

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pengaruh perkembangan zaman menuntut semua orang menjadi manusia modern sejak usia balita hingga dewasa mulai dari hal terbesar dari gaya hidup sampai hal terkecil dari permainan anak. Bermain merupakan hal yang paling disenangi oleh anak-anak dari dulu hingga zaman canggih saat ini. Usia anak-anak adalah usia bermain, istilahnya tiada hari tanpa bermain bagi anak-anak. Menurut Seefeldt dan Barbour (dalam Mulyani, 2016) mengatakan, kegiatan bermain adalah kegiatan spontan anak, menghubungkannya dengan aktivitas dan lingkungan orang dewasa, termasuk imajinasi, anak-anak menggunakan seluruh indra seluruh tubuh. Permainan tradisional juga diartikan oleh Tatjana Kovacevic dan Sinisa Opic, (dalam Anggita dkk, 2018) sebagai permainan yang terstruktur sedemikian rupa secara langsung mempengaruhi psikomotor, perkembangan kognitif dan emosional anak yang dapat mempengaruhi peningkatan kesenangan dari pemain dan positif mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan.

*Traditional Games Returns Community* bersama U-Report Indonesia membuka jajak pendapat pada tahun 2017 dengan tingkat responden 97% jajak pendapat diisi oleh 6963 responden di seluruh Indonesia. Hasil poling tersebut menunjukkan 68% responden lebih menyukai permainan tradisional, dua alasan utama menyukai permainan tradisional ialah melatih kekompakan sekaligus melestarikan budaya. Berkaitan dengan intensitas bermain, sebanyak 42% responden ikut bermain jika ada kegiatan, 33% bermain seminggu sekali, 18%

bermain setiap hari, dan 6% bermain sebulan sekali. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Banu Setyo Adi, Sudaryanti, dan Muthmainnah, pada tahun 2020 tentang implementasi permainan tradisional dalam pembentuk karakter bangsa membuktikan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan karakter anak seperti kesabaran, kejujuran, sportivitas, disiplin, kegigihan, kemandirian, percaya diri, dan kerjasama. Dengan demikian permainan tradisional sangat penting dijaga dan dilestarikan keberadaannya mengingat pentingnya manfaat dari permainan tradisional itu sendiri dan nilai-nilai budaya yang terdapat didalamnya. Dari gambaran tersebut maka dalam mengatasi masalah kecanduan *game online* perlu dilestarikan dan dikenalkan kembali kepada anak-anak agar dapat mengurangi kecanduan *game online* dan dampak negatif *game online*.

*Game online* merupakan *game* berbasis teknologi, pengaruh globalisasi membuat *game online* tersebut menjadi permainan yang digemari anak-anak saat ini yang memiliki banyak dampak negatif pada pertumbuhan anak. Hal yang menyebabkan anak menjadi tidak peduli dengan lingkungannya. Menurut Young, (dalam Syahrani 2015) permasalahan ini disebut juga sebagai kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital. Hasil penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Internet (APJII) 2017 mengungkapkan penggunaan internet mencapai 143,26 juta dengan total 10,1% terbanyak memainkan internet untuk memainkan *game online* dengan resiko kecanduan.

Hal ini dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak belum lagi dampak lainnya dari sebuah permainan *online* yang membuat anak ketergantungan atau kecanduan untuk terus memainkan permainan tersebut

setiap saat karena merasa memiliki dunia sendiri sampai lupa waktu ketika memainkannya. Ada banyak dampak negatif yang terus terjadi ketika anak mengalami kecanduan *game online* contohnya saja saat bolos sekolah dan memilih memainkan *game online* di warung internet yang membuat anak menjadi lupa akan tugasnya sebagai seorang pelajar. Akibat dari permainan yang dimainkan yang mengandung unsur kekerasan membuat anak menjadi memiliki watak yang keras dan pembangkang sesuai apa yang dilihat dan dimainkan.

Berdasarkan hasil penelitian Novrialdy terdahulu (2019) mengungkapkan bahwa masih banyak anak/remaja yang belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai bahaya kecanduan *game online*.

Salah satu daerah yang menghadapi permasalahan tentang kecanduan *game online* adalah Lingkungan III Kelurahan Tanah Tinggi sesuai dengan Data Kelurahan Tanah Tinggi mencatat 1.239 jiwa adalah mereka yang menempati usia golongan anak dan remaja, dengan rincian penduduk: usia 0-3 tahun ada 286 orang, usia 4-7 ada 331 orang, dan usia 8-11 ada 258 orang, usia 12-15 ada 364, untuk jumlah anak Lingkungan III itu sendiri sebanyak 247 dengan usia 0-3 ada 41, usia 4-7 48, usia 8-11 ada 94, usia 12-15 ada 64 (Kantor Kelurahan Binjai Timur, 2020). Dari angka tersebut, tercatat 4 orang anak Lingkungan III, putus sekolah dengan alasan sering bolos untuk bermain *game online* dan mengalami *dropout*, selebihnya menghabiskan waktu luang dengan memainkan *game online* tanpa mengetahui resiko atau dampak dari kecanduan *game online* (Lurah Tanah Tinggi ).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan adanya pengenalan dan pelestarian permainan tradisional pada anak-anak sebagai salah satu cara untuk

