

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Setiap tahunnya banyak ditemukan penemuan-penemuan baru, penemuan ini diciptakan untuk mempermudah kegiatan manusia. Pada zaman sekarang, manusia dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi yang semakin cepat. Perkembangan teknologi ini tidak luput dari semua kalangan usia dari mulai orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Gadget ialah salah satu hasil penemuan berkat perkembangan teknologi pada zaman sekarang. Gadget ialah benda elektronik yang mempunyai fungsi dan tujuan yang khusus, dengan jenisnya yang beragam yang dikelompokkan berdasarkan fungsinya, contohnya yaitu laptop, komputer, *handphone*, dan televisi.

Berdasarkan hasil survei *The Asian Parents Insight* di kawasan Asia Tenggara, pada lima negara yaitu Indonesia, Malaysia, Philipina, Thailand, dan Singapura ada 2.417 orang tua yang mempunyai gadget. Dalam penelitian ini tercatat 98% anak usia tiga sampai delapan tahun sudah menjadi pengguna gadget, 67% diantaranya menggunakan gadget milik orang tuanya, 18% menggunakan gadget milik saudara atau anggota keluarganya, dan 14% menggunakan gadget miliknya sendiri (dalam Febriati & Fauziah, 2020, hlm. 2). Rideout (dalam Puspaningtyas, 2018, hlm. 3), mengemukakan juga bahwa terjadi peningkatan penggunaan gadget pada anak dari 38% di tahun 2011 menjadi 72% di tahun 2013. Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2016 dengan responden yang rentang usianya sembilan sampai 65 tahun menunjukkan bahwa 84,4% atau kurang lebih sekitar 55,3 juta rumah tangga memiliki *handphone* dan 31,4% atau sekitar 20,6 juta rumah tangga memiliki komputer. Dari 68,6% yang tidak memiliki komputer 13,7% memiliki PC; 20,8% memiliki laptop; dan 11,1% memiliki tablet (dalam Febriati & Fauziah, 2020, hlm. 2).

Saat ini, gadget menjadi salah satu kebutuhan utama yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia. Bukan hanya orang dewasa saja yang menjadikan gadget sebagai kebutuhan utama, namun saat ini anak-anak juga menjadikan gadget sebagai benda yang harus dimilikinya. Anak mulai mengenal gadget dan menggunakannya dalam berbagai aktivitas sehari-hari mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Veugelers (dalam Puspaningtyas, 2018, hlm. 2), mengemukakan bahwa di Kanada terdapat 64% anak kelas lima SD yang sudah menggunakan alat komunikasi/*electronic entertainment and communication devices* (EECDs), dimana penggunaan alat ini dipergunakan pada saat malam hari dan berpengaruh pada kenaikan berat badan, penurunan kualitas asupan, dan penurunan aktivitas fisik yang dialami oleh anak. Pada masa ini seharusnya anak bermain bersama teman-temannya, dibandingkan asik menggunakan gadget didalam rumah. Hal seperti ini ditakutkan akan berakibat pada perkembangan sosial yang akan bermasalah, dimana anak akan mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Haughton (dalam Febriati & Fauziah, 2020, hlm. 2) dalam penelitiannya yang berjudul “*Cyber babies: The impact of emerging technology on the developing infant*” mengemukakan bahwa anak yang terpengaruh dampak gadget besar kemungkinan anak tersebut akan lebih tertarik menghabiskan waktunya untuk menyendiri sambil bermain gadget. Pada mulanya gadget ini merupakan perkembangan teknologi yang memberikan kemudahan untuk kehidupan manusia, namun seiring berjalannya waktu penggunaan gadget akan memberikan pengaruh negatif jika digunakan melewati batas wajarnya. Sebuah survei penelitian dalam bentuk *polling* melalui salah satu saluran televisi Channel News didapatkan hasil survei yang menunjukkan sebanyak 47% pendapat orang tua yang mengatakan bahwa banyak dari anak mereka yang menghabiskan waktunya seharian penuh untuk berada di depan layar gadget, rata-rata anak tersebut membuka YouTube, *game*, ada juga yang menggunakan sebagai sarana belajar misalnya *coloring*, dan lain-lain. Sedangkan 43% lainnya mengungkapkan bahwa banyak dari anak mereka yang sudah mempunyai ikatan emosi dengan gadget misalnya perilaku sering menangis, ataupun marah saat tidak diperbolehkan menggunakan gadget lagi. Adapun waktu yang anak-anak tersebut habiskan untuk bermain gadget rata-rata

lebih dari tiga jam dalam sehari berdasarkan hasil survei tersebut (dalam Wulandari & Hermiati, 2019, hlm. 383). Sedangkan *American Academy of Pediatric (AAP)* menyarankan penggunaan media berbasis layar untuk anak tidak diperkenankan lebih dari satu sampai dua jam dalam sehari (dalam Febriati & Fauziah, 2020, hlm. 2).

Gadget mempunyai fitur-fitur yang dapat menarik perhatian anak dan membuat anak menjadi cepat akrab dan berakibat pada kecanduan. Adapun peran orang tua sebagai orang terdekat yang menjadi contoh bagi anak sangat memberikan pengaruh pada anak agar bisa tumbuh dengan baik (dalam Aprilly, 2022, hlm. 130), maka dari itu baiknya orang tua tidak bermain gadget didepan anak karena ditakutkan kebiasaan anak suka bermain gadget ini dikarenakan mencontoh perilaku yang biasa orang tuanya lakukan. Menurut Iswidharmanjaya (dalam Puspaningtyas, 2018, hlm. 2-3), gadget mempunyai dampak negatif yaitu anak menjadi pribadi yang tertutup, mengganggu kesehatan terutama pada bagian mata, waktu untuk tidur menjadi terganggu, suka menyendiri, serta terancam *cyberbullying*. Beberapa kasus yang tengah ramai baru-baru ini terkait gangguan kejiwaan (perilaku, emosional, mental) yang anak alami karena kecanduan gadget. Hal ini sama seperti fenomena yang peneliti temukan dilapangan yakni di kampung Cigeureung Kelurahan Nagarasari Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti menemukan seorang anak yang cenderung lebih sering bermain gadget dibandingkan dengan bermain permainan yang lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak tersebut pada tanggal 11 November 2022, orang tua tersebut menjelaskan bahwa anaknya lebih senang dan tertarik untuk bermain gadget dibandingkan dengan bermain permainan yang lain ataupun bermain dengan teman sebayanya, adapun hal yang paling sering anak tersebut lakukan saat sedang bermain gadget yakni bermain *game* atau menonton video di *youtube* atau *tiktok*. Peneliti menduga ini semua terjadi karena kurangnya perhatian dari orang tua untuk mendampingi anaknya ketika bermain dikarenakan sibuk dengan pekerjaannya, bahkan orang tua tersebut memfasilitasi anaknya sebuah gadget supaya anak tersebut tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya. Kegiatan bermain gadget tersebut terus menerus anak lakukan sehingga menjadi

Ai Siti Zaenab, 2023

PENGGUNAAN RAGAM PERMAINAN UNTUK MENGURANGI KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kebiasaan yang sulit dihilangkan dan lebih parahnya lagi ditakutkan anak tersebut menjadi kecanduan bermain gadget.

Kemudian dilanjutkan dengan observasi pada hari minggu, 19 November 2022 di rumah anak tersebut. Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengamati anak tersebut memang senang bermain gadget dibandingkan dengan bermain permainan yang lainnya, bahkan anak tersebut bisa menghabiskan waktu sekitar empat jam dalam sehari hanya untuk bermain gadget. Adapun waktu-waktu tersebut yakni pada pagi hari sebelum anak melakukan aktivitas seperti mandi, makan dan pergi ke sekolah, lalu siang hari saat anak pulang sekolah, kemudian sore hari, dan pada saat malam hari sebelum anak tersebut tidur, dan setiap waktu-waktu tersebut anak bisa menghabiskan sampai satu jam hanya untuk bermain gadget.

Menurut Oktaviani (2019), dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan balita”, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan balita. Oleh karena itu, diharapkan orang tua tidak memberikan gadget kepada anak balita mengingat banyak sekali dampak negatif yang ditimbulkan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2021), yang berjudul “Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini”, dapat disimpulkan bahwa anak biasa menggunakan gadget untuk bermain *game*, dan menonton video di YouTube. Adapun permasalahan-permasalahan dari penggunaan gadget bisa saja dialami anak karena kurangnya pendampingan dan pengontrolan dari orang tua terkait penggunaan gadget oleh anak, juga kurangnya pemahaman terkait dampak penggunaan gadget terhadap fisik dan mental anak.

Hasil penelitian tadi sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pebriana (2017), yang berjudul “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini”, dapat disimpulkan bahwa berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberi pengaruh negatif. Frekuensi anak menggunakan gadget dapat mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut.

Menurut Jufrida (2021), dalam penelitiannya yang berjudul “Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak”, dapat disimpulkan bahwa setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan, frekuensi penggunaan gadget mengalami penurunan dari rata-rata 25 jam/minggu menjadi 17 jam/minggu, melalui permainan tradisional siswa menjadi lebih sering berinteraksi dengan teman sebayanya.

