

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. DINAMIKA BERMAIN KOMPUTER**

##### **1. Pengertian Bermain**

Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media untuk belajar. Didalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberanian lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreatifitas. Bagi anak bermain berguna untuk menjelajahi dunianya dan mengembangkan kompetensinya dalam usaha mengatasi dunianya serta mengembangkan kreativitas (Devianti, 2013).

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dengan melakukan gerakan yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar, tetapi banyak dari orang tua lebih suka melihat anaknya belajar dengan duduk rapih tanpa keributan, daripada bergerak (*moving*) dan bersuara (*noice*). Permainan seharusnya memiliki nilai seimbang dengan belajar. Anak dapat belajar melalui permainan (*learning by playing*). Banyak hal yang dapat anak pelajari dengan permainan, keseimbangan antara motorik halus dan motorik kasar sangat mempengaruhi pada perkembangan psikologi anak. Anak mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan teman sebayanya dan mengembangkan perasaan realistis akan dirinya (Devianti, 2013).

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Mereka dapat mengembangkan semua potensi yang ada didalam dirinya seperti potensi fisik, intelektual, emosi dan sosial. Bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain (Nirwana, 2011).

Berdasarkan uraian di atas, bermain adalah suatu kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak. Bermain dapat bersifat aktif yang membuat anak bergerak kesana kemari dan bersifat pasif dengan hanya duduk diam tanpa melakukan pergerakan fisik. Dengan bermain anak dapat mempelajari sesuatu seperti yang ada dilingkungan sekitar anak sehingga lebih mudah menangkap pengetahuan yang dipelajari.

## **2. Jenis-jenis Permainan**

Ada 2 jenis permainan yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Kedua jenis permainan tersebut harus diketahui orang tua atau siapapun yang berkaitan dengan pendidikan dan perkembangan anak supaya dapat menyeimbangkan antara keduanya.

**a. Kategori permainan aktif adalah sebagai berikut**

1. Permainan olahraga. Bagi anak olah raga bisa menjadi satu permainan yang menyenangkan yang mengandung kesenangan, hiburan dalam bermain tapi tidak juga terlepas dari unsur partisipasi dan keinginan untuk unggul.
2. Permainan Perkelahian (body Contact). Permainan yang menuntut keseriusan anak untuk memenuhi kebutuhan kekuasaan. Hal ini sehat dan positif bagi anak, berguna untuk menguji keunggulan dan kekuatan dilingkungan sekitar bermain bebas dan spontan atau eksplorasi. Anak dapat melakukan hal yang diinginkan. Anak akan terus bermain dengan permainan selama itu menimbulkan kesenangan.
3. Bermain drama atau peran. Menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan nyata maupun terdapat dalam media massa atau televisi. Anak akan berfantasi dan meniru peran-peran. Perbendaharaan bertambah dan kemampuan berkomunikasi semakin baik. Mengajarkan berbagai keterampilan sosial dan nilai-nilai kemanusiaan kepada anak.
4. Bermain air atau pasir. Mengembangkan perasaan dan kebebasan serta kepuasan. Belajar membentuk sesuatu yang baru sebagai modal awal kreatifitas.
5. Bermain musik dan menari. Mengembangkan kepekaan, membebaskan ekspresi dan mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku

sosialnya. Mengembangkan kemampuan berfikir, emosi, gerak otot anak.

6. Permainan bongkar pasang (puzzle) dan menyusun balok. Melatih kemampuan motorik halus, konsentrasi, dan melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar konsentrasi dan kreatifitas anak menjadi terasah (Devianti, 2013).

