

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet sudah menjadi bagian hidup yang tidak bisa terpisahkan dalam kehidupan individu sehari-hari. Selain sebagai media informasi, sumber pengetahuan, internet juga bisa di jadikan sebagai media hiburan. Manfaat internet dapat dirasakan begitu mudah oleh semua pengguna teknologi dalam berbagai sektor kehidupan, baik dalam segi gaya hidup, pendidikan, hingga sebagai hiburan. Internet sudah menjadi Lambang dari perkembangan teknologi di era Globalisasi (Suciani, 2013). Maka tidak heran untuk saat ini aspek kehidupan telah menggunakan kecanggihan internet melalui alat komunikasi yaitu Gadget.

Gadget merupakan salah satu produk kecanggihan dari teknologi abad ke 21 yang mempunyai berbagai macam bentuk, seperti smartphone, tablet, ipad dan lain sebagainya. Negara Indonesia menjadi salah satu negara yang menduduki lima besar negara pengguna gadget terlebih dalam bentuk smartphone tertinggi. Berdasarkan data terbaru yang diambil pada tahun 2023 tercatat mencapai 212,9 juta, menurut laporan terbaru *We Are Social* dan *Meltwater* bertajuk “Digital 2023”. (<http://tekno.kompas.com/pengguna-internet>)

Gadget adalah alat komunikasi yang memiliki banyak kelebihan dan manfaat bagi manusia dalam kehidupan sehari-harinya, di era sekarang tahun 2023 gadget pastinya sangat di perlukan, karna sebagian besar kegiatan dapat dilakukan dengan bantuan gadget. Dalam gadget terdapat banyak aplikasi yang dapat di unduh salah satu nya adalah Game. Game adalah permainan yang di program pada perangkat yang bisa dimainkan secara offline dan online. Game online adalah game yang diharuskan terhubung pada jaringan internet atau data seluler. Game offline merupakan game yang bisa dimainkan tanpa harus terhubung dengan internet atau data seluler. Untuk perbedaan kualitas dan kemenarikan

antara game offline dan online sendiri lebih unggul game online yang menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.

Game online sudah menjadi kata yang melekat yang sering didengar di kehidupan sehari-hari khususnya pada Anak-anak. Game online adalah sebuah permainan yang memanfaatkan atau membutuhkan jaringan internet. Banyaknya warung internet/warung wifi memudahkan game online untuk di akses. Game online banyak di minati oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa pun tak sedikitnya banyak yang bermain Game online. Sehingga game online sudah menjadi alat hiburan yang populer dan begitu erat pada lingkungan masyarakat. Kebiasaan mereka dalam bermain Game online didasari untuk menghibur diri, menghilangkan rasa stress setelah bekerja, bersekolah, mengisi waktu luang dan setelah melakukan aktivitas keseharian lainnya. Bermain Game online memang menyenangkan namun juga merupakan sesuatu hal yang serius harus diperhatikan bagi Anak-anak.

Bermain merupakan unsur yang tak tergantikan dalam perkembangan fisik, mental, intelektual, sosial, dan kreativitas (Amelia,2016). Karena dengan bermain anak dapat melakukan pencarian dan penemuan akan hal yang baru. Seiring populernya game online, para pembuat atau pencipta game online mulai memperbarui atau mengembangkan teknologi permainannya. Game online yang semula berbasis individu atau personal komputer dan televisi yang dimainkan sendiri ataupun bersamaan menggunakan sistem jaringan internet, kini dapat dimainkan oleh banyak orang seluruh penjuru dunia yang terhubung secara online (Hatoko, 2010).

Anak merupakan pribadi yang unik mempunyai banyak potensi dan melewati berbagai proses perkembangan, dalam perkembangannya anak memerlukan bantuan yang sifatnya tidak ditentukan oleh orang tua, guru, atau orang yang ada disekitarnya, melainkan dari dirinya sendiri dengan anak yang lainnya atau temannya. Diusia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental yang sangat pesat,

selain itu masa ini adalah masa terpenting bagi anak untuk mengembangkan perilaku dan dan pengetahuan (Qalbi dan Putera, 2020).

Pada hakikat nya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan oranglain dan pergaulan dengan oranglain, untuk saling memberi dan saling mengambil manfaat, Allah SWT berfirman dalam QS: Al-Hujurat (49): 13.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “ Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah maha mengetahui lagi maha mengenal ” (Al-Qur’an Terjemah).

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa pentingnya bersosialisasi antara sesama makhluk sosial, hubungan sosial dengan anak-anak dengan teman sebayanya memiliki arti penting bagi kehidupan sosial anak. Salah satu keuntungan dengan mempunyai teman sebaya adalah tersediaanya berbagai informasi dan pandangan perbandingan tentang dunia luar atau dunia diluar keluarga.

Menurut peneliti terdapat beberapa faktor yang melatar belakangi anak-anak di era sekarang 2023 yang lebih cenderung memilih bermain game pada gedit dibandingkan dengan bermain permainan tradisional lainnya sebagai media hiburan atau refreshing, yang pertama, kemudahan akses dalam bermain game, kedua bisa dilakukan secara sendiri maupun bersamaan atau berkelompok, dan yang Ketiga kemenarikan dari fitur permainannya. Game online dapat memberikan dampak terhadap perkembangan pada anak baik dari aspek tingkah laku, perkembangan fisik dan juga perkembangan kognitifnya atau kecerdasan. Istilah kognitif berasal dari kata cognition yang mempunyai arti mengetahui. Dalam arti yang luas, cognition ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Naiser,2013).

Lingkungan dapat memberikan stimulus pada pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, perkembangan kognitif sangat diperlukan pada tumbuh kembang seorang anak memberikan bekal untuk dalam

berfikir, memilih antara yang baik atau tidak, berperilaku dalam keseharian dan keberlangsungan hidupnya untuk kedepan. Belajar sambil bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi atau merekayasa, bereksplorasi, mendapatkan atau memperoleh, kemudian mempraktekan bermacam-macam konsep atau gambaran yang ia dapatkan. Game sangat digemari oleh kalangan anak di daerah yang akan di teliti peneliti, yang berkemungkinan besar ada dampak yang di timbulkan dari perilaku bermain game online pada anak di daerah yang akan di teliti ini.

Menurut survei awal yang peneliti lakukan terhadap anak-anak pada tanggal 22 Mei 2022 mengenai dampak game online terhadap perkembangan kognitif di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon, intensitas bermain game online yang anak-anak lakukan bisa dibbilang cukup lama sekitar 2-3 jam lamanya, terlebih pada saat pandemic, ketika sekolah dirumahkan, dan belajar dilakukan secara daring atau online. Keseharian anak-anak tak bisa dilepaskan dari gadget, sampai bermain dengan teman-teman pun anak-anak habiskan dengan bermain game online pada gadget secara bersamaan (mabar). Selang waktu istirahat usai mereka bermain game online anak-anak isi dengan menonton konten gamers atau para pemain pro player guna mencari tau, mempelajari, dan memahami apa saja, bagaimana kaitannya dengan game online tersebut untuk mengasah skill atau kemampuan dalam bermain game.

Terkait dengan game online harus diperhatikan lebih lagi akan dampaknya, dalam mengantisipasi atau menghindari akan hal yang akan terjadi pada anak-anak, menghindari hal tersebut perlu pastinya sikap tegas dari orang tua, agar perkembangan kognitif anak bisa secara optimal, dan anak memiliki perkembangan kognitif yang baik, seperti pola fikir yang tidak tertinggal, kecerdasan, sikap yang bijak, gaya berbahasa yang baik, dan perkembangan lain layak anak diusianya.

Anak-anak lebih mudah terpegaruh oleh apapun termasuk game online, terlebih diusia perkembangannya, oleh karena itu suatu fenomena

baru yang muncul di era globalisasi dengan seiring perkembangan zaman yang canggih, muncul permainan yang menggunakan basis internet yang banyak memikat masyarakat berbagai kalangan terlebih Anak-anak, yang sangat menarik untuk diteliti mengenai dampak game online bagi anak-anak terhadap perkembangan kognitifnya, apa saja faktor yang melatarbelakangi hal tersebut terjadi, dan bagaimana cara atau sikap orang tua terhadap fenomena ini yang layak untuk di bahas sebagai materi penelitian. Berdasarkan beberapa uraian masalah di atas yang melatarbelakangi penulis untuk mengkaji, menggali, dan mencari tau lebih jauh mengenai “Dampak Game Online terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klungen Kabupaten Cirebon”

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis menguraikan identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Perilaku Yang di Timbulkan dari Game Online terhadap Anak-anak Membantah, Melawan, dan Berkata Kotor di Kejengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klungen Kabupaten Cirebon.
- b. Perkembangan Kognitif Anak-anak yang Terganggu dalam Proses Mengingat, Proses Pemecahan Masalah, dan Pengambilan Keputusan di Kejengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klungen Kabupaten Cirebon.
- c. Dampak Negatif dan Positif Game Online terhadap Anak-anak di Kejengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klungen Kabupaten Cirebon.

