

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi di era globalisasi saat ini berkembang sangat pesat.¹ Teknologi semakin canggih seiring perkembangan dunia menuju modernisasi seakan-akan tidak pernah berhenti menciptakan produk yang beragam dalam bidang teknologi yang tentunya ditujukan untuk melaksanakan kebutuhan individu baik dalam bidang pendidikan, pengetahuan, kesehatan ataupun sekedar hiburan seperti *game online*. hal ini merupakan salah satu wujud dari berkembangnya teknologi modern dunia. *Game online* merupakan jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer yaitu jaringan internet atau sejenisnya.²

Game online yang paling diminati adalah *game Mobile Legends: Bang-Bang*, *Mobile Legends: Bang-Bang* merupakan salah satu game multiplayer online yang banyak diminati dan dimainkan, serta telah menarik perhatian banyak anak yang menjadikannya tidak hanya sebagai sarana hiburan namun juga sebagai platform interaksi sosial. Dibuktikan dengan 11,3 juta unduhan di aplikasi *Apps Store*,³ dan lebih dari 100 juta unduhan *play store* diseluruh dunia, di Indonesia sendiri menurut Fendy Tan selaku pengembang *game online Mobile Legends: Bang-Bang* pada tahun 2017 game ini telah diunduh 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia.⁴ *Game online* ini menjadi daya tarik tersendiri bagi kalangan anak-anak dan remaja, sehingga kini masuk dalam olahraga online *E-Sport*. Disisi lain game tersebut juga memberi dampak positif

¹ Dewi Salma Prawiraditaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group. 2015), 15.

² Krisna Surbakti. "*Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*", Jurnal Curere, Vol. 01 No. 01, (April, 2007), 28.

³ Alfiya Alfian, Skripsi "*Dampak Game Online "Mobile Legend" Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior*" (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2020), 7.

⁴ I Ketut Sidarta, Dkk "*Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)*". Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer. Vol.3 No.3 (Maret 2019), 2559.

bagi pengguna seperti melatih dan meningkatkan konsentrasi, sebagai hiburan dan menghilangkan stres dan penat dalam hal bekerja. Namun, selain memberi dampak positif *game* ini juga dapat menimbulkan dampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Seperti yang kita ketahui, kecanduan *game online* dapat berdampak buruk bagi anak-anak seperti memiliki sedikit minat pada apapun yang tidak berhubungan dengan *game online*.⁵ *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan, hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga menjadi pecandu *game online*.⁶ Kecanduan *game online* adalah salah satu dari beberapa jenis kecanduan yang intens yang disebabkan oleh problematika internet dikarenakan mempertunjukkan keseruan dan rasa penasaran yang dalam bagi pemain. Kecanduan memiliki arti sebuah kesenangan yang menjadikan ketergantungan. Dalam kamus psikologi, kecanduan adalah keadaan ketergantungan terhadap anastesi yang jika dibiarkan akan memicu timbulnya gejala ketergantungan baik fisik maupun psikologis serta keterasingan dari masyarakat.

Setiap manusia pasti akan selalu merasakan perkembangan, termasuk juga pada usia anak 7 sampai 12 tahun. Aspek penting pada perkembangan anak yakni kognitifnya.⁷ Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang sangat komprehensif terkait dengan kemampuan berpikir, seperti bernalar, mengingat, memecahkan masalah kehidupan nyata, ide dan kreativitas.⁸ Menurut Piaget, terdapat empat tahap perkembangan kognitif diantaranya Operasional-konkrit usia 7 sampai 12 tahun, dimana gambaran kognitif pada tahap ini penggunaan

⁵ Eryzal Novrialdy. "*Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*", Buletin Psikologi. Vol. 27 No. 2. (2019), 150.

⁶ Pratiwi, "*Digital Repository*", (Jakarta: Erlangga, 2012), 79

⁷ Nazilatul Mifroh, "*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran SD/MI*", Jurnal Pendidikan Tematik, Vol.1 No.3. (2020). 253.

⁸ Dian Andesta Bujuri. "*Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*", Jurnal Literasi, Vol. 9 No. 1 (2018), 38.

logika anak cukup matang tetapi masih terbatas oleh objek fisik yang ada, serta mampu dalam hal 1) pengurutan yaitu kemampuan mengurutkan objek sesuai dengan bentuk, ukuran, serta ciri lainnya, 2) klasifikasi yaitu kemampuan memberikan nama serta mengidentifikasi serangkaian benda sesuai dengan ukuran, tampilan serta karakteristik lain, 3) desentralisasi yaitu kemampuan mempertimbangkan aspek-aspek dari permasalahan hingga mampu memecahkannya, 4) reversibilitas yaitu kemampuan pemahaman bahwa jumlah atau benda dapat diubah lalu dikembalikan lagi pada keadaan awal, 5) konservasi yaitu kemampuan pemahaman bahwa panjang, kuantitas, serta jumlah benda tidak berhubungan dengan tampilan maupun pengaturan dari suatu objek atau benda tertentu, serta 6) penghilangan sifat egosentris yaitu kemampuan melihat suatu hal dari sudut pandang orang lain dan tidak lagi memiliki sifat egosentris.

Piaget juga menyimpulkan dalam prinsip teorinya bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif.⁹ Menurut Jean Piaget juga *game* mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan otak kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.¹⁰

Desa Tiremenggal adalah desa yang berada di provinsi Jawa Timur kabupaten Gresik bagian barat. Desa Tiremenggal sendiri terbagi menjadi 2 dusun yaitu dusun Tirem yang memiliki 6 RT dan dusun kaliagung 5 RT. Menurut bapak Thosikin, S.T selaku kepala desa Tiremenggal di dusun Tirem sendiri saat ini terdapat total 74 anak yang berusia 7 sampai 12 tahun. Desa Tiremenggal merupakan salah satu wilayah yang juga mengalami dampak dari kemajuan teknologi digital. Meskipun berada di wilayah pedesaan, akses terhadap internet dan perangkat teknologi tidak

⁹ Dr. Saifuddin Azwar. *"Pengantar Psikologi Intelligensi"*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), 35.

¹⁰ Haditono, dkk. *"Psikologi Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya"* (Jakarta: Bina Aksara, 2008), 136.

lagi menjadi hal yang sulit. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan sejumlah anak usia 7–12 tahun di desa tersebut yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *Mobile Legends* setiap hari, baik di rumah maupun di lingkungan sekitar. Beberapa orang tua bahkan mengeluhkan perubahan perilaku anak yang menjadi lebih sulit diatur, menurunnya minat belajar, serta kurangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar. Fenomena ini menjadi penting untuk diteliti secara mendalam, khususnya terkait dengan bagaimana kecanduan game online memengaruhi perkembangan kognitif anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai kondisi perkembangan kognitif anak-anak yang kecanduan *game online Mobile Legends* di Desa Tiremenggal, serta menjadi masukan bagi orang tua, pendidik, dan pemerintah desa dalam menyusun strategi untuk mengatasi dampak negatif kecanduan game. sehingga peneliti memilih objek dengan kriteria anak yang berusia 7-12 tahun, anak yang berjenis kelamin laki-laki atau perempuan, anak yang mengabaikan tanggung jawabnya, anak yang lambat dalam memahami pelajaran, anak yang sering membawa handphone, anak yang sering mengalami gejala emosi, anak yang bermain *game online* 5 jam lebih setiap hari.¹¹ Fenomena meningkatnya intensitas anak-anak usia 7–12 tahun dalam memainkan *game online* seperti *Mobile Legends Bang-Bang* inilah yang diduga berdampak pada perkembangan kognitif mereka.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat hubungan yang kompleks antara penggunaan *game online* dan perkembangan kognitif anak. Beberapa studi menunjukkan bahwa game ini dapat meningkatkan keterampilan tertentu, namun efek negatif juga perlu mendapat perhatian serius. Dengan meningkatnya waktu yang dihabiskan anak-anak untuk bermain game, penting untuk memahami gambaran menyeluruh mengenai bagaimana kecanduan game online khususnya *Mobile Legends: Bang-bang* mempengaruhi kognitif mereka. Oleh karena itu penelitian ini sendiri difokuskan pada bagaimana deskripsi atau gambaran dari

¹¹ Hasil wawancara

perkembangan kognitif seorang anak yang candu dengan *game online Mobile Legends: Bang-Bang* ini. Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul "**Gambaran Perkembangan Kognitif Anak Usia 7-12 Tahun Yang Kecanduan Game Online *Mobile Legends: Bang-Bang* (Studi Kasus Pada Anak Di Desa Tiremenggal, Dukun, Gresik)**"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian serta untuk memudahkan pembahasan dalam penelitian, maka peneliti memfokuskan penelitian pada sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran perkembangan kognitif anak usia 7-12 tahun yang kecanduan *game online mobile legends: bang-bang* ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran perkembangan kognitif anak usia 7-12 tahun di desa Tiremenggal yang kecanduan *game online Mobile Legends: bang-bang*.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti

Peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan mengenai gambaran perkembangan kognitif anak yang kecanduan *game online Mobile Legends: bang-bang* dan sebagai ilmu bagi peneliti yang dapat diterapkan di kemudian hari.

2. Manfaat bagi institusi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi perpustakaan dan sumber literatur khususnya pada program studi Psikologi Islam IAIN Kediri.

E. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khoiruzzadi & Tiyas Prasetya, yang berjudul "*Perkembangan Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan (Ditinjau Dari Pemikiran Jean Piaget Dan Vygotsky)*" tahun 2021.

Metodologi penelitian sebelumnya termasuk dalam penelitian kepustakaan dimana sumber datanya adalah dari buku dan artikel digunakan untuk menyajikan contoh dan mendasari pengembangan teori kognitif. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa teori kognitif yang digagas oleh Piaget dan Vygotsky dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Keduanya menekankan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mereka tentang dunia.¹²

Persamaannya adalah terletak pada pembahasan perkembangan kognitif yang ditinjau dari pemikiran atau teori Jean Piaget. Sedangkan perbedaannya terletak pada selain teori Jean Piaget pada penelitian terdahulu ini juga membahas tentang teori Vygotsky.

2. Penelitian oleh Nuryati & Darsinah, yang berjudul "*Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*". Tahun 2021.

Metode yang digunakan yaitu deskriptif. Membahas mengenai implementasi teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, perkembangan kognitif anak sekolah dasar, prinsip prinsip pembelajaran kognitif, dan implementasi teori Jean Piaget dalam pembelajaran matematika. Sedangkan Hasil penelitian sebelumnya

¹² Muhammad Khoiruzzadi & Tiyas Prasetya. " *Perkembangan Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan (Ditinjau Dari Pemikiran Jean Piaget Dan Vygotsky)*", Jurnal Madaniyah. Vol.11 No.1, 2021.

bahwa selain dipengaruhi oleh tingkat pemahaman siswa yang berbeda, tahapan dan metode serta cara perawatan yang digunakan harus beragam sesuai tahapan usianya yang berbeda. Pembelajaran metode Perkembangan Kognitif Anak dapat dijadikan pedoman bagi pengajar agar lebih efektif dan terarah.¹³

Persamaannya terletak pada pembahasan teori Jean Piaget pada anak SD (usia 7-12 tahun), sedangkan perbedaannya terletak pada pembelajaran matematika di seluruh siswa sekolah dasar dan objek penelitian yang dilakukan penulis ditujukan pada anak yang kecanduan game online.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Leny Marinda, yang berjudul "*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*" Tahun 2020.

Hasil penelitian terdahulu ini adalah membahas tentang biografi singkat Jean Piaget, tahap-tahap, faktor-faktor, problema dan penanganannya pada anak sekolah dasar.¹⁴

Persamaannya yaitu terletak pada pembahasan teori Jean Piaget tentang kognitif pada anak SD usia 7-12 tahun. Sedangkan perbedaannya terletak di objek penelitiannya yaitu penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah anak yang candu bermain game online.

4. Penelitian oleh Ridho Agung Juwantara dengan judul "*Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika*" Tahun 2019.

Metode yang dipakai metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian yaitu Perkembangan kognitif anak pada usia tahap operasional konkret pembelajaran matematika (7-12 tahun) berbeda-beda pada hampir setiap tahap usia. Sampai usia 7-8 tahun, anak tidak mampu menggunakan perkalian dan pembagian desimal dan

¹³ Nuryati & Darsinah, "*Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*", Jurnal Papeda. Vol. 3 No.2 Juli 2021

¹⁴ Leny Marinda, "*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*", Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman. Vol 13 No 1, April 2020

ribuan dalam skala. Selain itu, anak usia 9-10 tahun mampu menggunakan perkalian dan pembagian untuk menyelesaikan soal cerita. Pada tahap pembelajaran ini, anak sudah dapat menggunakan sistem pembelajaran kooperatif. Dan kemampuan matematika anak di atas 11-12 tahun menjadi lebih kompleks.¹⁵

Persamaanya terletak pada pembahasan teori Jean Piaget mengenai perkembangan kognitif dan objek penelitian di anak usia 7-12 tahun. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu terletak pada pembelajaran matematika sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu anak kecanduan game online.

