

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak adalah suatu budaya yang sangat penting didalam keluarga. Cara mendidik anak tergantung pola asuh yang di terapkan oleh orang tua sekalipun demikian, ada dua metode penting yang di gunakan oleh orang tua dalam mendidik anak di lingkungan keluarga. Yakni pembiasaan dan keteladanan agar terpatri dalam diri sikap positif anak. Adapun dari pendidikan ini dapat menjadikan anak lebih memiliki karakter ataupun sikap moral yang baik yang diajarkan oleh orang tua terlebih pada pertumbuhan dan perkembangan kemampuan emosional.

Adapun pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya menstimulasi anak, membimbing anak, memberikan pembelajaran, serta membimbing kemampuan dan keterampilan pada anak. pendidikan anak usia dini juga merupakan bentuk penyelenggaraan dalam menitik beratkan pada peletakan pertama atau peletakan dasar pada arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya cipta, bahasa, kecerdasan, dan komunikasi serta keunikan pada ketumbuhan pendidikan anak usia dini sesuai dengan tahap perkembangan yang di miliki oleh anak yang berkaitan dengan emosi.

Emosi adalah perasaan yang ada didalam diri seseorang, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Adapun emosi diartikan sebagai “berbagai perasan yang kuat” seperti perasaan benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut

adalah gambaran dari emosi anak (Goleman,2014:411). Adapun yang menjadi faktor utama dari permasalahan yang peneliti temukan bahwa dilingkungan keluarga pola asuh yang diterapkan orang tua masih belum sepenuhnya memberikan perhatian yang baik kepada anak. Sehingga anak cenderung merasa bebas dan anak berpikir setiap keinginannya pasti akan terpenuhi.

Salah satu penyebab kemampuan emosi anak kurang terkendali baik dari orang tua ataupun dari anak itu sendiri. Hal ini menjadi kebiasaan anak yang kurang baik akibat pola asuh yang cenderung bersifat kurang terkontrol. Adapun fenomena yang peneliti temui dilapangan berdasarkan teori diatas peneliti menemukan masalah anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Jika di lihat dari segi kemampuan emosi anak yang tidak dapat dikontrol oleh orang tua anak tersebut, sebab beberapa sikap anak yang cenderung memberontak, ,menangis, merajuk yang berlebihan bahkan sampai menyakiti dirinya sendiri.

Adapun *game online* yang sering digunakan yaitu game yang ada pada *gaget* anak itu atau milik orang tuanya, salah menjadi faktor utama dalam kemampuan emosi anak yang tidak dapat terkontrol hal ini cenderung menjadikan anak tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya akibatnya anak menjadi malas berbaur dengan teman sebayanya terlebih untuk diri sendiri anak cenderung menjadi lupa makan, lupa istirahat, belajar, dan anak menjadi kurang fokus pada pembiasaan dirinya.

Sebagai mana di jelaskan dalam lingkup kemampuan emosional anak terdiri dari:a.mengendalikan emosi;b.mengelola emosi;c.kesadaran diri;. Berdasarkan hasil

observasi yang dilakukan pada bulan Januari 2021 di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol, bahwa terdapat 30 anak yang sering bermain *game online* dengan waktu yang lama dan bermain bermain berlebihan sehingga anak tidak dapat mengontrol emosinya, contohnya anak tidak bisa menahan marah ketika tidak diberi *gadget/hp* untuk bermain *game online*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lingkungan kelurahan leok 1 pada bulan Januari 2021 menyatakan bahwa jika anak tidak di berikan *gadget/hp* maka anak tersebut akan marah dan memberontak. Melihat uraian di atas seharusnya anak memiliki kesadaran diri dan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, sehingga anak seharusnya tidak memberontak dan marah ketika tidak di berikan *hp/gadget*. Alasannya anak sudah terbiasa dengan bermain *gadget*, dan orang tua pun kurang memberikan perhatian lebih dalam hal membatasi anak menggunakan atau bermain *game online*.

Dari masalah yang diperoleh, maka diupayakan solusi untuk dapat memecahkan masalah tersebut, dengan cara memberikan penanganan dan pemahaman kepada anak bahwa keseringan bermain *game online* sangat tidak baik untuk kesehatan, dan juga *game online* membuat anak tidak dapat mengontrol emosinya.

Berdasarkan dengan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik dengan permasalahan tersebut dan mengangkat judul "Pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di kelurahan leok 1 kecamatan biau kabupaten buol"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kemampuan emosional anak di Kelurahan Leok 1 masih kurang baik.
2. Masalah kemampuan emosional anak yang terjadi, selalu menyendiri, tidak mau berbagi, tidak sabar menunggu giliran.
3. Kurangnya perhatian orang tua terhadap kemampuan emosional.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dikaji dari latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di kelurahan leok 1 kecamatan biau kabupaten buol”.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di kelurahan leok 1 kecamatan biau kabupaten buol.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi atas dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan yang positif dalam dunia pendidikan khususnya di lingkungan masyarakat terlebih anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadikan *game online* sebagai salah satu media yang dapat melatih kemampuan emosional anak usia dini dan memberikan pengalaman baru bagi anak.