

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Saat ini masyarakat Indonesia berada di era globalisasi ( yaitu yang disebut dengan istilah “dunia tanpa sekat”), yang berdampak baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan keseharian masyarakat kita. Orang tua berperan membimbing dan mengarahkan sedini mungkin agar anak-anak tidak tercabut dari identitasnya sebagai anak Indonesia yang berbudaya serta memiliki norma-norma yang sudah diterapkan dilingkungan masyarakat.<sup>1</sup>Pada saat ini permainan yang sedang digemari anak-anak adalah sebuah *game online*.

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawasa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran Hollywood sekalipun. Di awal 1990-an game masih bisa dianggap komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, game sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan berbagai kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual.<sup>2</sup>. Games dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Efek bermain *game online* kekerasan bagi anak-anak adalah berkurangnya rasa sensitif dan berpotensi menumbuhkan perilaku agresif. Dalam hal ini, anak menjadi kurang sensitif terhadap rasa sakit dan penderitaan orang lain, artinya perilaku agresif anak dapat menyebabkan perasaan yang tidak menyenangkan bagi anak lain, karena membuat rasa sakit baik secara fisik maupun psikis. Anak yang

---

<sup>1</sup> Yenina Akmal, dkk *Bunga Rampai Pendidikan Anak Usia Dini*

<sup>2</sup> Samuel Henry- Cerdas Dengan Game - Google Buku. [https://books. Co.id, books, about](https://books.Co.id, books, about)

mempunyai sifat agresif akan menunjukkan rasa marah dan permusuhan kepada temannya. Ketika anak memainkan *game online* yang ada di dalam handphone dan melihat toko yang ada di dalam *game online* sedang memukul musuhnya, anak akan merekam adegan tersebut dalam memori otaknya, yang sewaktu-waktu anak menirukan dan mempraktekan dalam kehidupan sehari-hari. Hal inilah yang seringkali menjadi pemicu munculnya rasa marah pada anak sehingga anak melakukan tindakan agresif dengan memukul temannya. Handphone memiliki beragam jenis games yang umumnya sangat diminati oleh anak-anak. Pada umumnya, tiap keluarga yang ada di lingkungan RW. 04 rata-rata telah memiliki sebuah handphone yang terkadang di pinjamkan oleh anak-anak saat orang tua berada di rumah ayah dan ibunya ketika sedang dirumah. Banyak aktivitas yang dihabiskan anak di depan handphone, karena sang Ibu merasa kerepotan dalam melakukan pekerjaan rumah, sedangkan ayah bertugas mencari nafkah. Banyak keluarga di lingkungan RW 04 memiliki kesibukan mencari nafkah, baik ibu maupun ayah, hal ini seringkali berdampak pada kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak. Salah satunya cara yang diterapkan orang tua adalah meminjamkan handphone pada anak agar anak memiliki kegiatan yang tidak mengganggu orang tua.

Latar belakang pendidikan orangtua juga mempengaruhi pengetahuan dan pemahamannya terhadap konten yang ada di dalam cerita *game online* yang dimainkan anak, karena pada kenyataannya orangtua yang ada di lingkungan RW. 04 menganggap bahwa *game online* tersebut merupakan game yang cocok dengan perkembangan usia mereka. Pada usia 6-8 tahun perkembangan anak sangat penting, perilaku agresif anak dalam kehidupan sehari-hari perlu pengawasan. Begitu juga dengan anak-anak yang ada di lingkungan RW. 04

Cakung barat, perilaku dan perkataan yang mereka ucapkan sama persis dengan aksi para apa yang ada pada *game online* tersebut. Kadangkala mereka membuat keributan di tempat bermain dan menunda-nunda aktivitas sehari harinyanya, seperti tidak mau melakukan kegiatan belajar yang diberikan orang tuannya. Mereka malah asyik menunjukkan aktraksi-aktraksi heroik seperti melompat-lompat dari atas meja, berlari, pukul-pukulan, aksi menembak, bahkan mengejek teman yang dapat mengganggu kenyamanan dan ketenangan di tempat perkumpulan bermain. Orang tua dan guru harus menjalin kerjasama dalam memberikan pemahaman tentang pengontrolan perilaku agresif anak saat bermain *game online*.

