

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bagi seorang anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa ditinggalkan. Pada zaman dahulu, berbagai permainan tradisional seperti congklak, egrang, lompat tali, petak umpet, galah, engkle, gasing, kelereng, kasti, bekles, dsb; begitu populer dikalangan anak-anak yang lahir ditahun 1990 dan sebelum 1990.

Fenomena *Kids Zaman Now* atau Anak Zaman Sekarang saat ini tengah ramai diperbincangkan berbagai kalangan masyarakat. Fenomena ini menggambarkan gaya hidup anak muda generasi sekarang dibandingkan dengan anak-anak muda pada generasi sebelumnya. Seperti banyak diperbincangkan oleh banyak netizen bahwa generasi anak zaman sekarang dikenal dengan sebutan generasi Z, yaitu anak yang lahir sekitar tahun 2000-an sampai dengan sekarang. Mereka disebut demikian bukan tanpa alasan. Lahir dan hidup pada zaman yang serba instan akibat perkembangan teknologi yang begitu cepat menuntut mereka untuk tidak tertinggal oleh zaman.

Perkembangan zaman semakin maju tentu memberikan dampak yang positif bagi kehidupan, namun disamping itu pula perkembangan zaman tentu memiliki dampak yang negatif apabila kita selaku masyarakat tidak mampu mengimbangi perkembangan tersebut. Terutama kemajuan teknologi yang begitu pesat telah merambah mulai dari daerah perkotaan bahkan sampai ke daerah pedesaan. Kecenderungan masyarakat kota yang terbuka dan mudah menerima perubahan tidak menjadikannya suatu fenomena yang dapat menjadi suatu permasalahan apabila melihat antusias masyarakatnya terhadap perubahan. Contohnya saja *handphone* dan sepeda motor. Bagi masyarakat kota, *handphone* dan sepeda merupakan kebutuhan primer untuk mempermudah komunikasi serta sebagai alat transportasi. Namun bagi masyarakat desa yang cenderung tertutup dan sukar menerima perubahan, *handphone* dan sepeda motor tidak termasuk dalam kebutuhan primer yang sangat dibutuhkan, tetapi sebagai alat untuk menandakan stratifikasi sosial. Menandakan bahwa mereka adalah masyarakat

desa yang tergolong ke dalam masyarakat yang mampu atau kaya. Akan tetapi, jika kita melihat masyarakat desa masa kini banyak yang sudah memiliki *handphone* maupun sepeda motor. Tidak hanya orang dewasa, bahkan anak kecil sekalipun sudah banyak yang memilikinya. *Handphone* dan sepeda motor dijadikan media bermain bagi anak-anak sekarang ini. Tidak seperti dulu ketika anak-anak bermain menggunakan media yang sangat sederhana seperti mainan yang terbuat dari kayu atau bambu. Seperti halnya di Desa Cimungkal, sekarang ini anak usia sekolah dasar pun sudah memiliki *handphone* dan sepeda motor. Ini merupakan salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi yang masuk ke Desa Cimungkal. Dikatakan negatif karena pada dasarnya anak usia sekolah dasar belum waktunya untuk memiliki *handphone* dan sepeda motor. Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Sally Quin bahwa anak baru diperbolehkan menggunakan *handphone* pada usia 13 tahun (Quin, 2016, hlm. 24), dan merujuk pada Undang-Undang Nomor 22 tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan bahwa batas minimal usia legal seseorang untuk mengendarai kendaraan bermotor adalah 17 tahun. (Wibowo dan Widada, 2012, hlm. 1) Jika dulu sebelum banyaknya rumah di Desa Cimungkal, banyak terdapat tanah atau lahan kosong yang digunakan sebagai lapangan bermain. Sekarang lapangan bermain bagi anak tersebut sudah beralih fungsi menjadi pemukiman warga. Dengan begitu kesempatan anak untuk bermain dilapangan, berinteraksi langsung dengan anak lainnya menjadi berkurang. Anak bisa saja menjadi malas pergi bermain diluar karena tidak adanya sarana untuk bermain. Anak akan lebih memilih bermain dirumah. Ketika bermain dirumah menjadi membosankan, anak akan mencari cara bermain baru yang menurutnya lebih menyenangkan.