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah dalam penulisan, maka peneliti membatasi masalah yang erat kaitannya dengan judul penelitian, Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan yang berbahan data diperoleh dari sumber-sumber tertulis dan tidak tertulis

(hidup) yang berkaitan dengan objek yang akan di teliti. Objek utama pada penelitian kali ini adalah seseorang dengan kajian utama nya yaitu "Dampak game online terhadap perkembangan kognitif anak di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon".

3. Pertanyaan Peneliti

- a. Bagaimana pola perilaku game online Anak-anak di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon lakukan?
- b. Bagaimana gambaran perkembangan kognitif anak di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon?
- c. Bagaimana dampak game online terhadap perkembangan kognitif anak di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari peneliti yakni sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pola perilaku game online anak-anak di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon.
2. Mengetahui bagaimana gambaran perkembangan kognitif anak di Kajengan Kidul Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon.
3. Menjelaskan bagaimana dampak game online terhadap perkembangan kognitif anak di Kajengan Kidul Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian masalah di atas sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Sebagai salah satu sumbangan pemikiran bagi keilmuan Bimbingan Konseling Islam serta gambaran dari dampak game online terhadap perkembangan kognitif anak.

2. Secara Praktis

- a. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan dalam menyikapi dampak dari game online terhadap perkembangan kognitif pada anak.
- b. Bagi Koselor atau profesi yang serupa, penelitian ini dapat dijadikan gambaran, masukan sebagai panduan menangani atau menyikapi mengenai masalah dampak terhadap perkembangan kognitif anak.
- c. Penulis yakin penelitian ini dapat menambah pengetahuan wawasan penulis mengenai game online, perkembangan kognitif anak, dan bagaimana dampak game online terhadap perkembangan kognitif anak.

E. Kajian Teori

Dalam landasan teori ini penulis mengemukakan teori-teori yang berhubungan dengan bidang yang akan di kaji.

1. Pengertian Game Online

Game online adalah permainan yang dimainkan secara *online* atau dengan menggunakan jaringan internet yang biasa dan bisa di mainkan oleh satu orang atau banyak orang dengan komputer atau sekarang lebih mudah dengan gadget, dalam *game online* individu biasanya dapat berinteraksi dengan pemain lainnya yang tidak dikenal maupun dikenal. *Game online* tentu nya tidak bisa dimainkan jika tidak terdapat jaringan internet atau data seluler untuk memainkannya. *Game online* merupakan perpaduan dari grafis yang canggih yang memberikan atau menyandingkan permainan dan tantangan yang menarik bagi para pemainnya tersendiri dan dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang *game multiplayer*. *Game multiplayer* merupakan perkembangan dari *game* yang dimainkan oleh satu orang, secara garis besar,

menggunakan konsep umum yang sama seperti semua *game* lainnya, perbedaannya ialah *game multiplayer* dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan (Aziz 2013).

2. Perkembangan Game Online

Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan internet. Meluasnya *game online* pertanda dari cepatnya perkembangan jaringan komputer yang dulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang hingga saat ini. Pada awal mula muncul pada tahun 1969 komputer hanya bisa dimainkan dua orang pemain untuk bermain *game online*. Munculnya *game online* dimulai pada tahun 1969. Setelah dua tahun munculah plato IV dengan kemampuan grafik yang baru yang diciptakan guna untuk permainan yang bisa dimainkan banyak orang atau banyak pemain.

Pada tahun 1995 *game online* benar-benar mengalami perkembangan yang pesat, apalagi setelah pembatasan *NSFNET* (*Nasional Science Foundation Network*) di hapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan di capai oleh perusahaan-perusahaan yang menciptakan atau meluncurkan permainan-permainan ini (*game online*), sehingga menarik munculnya para pesaing yang menjadikan *game online* semakin berkembang hingga saat ini.

3. Dampak Game Online

Bermain *game online* secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif dan bahaya bagi mereka yang mengalaminya. Ada beberapa dampak yang muncul akibat dari perilaku berlebihan dalam memainkan *game online*, meliputi lima aspek antara lain: aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. King & Dealfabbro, 2018 (King Dealfabbro, 2018: Sandy & Hidayat, 2019).

Adapun menurut Anhar (2010) game online mempunyai dampak positif, antara lain: Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan special, dan meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berfikir secara mendalam.