**b. Kategori permainan pasif adalah sebagai berikut:**

1. Permainan mekanis.

Alat tehnologi canggih seperti komputer bukan lagi milik orang dewasa, tapi telah menjadi barang biasa untuk anak-anak. Berbagai games atau permainan virtual telah tersedia didalam komputer. Bermain komputer tidak sama bermain bersama teman. Anak bermain sendiri dengan kesenangannya. Sisi negatif permainan mekanis ini adalah kurangnya pembentukan sikap anak untuk menerima dan memberi (*take and give*). Anak memegang sikap kendali penuh atas “teman mainnya” dan Si teman mainnya” akan melakukan apapun yang diinginkan anak. Kendali penuh ini akan menimbulkan reaksi serius bila anak menyalurkannya dalam pertemanan dilingkungan sosialnya. Hal positif, anak memiliki keterampilan komputer yang akan diperlukan anak sebagai sarana hidupnya (Tedjasaputra, 2001).

Permainan elektronik seperti komputer dan playstation meningkatkan refleks (rangsangan) , perkembangan motorik halus anak

dan memberikan kontribusi pada perbendaharaan kata terutama bahasa asing. Namun, stimulus (rangsangan) fisik dan interaksi sosial ditawarkan dalam permainan tersebut bersifat artifisial (buatan), bahkan sangat kurang. Permainan interaktif atau software bersifat edukatif yang sering ada dalam komputer dapat menjadi suatu alternatif permainan (Yuriastien, 2009).

2. Permainan Fantasi. Anak dapat membentuk dunia sesuai dengan keinginannya (imajinasi). Permainan fantasi selain proses kreatif pengembangan kemampuan sisi otak kanan, juga untuk pembentukan kecerdasan interpersonal
3. Mendengarkan cerita. Dapat menumbuhkan dan mengembangkan imajinasi anak. Anak akan belajar empati dari apa yang dialami tokoh dan berimajinasi menjadi si tokoh dalam cerita tersebut. Hubungan anak dengan orang tua akan menjadi lebih erat karena saling berinteraksi dan akan menjadi sarana komunikasi yang baik antara keduanya.
4. Membaca. Menambah perbendaharaan kata, imajinasi, memperluas wawasan serta pengetahuan anak.
5. Menonton televisi. Dengan menonton tv anak akan mendapatkan tambahan pengetahuan serta ide-ide tentang hal-hal yang dapat dimainkan. Televisi dapat membangun kemampuan anak untuk menirukan atau mengembangkan kekuatan intuisi dan imajinasi anak dalam memperkaya pengalaman. Tetapi televisi dapat berpengaruh

negatif terhadap anak misalkan menirukan adegan-adegan kekerasan, kriminalitas. (Yuriastien, 2009).

Berdasarkan uraian di atas, jenis-jenis permainan yang dilakukan pada saat anak bermain ada 2 macam yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif ketika anak banyak menggunakan aktifitas fisik saat bermain sehingga anak banyak melakukan gerakan-gerakan dengan menggunakan tubuhnya. Permainan pasif ketika anak hanya berdiam diri tanpa mempergunakan aktifitas tubuh yang berlebihan dan menggunakan alat-alat yang cenderung dapat dilakukan dengan hanya diam dan duduk saja.

### **3. Dinamika Bermain Komputer**

Dinamika adalah dasar perilaku yang pokok dan berubah-ubah. Dinamika adalah kata benda yang berasal dari kata sifat dinamis yang artinya penuh semangat dan gerak (laju) sehingga mengalami perkembangan yang pesat. Dengan demikian, dinamika dapat diartikan sebagai suatu pergerakan atau proses menuju sesuatu yang diinginkan sehingga dapat mengalami perkembangan yang dapat terlihat (Handayani & Suryani, 2003). Komputer adalah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai alat suatu pembelajaran dapat disampaikan dalam bentuk permainan disertai dengan gambar, suara, animasi dan permainan warna sehingga anak-anak senang bermain meskipun terkadang didalam suatu permainan yang mereka gunakan sebagai media untuk belajar bagi anak. (Limanto, 2008).

Bermain komputer adalah suatu kegiatan bermain yang dilakukan seseorang dengan menggunakan permainan apapun yang terdapat didalam perangkat komputer seperti *PC Komputer, laptop, tablet, ipad* dan alat elektronik lainnya yang bersifat pribadi sehingga ketika bermain hanya berdiam diri dan duduk memainkan permainan itu sendiri (Chandra, 2006).