Namun mengingat karakter anak yang cepat bosan dengan satu permainan. Oleh karena itu, pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa permainan yang dapat anak mainkan, yakni permainan ular tangga jumbo, bermain boneka dan bola. Permainan ular tangga ini terbuat dari bahan banner yang berukuran dua kali dua meter dilengkapi dengan boneka dadu yang lembut dan aman digunakan untuk anak usia dini, dalam setiap kotak yang ada dipermukaan ini terdapat perintah atau pertanyaan yang harus dijawab maupun dilaksanakan oleh anak, agar anak dapat melanjutkan langkahnya ke kotak selanjutnya. Permainan boneka yang digunakan ini adalah sebuah boneka yang dimainkan dengan cara bermain peran sesuai peran yang anak inginkan. Permainan bola yang terbuat dari bahan karet, berukuran sedang, dan dimainkan dengan cara ditendang. Bermain mempunyai banyak manfaat misalnya meningkatkan kemampuan berinteraksi, menstimulus perkembangan fisik dan kognitif anak.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan eksperimen (SSR) melalui observasi kemudian evaluasi terhadap seorang anak laki-laki terkait berkurang atau tidaknya intensitas bermain gadget anak setelah diberikan intervensi melalui ragam permainan diatas. Peneliti menggunakan metode eksperimen (SSR) karena metode ini adalah sebuah metode penelitian untuk evaluasi pengaruh suatu perlakuan tertentu dengan kasus yang tunggal. Selain itu, alasan menggunakan metode penelitian ini karena subjek yang diteliti sangat terbatas, yang mana hanya satu orang subjek. Dengan menggunakan ragam permainan di atas, diharapkan dapat mengurangi kebiasaan bermain gadget anak. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Ragam Permainan untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Gadget pada Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana ragam permainan dapat mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak usia dini”.

Adapun secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana perilaku kecanduan bermain gadget anak sebelum dilakukan *treatment* melalui ragam permainan?
- 1.2.2 Bagaimana perilaku kecanduan bermain gadget anak saat dilakukan *treatment* melalui ragam permainan?
- 1.2.3 Bagaimana perilaku kecanduan bermain gadget anak sesudah dilakukan *treatment* melalui ragam permainan?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan pada penelitian ini adalah didapat hasil terkait pengurangan kecanduan bermain gadget pada anak usia dini melalui penggunaan ragam permainan. Adapun secara khusus tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- 1.3.1 Didapat hasil terkait perilaku kecanduan bermain gadget anak sebelum dilakukan *treatment* melalui ragam permainan.
- 1.3.2 Didapat hasil terkait perilaku kecanduan bermain gadget anak saat dilakukan *treatment* melalui ragam permainan.
- 1.3.3 Didapat hasil terkait perilaku kecanduan bermain gadget anak sesudah dilakukan *treatment* melalui ragam permainan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siapapun yang mempunyai keterkaitan dengan judul penelitian ini. Adapun secara khusus manfaat dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- 1.4.1 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua guna mengetahui dampak negatif dari kecanduan bermain gadget pada anak tanpa kontrol dan pengawasan orang tua.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Memberikan tambahan ilmu mengenai “Penggunaan Ragam Permainan untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Gadget pada Anak Usia Dini”, dan sebagai sumber yang relevan untuk dijadikan bahan rujukan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi atau struktur organisasi penulisan skripsi ini merujuk pada aturan yang ada dalam pedoman penulisan karya tulis ilmiah (KTI) UPI 2021, sebagai berikut.

1.1.1 BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.1.2 BAB II Kajian Pustaka

Pada bagian ini membahas tentang teori dan konsep yang digunakan oleh peneliti sebagai landasan dalam penelitian, seperti: anak usia dini; gadget; cara mengatasi kecanduan bermain gadget, dan ragam permainan. Pada bab ini juga terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti dan kerangka berpikir.

1.1.3 Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini membahas tentang metode penelitian, desain penelitian, lokasi dan subjek sumber data penelitian, variabel dan definisi operasional variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.

1.1.4 Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang penelitian yang telah dilakukan dan telah didasarkan pada pengolahan dan analisis data, serta pembahasan penelitian yang memuat jawaban dari pertanyaan yang telah dirumuskan sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada pada metode penelitian.

1.1.5 Bab V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan hasil analisis dari temuan dan pembahasan yang telah diuraikan sesuai dengan tahapan metode penelitiannya, implikasi dan rekomendasi dipaparkan berdasarkan hasil dan pengalaman yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan.

1.1.6 Daftar Pustaka

Merupakan beberapa daftar rujukan dan sumber yang dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan penelitian.

1.1.7 Lampiran-Lampiran

Merupakan dokumen-dokumen tambahan yang digunakan dalam penelitian seperti surat-surat, instrumen penelitian, data hasil penelitian, foto-foto kegiatan dan dokumentasi lainnya.