4. Pengertian Kognitif

Teori kognitif adalah teori yang menerangkan bahwa belajar adalah proses perubahan persepsi atau anggapan dan pemahaman, yang tidak hanya berbentuk tingkah laku yang mampu diukur dan diamati. Peran lingkungan sangat berpengaruh pada sebagian besar perkembangan kognitif yang ditentukan oleh peran interaktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan bisa didapat dengan tindakan. Piaget yakin bahwa pengalaman fisik atau tindakan serta peran lingkungan penting adanya terhadap perkembangan kognitif pada anak. Interaksi sosial dengan teman sebaya dalam bertukar pendapat atau berdiskusi membantu untuk memperjelas pemikiran yang memuat pemikiran seorang anak menjadi lebih logis. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah (Patmodewo 2003).

Menurut teori Jean Piaget perkembangan kognitif ialah suatu proses yang terbentuk melalui interaksi konstan atau tetap antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Jean Piaget mengemukakan pendapat terdapat dua proses yang terjadi dalam pertumbuhan dan perkembangan kognitif pada anak, yakni asimilasi dan akomodasi. Jean Piaget memberi kesimpulan, perkembangan kognitif adalah hasil yang saling melengkapi antara asimilasi dan akomodasi dalam proses mendapatkan, menata ulang, dan merubah apa yang diketahui.

5. Peran Orang Tua dan Keluarga

Menurut Alfiana (2013) menyatakan bahwa keluarga ialah tempat pertama atau utama tempat terdekat bagi anak, karna dalam

keluarga terdapat banyak waktu luang yang bisa dihabiskan dengan bersama. Keluarga merupakan salah satu bagian utama yang paling penting dalam menjadikan anak lebih baik dalam pendidikannya maupun dalam perkembangannya, seperti perkembangan kognitifnya. Banyak pengaruh yang bisa mempengaruhi lambatnya perkembangan kognitif salah satunya dengan sering bermain game online secara terus menerus, perilaku ini bisa terjadi bila tanpa adanya kontrol atau pengawasan dari orang tua terlebih pada saat seperti ini yang mengaruskan anak dekat dengan gadget untuk belajar daring.

6. Peran Lingkungan

Lingkungan masyarakat termasuk juga faktor yang berpengaruh dalam tumbuh kembang kognitif seorang anak. Dalam ini masyarakat mempunyai arti yang luas bisa berarti orang yang lebih tua, yang tidak kenal dan tidak dekat, tidak memiliki ikatan keluarga ataupun orang yang anak kenal yang lebih tua maupun teman sebayanya. Lingkungan memberikan pengaruh besar atas perkembangan anak, anak menirukan atau menjadikan segala bentuk perilaku atau tindakan orang-orang disekelilingnya itu sebagai contoh untuk dirinya berperilaku atau bersikap. Tentunya diharapkan bagi setiap masyarakat yang lebih dituakan mampu memberikan contoh atau teladan yang baik bagi anak-anak untuk segala aspek perkembangannya.

Dalam masyarakat pastinya ada sistem atau prosedur dalam berperilaku atau bertindak yang baik. Dalam upaya memberikan contoh atau teladan yang positif atau yang baik kepada anak-anak, antara masyarakat harus bisa bekerja sama satu sama lain dalam menjalankannya demi memberikan contoh dengan tindakan yang baik atau positif, seperti berhubungan baik, saling membantu, bergotong royong, dan masih banyak lagi lainnya, mengisi hari-hari dengan segala hal yang bermanfaat dalam upaya mewujudkan lingkungan

masyarakat yang stabil dan baik dalam tumbuh kembang setiap individu terlebih pada anak.

F. Signifikansi Penelitian

Secara teoritis signifikansi penelitian ini diharapkan memberikan informasi dalam pengembangan pemahaman individu mahasiswa, terlebih untuk masyarakat mengenai dampak negatif *game online* terhadap perkembangan kognitif anak, dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi informasi atau pemahaman, masukan, terkait teori-teori yang di bahas dapat diperhatikan dalam keberlangsungan perkembangan kognitif pada anak, sebagai informasi positif terhadap perkembangan kognitif anak di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klungen Kabupaten Cirebon.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah salah satu sumber data peneliti dalam melakukan penelitian guna memperbanyak teori-teori peneliti yang diperlukan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menyertakan beberapa penelitian terdahulu berupa beberapa hasil penelitian dalam jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti:

Pertama, jurnal yang ditulis oleh Nurul Ismi Akmal dalam *Journal of Civic Education* (ISSN: 2622-273X) volume 3 No. 1 (2020) yang berjudul “Dampak *Game online* terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang” menjelaskan bahwa di era saat ini *game online* telah tersebar diseluruh penjuru berkat kemajuan teknologi yang canggih. Terdapat dampak positif dan negatif dari *game online*, dampak positif yang terdapat pada *game online* bagi siswa yaitu dapat dijadikan suatu pola interaksi baru dalam kehidupan siswa dengan bermain *game online* dan untuk dampak negatifnya yang akan dialami siswa ataupun orang yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini akan mengalami kecanduan, terlebih pada siswa bisa membuat lupa akan kewajibannya sebagai pelajar,

seperti malas melakukan hal apapun kecuali bermain game, boros, dan rela berbohong pada orang tua demi bermain *game online*.

Faktor yang melatar belakangi perilaku game online Siswa Negeri 1 Bayang diantaranya faktor dalam diri ketika siswa merasa bosan atau jenuh terhadap rutinitas sehari-hari seperti mengerjakan tugas sekolah yang banyak, stres dalam menghadapi masalah maka siswa melampiaskannya dengan bermain game online menghabiskan waktu yang lama agar membuat dirinya senang. Kedua faktor dari luar diri siswa. Kurangnya komunikasi orang tua ataupun anggota keluarga lainnya terhadap anak sehingga hubungan antara satu sama lain berjarak atau jauh akibat jarang adanya komunikasi. Ketiga banyaknya teman sebaya dan masyarakat sekitar yang bermain game online. Pastinya mempengaruhi siswa akibat ajakan lingkungan yang banyak memainkan game online.

Oleh karena itu peran orang tua dan pendidik sangat penting untuk mengontrol perilaku siswa yang melewatkan banyak waktunya untuk bermain *game* dengan mengenyampingkan kewajibannya sebagai pelajar untuk belajar. Bagi orang tua siswa hendaknya memberi pemahaman atau masukan, mengolah perilaku keseharian anak, dan memantau akan hal yang mereka lakukan atau kerjakan, terlebih dalam perilaku bermain game online yang sangat besar dampak negatif terhadap perkembangannya. Terdapat beberapa penyebab siswa SMA Negeri 1 Bayang mengalami kecanduan bermain game online, antara lain: kejenuhan akan rutinitas sehari-hari, kurangnya komunikasi dengan orang tua nya. Sehingga dengan bermain *game online* sebagai pelampiasan mereka akan hal yang mereka rasakan tanpa memikirkan berapa lama dan berapa sering ia memainkannya asalkan itu membuat dia senang.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, kedua nya sama-sama meneliti dampak game online, dan memiliki metode penelitian yang sama yakni metode penelitian deskriptif kualitatif. Selain itu terdapat perbedaan diantara keduanya yakni perbedaan pada objek yang akan

diteliti. Peneliti ini membahas tentang perkembangan kognitif pada anak, sedangkan penelitian terdahulu meneliti perilaku anak atau siswa SMA Negeri 1 Bayang menjadi objeknya yang diteliti. Manfaat penelitian ini menjadikan siswa yang berkualitas, yang memfokuskan mereka terhadap kegiatan belajar mengajar dengan baik dan belajar memberikan kontrol terhadap diri siswa dalam bermain game online.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Pambuka Putra dkk dalam jurnal Satya widya, Vol. 33, No. 2 Desember 2017: 146-153. Dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 tahun. Yang menjelaskan terdapat perbedaan intensitas dalam bermain *game online* dengan durasi yang lama atau tidak, durasi tiga jam dan lebih dari tiga jam per hari, dalam durasi kurang dari 21 jam perminggu atau lebih dari 21 jam per minggu terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika). Durasi dalam bermain *game* berpengaruh dalam perkembangan kognitif kecerdasan logika-matematika anak, jika bermain *game* dalam durasi sebentar dapat berdampak positif terhadap kognitif atau kecerdasan, namun sebaliknya jika bermain *game* dengan durasi yang lama setiap harinya akan berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif atau kecerdasannya.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, keduanya bertujuan meneliti pada dampak *game online* terhadap aspek kecerdasan anak. Selain itu terdapat perbedaan diantara keduanya yakni perbedaan menggunakan metode penelitian, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Dalam penelitian ini memiliki manfaat memberikan gambaran yang baik mengenai durasi dalam bermain game online.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan dalam jurnal Basicedu volume 5 No. 3 2021:

1304-1311 yang berjudul “Dampak *Game online* Free fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Menjelaskan semakin sering anak memainkan *game online*, maka semakin banyak dampak yang akan dirasakan, seperti interaksi anak dengan temannya yang akan terganggu akibat intensitas bermain *game online*, dan dampak lainnya terhadap aspek pertumbuhan seperti fisik dan kepribadian anak.

