

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak memiliki suatu ciri khas, yaitu selalu tumbuh dan berkembang sejak konsepsi sampai berakhirnya masa remaja. Hal ini yang membedakan anak dengan dewasa. Anak bukan merupakan miniatur orang dewasa. Anak menunjukkan ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan usianya (Depkes RI, 2010). Anak prasekolah adalah anak-anak yang berada dalam rentang 3-6 tahun. Selama masa usia prasekolah, kemampuan yang terbentuk dan berkembang dengan pesat yaitu perkembangan fisik dan kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa merupakan suatu hal yang sangat penting karena dengan bahasa yang digunakan, seorang anak prasekolah dapat berkomunikasi dengan teman-temannya atau orang-orang dewasa di sekitarnya (Yudho, 2017).

Bahasa merupakan aspek penting yang dapat membantu anak mengenali lingkungan dan dunia, karena bahasa merupakan media komunikasi anak dengan lingkungannya. Usia tiga sampai enam tahun kemampuan bahasa anak baik secara ekspresif, reseptif, maupun artikulasi mulai berkembang secara bertahap pada komponen sintaksis, semantik, pragmatis, morfologi, dan fonologi (Susanti, 2016). Sebagian besar anak usia prasekolah mulai senang bicara, bercerita, khususnya dalam kelompoknya (Noorlailani, 2010).

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu indikator perkembangan anak, karena kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kelainan pada sistem lainnya seperti kemampuan kognitif, sensorimotor, psikologis, emosi, dan lingkungan disekitar anak. Rangsangan sensoris yang berasal dari pendengaran (*auditory expressive language development* dan *auditory receptive language development*) dan penglihatan (*visual language development*), sangat penting dalam perkembangan bahasa. Seorang anak tidak akan mampu berbicara tanpa dukungan dari lingkungannya. Mereka harus mendengar dan melihat pembicaraan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari maupun pengetahuan tentang dunia di sekitarnya. Mereka harus belajar mengekspresikan diri, membagi pengalaman dengan orang lain, dan mengemukakan keinginan (Soetjiningsih, 2013).

Video Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin (Waston, 2012). Bermain *video game* dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Salah satu dampak positif dari bermain *game* adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. *Game* terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan

bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan sehingga kemampuan menalaranya terus mengalami perkembangan (Agatha, 2015).

Game yang digunakan anak-anak dapat mendukung aspek-aspek perkembangan anak (Nurvitasari, 2016). Namun, anak yang bermain *video game* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan sosialisasi. Dampak negatif *game* lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain *game*. *Game* sudah menjadi salah satu budaya dan keseharian. Perlahaan budaya game menjadi gaya hidup yang banyak dikenal dan diakrabi oleh generasi muda. Kini, sudah banyak anak umur tiga tahun yang mulai mengenal berbagai jenis perangkat *game* dari model sederhana seperti *gamelwatch* sampai yang canggih seperti konsol *Playstation* atau jenis komputer (Henry, 2010).

Jumlah pemain *game* di dunia pada tahun 2013 sebanyak 1,3 miliar. Saat ini jumlah populasi dunia sebanyak 7,1 miliar artinya 17% penduduk adalah pemain *game* (Hendri, 2013). Data di Indonesia tentang penggunaan internet dirilis oleh Jasa Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2012 bahwa sebanyak 18,5% internet digunakan untuk *game online*. Indonesia mempunyai jumlah pemain *game* yang cukup besar. Namun sayangnya karena keterbatasan data hasil penelitian mengenai hal ini jumlah pemain *game* di setiap daerah belum diketahui secara tepat (Dewi, 2015).

Hasil penelitian Ira Yurike (2017) yang berjudul “Hubungan Bermain Peran dengan Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di TK AL-Hidayah Kalirejo Lampung Tengah” didapatkan hasil bahwa ada hubungan sangat kuat antara bermain peran dengan pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini. Penelitian Nugroho (2017) yang berjudul “Hubungan antara Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Interaksi Sosial pada Anak di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Yogyakarta” didapatkan hasil bahwa interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul adalah sedang dengan presentase 60,8%.

