis maupun rohani. Dari pandangan pengertian manusia, penggolongan manusia yang paling utama adalah berdasarkan jenis kelaminnya. Secara alamiah, jenis kelamin seorang anak yang baru lahir entah laki-laki atau perempuan. Anak muda laki-laki dikenal sebagai putra dan laki-laki dewasa sebagai pria. Anak muda perempuan dikenal sebagai putri dan perempuan dewasa sebagai wanita.

Secara umum dikatakan anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dengan seorang laki-laki dengan tidak menyangkut bahwa seseorang yang dilahirkan oleh wanita meskipun tidak pernah melakukan pernikahan tetap dikatakan anak-anak juga merupakan cikal bakal lahirnya suatu generasi baru yang merupakan penerus cita-cita perjuangan bangsa dan sumber daya manusia bagi pembangunan Nasional. Anak adalah aset bangsa, masa depan bangsa dan Negara dimasa yang akan datang berada ditangan anak sekarang. Semakin baik kepribadian anak sekarang maka semakin baik pula kehidupan masa depan bangsa begitu pula sebaliknya, apabila kepribadian anak tersebut buruk maka akan buruk pula kehidupan bangsa yang akan datang.

Pengertian anak dalam UUD 1945 terdapat di dalam pasal 34 yang berbunyi: “Fakir miskin dan anak-anak terlantar dipelihara oleh negara” Hal ini mengandung makna bahwa anak adalah subjek hukum dari hukum nasional yang harus dilindungi, dipelihara dan dibina untuk mencapai kesejahteraan anak. Dengan kata lain anak tersebut merupakan tanggung jawab pemerintah dan masyarakat Terhadap pengertian anak menurut UUD 1945 ini, Irma Setyowati Soemitri, SH menjabarkan sebagai berikut. “ketentuan UUD 1945, ditegaskan pengaturannya dengan dikeluarkannya UU No. 4 tahun 1979 tentang kesejahteraan anak, yang berarti makna anak (pengertian tentang anak) yaitu seseorang yang harus memperoleh hak-hak yang kemudian hak-hak tersebut dapat menjamin pertumbuhan dan perkembangan dengan wajar baik secara rahasia, jasmaniah, maupun sosial. Atau anak juga berhak atas pelayanan untuk mengembangkan kemampuan dan kehidupan sosial. Anak juga berhak atas pemeliharaan dan perlindungan baik semasa dalam kandungan maupun sesudah ia dilahirkan “.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Jean Piaget menyatakan bahwa cara berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Menurut penelitiannya juga bahwa tahap-tahap

perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan (Loward s. Friedman and Miriam. W. Schustack. 2006). Teori Piaget sering disebut *genetic epistimologi* (epistimologi genetik) karena teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan intelektual, bahwa *genetic* mengacu pada pertumbuhan *developmental* bukan warisan biologis (keturunan) (B.R. Hergenbahn & Matthew H. Olson, 2010).

Husdarta dan Nurlan (2010) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

Anak usia sekolah merupakan anak yang sedang berada pada periode usia pertengahan yaitu anak yang berusia 6-12 tahun (Santrock, 2008), sedangkan menurut Yusuf (2011) anak usia sekolah merupakan anak usia 6-12 tahun yang sudah dapat mereaksikan rangsang intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung).

Karakteristik anak usia sekolah menurut Hardinsyah dan Supariasa (2016) yaitu anak usia sekolah (6-12 tahun) yang banyak bermain di luar rumah, melakukan aktivitas fisik yang tinggi, serta beresiko terpapar sumber penyakit dan perilaku hidup yang tidak sehat. Secara fisik dalam kesehariannya anak akan sangat aktif bergerak, berlari, melompat, dan sebagainya. Akibat dari tingginya aktivitas yang dilakukan anak, jika tidak diimbangi dengan asupan zat gizi yang seimbang dapat menimbulkan beberapa masalah gizi yaitu di antaranya adalah malnutrisi (kurang energi dan protein), anemia defisiensi besi, kekurangan vitamin A dan kekurangan yodium.

Ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia sekolah (6-12 tahun) di antaranya mereka sudah mampu sepenuhnya mengambil pandangan atau perspektif dan memahami serta mempertimbangkan perspektif atau pandangan orang lain, mulai berpikir secara hipotetis, mempertimbangkan sejumlah kemungkinan, mampu berpikir logis, menjadi lebih berorientasi pada tujuan, dapat mengembangkan minat khusus yang bisa menjadi sumber motivasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 April 2020 pada beberapa orang anak yang kecanduan *game online*, keluhan-

keluhan yang sering dialami oleh pemain *game online* anak usia sekolah yaitu mereka merasa stres jika kalah dalam permainan *game online*, sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar, dan mereka lupa untuk mengerjakan tugas rumah, mengerjakan PR, dan belajar karena terlalu asyik bermain *game online*. Ketika dilakukan observasi pun diketahui banyak dari anak usia sekolah yang sangat fokus dan asyik bermain *game online* sendiri tanpa memikirkan orang di sekitarnya, bahkan mereka bermain *game online* sampai larut malam.

Penelitian ini melibatkan anak-anak usia sekolah yang berjumlah 40 orang, diantaranya ada anak-anak yang berumur 10-12 tahun. Peneliti tertarik untuk mengambil sampel anak usia sekolah karena anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009). Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana Hubungan antara *Online Game Addiction* dengan Perkembangan Kognitif anak usia sekolah di Nagari Kampung Batu Dalam.

Fenomena yang terjadi saat ini adalah menurunnya semangat belajar anak usia sekolah. Eksistensi *game online* ditengah kalangan siswa atau pelajar benar-benar menyita waktu belajar mereka. Banyak pelajar atau siswa kesulitan mengatur waktu belajarnya dengan baik karena mereka yang kecanduan *game online* lebih memprioritaskan waktunya untuk bermain *game* dibandingkan dengan belajar.

Bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Bermain juga merupakan unsur penting dalam perkembangan anak (Wong,

2011). Kegiatan bermain anak dapat menjadi ciri tahapan perkembangan anak. Tahapan anak usia sekolah (6–12 tahun) memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Hurlock, 1999). Anak usia sekolah merasa tidak puas lagi memainkan jenis permainan yang sederhana, tetapi mereka lebih tertarik pada permainan eksplorasi, seperti game online (Simon, Hartati, & Arsilah, 2007).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual (Rini, 2011). *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2007). Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009).

Adiksi *game online* ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein, 2010). Kriteria adiksi *game* di antaranya adalah *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Ketujuh kriteria ini merupakan pengukuran untuk mengetahui adiksi atau tidaknya seorang pemain *game* yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami adiksi *game* (Lemmens, 2009).

Game online juga mengakibatkan dampak negatif, yaitu dampak fisik dan psikologis. Dampak fisik dapat berupa berat badan menurun akibat lupa makan dan minum atau bahkan obesitas akibat makan tidak terkontrol, gangguan penglihatan, nyeri tulang belakang akibat terlalu lama duduk di depan layar komputer, jari tangan membengkak dan nyeri akibat terlalu sering menekan tombol komputer atau joystick, serta terganggunya pola tidur. Dampak psikologis dapat berupa kurang sosialisasi dengan teman-teman sekolah, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, lupa kewajiban belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah (PR), sulit berkonsentrasi pada pelajaran sekolah, dan stres jika kalah saat bermain *game online* (Greenfield & Gross, 2000; Young dalam Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009; & Rini, 2011). Hal ini menyebabkan timbulnya keresahan dari orangtua dan guru yang menganggap bahwa kebiasaan bermain tersebut akan berpengaruh buruk pada prestasi akademik dan perilaku sosial (Chandra, 2006).

Ada beberapa penyebab utama kecanduan game online diantaranya karena kurangnya perhatian orang tua atau orang-orang terdekat, stres dan depresi (ketidakmampuan anak untuk mengelola emosi, sehingga anak mencari hiburannya sendiri dengan bermain game), untuk mengalihkan rasa bosannya dengan bermain game online serta orang tua yang terlalu bebas memberikan waktu untuk bermain gadget kepada anak.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menyertakan beberapa uraian singkat mengenai beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu tersebut mengenai penerimaan teknologi oleh para *gamer*

dalam menerima *game online*. Hal ini dilakukan untuk mendukung keaslian dari penelitian ini dan menjadi dasar dalam pemilihan variabel yang terkait dengan judul yang peneliti ambil.

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini antara lain Fina Hilmuniati, 2011, dalam skripsi yang berjudul “Dampak Bermain *Game Online* Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan.” Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Hasil penelitian diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat dalam mengerjakannya, namun tidak semua anak malas dan terlambat di waktu shalat yang sama. Sedangkan tiga diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain *game online* tetap merasa khusyu’ dalam mengerjakan shalat.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang dicari yaitu Fina Hilmuniati mencari tahu dampak bermain *game online* terhadap pengamalan ibadah sholat anak. Menurutnya bermain *game online* akan berdampak negatif mengamalkan shalat, lebih tepatnya ketepatan waktu dan rajin atau malasnya dalam beribadah dan metode yang digunakan kualitatif. Sedangkan penelitian yang saya lakukan memiliki subjek anak usia sekolah dan tujuan penelitian ini adalah meneliti apakah ada hubungan antara *online game addiction* dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah yakni apakah dengan bermain *game online* motivasi belajar pada anak akan terganggu dan metode yang digunakan peneliti adalah metode penelitian kuantitatif.

Putri Rachmawati, 2015, dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Motivasi Bermain *Game Online* MMORPG dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi *Game Online* Pada Remaja Di Tangerang” Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan non-probability sampling dan jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 270 remaja pemain game online MMORPG yang tersebar di Indonesia. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala adiksi game online yang disusun oleh law and chang (2007) dengan jumlah 17 item kemudian dilakukan adaptasi menjadi 27 item, skala dukungan sosial yang disusun sarafino (1998) dengan jumlah 30 item, skala motivasi bermain game online yang disusun oleh yee (2006) dengan jumlah 40 item. Uji validitas alat ukur dalam penelitian ini menggunakan software Lisrel 8.70 dan analisis statistic dalam penelitian ini menggunakan multiple regression dengan bantuan software spss 16 pada taraf signifikan 5% untuk pengujian hipotesis. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa secara bersamaan motivasi bermain *game online* MMORPG dan dukungan sosial mempengaruhi adiksi *game online*.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang dicari Putri Rachmawati adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara motivasi bermain *game online* dan dukungan sosial terhadap adiksi *game online* pada remaja, dan metode pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah ada hubungan antara *online game addiction* dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah di Nagari Kampung Batu Dalam. Yakni

apakah dengan bermain *game online* perkembangan kognitif pada anak usia sekolah akan baik atau buruk.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *online game addiction* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah. Maka peneliti ingin mengajukan judul tentang “Hubungan antara *Online Game Addiction* dengan Perkembangan Kognitif anak usia sekolah di Nagari Kampung Batu Dalam.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada Hubungan Antara *Online Game Addiction* dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah di Nagari Kampung Batu Dalam”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Hubungan antara *Online Game Addiction* dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah di Nagari Kampung Batu Dalam.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan psikologi khususnya psikologi perkembangan dan psikologi pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal-hal yang berhubungan dengan *Online Game Addiction* dan Perkembangan Kognitif. Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni dibangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membangun kembali semangat belajar anak-anak usia sekolah agar mereka bisa mendapatkan nilai yang bagus serta lebih meningkatkan lagi prestasi belajar mereka.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan perbandingan serta referensi bagi semua pihak yang melakukan penelitian selanjutnya.