

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini kita berada pada awal sebuah revolusi yang secara mendasar mengubah cara hidup, bekerja dan berhubungan satu sama lain. Perubahan itu sangat dramatis dan terjadi pada kecepatan eksponensial. Berbeda mencolok dengan revolusi industri tahap sebelumnya, revolusi industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya *Internet of atau for Things* yang diikuti teknologi baru dalam data sains, kecerdasan buatan, robotik, cloud, cetak tiga dimensi, dan teknologi nano (Ghufron, 2018, hal.332).

Memasuki awal era revolusi industri 4.0 teknologi semakin berkembang dengan cepatnya. Berawal dari teknologi mekanik, elektronik analog dan yang sedang berkembang sekarang adalah teknologi digital. Individu yang lahir setelah adopsi teknologi digital disebut generasi digital (Fardiah, 2017, hal.9).

Kehadiran era revolusi industri keempat (Industri 4.0) sudah tidak dapat dielakkan lagi. Indonesia dalam hal ini sudah siap hidup di era digital. Kesiapan Indonesia terlihat pada koneksi internet yang saat ini ada pada era 4G dengan Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Selain itu terdapat payung hukum yang mengatur segala bentuk aktivitas tersebut melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE, nomor 11 tahun 2008).

Revolusi industri 4.0 ini memiliki ciri perpaduan teknologi yang tidak menggambarkan kejelasan antara batas biologis, digital dan fisik yang ditandai hadirnya beberapa terobosan teknologi bari di berbagai bidang diantaranya adalah kecerdasan buatan, robotika, ekonomi, pendidikan dan lainnya. Hal tersebut membuat pengguna teknologi digital berbasis internet menjadi tanpa batas ruang dan waktu. Pengembangan berbagai aplikasi berkembang seiring diproduksinya ponsel pintar dengan *operating system (OS)* yang memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi penggunaanya (Ghufron, 2018, hal.333).

Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Peralnya gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan

ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak (usia 6-9) tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gadget. Hal tersebut memang tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 yang dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi gadget.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis survei penetrasi dan perilaku pengguna internet tahun 2018. Disebutkan jumlah pengguna internet mencapai 171,17 juta jiwa sepanjang tahun lalu. Angka ini naik 10,12% dibandingkan tahun sebelumnya sebesar 143,26 juta jiwa. Dibandingkan dengan jumlah penduduk versi BPS sebesar 264,16 juta jiwa maka bisa dikatakan sudah ada 64,8% penduduk Indonesia sudah mengakses internet. Selain itu, dikutip dari halaman *The Spectator Index*, Indonesia ternyata berada di urutan ke enam untuk penggunaan *gadget* terbanyak. Indonesia yang kini jumlah penduduknya diperkirakan sebanyak 261 juta jiwa telah menggunakan *gadget* sebanyak 236 juta unit. Jumlah diperkirakan akan terus bertambah mengingat tidak adanya pembatasan usia ataupun jumlah kepemilikan yang mengatur tentang kepemilikan dan penggunaan telepon genggam di Indonesia (Sumber : idntimes.com, 2018).

Semua kalangan harus difahamkan dengan era digital baik manfaat maupun madlarnya. Tidak terkecuali anak Sekolah Dasar. Anak merupakan individu yang sedang berkembang baik dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental. Masa anak adalah masa yang identik dengan bermain. Dalam bermain pada umumnya anak terlibat dalam suatu permainan. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (Wiyani & Barnawi, 2012, hlm. 93). Dengan bermain, anak memperoleh berbagai pengetahuan yang dapat mengembangkan berbagai aspek seperti kognitif, sosial, emosional, motorik, seni, dan bahasa.

Generasi digital atau biasa kita kenal dengan gen-z lebih senang bermain dengan *gadget* dibandingkan bermain dengan teman-temannya. Sebanyak 74% generasi Z mengakses gawai sedikitnya satu jam perhari. Presentase itu lebih besar dibandingkan generasi Y (66%) dan generasi X (55%). Saat ini anak-anak memiliki porsi yang cukup besar sebagai pengguna teknologi digital dan diprediksikan akan meningkat secara signifikan pada tahun-tahun mendatang.

Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan adaptasi mereka yang sangat baik terhadap teknologi. Mereka mampu berinteraksi dengan sangat baik dengan teknologi digital seperti internet, video games, dan computer games (Selwyn, 2009, hal.149). Penggunaan gadget di kalangan anak Sekolah Dasar bisa digunakan sebagai alat atau media pembelajaran dan membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar. Anak akan terfokus pada kegiatan positif dan mendapatkan dua manfaat sekaligus yaitu belajar memalui bermian. *Gadget* memiliki berbagai aplikasi salah satunya adalah games. *Games* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk bermain.

Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Anak dapat mengenal teknologi komputer, belajar dan terbiasa mengikuti sebuah arahan dan aturan, berlatih untuk memecahkan suatu masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi antara anak dan orangtua ketika bermain bersama, dan memberikan hiburan bagi anak. Bahkan, pasien yang menderita penyakit tertentu bisa menjadikan permainan game sebagai terapi penyembuhan (Henry, 2011, hlm.9).

Penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak yang harus kita tahu dan kita minimalisir. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media infomasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi

sosial anak juga mengalami gangguan. Kesehatan mata pada anak akan terganggu yang nantinya akan memicu penglihatan yang buruk, bermasalah pada pola tidur anak, perkembangan otak yang hubungannya dengan penggunaan media digital, kesulitan konsentrasi, menurunnya prestasi belajar dan dapat menunda perkembangan bahasa pada anak. selain itu anak juga bisa kecanduan dengan penggunaan gadget.

Setelah dipaparkan dampak negatif dari penggunaan teknologi digital, sebagai orangtua atau orang terdekat tidak bisa melarang anak untuk bermain. Al-ghazali dalam (Fadilillah, 2017, hlm. 11) mengungkapkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak, karena ketika kita melarang anak bermain maka akan ada dampak yang timbul seperti mematikan hati anak, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya. Jika kebutuhan bermain pada anak tidak terpenuhi maka proses perkembangan pada anak akan terganggu. Maka, yang bisa kita lakukan adalah melakukan pendampingan pada anak. Orang tua harus mengetahui fungsi dan dampak penggunaan media digital, mengarahkan anak menggunakan perangkat media digital dengan jelas dan yang tidak kalah penting adalah memilih aplikasi *games* yang positif bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas, perlu pengetahuan untuk orangtua dan masyarakat umum mengenai games apa saja yang baik untuk anak dan yang kurang baik untuk anak mainkan. Maka dari itu penulis ingin menganalisis permainan digital pada anak Sekolah Dasar kelas rendah dengan meneliti 20 games berbasis android dan iOS.

B. Pembatasan dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil analisis 20 aplikasi games berbasis android & iOS untuk anak Sekolah Dasar kelas rendah?
2. Adakah kelebihan dan kekurangan 20 jenis aplikasi games berbasis android & iOS untuk anak Sekolah Dasar kelas rendah yang telah dianalisis?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis 20 permainan digital untuk anak Sekolah Dasar kelas rendah mulai dari penjelasan,

kekurangan, kelebihan, dan kesesuaian games yang dimainkan dengan tingkatan umur pada anak tersebut.

D. Urgensi Penelitian

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan karena dengan adanya penelitian ini pembaca bisa mengetahui dan memilih games mana saja yang cocok untuk dimainkan pada anak Sekolah Dasar sesuai dengan tingkatan umurnya. Selain itu penelitian ini juga dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaan media digital.

E. Luaran Penelitian

Adapun luaran yang diharapkan :

1. Hasil penelitian ini bisa menjadi sumber bacaan bagi orangtua dan masyarakat umum untuk lebih mengenal permainan digital yang baik dan sesuai untuk dimainkan oleh anak Sekolah Dasar kelas rendah.