

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bangsa yang besar adalah bangsa yang memiliki kualitas yang tinggi di berbagai aspek kehidupannya, salah satunya di bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Melalui perkembangan ilmu pengetahuan, manusia mampu menciptakan teknologi yang dapat mempermudah aktivitasnya. Perkembangan teknologi tersebut semakin mengalami kemajuan yang pesat di era globalisasi, hal tersebut dapat dibuktikan dengan munculnya alat-alat elektronik yang semakin canggih, misalnya telepon genggam, komputer, televisi dan lain-lain.

Penciptaan alat-alat elektronik dimaksudkan untuk memberi manfaat bagi kehidupan manusia. Selain untuk mempermudah aktivitas dan pekerjaan manusia, alat-alat elektronik juga dapat dijadikan sebagai sarana hiburan bagi manusia dengan adanya aplikasi-aplikasi seperti permainan/*game*. Dalam kehidupannya, manusia tidak lepas dari permainan. Manusia selalu bermain sejak dari kanak-kanak hingga menjadi dewasa dan tua. Permainan merupakan suatu bentuk situasi kehidupan nyata yang permasalahannya dibuat dan disajikan ke dalam bentuk yang lebih sederhana (Novianto, 2008:2). Seiring dengan perkembangan zaman, permainan/*game* juga mengalami perkembangan, banyaknya jenis permainan semakin menarik perhatian manusia terutama di kalangan anak-anak dan remaja.

Permainan mengalami perkembangan, mulai dari permainan tradisional seperti congklak, yoyo, ular tangga hingga permainan modern seperti leggo, *puzzle*, *playstation*, nintendo, *Play Station Potrable (PSP)* dan berbagai *game* lain di *handphone* dan komputer. Permainan yang sesuai dengan tingkatan usia anak dapat membantu anak untuk mengeksplorasi apa yang ada di dalam diri dan lingkungannya melalui berbagai cara. (Yuriastien et al, 2009 : 18).

Kesempatan bermain bagi anak merupakan sebuah proses dimana seorang anak dapat belajar mengenai banyak hal, yaitu pengetahuan, kepekaan sosial dan juga kehidupan. “Bermain tidak sekedar bersenang-senang, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan penalaran” (Yuriastien et al, 2009: 23). Ketika bermain anak mempunyai kesempatan untuk mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya. “Anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberanian lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas” (Lestari, 2014:8).

Masa anak-anak memang tidak bisa dilepaskan dari bermain, sebagian besar waktu luang anak diisi dengan bermain. Kebiasaan anak dalam bermain *game* dapat menimbulkan kecanduan anak untuk terus bermain *game*. Tingkat keseringan penggunaan *game* oleh kalangan anak-anak menimbulkan berbagai dampak dalam kehidupan anak-anak tersebut. Selama ini, masyarakat umum cenderung hanya melihat dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh seringnya bermain *game* tersebut, tanpa mereka sadari *game* juga memiliki dampak positif bagi anak-anak, salah satunya adalah semakin berkembangnya kemampuan menalar anak-anak. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan tingkat usia anak dapat membentuk kemampuan dalam diri anak untuk mengendalikan tubuh, mengoordinasi anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri dan juga untuk memecahkan masalah. (Yuriastien et al, 2009 : 18). Dampak positif dan pengaruh bermain *game* tersebut dapat dirasakan jika dilakukan secara rutin dan berulang-ulang, peran kebiasaan sangat penting karena semakin sering seseorang menghadapi masalah ataupun tantangan akan semakin matang cara berpikirnya untuk menyelesaikan masalah atau tantangan berikutnya, pada fase ini kemampuan menalar anak akan semakin terasah.

Hasil pengamatan di SD N Premulung No 94 Surakarta menunjukkan bahwa sebagian besar siswa senang bermain *game*, terutama bermain *game* digital. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa ketika bermain *game*, beberapa siswa yang membawa *handphone* maupun tablet ke sekolah, mereka

menggunakannya untuk bermain *game* ketika jam istirahat berlangsung. Ada seorang siswa di kelas III yang bahkan bermain *game* di *handphone* ketika kegiatan ekstrakurikuler pramuka berlangsung. Hal tersebut membuat guru menjadi khawatir dengan minat belajar siswa yang dapat tergeser oleh kegemaran siswa dalam bermain *game*. Masyarakat cenderung beranggapan negatif mengenai kegemaran siswa tersebut dalam bermain *game*, orang tuamerasa khawatir dan berpikir bahwa anak mereka tidak pandai karena sering bermain *game*.

Untuk meluruskan pandangan masyarakat mengenai kegemaran anak dalam bermain *game*, dan untuk mengetahui dampak positif atau manfaat bermain *game* untuk kemampuan menalar anak perlu dikaji lebih mendalam agar bermanfaat bagi kehidupan anak. Dengan begitu, *game* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan hal-hal positif dalam diri anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan disukai anak-anak karena hampir semua anak senang bermain *game*. Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu diadakan penelitian pendidikan mengenai pengaruh *game* terhadap kemampuan menalar siswa, dalam hal ini penulis akan mengangkat suatu topik:

***Pengaruh Kegemaran Bermain Game Terhadap Kemampuan Menalar Siswa di SD N Premulung No 94 Surakarta Tahun 2014/2015.***

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Tingkat keseringan penggunaan *game* yang tinggi oleh siswa SD N Premulung No 94 Surakarta.
2. Kecemasan orang tua terhadap kebiasaan anak yang dianggap kurang bermanfaat.
3. Kekhawatiran guru terhadap dampak negatif dari kegemaran siswa dalam bermain *game* bagi kegiatan belajar siswa.

4. Pandangan negatif masyarakat di sekitar SD N Premulung No 94 Surakarta terhadap penggunaan *game* oleh siswa SD N Premulung No 94 Surakarta.

### C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang diteliti dapat dikaji lebih mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah tingkat kegemaran siswa dalam bermain *game* dan pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam menalar.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang ada di SD N Premulung No. 94 Surakarta adalah:

1. Adakah pengaruh antara kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa?
2. Seberapa besar pengaruh kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui:

1. Adakah pengaruh antara kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa
2. Seberapa besar pengaruh kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa.

### F. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai sebuah karya ilmiah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teori modern tentang bermain yaitu teori Kognitif-Bruner yang

dikemukakan oleh Jerome Bruner yaitu mengenai peran bermain yang dapat memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkan kegemaran mereka dalam bermain *game* untuk meningkatkan kemampuan menalar.

### b. Bagi Sekolah

Sekolah dapat melakukan tindakan lanjutan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menalar. Sekolah juga dapat menggunakan *game* sebagai media dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menalar siswa.

### c. Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat melihat dampak positif penggunaan *game* dalam kehidupan siswa dan menghilangkan pandangan negatif terhadap penggunaan *game* oleh siswa SD N Premulung No 94 Surakarta.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi untuk melakukan penelitian dan kajian lebih mendalam mengenai pengaruh kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa.