

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan zaman sekarang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, hampir setiap kegiatan dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Anak-anak pada masa kini merupakan generasi yang kehidupannya ada pada era digital atau lebih dikenal sebagai generasi alpha, sehingga setiap kegiatan yang dilakukan tidak dapat dihindari dengan menggunakan *gadget*. Fungsinya bukan hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga digunakan sebagai media hiburan.

Banyak anak-anak yang menghabiskan waktunya untuk mengakses internet. Salah fitur yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi saat ini yaitu game online. Hasil dari penelitian diketahui bahwa pemakaian gadget minimal 2 jam perhari akan tetapi fakta yang ditemui di lapangan mengatakan bahwa kebanyakan dari anak-anak menggunakan *gadget* 6– 8 jam perhari. Pada dasarnya anak belum pantas untuk diberikan bermain gadget karena akan mengakibatkan pada perilakunya sendiri.<sup>1</sup>

Berikut beberapa dampak yang akan ditimbulkan ketika bermain *gadget* terlalu lama yaitu menjadi pribadi yang tertutup karena anak akan lebih cenderung bermain dengan *handphone*, kesehatan otak terganggu dan

---

<sup>1</sup> Rahman Hadi and Lalu Sumardi, "Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 1062–1066.

juga Kesehatan mata karena menurut penelitian bahwa individu menatap layar *gadget* atau *browsing* di internet dengan ponsel cenderung membuat perangkat digenggam lebih dekat ke wajah, sehingga otot mata disekitar mata menjadi lebih tegang, menyebabkan gangguan tidur karena lebih sering begadang untuk bermain *gadget*, terpapar radiasi dan ancaman *cyberbullying* biasanya hal ini terjadi di jejaring sosial. <sup>2</sup>

Pengasuhan yang tepat pada anak dapat menstimulasi perkembangan fisik bahasa dan emosi anak sesuai dengan tahap perkembangan anak yang sesungguhnya, akan tetapi banyak orang tua zaman sekarang menggunakan *handphone* sebagai pengganti pengasuh anak hal inilah yang menimbulkan kecanduan *gadget* pada anak sehingga menghambat perkembangan anak<sup>3</sup>. Seperti yang dilihat biasanya kebanyakan anak menggunakan *gadget* untuk bermain game dan hal itu menimbulkan berbagai macam dampak seperti yang telah dijelaskan diatas. Selain itu dapat memengaruhi tumbuh kembang anak karena waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain bersama dengan anak-anak seusianya digunakan untuk bermain game yang membuatnya tidak mengenali lingkungannya sendiri dan tumbuh kembangnya menjadi lebih lambat dari anak seusianya yang tidak bermain game. Dampak yang lain dari kecanduan game dapat membuat anak tersebut untuk berinteraksi dengan

---

<sup>2</sup> Derry Iswidharmanjaya, Bila Si Kecil Bermain Gadget (Beranda Agency, 2021) hlm 14-31.

<sup>3</sup> Sri Dkk, Pengaruh Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Masa Early childhood (Psyche 165 Journal, 2022)

individu lain dan juga dapat menyebabkan anak ketergantungan pada *handphone*, sehingga ketika dibatasi untuk bermain *handphone* anak itu akan memberontak.

Dalam penelitian ini peneliti akan fokus pada salah satu game online yaitu *free fire*, dimana banyak anak-anak ketika sudah memainkannya akan lupa waktu, lupa mengerjakan tugasnya, belajar maupun membantu orang tua. *Free fire* merupakan *game* yang populer dikalangan anak-anak. Game ini merupakan salah satu permainan daring yang dikembangkan oleh Garena, game ini dilengkapi dengan berbagai macam karakter, senjata, arena, dan sebagainya yang dapat diperoleh sesuai dengan level permainan yang dicapai.<sup>4</sup> Oleh karena itu pembatasan penggunaan gadget sangat perlu, terkhusus Di Jemaat Appang Bassi banyak sekali anak smgt yang kecanduan dengan game *free fire* .