Bagi anak-anak yang tinggal diperkotaan, *handphone* bukanlah hal baru sebab *handphone* menjadi suatu kebutuhan untuk berkomunikasi dengan orang tua dikala orang tua mereka sibuk dengan pekerjaan. Namun bagi anak yang tinggal dipedesaan seperti desa Cimungkal, *handphone* merupakan media bermain baru yang menurutnya menyenangkan walau pun sebenarnya mereka tidak terlalu membutuhkannya karena orang tua yang bekerja di desa tidak sesibuk orang tua yang bekerja di kota. Di desa biasanya yang bekerja hanya ayah saja, sehingga masih ada ibu untuk bisa diajak berkomunikasi. Sedangkan di kota, banyak anak

yang ditinggal bekerja oleh ayah dan juga ibunya, sehingga tidak ada orang tua yang dapat diajak untuk berkomunikasi, sehingga *handphone* menjadi media komunikasi bagi anak dan orang tua di perkotaan. Dewasa ini, ciri anak yang tinggal di kota dan di desa sukar dibedakan karena sama-sama menggunakan *handphone*, media sosial, dsb. Namun *handphone* bagi anak di desa Cimungkal menjadi salah satu media bermain baru yang menurut mereka menyenangkan.

Tidak hanya penggunaan *handphone* dan media sosial sebagai media bermain, perubahan-perubahan media bermain ditunjukkan dengan langkanya ditemui anak yang bermain permainan tradisional. Anak sudah mulai meninggalkan permainan tradisional seperti congklak, galah, petak umpet, permainan engkle, dan sebagainya. Adapun anak hanya mengetahui jenis permainan tersebut, tetapi tidak mengetahui aturan bermain dalam permainan tersebut. Ketidaktahuan tersebut akhirnya memengaruhi anak untuk tidak menjalankan permainan tersebut dan mencari permainan yang menurutnya lebih menarik, yaitu permainan modern.

Selain itu, siswa di SD Negeri Cimungkal sekarang sudah banyak yang berani menunjukkan ketertarikannya terhadap lawan jenis, bahkan sudah ada yang berani berpacaran. Padahal wajarnya siswa yang masih duduk dibangku sekolah dasar belum saatnya merasakan gejala-gejala tersebut. Hal ini dapat terjadi karena pengaruh dari perubahan sosial sebagai akibat dari konsumsi media bermain yang tidak disaring. Media bermain bagi anak saat ini agak sukar dibedakan dengan media bermain untuk orang dewasa. Anak dan orang dewasa sama-sama bermain *handphone*, media sosial, dan menggunakan kendaraan bermotor yang seharusnya diperuntukkan bagi orang dewasa. Bahkan anak dan orang dewasa bermain bersama membentuk *peer group*-nya sendiri. Sehingga anak bisa saja dengan mudah meniru gaya hidup orang dewasa karena sudah terbiasa berinteraksi dengan orang dewasa.

Perilaku peniruan atau imitasi ini dapat terjadi secara alamiah, karena memang pada dasarnya watak manusia adalah sebagai peniru. Tidak hanya dari teman sebaya tetapi proses peniruan gaya hidup dapat juga terjadi akibat pengaruh media lain seperti media elektronik yang menayangkan sinetron yang membawa pengaruh terhadap gaya hidup anak. Menurut Nurlaeli (2014, hlm. 92) tayangan

sinetron dapat memengaruhi gaya berpakaian, gaya berbicara serta pertemanan atau pergaulan yang cukup signifikan sehingga dapat merubah gaya hidup remaja.

Peneliti telah melakukan observasi awal dan menemukan bahwa ada 16 orang siswa SD Negeri Cimungkal yang sudah memiliki kekasih, 14 orang siswa sudah memiliki *handphone*, dan 31 orang siswa sudah menggunakan media sosial seperti *facebook* 26 siswa, *twitter* 4 siswa, *whatsapp* 8 siswa, *instagram* 14 siswa, *blackberry messenger* 20 siswa, *line* 0 siswa dari 39 orang siswa yang diwawancarai.