Penelitian ini dilatar belakangi atas rasa prihatin peneliti karena banyaknya anak-anak yang bermain *game online* disekitar tempat tinggal peneliti. Dalam penelitian tersebut mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti, kedua nya tertuju pada perkembangan pada anak akibat dari *game online* atau dampak dari bermain *game online* dan mempunyai kesamaan dalam menggunakan metode penelitian yakni dengan menggunakan metode kualitatif. Selain itu terdapat perbedaan diantara keduanya yakni menyertakan juga dampak positif dari *game online free fire* pada intensitas bermain *game online* atau pada penelitiannya.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurul Ismi, Akmal	Dampak <i>game online</i> terhadap perilaku siswa dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang	Penelitian berfokus pada berkembang seseorang, dengan metode yang sama, dan dampak dari <i>game online</i> .	Perbedaan usia objek, dan asal objek serta tempat penelitian.
2.	Kukuh Pambuka Putra, Theresuia Pratiwi Elingsetyo Sanubari, Theresita	Dampak pengaruh intensitas bermain <i>game</i> terhadap tingkat	Penelitian tertuju pada perkembangan kecerdasan pada anak.	Perbedaan metode penelitian.

	Febriane Manggena	kognitif (kecerdasan logika-matematika) usia 8-9 tahun		
3.	Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan	Dampak game online free fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar	Penelitian tertuju pada perkembangan pada anak akibat dari game online atau dampak bermain game online	Menerangkan adanya dampak positif dari intensitas bermain game online.

H. Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, dibutuhkan metode penelitian yang tersusun secara sistematis bertujuan agar data yang diperoleh benar adanya, sehingga dapat diuji kebenarannya.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di ambil dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Secara keseluruhan, dan dengan cara deskripsi atau penjelasan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexy, 2014). Penelitian kualitatif akan langsung masuk ke objek, melakukan penelitian dengan pertanyaan, sehingga masalah akan dapat ditemukan dengan jelas.

Melalui penelitian model ini, peneliti akan melakukan eksplorasi terhadap suatu objek (Sugiyono; Sugiyono, 2014). Dalam penelitian kualitatif peneliti akan berbaur atau bercampur menjadi satu dengan

yang mereka teliti sehingga peneliti mampu memahami persoalan atau fenomena dari sudut pandang yang mereka teliti. Metode penelitian kualitatif juga lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah dari pada melihat permasalahan untuk digeneralisasikan. Lebih suka untuk menggunakan teknik analisis secara mendalam (*Indepth analysis*), yakni mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat dari suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan deskriptif kualitatif adalah salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Pendekatan deskriptif merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Karakteristik dari deskriptif sendiri adalah data yang diperoleh berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka seperti penelitian kuantitatif.

Pengertian lain tentang pendekatan deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya. Pada dasarnya pendekatan deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya situasi dan kondisi dengan hubungan yang ada, pendapat-pendapat yang berkembang, akibat atau efek yang terjadi dan sebagainya. Jenis penelitian deskriptif kualitatif menampilkan data apa adanya tanpa proses manipulasi atau perlakuan-perlakuan lain.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan gambaran secara lengkap mengenai suatu kejadian atau dimaksudkan untuk menjelaskan suatu fenomena yang terjadi. Tidak lain dengan cara mendeskripsikan beberapa jumlah variabel yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Penelitian ini menafsirkan serta menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap dan pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat.

Berikut beberapa pendapat para pakar mengenai pengertian penelitian kualitatif deskriptif, diantaranya (Rusli & Rusandi, 2021):

- a. Menurut Whitney (1960), metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.
- b. Menurut Moh. Nazir (1988), menerangkan bahwa penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku di masyarakat serta situasi-situasi tertentu termasuk tentang hubungan kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan yang sedang berlangsung dan pengaruh dari suatu fenomena.
- c. Menurut Mely G. Tan, mengemukakan bahwa penelitian yang bersifat deskriptif, bertujuan menggambarkan secara tepat suatu sifat-sifat individu, keadaan, gejala atau kelompok-kelompok tertentu dalam suatu masyarakat.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

- a. Tempat Desa Danawinangun Kecamatan Klagenan Kabupaten Cirebon Blok Kajengan Kidul..
- b. Waktu dikhususkan dimulai dari bulan Januari sampai dengan Maret 2023.

4. Sumber Data atau Informan

Lofland (Moleong, 2007) menyatakan sumber data utama pada penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selain dari itu merupakan data pendukung contohnya dokumen dan lainnya. Tetapi

dalam menyempurnakan data penelitian tersebut di butuhkan dua sumber data, data primer dan sekunder.

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah sebuah data yang didapatkan secara langsung dari sumber penelitian (Sugiyono, 2016). Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Purposive sampling ini adalah teknik mengambil informan dengan tujuan tertentu sesuai dengan tema penelitian karena orang tersebut dianggap memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitian. Purposive sampling merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana peneliti memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus atau fenomena yang ada. Misalnya hendak dicoba riset tentang mutu santapan, hingga sumber informasinya merupakan orang yang pakar dalam bidang santapan. Bila melaksanakan riset tentang politik hingga yang jadi ilustrasi merupakan orang yang pakar dalam bidang politik. Ilustrasi ini lebih sesuai digunakan membuat penelitian kualitatif ataupun penelitian-penelitian yang tidak melaksanakan generalisasi. Pengertian purposive sampling menurut para ahli Sugiono (2010) dalam buku (Lenaini, 2021):

- 1) Arikunto (2006) pengertiannya merupakan: metode mengumpulkan ilustrasi dengan tanpa bersumber pada random, wilayah ataupun strata, melainkan bersumber pada terdapatnya pandangan yang berfokus pada tujuan tertentu.
- 2) Oto atmodjo (2010) pengertiannya merupakan: pengambilan ilustrasi yang bersumber pada sesuatu pertimbangan tertentu semacam sifat-siat populasi maupun identitas yang dikenal tadinya.

3) Menurut Sugiyono (2010) pengertiannya merupakan: metode guna memastikan ilustrasi riset dengan sebagian pertimbangan tertentu yang bertujuan supaya informasi yang di peroleh nantinya dapat lebih representatif.

Berikut tujuan terpenting dari pengambilan sampel dengan cara ini adalah (Arikunto, Suharsimi, 2003).

1. Berpusat pada ciri tersendiri dari sebuah populasi yang menarik, yang hendak membolehkan periset menanggapi persoalan riset.
2. Sampel yang diteliti diharapkan tidak mewakili populasi, namun periset yang mengejar desain riset tata cara kualitatif ataupun kombinasi, perihal ini ttidak dikira sebuah kelemahan. Dalam jurnal (Lenaini, 2021).

Adapun dalam penelitian ini sumber primer atau informan adalah 3 anak-anak yang memiliki usia 6-12 tahun, 5 orang tua dan 2 tokoh masyarakat.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan pendukung atau penguat dari data primer, seperti melalui buku, arsip tertulis, kepustakaan, dokumentasi yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan diteliti. Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung contohnya melalui dokumen (Sugiyono, 2015).

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya (Wekke, 2019):

a. Observasi

Menurut Marshall (1995) dengan cara observasi, dapat diketahui perilaku dalam situasi sosial tertentu. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena atau gejala yang diteliti. Salah satu ahli yang membagi observasi menjadi tiga

macam yaitu Sanafiah Faisal (1990), menurutnya observasi terdiri atas observasi partisipasi, observasi terang-terangan dan tersamar, dan observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Berikut Penjelasannya:

1) Observasi Partisipasi

Dalam observasi partisipasi, peneliti terlibat langsung dalam aktivitas obyek yang sedang diteliti. Spradley James (1980) membagi observasi partisipasi menjadi empat bagian, yaitu observasi pasif, observasi moderat, observasi aktif dan observasi lengkap. Keempat macam observasi partisipasi sebagaimana yang dikemukakan oleh Spradley James dijelaskan sebagai berikut :

- a) Partisipasi pasif adalah peneliti mengamati langsung kegiatan tetapi tidak melakukan kegiatan tersebut.
- b) Partisipasi moderat adalah peneliti menyeimbangkan antara keterlibatannya dan tidak terlibatnya dalam aktivitas yang sementara diambil datanya.
- c) Partisipasi aktif adalah peneliti turut melakukan kegiatan yang dilakukan sumber data tetapi tidak sepenuhnya.
- d) Partisipasi lengkap adalah peneliti terlibat sepenuhnya terhadap kegiatan yang dilakukan oleh sumber data. Namun peneliti tidak tampak sedang terlibat sehingga benar-benar alami.

2) Observasi terstruktur atau tersamar

Pada observasi ini, peneliti pada suatu saat berterus terang kepada sumber data bahwa ia membutuhkan data tertentu untuk kebutuhan penelitian apabila observer memperkirakan nara sumber tidak keberatan memberi informasi yang di butuhkan berkaitan penelitian tersebut.

3) Observasi terstruktur tidak terstruktur

Observasi ini pada mulanya peneliti hanya menggunakan rambu-rambu pengamatan, belum menggunakan instrumen baku. Hal ini dikarenakan masalah penelitian pendekatan kualitatif awalnya masih samar-samar. Akan tetapi setelah masalahnya jelas barulah digunakan observasi terstruktur.

b. Wawancara

Untuk memahami secara beragam mengenai definisi wawancara, berikut pengertian wawancara menurut para ahli (Wekke, 2019):

- 1) Esterbeg (2002) mendefinisikan wawancara sebagai pertemuan dua orang untuk bertukar informasi maupun ide melalui tanya jawab agar dapat mengonstruksikan makna suatu topik tertentu.
- 2) Herdiansyah (2013:31) mengemukakan bahwa wawancara adalah sebuah proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh sekurang-kurangnya dua orang atas dasar ketersediaan dalam suasana alamiah, di mana pembicaraan mengarah kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan *trust* sebagai landasan utama dalam proses memahami.
- 3) Stewart dan Cash (2008) menjelaskan bahwa wawancara merupakan suatu interaksi yang di dalamnya terjadi pertukaran aturan, tanggung jawab, perasaan, kepercayaan, motif dan informasi.

Karakteristik unik wawancara menurut Ardianto (2011) ada enam, yaitu: melibatkan sedikit subyek, menyediakan latar belakang jawaban yang rinci, peneliti memperhatikan jawaban verbal dan respons non verbal informan, dilakukan dalam waktu relatif lama, memungkinkan pertanyaan berbeda antara satu informan dengan yang lainnya, dipengaruhi oleh iklim wawancara. Dalam buku (Wekke, 2019).

6. Teknik Analisis Data

Noeng Muhadjir (1998) dalam jurnal (Rijali, 2018) mengemukakan pengertian analisis data sebagai “upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna”. Dari pengertian itu, tersirat beberapa hal yang perlu digaris bawahi, yaitu: upaya mencari data adalah proses lapangan dengan berbagai persiapan pralapanan tentunya, menata secara sistematis hasil temuan di lapangan, menyajikan temuan lapangan, mencari makna, pencarian makna secara terus menerus sampai tidak ada lagi makna lain yang memalingkannya, di sini perlunya peningkatan pemahaman bagi peneliti terhadap kejadian atau kasus yang terjadi.

Pengumpulan data di lapangan tentu berkaitan dengan teknik penggalian data, dan berkaitan pula dengan sumber dan jenis data, setidaknya sumber data dalam penelitian kualitatif berupa: kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen atau sumber data tertulis, foto, dan statistik. Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio tapes, pengambilan foto, atau film. Sedangkan sumber data tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moleong, 2000) dalam jurnal (Rijali, 2018).

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan

sebelum data benar-benar terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih peneliti. Reduksi data meliputi: meringkas data, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus. Caranya: seleksi ketat atas data, ringkasan atau uraian singkat, dan menggolongkannya ke dalam pola yang lebih luas (Rijali, 2018).

I. Sistematika Penelitian

Berikut gambaran tentang sripsi yang peneliti buat agar dapat memudahkan yang membaca dalam memahami skripsi ini;

Bab I menguraikan masalah yang terdapat pada latar belakang masalah yang berisi tentang dampak game online terhadap perkembangan kognitif anak-anak di lingkungan peneliti, rumusan masalah (identifikasi masalah, pembatasan masalah, pertanyaan peneliti, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan).

Bab II menjelaskan tentang kerangka teori dan kajian penelitian terdahulu atau penelitian relevan.

Bab III menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang di lakukan dalam metode penelitian (metode, jenis, tempat dan waktu, sumber data, teknik pengumpulan data teknik analisis data) dan menjelaskan profil daerah yang akan diteliti peneliti.

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, mengenai dampak game online terhadap perkembangan kognitif anak.

Bab V bab yang terakhir ini berisi tentang penutup kesimpulan dan saran.