5. Penelitian oleh Nazilatul Mifroh, dengan judul "*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran SD/MI*" Tahun 2020.

Metode yang dipakai yaitu kualitatif deskriptif. Hasilnya yaitu dalam teori Piaget, menurutnya perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar dibagi menjadi 2 tahap, yakni operasional konkrit yang terjadi antara usia 7 sampai 11 tahun, anak pada tahap ini sudah dapat memikirkan hal-hal yang berbaur logis, rasio, ilmiah dan objektif pada tiap hal yang nyata. Kedua adalah fase operasional formal, yang terjadi pada anak usia 11-12 tahun ke atas. Pada tahap ini anak mulai memikirkan sesuatu yang akan terjadi di masa depan dan sesuatu yang bersifat imajiner. pemikiran kritis dan canggih mulai mendekatinya. Dalam proses belajar mengajar, anak sudah dapat menggunakan model pembelajaran konstruktivisme dan penelitian, yang pada dasarnya memerlukan kemampuan intelektual tingkat tinggi dan memerlukan pemikiran aktif, berpikir dan memaknai fakta empiris dan abstrak.¹⁶

¹⁵ Ridho Agung Juwantara, "*Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika*", Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 9 No.1, Juni 2019

¹⁶ Nazilatul Mifroh, "*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran SD/MI*", Jurnal Pendidikan Tematik, Vol.1 No.3. 2020.

Persamaannya terletak pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan objek penelitian anak SD/MI (7-12 tahun), sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang kecanduan game online dan yang tidak.

F. Definisi Konsep

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia 7-12 Tahun

Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget mengacu pada bagaimana manusia tumbuh, beradaptasi dan berubah sepanjang hidup melalui perkembangan fisik, kepribadian, sosio-emosional, kognitif dan bahasa.¹⁷

Menurut Ibda, Piaget berpendapat bahwa Perkembangan kognitif seorang anak melibatkan proses penting termasuk skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, dan keseimbangan. Perkembangan kognitif teori piaget memiliki empat tahapan sensorimotor (0-2 tahun), pra-operasional (2-7 tahun), operasional-konkrit (7-11/12 tahun), operasional formal (>12 tahun).¹⁸

2. Game Online

Game online berasal dari bahasa Inggris. *Game* berarti permainan dan *online* terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* berarti hidup dan *line* berarti saluran, jadi *online* diartikan sebagai saluran yang terhubung. Dengan demikian, berdasarkan deskripsi *game online*, *game online* dapat dipahami sebagai permainan yang dapat dimainkan melalui saluran atau koneksi menggunakan sinyal atau internet.¹⁹

3. Kecanduan

Kecanduan dapat didefinisikan sebagai “Aktivitas atau substansi yang ingin kita alami berulang kali dan untuk itu kita

¹⁷ Nuryati & Darsinah, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar", Jurnal Papeda. Vol. 3 No.2 Juli 2021. 155

¹⁸ Zulfitria, Dkk "Penggunaan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 5 No. 1, Mei 2021. 55

¹⁹ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.

bersedia membayar harga (atau konsekuensi negatif) jika diperlukan”. Kecanduan dalam penjelasan The American Society of Addiction Medicine (ASAM) merupakan sebuah penyakit kronis yang dapat berdampak pada otak, motivasi, memori manusia. Tidak berfungsinya sirkuit ini menyebabkan manifestasi biologis, psikologis, sosial dan spiritual yang aktual. Pendapat lain mengenai kecanduan adalah suatu kondisi yang dihasilkan oleh konsumsi berulang bahan alami atau sintetis, yang menyebabkan seseorang menjadi tergantung secara fisik atau psikologis.²⁰

²⁰ Wiwik Pratiwi & Amalia Rizki. "*Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Raudhatul Athfal Di Masa Pandemi Covid-19*", Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol. 3 No.1, 2022. 4.