Perilaku agresif anak dalam kehidupan sehari-hari benar terjadi. Begitu juga dengan anak-anak yang ada di lingkungan RW. 04 Cakung barat, perilaku dan perkataan yang mereka ucapkan sama persis dengan aksi para apa yang ada pada *game online* tersebut. Kadangkala mereka membuat keributan di tempat bermain dan menunda-nunda aktivitas sehari harinyanya, seperti tidak mau melakukan kegiatan belajar yang diberikan orang tuannya. Mereka malah asyik menunjukkan aktraksi-aktraksi heroik seperti melompat-lompat dari atas meja, berlari, pukul-pukulan, aksi menembak, bahkan mengejek teman yang dapat mengganggu kenyamanan dan ketenangan di tempat perkumpulan bermain.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu diadakannya sebuah penelitian tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif anak usia 6-8 tahun yang akan dilaksanakan di lingkungan RW 04 Kelurahan cakung barat Kecamatan Cakung Jakarta Timur sebagai penjelasan dan jawaban dari permasalahan ada atau tidaknya pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif anak usia 6-8 tahun.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah yang dimaksud dengan perilaku agresif secara umum?
2. Apa saja karakteristik anak usia 6-8 tahun yang berperilaku agresif?
3. Apakah intensitas bermain *game online* dapat mempengaruhi perilaku agresif anak usia 6-8 tahun dalam kehidupan sehari-hari?
4. Apakah fakta di lingkungan padat, fakta bermain *game online*?

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka masalah dibatasi hanya pada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif anak usia 6-8 tahun. Karakteristik anak usia 6-8 tahun terdapat pada anak di lingkungan RW. 04. Subyek pada penelitian ini adalah anak di Lingkungan Rw. 04 Kelurahan Cakung barat, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur.

Selanjutnya bermain *game online* merupakan salah satu hiburan yang disukai anak-anak. Kebanyakan anak prasekolah kurang mengerti apa yang diperlihatkan dilayar *game online*, sehingga anak meniru dan mencontoh apa yang dilihatnya. Bagi anak unsur *game online* yang menegangkan merupakan daya tarik baginya untuk memainkan game.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan perilaku agresif adalah yang dikaitkan dengan adanya perasaan marah atau permusuhan berupa tindak kekerasan untuk melukai orang lain dalam kemarahannya. Tindakan tersebut dilakukan dengan cara menendang, memukul teman, mengejek, memaki dengan kata-kata kasar, dan menggertak serta mengganggu teman sebayanya.

Untuk melihat dan menguji pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif anak, maka penelitian ini terbatas pada anak di lingkungan Rw. 04 Kelurahan Cakung barat, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur sebagai subyek penelitian. Usia 6-8 tahun dipilih berdasarkan usia siswa yang berada pada rentang usia 6-8 tahun.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :  
“Apakah ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif anak usia 6-8 tahun?”.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Secara teoritis dan praktis, penelitian ini memiliki kegunaan sebagai berikut :

##### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah yang berguna bagi ilmu pendidikan anak, khususnya bagi pengajar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

##### 2. Secara Praktis

###### a. Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu anak memperoleh hasil belajar yang baik, khususnya dalam pengembangan sikap dan perilaku.

###### b. Sekolah

Hasil pembelajaran ini dapat digunakan guru sebagai informasi tambahan dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk melaksanakan pembentukan sosial emosional anak.

c. Orangtua

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru kepada orang tua untuk memberikan pengawasan, pendampingan, dan perlindungan kepada anak di rumah ketika bermain *game online*.

d. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat berguna sebagai tambahan informasi bagi peneliti selanjutnya untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan adanya hubungan antara intensitas bermain *gamre online* dengan perilaku agresif anak