Hasil studi pendahuluan pada siswa-siswi di TK Maria Assumpta Klaten pada hari Senin tanggal 4 Februari 2019 melalui wawancara dengan Guru didapatkan hasil bahwa terdapat tiga orang tua siswa yang melapor ke sekolah karena anaknya bermain game terus-menerus lebih dari 4 jam perhari bahkan satu diantaranya harus dibawa ke dokter karena terjadi gangguan kesehatan pada kedua matanya. Hasil wawancara dengan siswa didapatkan hasil dari 22 siswa, 10 diantaranya mengatakan suka bermain *game* menggunakan *Handphone*, kebanyakan siswa mengatakan memakai *handphone* milik orang tua dan kakaknya. *Game* yang sering dimainkan yaitu balapan mobil, mewarnai gambar, *game* memasak dan menata kotak-kotak yang warnanya sama. Sebanyak tujuh siswa mengatakan bermain *game* hanya waktu libur saja, lima siswa mengatakan tidak pernah bermain *game*.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti selama satu hari mengikuti kegiatan belajar mengajar mulai dari jam tujuh pagi hingga 12 siang, anak yang bermain *game* cenderung lebih banyak berkata-kata, bahasanya lebih mudah dipahami oleh lawan bicara, lebih cepat menjawab setiap diberi pertanyaan oleh peneliti maupun guru dan dapat menjelaskan sesuatu dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Maria Assumpta Klaten 2019”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalahnya adalah “adakah hubungan kebiasaan bermain video *game* dengan perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah di Taman Kanak-Kanak Maria Assumpta Klaten 2019?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah di TK Maria Assumpta Klaten 2019.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden meliputi : usia, jenis kelamin, jumlah saudara dan keikutsertaan dalam pendidikan anak usia dini di TK Maria Assumpta Klaten 2019.
- b. Mengetahui karakteristik orang tua responden meliputi : usia dan pekerjaan ibu pada siswa Taman Kanak-kanak Maria Assumpta Klaten 2019.
- c. Mengetahui kebiasaan bermain *video game* pada anak usia prasekolah di TK Maria Assumpta Klaten 2019.
- d. Mengetahui perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah di TK Maria Assumpta Klaten 2019.
- e. Mengetahui tingkat keeratan apabila terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah di TK Maria Assumpta Klaten 2019.

D. Manfaat penelitian

1. Bagi Pendidik dan Orang Tua

Dapat dijadikan sumber informasi tentang hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan perkembangan bahasa dan dapat dijadikan gambaran yang dapat memberikan dampak positif bagi anak.

2. Bagi Mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta

Sebagai tambahan pengetahuan mahasiswa dan mahasiswi STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tentang hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan perkembangan bahasa pada anak.

3. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan literatur dan pertimbangan untuk melakukan penelitian-penelitian lebih lanjut dengan variabel lain yang belum diteliti.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dapat dilihat pada tabel 1 halaman 8.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1

Keaslian Penelitian

No.	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
1.	Nugroho, Sidik (2017)	Hubungan Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> dengan Interaksi Sosial pada Anak di Sekolah Dasar Muhammadiyah Yogyakarta	Jenis penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . Sampel diambil dengan teknik pada 51 siswa. Instrumen penelitian adalah kuesioner kebiasaan bermain <i>video game</i> dan kuesioner interaksi sosial. Analisa data yang digunakan analisis univariabel dan bivariabel menggunakan <i>Kendal tau b</i> dengan tingkat kemaknaan $p<0,05$.	Kebiasaan bermain <i>video game</i> pada anak di SD Bantul Muhammadiyah sebagian besar termasuk dalam kategori kadang-kadang dengan persentase 56,9%. Interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul adalah sedang dengan persentase 60,8%. Hasil uji kendal tau 'b' diperoleh hasil ada Hubungan antara Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> dengan Interaksi Sosial pada Anak di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Yogyakarta.	Persamaan dengan penelitian ini yaitu jenis penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . Perbedaan dengan penelitian ini menggunakan kuesioner, sedangkan yang akan diteliti menggunakan alat ukur DDST II yang dilakukan dengan cara menguji anak satu per satu. Variabel pada penelitian ini mengenai interaksi sosial, mengenai perkembangan bahasa. Analisis data pada penelitian ini menggunakan <i>Kendal tau b</i> , sedangkan yang akan diteliti menggunakan <i>Spearman rank</i> .
2.	Kukuh, Theresia, Theresita (2017)	Pengaruh Bermain Game Terhadap Tingkat Kecerdasan Matematika) Usia 8-9 tahun.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 3 Sekolah Dasar Kristen Satya Wacana yang berjumlah 70 anak.	Dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa bermain game dengan durasi sebentar dapat berdampak positif terhadap kognitif atau kecerdasan. Bermain game dengan durasi yang lama dan dilakukan setiap hari maka dapat berdampak negatif	Persamaan dengan penelitian ini yaitu variabel bebas yang membahas mengenai bermain <i>game</i> . Perbedaan dengan penelitian ini yaitu mengenai variabel terikatnya yang membahas tingkat kognitif, sedangkan yang

No.	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
		Kriteria inklusi penelitian ini adalah siswa-siswi usia 8-9 tahun, durasi bermain game <3 jam dan >3 jam per hari. Kriteria eksklusi adalah siswa-siswi yang tidak hadir saat penelitian dan tidak bersedia menjadi responden. Instrumen yang digunakan kuesioner yang berisi pertanyaan seputar kebiasaan bermain game dan soal tes matematika untuk mengetahui kognitif (kecerdasan logika-matematika). Data yang dikumpulkan dianalisa secara statistik berupa uji normalitas dan uji mantin-whitney. Uji normalitas menggunakan uji one-sample Kolmogrov-smirnov dan shapiro-wilk.	terhadap kecerdasan matematika kemampuan logika pemecahan masalah. Game dapat membantu anak belajar jika bermainnya dapat dikontrol atau dengan durasi <3 jam per hari.	atau logika-seperti menghitung, berpikir dan pemecahan masalah. Game dapat membantu anak belajar jika bermainnya dapat dikontrol atau dibatasi dengan durasi <3 jam per hari.	akan diteliti mengenai perkembangan bahasa, kemudian pada penelitian ini kriteria usia anak adalah 8-9 tahun, sedangkan yang akan diteliti yaitu anak usia prasekolah (3-6 tahun).
3.	Immanuel (2015)	Hubungan durasi dan frekuensi bermain game online dengan masalah mental dan emosional pada remaja di SMP Negeri 1 Medan T.A. 2015/2016	Penelitian ini menggunakan metode analitik dengan rancangan studi belah lintang (cross sectional). Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 1 Medan usia 13-15 tahun yang dipilih secara consecutive sampling.	Terdapat hubungan bermakna antara durasi dan frekuensi bermain game online dengan gejala emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas, dan hubungan antar sesama pada remaja usia 13-15 tahun ($p>0.05$)	Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode analitik dengan rancangan studi cross sectional. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu kriteria usia responden, pada penelitian ini menganalisis mengenai masalah mental dan emosional, sedangkan yang akan

No.	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
		Pengambilan data dilakukan menggunakan Strength Questionnaire kuesioner (SDQ), karakteristik responden, dan lembar data pemain game online. Uji hipotesis korelasi antara durasi dan frekuensi bermain game online dengan masalah mental emosional dianalisis dengan uji korelasi Spearman.			diteliti mengenai perkembangan bahasanya.
4.	Ira Yurike (2017)	Hubungan Bermain Peran dengan Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di TK AL-Hidayah Kalirejo Lampung Tengah.	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional. Jumlah populasi sebanyak 81 anak sedangkan sampel yang diambil sebanyak 30 anak dengan menggunakan <i>purposive sampling</i> . Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi sedangkan data dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi <i>spearman rank</i> .	Hasil dari ini penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan sangat kuat antara bermain peran dengan pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini.	<p>Persamaan dengan penelitian ini yaitu metode kuantitatif yang bersifat korelasional. Responden untuk penelitian sama-sama pada anak usia prasekolah.</p> <p>Perbedaan dengan penelitian ini melakukan implementasi terlebih dahulu, sedangkan yang akan diteliti akan mengetahui kebiasaan bermain <i>video game</i> kemudian dilakukan tes menggunakan DDST II.</p>