mengatasi kecanduan *game online*. *Game online* dapat disandingkat dengan permainan tradisional karena pada dasarnya anak-anak lebih gemar bermain, untuk itu dalam kasus ini perlu penanganan *game online* dengan permainan juga yang tentunya permainan tradisional yang jauh lebih memberikan manfaat untuk perkembangan anak-anak sehingga anak-anak juga dapat menerima jika itu berbentuk permainan, dengan begitu tingkat kecanduan *game online* pada anak dapat berkurang.

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa game online banyak mengandung pengaruh negatif dibandingkan permainan tradisional. Melihat permainan tradisional yang masih sangat digemari anak-anak adalah layang-layang maka permainan tradisional layang-layang sangat cocok bila diterapkan untuk mengurangi tingkat kecanduan game online pada anak-anak khususnya di Lingkungan III Kelurahan Tanah Tinggi Binjai Timur. Hanya memerlukan bambu yang mudah didapatkan dimana pun dan plastik bekas kantong belanja yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan layang-layang. tidak hanya dari segi bahan dalam pembuatannya, bermain layang-layang juga sangat mudah untuk diajarkan pada anak-anak. Ini juga bisa menambah kreativitas dan pengetahuan anak dalam bermain. Selain pembuatannya yang relatif mudah manfaatnya juga dapat dirasakan dalam memainkan layang-layang seperti melatih ketekunan dan ketelitian jika ada benang yang semrawut.

Penerapan permainan tradisional layang-layang bisa dijadikan alat untuk mengurangi kecanduan game online pada anak karena dalam permainan tradisional kemampuan fisik dan interaksi sosial anak akan terlatih dengan sendirinya. Berdasarkan penjabaran tersebut penulis tertarik untuk melakukan

penelitian sebagai berikut: **“Pengaruh Permainan Tradisional Layang-layang Terhadap Pengurangan Kecanduan *Game Online* Pada Anak-anak usia 9-13 Tahun Di Lingkungan III Kelurahan Tanah Tinggi Binjai”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyak anak-anak usia sekolah berisiko mengalami kecanduan pada game online;
2. Orang tua kurang peduli pada perkembangan anak (dalam hal memberikan kebebasan bermain game online);
3. Anak-anak kelurahan belum kreatif dalam memanfaatkan potensi lingkungan dalam membuat permainan;
4. Minimnya pengetahuan anak-anak dalam melestarikan permainan tradisional.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, tidak semua masalah yang diidentifikasi akan diteliti. Maka, peneliti memberi batasan variabel apa yang akan diteliti. Oleh sebab itu batasan masalah dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Permainan Tradisional Layang-layang terhadap pengurangan kecanduan *game online* pada anak usia 9-13 Tahun di Lingkungan III Kelurahan Tanah Tinggi”**

### **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada anak-anak di Lingkungan III Kelurahan Tanah Tinggi?

2. Bagaimana proses permainan tradisional dalam mengurangi kecanduan *game online* pada anak-anak di Lingkungan III Kelurahan Tanah Tinggi?
3. Adakah pengaruh permainan tradisional layang-layang dalam mengurangi tingkat kecanduan *game online* pada anak-anak di Lingkungan III Kelurahan Tanah Tinggi?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Merujuk pada perumusan masalah untuk itu tujuan yang ingin diperoleh dari penyusunan proposal ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* di Lingkungan III Kelurahan Tanah Tinggi
2. Untuk mengetahui gambaran proses permainan tradisional layang-layang di Lingkungan III Kelurahan Tanah Tinggi
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional layang-layang dalam mengurangi tingkat kecanduan *game online* pada anak-anak di Lingkungan III Kelurahan Tanah Tinggi.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memperkaya dan menambah wawasan pengetahuan serta dapat memberikan sedikit sumbangan informasi tentang permainan tradisional layang-layang dalam mengurangi tingkat kecanduan *game online* dikalangan anak-anak dan dapat mengurangi dampak negatif pada perkembangan anak yang mengalami kecanduan.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi peneliti

1. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan melalui pengalaman langsung di lapangan;

### b) Bagi Kelurahan

1. Dapat menjadi solusi atas berbagai permasalahan kecanduan *game online* khususnya bagi anak-anak sebagai generasi bangsa;
2. Meningkatkan rasa peduli anak-anak terhadap pelestarian permainan tradisional daerah agar tetap eksis.

### c) Bagi Instansi

1. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengaplikasikan permainan tradisional sebagai solusi terbaik untuk permainan anak dalam mengurangi tingkat kecanduan *game online*.
2. Adanya penelitian ini diharapkan sebagai sumber informasi kepada orang tua untuk mengetahui dampak serta solusi yang diberikan untuk anak-anaknya kelak