Tabel 1.1  
Hasil Data Pendahuluan

No	Sekolah	Kepemilikan <i>Handphone</i>		Penggunaan Media Sosial		Status Berpacaran		Keterangan
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	
1	SDN Cimungkal	14	25	31	8	16	23	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facebook 26 siswa</li> <li>• Twitter 4 siswa</li> <li>• BBM 20 siswa</li> <li>• Line – siswa</li> <li>• WhatsApp 8 siswa</li> <li>• Instagram 14 siswa</li> </ul>

Penggunaan media sosial sebagai salah satu dampak dari pemanfaatan teknologi tidak dapat disalahkan begitu saja. Teknologi memang harus sudah dikenalkan pada anak sedini mungkin demi menunjang ketertarikan dan agar anak dapat mengarahkan dirinya sendiri untuk mengenal lebih jauh lingkungan disekitarnya. (Familia, 2006, hlm. 92)

Penggunaan media sosial dikalangan siswa SD Negeri Cimungkal adalah salah satu dampak dari proses pertemanan dimana ia mengimitasi teman sebayanya yang menggunakan media sosial. Namun yang menjadi pertanyaan bagi peneliti adalah dari mana siswa tersebut mempelajari cara menggunakan media sosial sedangkan di sekolah tidak diajarkan materi tentang media sosial dan terlebih lagi Desa Cimungkal dapat dikatakan sebagai desa yang masih kurang

dari sentuhan teknologi komunikasi dan informasi, dimana para orangtua pun tidak mengajarkan anak-anaknya untuk menggunakan media sosial karena memang para orangtua tidak banyak yang menggunakan media sosial. Hanya beberapa orangtua yang menggunakan media sosial, itu pun mereka yang berasal dari kalangan orangtua yang masih muda seperti guru-guru muda, pegawai desa yang masih muda, dsb; atau para orangtua yang masih termasuk kedalam golongan remaja akhir, yakni sekitar usia belasan sampai dua puluhan awal.

Tidak hanya penggunaan media sosial, menurut Kepala Sekolah SD Negeri Cimungkal yakni ibu Tarliah, jika memperhatikan perilaku siswa SD Negeri Cimungkal zaman dulu dan zaman sekarang memang terdapat perbedaan yang signifikan apabila dilihat dari cara interaksi siswa laki-laki dan siswa perempuan, mereka sudah mengenal yang namanya berpacaran. Jika kita lihat data diatas yang menunjukkan bahwa terdapat 16 orang siswa yang mengaku sudah memiliki pacar dari 39 orang siswa yang mengisi kuesioner di SD Negeri Cimungkal. Padahal ketertarikan pada lawan jenis belum wajar dirasakan oleh anak pada fase perkembangan usia sekolah dasar. Ketertarikan pada lawan jenis biasanya dirasakan oleh anak pada fase perkembangan remaja, yaitu pada usia 12 tahun ke atas. Hubungan yang begitu akrab melalui tukar pengetahuan, pengalaman, perasaan dan saling membantu satu sama lain baru dapat dirasakan oleh anak pada fase perkembangan remaja. (Yusuf, 2011, hlm. 178)

Fenomena anak usia sekolah dasar di Desa Cimungkal khususnya siswa SD Negeri Cimungkal sudah banyak yang berpacaran menjadi menjadi pendorong peneliti untuk melakukan penelitian terhadap siswa SD Negeri Cimungkal tersebut. Tidak hanya siswa SD Negeri Cimungkal, tetapi juga SMP Negeri 4 Wado yang sudah mulai menunjukkan perubahan-perubahan perilaku layaknya orang dewasa.

Seperti diungkapkan oleh Dodi Mubarokah selaku wakil kepala sekolah bidang kesiswaan SMP Negeri 4 Wado, walau pun peraturan sekolah tidak memperbolehkan siswa SMP Negeri 4 Wado membawa *handphone* ke sekolah tetapi banyak siswa yang memiliki *handphone* di rumahnya. Kadang ada siswa yang sembunyi-sembunyi membawa *handphone* ke sekolah. Beliau juga sering melihat siswanya berkencan dengan orang yang lebih dewasa yang kadang

akhirnya menimbulkan perilaku menyimpang dan menimbulkan masalah sosial yang lebih luas. Hal tersebut dapat terjadi akibat gaya bermain yang tidak sesuai dengan masa perkembangan anak. Sehingga hal ini harus benar-benar diperhatikan oleh semua pihak terutama orang tua sebagai pengendali sosial yang utama bagi anak. Maka dari itu peneliti terungah untuk mengkaji lebih dalam dan menyeluruh terkait pergeseran gaya hidup anak di Desa Cimungkal guna mendapatkan jawaban dan solusi yang dapat membantu meminimalisir dampak dari pergeseran gaya hidup tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka penulis mengajukan rumusan masalah pokok penelitian ini, yaitu **Bagaimana pergeseran gaya hidup anak akibat perubahan media bermain di Desa Cimungkal?**

