

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Teknologi di zaman sekarang sangat canggih dan berkembang sangat pesat sebagai sarana atau metode yang menyediakan sesuatu yang diperlukan oleh manusia untuk kenyamanan dan kelangsungan hidup. Teknologi dapat membuat perubahan, kemajuan maupun peningkatan. Modernisasi merupakan transformasi dari keadaan masyarakat yang sederhana kepada masyarakat yang lebih maju. Teknologi sudah memberikan kemudahan bagi masyarakat. Karena teknologi saat ini terdapat yang namanya internet. Internet memudahkan pencarian informasi melalui *google*, media sosial lainnya, terutama informasi permainan *game online*. Biasanya *game online* dimainkan oleh anak yang usianya dimulai dari 4 tahun keatas. (Andri Arif Kustiawan, 2021:104)

Kisaran anak usia dini menurut UNESCO yaitu usia antara 0 hingga 8 tahun. Pada periode ini, mereka mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan yang sedang dimulai yaitu perkembangan keterampilan motorik, berbicara, berpikir, dan sosial. Mereka juga sedang dalam proses membentuk pola pikir, sikap, dan nilai-nilai yang akan membentuk dasar kepribadian mereka di masa yang akan datang. (Geograf, 2023)

Anak usia dini perlu memiliki stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Salah satunya dengan memberikan anak kebebasan untuk memilih kegiatan belajar yang diinginkannya sesuai dengan dunia anak yaitu bermain. (Prameswari, 2020:82).

Dahulu permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Permainan tradisional tidak mengeluarkan banyak biaya serta menyehatkan badan karena permainan tradisional adalah sebagai olahraga dimana semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak karena anak akan terangsang dalam hal kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, maupun keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. (Hasanah, 2016:730).

Alat permainan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dimana alat permainan lebih canggih dari sebelumnya. Dampak dari modernisasi ini seperti perubahan aktivitas bermain anak berawal dari permainan tradisional kemudian ke permainan modern maupun digital yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *games online* maupun playstation. Permainan tradisional menjadi hal yang tidak mereka ketahui dan mulai terabaikan di kalangan anak-anak saat ini. Alat permainan pada anak zaman dulu masih banyak berinteraksi dengan orang secara fisik dan alat permainan bisa mereka raba, lihat dan rasakan menggunakan panca indera tetapi sekarang menggunakan handphone, tablet maupun laptop pun bisa. Permainan hanya sejauh jari jempol saja dan internet dapat diperoleh dengan mudah. (yunus saputra, 2018:86)

*Game online* banyak digemari banyak orang, dikarenakan lebih seru dibandingkan *game offline*. *Game online* mempunyai banyak konsep, model, *level*, banyak jenis *game* dari jenis *game* yang sederhana sampai *game* yang sulit. *Game online* tidak semua berbayar, karena ada *game online* yang gratis yang dapat dinikmati oleh para anak-anak. (Andri Arif Kustiawan,2021:103)

Apalagi sekarang zaman generasi Alpha, menurut Sigit Purnama generasi *Alpha* yaitu generasi anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 (lahir tahun 2011-2025) generasi yang paling akrab dan terbiasa dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dari generasi-generasi sebelumnya.(Purnama, 2018:66) Dalam penelitian *Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman* pada beberapa anak SD Pekanbaru dapat ditarik kesimpulan dalam penggunaan *gadget* ditinjau dari lamanya waktu bermain *gadget* pada anak generasi alpha berada pada kategori sedang. Hasil persentase dimana 60 anak (64%) berada pada kategori sedang dalam menggunakannya. Perolehan dari data penelitian bahwa anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 10 jam sehari ada 21,3% yang menyatakan sering, 51,1% yang menyatakan kadang-kadang, 12,8% yang menyatakan hampir tidak pernah dan 9,6% yang menyatakan tidak pernah menggunakan *gadget*. Generasi Alpha lebih sering menggunakan teknologi dalam beraktivitas.(Novianti et al., 2019:70).

Tanggapan guru atau praktisi akademik beranggapan bahwa saat ini dengan bermain permainan *online* tidak baik dan merusak dikarenakan membuat anak kecanduan dan tidak bersosialisasi. (Henry.S, 2013:3).Namun, jika kita melihat dari permainan zaman dahulu, bermain merupakan sarana pendidikan sebagaimana dinyatakan oleh KH Dewantara (Taman Siswa) menggunakan 2 konsep yaitu Montessori dan Frobel "Konsep pendidikan anak usia dini di dalam pembelajaran panca indera dan permainan anak tidak bisa dipisahkan. "(Daoed Joesoef, 2009)

Pelajaran numerik menurut Unicef dalam bukunya yang berjudul Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 7-8 Tahun yaitu numerasi awal adalah keterampilan numerasi pada anak usia dini yang terkait dengan kemampuan untuk memecahkan

masalah dasar maupun penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. (Saku, n.d.2021:4) Karena numerasi awal mengacu pada dasar-dasar penalaran matematika yang diperoleh saat usia dini. Bukan sekedar keterampilan berhitung bilangan, tetapi juga mencakup cara berpikir aljabar, geometri, pengukuran, analisis data dan peluang. Pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan kecenderungan yang dibutuhkan seseorang untuk dapat menggunakan matematika dalam berbagai situasi, mengenalkan peran matematika dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. (Saku, n.d.2021:8).

Pembelajaran matematika memiliki permasalahan yang menimbulkan makin sulitnya anak mendapatkan kesempatan belajar, bermain serta mengembangkan kemampuannya dalam pengenalan matematika. Pengenalan dalam pelajaran matematika diperlukan games pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran matematika awal. (Chika Rahayu.2021:3)

Peneliti memberikan pra kuesioner untuk mengetahui pengaruh *game online* yang sering dimainkan di kalangan usia 7-8 tahun terhadap kemampuan numerasi. Permainan tersebut yaitu Roblox, Minecraft, Mario Bros dan *game* hitungan lainnya. Permainan berhitung sudah ada dalam *games online* yang mereka mainkan maka dari itu peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti dan memiliki harapan apakah adanya pengaruh antara *games online* dengan kemampuan berhitung pada anak tingkat Sekolah Dasar di usia 7-8 Tahun. Peneliti menghitung banyaknya durasi anak bermain *games online* serta memberikan tes hitungan yang menggunakan simbol pada *game online* dan hasil dari tes tersebut akan dibandingkan dengan nilai rapor akhir semester yang akan mereka dapatkan pada saat kenaikan kelas

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah permainan seperti Roblox, Minecraft, Mobile legend, Mario Bross dan *game online* lainnya dapat mempengaruhi kemampuan anak di usia 7-8 tahun dalam berhitung?

## **C. Batasan Masalah**

Fokus kepada anak usia 7-8 tahun sebagai sampel kemudian apakah permainan online tersebut meningkatkan pemahaman berhitung di dalam pelajaran matematika dengan melihat hasil soal kuesioner yang akan dibagikan bertema permainan online dengan hasil dari nilai raport akhir semester.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk melihat adakah pengaruh permainan online terhadap pemahaman numerasi anak usia 7-8 tahun. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah games online dapat menjadi alat yang efektif dalam mempengaruhi numerasi pada usia tersebut.

## **E. Manfaat Penelitian**

1. Memperluas pemahaman tentang bagaimana teknologi, khususnya permainan online, dapat mempengaruhi pembelajaran numerik pada anak usia 7-8 tahun.
2. Memberikan wawasan kepada orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan tentang potensi peran positif permainan online dalam mendukung pengembangan keterampilan numerik pada anak usia dini.

3. Membantu dalam merancang program pendidikan yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan anak dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alat pembelajaran.
4. Menyediakan informasi yang dapat digunakan untuk mengurangi potensi dampak negatif, seperti kecanduan atau gangguan dalam pembelajaran tradisional, yang mungkin timbul dari penggunaan permainan online.