Dari hasil observasi awal peneliti menemukan bahwa banyak anak smgt di jemaat appang bassi yang kecanduan bermain *free fire*, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengajarkan anak-anak SMGT Jemaat Appang Bassi musik keyboard sebaga upaya mengurangi durasi mereka bermain game *free fire*. Peneliti memilih mengajarkan musik kepada Sekolah Minggu Gereja Toraja (SMGT) Di Jemaat Appang Bassi karena mereka memiliki ketertarikan tersendiri ketika mendengarkan musik, seperti dalam ibadah

---

<sup>4</sup> Nana Ganda and Syarip Hidayat, *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar, AllRightsReserved, vol.8,2021, <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.*

hari minggu dan ketika sedang latihan musik di gereja. Penelitian akan melibatkan 3 anak remaja yang berada di jemaat Appang Bassi sebagai objek penelitian.

Seorang penulis bernama Lwin mengemukakan dalam bukunya bahwa semenjak dalam kandungan janin sudah bisa mendengarkan musik dan hal yang perlu dikembangkan adalah dari sudut *neurologis*. Dari beragam kecerdasan yang dimiliki seseorang, kemampuan musik merupakan salah satu faktor paling signifikan dan penting dalam meningkatkan bentuk kecerdasan lainnya. Hal inilah yang membuat kecerdasan musik sangat perlu untuk diperhatikan agar kecerdasan yang lainnya dapat berkembang dengan baik.<sup>5</sup> Musik adalah elemen hal yang akrab dengan kehidupan manusia karena musik dapat berasal dari berbagai sumber, bahkan hal-hal kecil yang berada disekitar dapat menghasilkan musik. Kita selalu mendengarkan musik baik dari televisi, radio, *handphone* maupun alat elektronik lainnya. Kehidupan tanpa musik bisa membuat kita hampa karena kita tidak mendengarkan nada dan melodi dalam frekuensi tertentu ,setiap anak di lahirkan dengan bakat yang luar biasa akan tetapi tidak semua orang tua menyadarinya.

Musik termasuk dalam kategori dalam seni, yang menggunakan suara sebagai sarananya, musik merupakan elemen yang melekat dalam setiap individu, musik dapat memengaruhi setiap orang

---

<sup>5</sup> Lwin Dkk, How To Multiply Your Child's Intelligence (indeks ,2008)

dan bahkan berkontribusi dalam membentuk kepribadian seseorang sejak berada dalam kandungan. Pendidikan musik adalah suatu bentuk pengetahuan yang merupakan studi psikologi dan musikologi. Mendengarkan musik merupakan aktivitas yang menyenangkan karena musik karena dapat merangsang perkembangan IQ (*intelligent quotient*) dan EQ (*emosional quotient*)<sup>6</sup>. mendengarkan musik sejak usia dini dapat membantu perkembangan, kecerdasan emosional dan intelektual anak jika dibandingkan dengan anak-anak yang jarang mendengarkan musik, selain itu musik juga dapat meningkatkan keterampilan anak dalam matematika, logika dan bahasa. <sup>7</sup> Bagi anak-anak yang kurang fasih dalam berbicara, musik dapat menjadi alat untuk mengekspresikan emosi dan perasaan mereka. Keingintahuan anak akan musik diawali dengan mendengarkan, yang kemudian akan melatih fungsi otak mereka terkait dengan kemampuan berpikir dan intelegen.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa musik dapat mempengaruhi kebiasaan anak bermain game, salah satunya dengan intervensi musik. Seperti penelitian yang dilakukan Kinanthi dan Abidin dengan judul intervensi musik gamelan untuk menurunkan kecenderungan perilaku kecanduan gadget pada remaja” dalam penelitian ini penulis menemukan bahwa musik gamelan dapat memberikan pengaruh yang

---

<sup>6</sup> Jamalus, Pendidikan Seni Musik (Depdikbud, 2011)

<sup>7</sup> Mahmud, Musik Di Sekolah kami (Depdikbud 2006)

signifikan terhadap penurunan kecanduan gadget pada seseorang<sup>8</sup>. Pada penelitian ini penulis menemukan perbedaan yaitu penelitian tersebut menggunakan alat musik sebagai sarana dalam mengembangkan kreativitas anak.