Adapun agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada inti masalah, maka penulis menjabarkan rumusan masalah inti diatas ke dalam beberapa sub masalah, yaitu :

1. Apa yang menjadi penyebab bergesernya gaya hidup anak?
2. Bagaimana gaya hidup anak dari generasi ke generasi?
3. Bagaimana kontribusi orang tua dalam proses pergeseran gaya hidup anak?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh warga masyarakat dalam meminimalisir dampak negatif pergeseran gaya hidup anak?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pergeseran gaya hidup anak akibat perubahan media bermain di Desa Cimungkal, Kecamatan Wado, Kabupaten Sumedang.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Adapun secara khusus, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penyebab bergesernya gaya hidup anak.
2. Untuk mengetahui gaya hidup anak dari generasi ke generasi.

3. Untuk mengetahui kontribusi orang tua dalam proses pergeseran gaya hidup anak.
4. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan oleh warga masyarakat dalam meminimalisir dampak negatif pergeseran gaya hidup anak.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- 1.4.1.1 Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran wawasan bagi peserta didik, pendidik, sekolah dan orang tua tentang media bermain yang berdampak pada gaya hidup siswa SD Negeri Cimungkal dan SMP Negeri 4 Wado maupun sekolah lain dilihat dari sudut pandang Pendidikan Sosiologi.
- 1.4.1.2 Menjadi bahan kajian bagi guru di sekolah dasar dan menengah, terutama guru mata pelajaran Sosiologi dalam menyampaikan materi interaksi dan sosialisasi mengenai gaya hidup yang sesuai dengan usia perkembangannya.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

###### 1.4.2.1 Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan ilmu serta wawasan tentang fenomena yang ada di lingkungan sekitar agar peneliti lebih peka dan peduli pada lingkungan sosial disekitarnya.

###### 1.4.2.2 Bagi Pendidik

Dapat menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan dalam mendidik peserta didik agar mereka tetap mengalami fase-fase perkembangan sesuai usia mereka.

###### 1.4.2.3 Bagi Peserta didik

- 1) Dapat membantu peserta didik agar tetap berada pada fase perkembangan sesuai usianya.
- 2) Meminimalisir perilaku yang tidak diinginkan akibat pendewasaan dini seperti hamil diluar nikah akibat berpacaran yang berlebihan, karena sejak dini sudah terbiasa berpacaran, kemudian pernikahan pada usia dini akibat hamil diluar nikah dan atau mengalami fase perkembangan yang terlalu

cepat yang berimbas pada lonjakan penduduk, pengangguran, kemiskinan, dan kriminalitas.

- 3) Menumbuhkan sikap sadar terhadap penggunaan teknologi secara positif seperti penggunaan internet dan media sosial untuk kepentingan pembelajaran.
- 4) Menumbuhkan sikap disiplin dalam berpakaian, dan sikap sopan santun dalam berbahasa yang baik dan benar.

#### 1.4.2.4 Bagi Sekolah dan Orang Tua

Menjadi bahan masukan yang positif bagi sekolah/orang tua untuk dapat lebih memperhatikan perkembangan psikologi sosial peserta didiknya/anaknya.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan di dalam penyusunan skripsi ini meliputi lima bab, yaitu:

- BAB I : Pendahuluan. Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II : Kajian pustaka. Pada bab ini diuraikan dokumen-dokumen atau data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian serta teori-teori yang mendukung penelitian penulis.
- BAB III : Metode penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan metode penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data serta tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian mengenai pergeseran gaya hidup anak di Desa Cimungkal.
- BAB IV : Temuan dan pembahasan. Dalam bab ini penulis menganalisis penyebab pergeseran gaya hidup anak, gaya hidup anak dari generasi ke generasi, kontribusi orang tua dalam proses pergeseran gaya hidup anak dan upaya yang dilakukan masyarakat dalam meminimalisir dampak negatif pergeseran gaya hidup anak di Desa Cimungkal dilihat dari penggunaan media bermain anak masa kini.



BAB V : Simpulan, implikasi dan rekomendasi. Dalam bab ini penulis berusaha mencoba memberikan simpulan hasil penelitian, implikasi hasil penelitian dan rekomendasi sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi.