

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komputer saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa namun sudah dapat digunakan oleh anak-anak. Saat ini disekolah sudah banyak menggunakan komputer sehingga orang tua juga merasa ingin memberikan pembelajaran kepada anak mengenai komputer. Dari hasil survei yang dilakukan di TK Madani didapatkan fakta bahwa anak-anak senang ketika memasuki kelas komputer dan anak hanya cukup diajari satu kali untuk cara mengoperasikan anak sudah dapat menggunakannya sendiri. Anak disekolah cukup mendapat pantauan dari guru kelas yang mampu dan memberikan permainan yang bersifat edukatif kepada murid-murid. Dari beberapa anak dikelas TK B terdapat 5 orang anak dirumah yang telah difasilitasi komputer oleh orang tua. Anak-anak juga mampu menggunakan laptop orang dewasa mulai dari orang tua atau kakak hingga perangkat komputer lainnya seperti *smartphone, tablet, ipad* (Wahyuni, 2014).

Sistem yang ada di dalam komputer terdiri dari suara, animasi, gambar sehingga terlihat menarik. Anak sering menggunakan komputer sebagai sarana untuk bermain dan ketika permainan komputer yang dimainkan bersifat edukatif maka anak tidak hanya bermain saja akan tetapi anak juga belajar. Komputer saat ini juga sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah maupun di rumah dengan cara-cara yang menarik. Berdasarkan hasil penelitian terhadap 20 siswa TK B dengan menggunakan metode *one group pretest posstest design* didapatkan hasil pretest rata-rata tingkat pemahaman anak terhadap belajar

membaca dan menulis permulaan melalui aplikasi-aplikasi yang menarik dari komputer yaitu 53,33% dan setelah belajar dengan menggunakan aplikasi permainan dalam komputer menunjukkan kenaikan persentase rata-rata nilai posttest sebesar 18,33%. Jadi, pada saat anak TK bermain komputer dan menggunakan aplikasi permainan untuk belajar maka cukup membantu untuk menyerap informasi yang diterima terutama saat anak belajar membaca. Dengan tampilan yang menarik dari animasi dan aplikasi yang ada didalam komputer maka anak mudah menangkap informasi yang diterima (Liminto, 2008).

Sebagian penelitian pada anak usia dini menyatakan bahwa komputer sebagai alat yang baik untuk diterima ketika anak sedang bermain. Banyak penelitian menemukan bahwa hubungan positif antara penggunaan komputer dan kemajuan anak adalah pada saat bermain komputer. Hal itu juga membantu memperluas pengetahuan yang belum mereka ketahui dari bermain komputer dan pemahaman tentang dunia luar, mengembangkan kemampuan untuk belajar, memahami peran-peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari. (Omayya, 2012).

Game digital pada komputer memiliki efek positif bagi anak. Dalam permainan dapat memupuk keterampilan penyelidikan terhadap sesuatu hal yang belum diketahui anak. Permainan digital dalam komputer juga dapat meningkatkan prestasi akademik dengan aplikasi permainan yang bersifat edukatif. Anak dapat memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara cepat dari permainan yang sedang dimainkan. *Game* pada komputer juga dapat menumbuhkan kreativitas, dapat berfikir secara logis, mempermudah dalam berkomunikasi dengan orang lain. Akan tetapi orang tua harus selektif terhadap

permainan yang ada dalam komputer atau *game digital* lainnya karena semakin menarik dan semakin menyenangkan permainan yang dimainkan maka kegiatan belajar anak akan semakin lemah justru dapat menurunkan prestasi akademik anak (Park,2012).

Anak-anak usia prasekolah akan mudah belajar jika menggunakan alat-alat yang menarik seperti komputer untuk belajar tentang ejaan, membaca, berhitung atau aritmatika dan pengetahuan lainnya. Akan tetapi jika dalam komputer diberikan permainan-permainan yang bersifat kurang edukatif dan orang tua kurang mengontrol pada saat anak bermain komputer maka hasil belajar anak akan menurun sehingga kegiatan belajar menjadi terhambat dan intensitasnya jadi berkurang. Hasil sampel penelitian yang dilakukan pada 47 anak prasekolah dengan usia sekitar 5-6 tahun menunjukkan bahwa anak-anak minimal 40 menit perhari selalu memainkan permainan yang ada didalam komputer, sehingga anak merasa hanya ingin memainkan permainan yang ada didalam komputer dan memusatkan perhatiannya pada komputer sehingga waktu belajar anak hanya digunakan untuk memainkan permainan-permainan di komputer saja tanpa ada unsur belajar (Vernadakis, 2005).

Di Indonesia, meskipun belum banyak ditemukan riset yang mendalam mengenai jumlah komputer rumah yang dipergunakan anak-anak tetapi dari waktu ke waktu kepemilikan komputer semakin meningkat setiap tahunnya dan mempengaruhi jumlah anak yang berinteraksi dengan komputer terutama digunakan untuk bermain *game*. Di Amerika Serikat, sejak tahun 1999 diperkirakan 67% dari rumah yang ada di AS sudah memiliki *game* komputer

kemudian 60% memiliki PC dan 37% telah terkoneksi dengan internet sehingga setiap hari anak-anak sudah dapat mengakses komputer di rumah ataupun di sekolah untuk banyak hal terutama untuk permainan (Andri Setiawan, 2005).

Merebaknya kemajuan media yang berhubungan dengan teknologi seperti *video game*, *gadget*, *televisi*, *internet* sangat mudah diakses atau digunakan oleh siapa saja tidak hanya orang dewasa bahkan saat ini anak-anak mudah menggunakannya. Anak akan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* menggunakan *playstation* dan komputer daripada melakukan hal lain seperti belajar, atau bermain di luar rumah. Anak akan bermain dengan duduk diam di rumah daripada bermain di luar. Dari hasil penelitian terhadap anak kelas TK B atau sekitar usia ± 5 tahun sebanyak 100 anak di Semarang mendapatkan hasil bahwa rata-rata anak bermain *video game* menggunakan alat elektronik seperti komputer selama 2-4 jam setiap hari dengan hanya berdiam diri di dalam rumah tanpa ada kegiatan di luar rumah dan belajar (Desiningrum & Prihatsanti, 2011)

Kini banyak permainan elektronik dan *video game* yang keduanya hampir tidak memberi manfaat dalam perkembangan anak. Pada umumnya anak-anak dibawah usia 5-6 tahun tidak diperkenankan terlalu banyak berkutat dengan komputer namun banyak orang tua saat ini yang merasa bangga dan memfasilitasi anak-anak mereka dengan alat elektronik canggih seperti komputer. Meskipun komputer baik untuk rangsangan edukatif, komputer relatif kurang memberikan rangsangan aktif bagi pertumbuhan tubuh dan pikiran anak kecil. Banyak anak-anak kecil yang terus menerus duduk di depan komputer padahal bermain di luar ruang lebih banyak memberi manfaat karena bermain akan melatih kemampuan

sensori motorik dalam berbagai cara. Penelitian dalam bidang psikologi perkembangan menyatakan bahwa eksploratori pada anak-anak kecil akan membentuk dasar bagi pembelajaran dikemudian hari yaitu ketika penggunaan komputer sudah lebih tepat sesuai dengan usia perkembangan anak sehingga penggunaan komputer dapat sesuai dengan yang diperlukan oleh anak (Amstrong, 2002).

Saat anak terlalu berlebihan dalam memandangi dan menggunakan *gadget* atau alat elektronik lainnya seperti komputer dan laptop yang dimiliki, di mana saja dan kemana saja anak tidak akan lepas dengan *gadget* yang dimiliki. Sekarang ini sudah memasuki era *smartphone*, sehingga banyak yang bisa dilakukan dalam satu genggam saja. Makin kecanduan anak-anak terhadap *video game* dikarenakan *hardware* pemutar *game* seperti laptop dan dekstop (komputer) yang sudah semakin canggih, seperti kemunculan alat-alat *game* yang semakin atraktif, *tablet*, dan *smartphone* yang sudah dapat memainkan permainan masa kini. Dengan adanya alat-alat elektronik yang semakin maju maka anak-anak yang gemar memainkannya semakin bersikap acuh tak acuh kepada lingkungan, anak hanya bermain dengan hal-hal yang menurut mereka menarik. Orang tua merasa tenang jika melihat anak mereka hanya duduk diam dan hanya bermain komputer karena orang tua merasa bahwa anaknya akan aman dan tidak akan pergi kemana-mana (David, 2013).

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap beberapa anak yang menggunakan permainan, yang paling menarik respon anak adalah alat-alat elektronik seperti *PC komputer*, *video* atau *video genggam*. Saat bermain, anak

menggunakannya untuk bersenang-senang dan melakukan suatu persaingan untuk menang, melakukan relaksasi serta mengatasi kemarahan. Banyak orang dewasa yang melihat, jika anak bermain dengan permainan elektronik maka anak tersebut memiliki kemampuan yang baik akan tetapi sebenarnya ketika anak bermain elektronik di dalam ruangan anak menjadi sendirian dan kurang memiliki teman. (Olson, 2010).

Survei yang dilakukan di Amerika Serikat pada tahun 1999 anak-anak usia 2-17 tahun menghabiskan rata-rata waktu 4 jam 48 menit per hari di depan monitor komputer. Dari survei anak-anak usia 2-7 tahun menghabiskan waktu selama 2-3 jam per hari dan anak usia 8-13 tahun menggunakan waktu dalam menggunakan komputer selama 6 jam. Dari riset tersebut menyatakan bahwa anak-anak hingga remaja akan mengatakan bahwa barang yang akan dibawa bepergian kemana saja adalah komputer dengan akses internet dan permainan-permainan sehingga tidak merasa bosan. Mereka merasa memiliki kekurangan jika barang-barang elektronik yang berisi permainan menarik tidak dibawa pada saat bepergian (Subrahmanyam, 2000).

Berdasarkan uraian fenomena-fenomena tersebut, maka dapat diambil suatu rumusan yang hendak menjadi dasar penelitian ini yaitu **bagaimana dinamika bermain komputer pada anak usia 4-5 tahun?**. Berdasarkan rumusan masalah ini maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Dinamika Bermain Komputer pada Anak Usia 4-5 tahun”.

B. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan dan memahami dinamika bermain komputer pada anak usia 4-5 tahun, meliputi proses anak bermain komputer. Dengan mendiskripsikan proses anak dalam bermain komputer maka dapat mendiskripsikan perilaku yang muncul saat anak bermain komputer.

C. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat teoritis
 - a. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya sehingga dapat memperluas mengenai penelitian dengan tema yang sama.
2. Manfaat praktis .
 - a. Bagi psikolog perkembangan anak, akan memberikan gambaran tentang dinamika bermain anak melalui media komputer pada anak usia 4-5 tahun sehingga dapat mengetahui proses ketika anak mulai bermain sampai anak berhenti bermain komputer dan memahami dampak bermain komputer bagi perkembangan anak.
 - b. Bagi orang tua dapat lebih selektif dalam memberikan fasilitas bermain pada anak sehingga ketika anak bermain komputer ada proses belajar yang bersifat bermain dan belajar (*playing is learning*) secara kognitif, afektif, dan sosial emosional.