Yang kedua penelitian yang dilakukan Rosidah Dkk yang meneliti tentang "korelasi musik klasik dan musik keroncong pada kasus anak kecanduan gadget di SDN Sukaperna 2 Kabupaten Majalengka" penelitian ini menggunakan musik klasik dan musik keroncong sebagai terapi bagi anak yang kecanduan gadget, dan hasil dari penelitian ini menunjukkan musik klasik dan musik keroncong bisa dipakai sebagai media terapi bagi anak yang ketergantungan gadget.<sup>9</sup> Pada penelitian ini berfokus pada hubungan musik klasik dan musik keroncong pada anak yang kecanduan gadget sedangkan pada penelitian penulis berfokus pada pengajaran musik keyboard.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Peron Sirempe yang membahas tentang "Metode Pembelajaran Alat Musik Keyboard Pada Anak Sekolah Minggu Umur 12 Tahun di Gereja Toraja Jemaat Moria Nonongan" yang bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis metode pengajaran yang sesuai dalam pembelajaran musik keyboard kepada anak usia 12

---

<sup>8</sup> Nimas Bondhan Kinanthi and Zaenal Abidin, *EFEKTIVITAS INTERVENSI MUSIK GAMELAN UNTUK MENURUNKAN KECENDERUNGAN PERILAKU KECANDUAN GADGET PADA REMAJA*, *Jurnal Empati*, vol. 11, 2022.

<sup>9</sup> "199-Article Text-847-1-10-20240820 (1)" (n.d.).

tahun<sup>10</sup>. Pada penelitian fokusnya terhadap metode pengajaran yang cocok untuk anak usia 12 tahun sedangkan penelitian penulis berfokus kepada pengajaran musik keyboard sebagai media untuk mengurangi durasi bermain game *free fire* bagi anak SMGT.

Oleh karena itu pengajaran alat musik dipilih sebagai metode kegiatan untuk mengurangi durasi anak dalam bermain game, karena melalui pengajaran musik kepada anak SMGT bisa mengurangi waktu mereka dalam bermain game dan melakukan hal yang lebih positif. Selain itu melalui pengajaran ini anak-anak bisa dibina untuk menjadi pelayan musik di gereja, menciptakan generasi gereja yang lebih kompeten.

## **B. Fokus Masalah**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran musik keyboard dalam mengurangi durasi bermain *free fire* bagi anak SMGT.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pembelajaran musik keyboard dapat mengurangi waktu bermain game *free fire* bagi SMGT Jemaat Appang Bassi?

---

<sup>10</sup> Peron Sirempu, "Metode Pembelajaran Alat Musik Keyboard Pada Anak Sekolah Minggu Umur 12 Tahun Di Gereja Toraja Jemaat Moria Nonongan", (2022).

#### D. Tujuan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah :

1. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran musik keyboard sebagai Upaya mengurangi durasi bermain free fire

#### E. Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai oleh karena itu penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. IAKN TORAJA

Penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi dalam pengetahuan dan kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya dalam penelitian mengenai pengaruh musik keyboard sebagai Upaya mengurangi durasi anak dalam bermain *game*.

- b. Program Studi Musik Gerejawi IAKN TORAJA

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumbangsi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi dimata kuliah Psikologi Musik.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat untuk peneliti dapat manambah pengetahuan langsung tentang pembelajaran musik sebagai alternatif kegiatan bagi anak yang kecanduan bermain *free fire*.

- b. Bagi subjek penelitian diharapkan memperoleh pengetahuan pembelajaran musik keyboard.
- c. Bagi gereja pelatihan ini bermanfaat untuk mempersiapkan pemusik gerejawi

## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II Kajian Pustaka**

Bab ini terdiri dari *flow*, pembelajaran, teori musik dan musik keyboard

### **BAB III Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menguraikan jenis metode penelitian, tempat penelitian, subjek penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengujian keabsahan data dan jadwal penelitian.

### **BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN ANALISIS**

Bab ini menguraikan tentang temuan Penelitian dan analisis yang mencakup, deskripsi subjek, deskripsi hasil penelitian, dan analisis hasil penelitian

### **BAB V PENUTUP**

Penutup yang mencakup Kesimpulan dan saran