Bermain komputer adalah jenis permainan yang digunakan sebagai media hiburan yang semakin lama semakin berkembang dan beranekaragam dengan sistem melawan responden lain atau melawan dengan sistem yang ada didalam komputer (CPU). Jenis permainan yang ada didalam komputer beranekaragam yaitu game aksi-shooting fighting (pertarungan), aksi petualangan, simulasi, role playing, strategi, pazzle, simulasi kendaraan dan olahraga sehingga ketika bermain memiliki banyak variasi dalam memilih jenis permainan yang akan digunakan (Utami, 2007).

Daya tarik komputer yang dapat diisikan berbagai macam aplikasi-aplikasi permainan yang menarik dapat membuat seseorang terutama anak-anak merasa kecanduan atau ingin memainkannya terus menerus sehingga anak dapat menghabiskan waktu luangnya lebih lama dan lebih banyak untuk bermain komputer. Kriteria seseorang dikatakan mengalami kecanduan bermain komputer berdasarkan waktu penggunaan dalam aktifitas sehari-hari ini hampir sama dengan kriteria seseorang yang mengalami kecanduan internet karena memiliki konsep yang sama yaitu anak dikatakan kecanduan bermain komputer jika bermain selama  $\pm 15$  jam per minggu atau  $\pm 2-3$  jam per hari. Seseorang memainkan komputer terus menerus dan duduk selama berjam-jam pada saat

bermain komputer tanpa melakukan kegiatan yang lain karena merasa asyik dengan permainan yang sedang dimainkan (Griffiths & Meredith, 2009)

Berdasarkan frekuensi bermain *game* komputer dapat dibagi dalam tiga jenis. Pertama adalah *reguler gamers* yang mana seseorang akan memutar *video* atau permainan komputer secara teratur setiap hari atau akan bermain lebih dari satu kali sehari kemudian akan memutar permainan komputer paling sedikit sekali seminggu. Kedua, *casual gamers* yaitu seseorang mulai bermain komputer pada saat santai akhir pekan atau hari libur, akan bermain komputer satu atau dua kali sebulan jika menginginkan untuk bermain atau sesekali saja bermain komputer tetapi ketika bermain dapat melakukannya selama berjam-jam. Ketiga, *non gamers* yaitu seseorang pernah mencoba memutar permainan komputer akan tetapi hanya mencobanya saja tidak menggunakannya untuk bermain, kemudian tidak pernah menggunakannya untuk komputer untuk bermain (Fromme, 2003).

Berdasarkan uraian di atas, dinamika bermain komputer adalah proses pada saat anak bermain menggunakan alat elektronik seperti *PC Komputer, laptop, tablet, smartphone* dan alat permainan bersifat elektronik lainnya. Anak sudah dikenalkan dan sudah menjadi budaya bermain bagi anak usia dini yaitu usia 4-5 tahun yang dapat berdampak positif dan negatif bagi anak.

#### **4. Faktor-faktor Bermain Komputer**

Menurut Devianti (2013) bermain komputer dapat menjadi media belajar dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Ada faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi anak bermain komputer yaitu sebagai berikut:



- a. Intelligence. Anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir mereka misalnya permainan strategi, simulasi. Anak akan bermain yang bersifat pembelajaran karena anak dapat melatih cara berfikir dan menerima informasi yang belum diketahui dari permainan yang dimainkan.
- b. Lingkungan. Anak yang dibesarkan dilingkungan yang didukung dan difasilitasi peralatan elektronik saat ini komputer maka anak akan bermain sesuai lingkungan anak berada bahkan anak akan diajarkan secara langsung oleh lingkungan sekitar terutama keluarga atau sekolah.
- c. Status sosial ekonomi. Anak yang dibesarkan dilingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap seperti permainan yang bersifat elektronik dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan dikeluarga yang status ekonominya rendah. Anak yang memiliki taraf ekonomi menengah cenderung bermain dengan alat permainan yang mahal, seperti komputer dan video game. Anak yang berada didesa dan berstatus sosial rendah akan memainkan permainan yang lebih murah dan dibuat sendiri.
- d. Alat permainan. Alat permainan yang bersifat elektronik dan dapat diberikan aplikasi-aplikasi permainan yang beragam dapat membantu anak memecahkan masalah, melatih konsentrasi pada anak, mudah mengingat sesuatu, mudah memahami informasi yang diterima.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi bermain komputer pada anak dapat berasal dari dalam diri yaitu kesehatan, intelligence dan jenis kelamin. Selain dari dalam diri anak faktor yang lain adalah faktor dari luar meliputi lingkungan sekitar anak, status sosial ekonomi dan alat yang digunakan untuk anak bermain komputer.

## 5. Karakteristik Bermain Komputer

Menurut Lemmens, Vlkenburg dan Peter (2009) karakteristik anak yang memiliki kegemaran bermain *game* seperti *komputer, laptop, tablet, playstation, smartphone* dan alat elektronik lainnya antara lain sebagai berikut:

1. Ciri Khas (*Salience*). Bermain *game* menjadi ciri khas suatu kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan anak yang memiliki kegemaran bermain *game* menggunakan alat elektronik. Bermain *game* akan membuat anak merasa keasyikan terhadap permainan yang dimainkannya, perasaan ingin menggunakannya terus menerus kemudian menggunakan atau memainkan permainan secara berlebihan dalam kesehariannya.
2. Toleransi (*Tolerance*). Seseorang bersikap fanatik pada saat bermain *game* sehingga ketika dalam kesehariannya tidak memiliki kegiatan atau dalam suasana santai maka akan langsung menginginkan bermain *game* dan dapat menghabiskan waktu berjam-jam dalam sehari untuk bermain *game*.
3. Merubah suasana hati (*Mood Modification*). Anak yang memiliki kebiasaan bermain *game* akan merasa nyaman atau kegembiraan jika sedang bermain

*game*. Jika anak memiliki kebiasaan bermain *game* berlebihan maka akan merasa tenang jika dibiarkan saja tanpa ada yang mengganggu. Anak akan mudah marah atau merasa terganggu jika saat bermain *game* dilarang atau diingatkan untuk menghentikannya karena sudah merasa nyaman dan senang ketika bermain *game*.

4. Penarikan Diri (*Withdrawal*). Perasaan yang kurang menyenangkan ketika anak yang gemar bermain *game* tidak lagi bermain atau tiba-tiba dalam penggunaan *game* tersebut dikurangi atau dihentikan. Sikap yang ditunjukkan seperti murung, berdiam diri, mudah tersinggung atau mudah marah atau merasa gelisah.
5. Mengulang Kembali (*Relapse*). Seseorang yang memiliki kegemaran bermain *game* akan cenderung untuk mengulangi kembali pola bermain *game* yang berlebihan ketika beberapa lama atau beberapa saat tidak bermain *game* sehingga waktu dalam bermain *game* akan lebih ditingkatkan dalam sehari-harinya.
6. Konflik (*Conflict*). Ketika anak yang memiliki kegemaran bermain *game* terlalu berlebihan dalam memainkan *game* pada aktifitas sehari-harinya maka akan mengabaikan orang yang ada disekitarnya bahkan cenderung tidak peduli dengan orang yang ada disekitarnya ketika sedang asyik bermain komputer.
7. Masalah-masalah (*Problems*). Masalah yang dihadapi anak karena terlalu berlebihan dalam bermain *game* mengakibatkan keawatiran dan akan

mempengaruhi sumber-sumber kegiatannya seperti disekolah, bersosialisasi dengan lingkungan. Masalah yang dihadapi juga dapat timbul dari dalam diri sendiri seperti konflik didalam diri sendiri atau perasaan sendiri yang dialami anak. Anak yang masih duduk dibangku sekolah akan memiliki masalah seperti menurunnya prestasi akademik, tidak suka belajar karena lebih merasa senang untuk bermain.

Berdasarkan uraian diatas, karakteristik bermain komputer adalah anak sering bermain *game* yang ada didalam komputer setiap hari dalam waktu berjam-jam tanpa memperdulikan lingkungan sekitar. Ketika bermain komputer dapat merasa tenang, asyik, senang dan ketika kebiasaan bermain komputer dihentikan maka akan menunjukkan sikap murung, menyendiri bahkan menjadi lebih agresif. Anak lebih cenderung tidak memperdulikan lingkungan sekitar dan merasa senang dengan bermain komputer.

## **6. Dampak bermain komputer**

Dalam bermain komputer dapat memberikan dampak terhadap perkembangan anak. Perkembangan yang dapat dipengaruhi oleh bermain komputer antara lain adalah:

### **a. Perkembangan kognitif**

Dalam bermain komputer anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir dengan mengolah dan mendapatkan informasi saat bermain *game*. Anak belajar mengambil keputusan dari permainan yang sedang dimainkan (Chandra, 2006).

Dengan bermain komputer dapat meningkatkan motivasi anak dalam proses belajar dengan cara menghabiskan waktu yang lebih lama dan lebih fokus saat menggunakan komputer dibandingkan media non-komputer dalam kegiatan belajar yang sedang dilakukan. Penggunaan komputer yang digunakan untuk bermain dapat membantu mencerdaskan anak, pengetahuan struktural, pemecahan masalah melalui permainan dan kemampuan bahasa yang diperoleh dari permainan-permainan komputer (Cause & Chen, 2010)

Pada saat bermain *game* di dalam komputer dapat mengembangkan koordinasi tangan, mata kemampuan berfikir cepat karena dirangsang untuk melihat dan langsung bereaksi dengan menggerakkan tangan secara cepat dan tepat sehingga dapat meningkatkan konsentrasi anak tersebut (Devianti, 2013).

*Game* pada komputer yang sangat disukai anak-anak dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan melihat dan memperhatikan permainan yang sedang dimainkan. Anak dapat terlatih untuk merancang strategi atau cara-cara untuk memenangkan suatu permainan dan berfikir secara cepat supaya mendapatkan kemenangan dari permainan tersebut (Yustisia, 2013)

Permainan yang ada didalam komputer terkadang kurang mampu mengasah kemampuan pemecahan masalah karena anak dapat menjawab atau melakukan sesuatu permainan dengan benar melalui proses yang harus dilalui dengan menekan tombol saja untuk mendapatkan jawaban yang benar (Devianti, 2013)

Prestasi akademik anak juga dapat menurun karena pemain *games* terutama menggunakan media permainan elektronik seperti komputer mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu dan ketika bermain game seseorang menginvestasikan waktu dan pikiran dalam permainan tersebut (Chandra, 2006).

b. Perkembangan sosio emosional

Pada saat bermain *game* yang ada didalam perangkat komputer anak dapat merasa senang atau sedih dalam hal yang berkaitan dengan penghayatan permainan yang sedang dimainkan (Chandra, 2006).

Efek dari penggunaan permainan yang ada didalam komputer adalah kecanduan yang mana ketika anak menggunakan dan menatap layar komputer seperti: gadget, laptop, smartphone maka tubuh akan merasa nyaman dan merasa tenang sehingga mengakibatkan rasa ketagihan/ kecanduan. Ketika anak semakin sering bermain menggunakan *game* komputer mengakibatkan anak sering tidak merespon saat dipanggil oleh orang yang ada disekitarnya dan anak menjadi bersikap acuh tak acuh kepada orang lain karena terlalu asyik dan merasa sangat nyaman ketika sedang bermain *game* komputer (Santoso, 2008)

Selain itu dampak selanjutnya adalah isolasi sosial karena hanya dimainkan sendiri dan kurang mempergunakan interaksi dengan lingkungan sekitar. Anak-anak menjadi bersahabat dengan media elektronik dan kurang berteman dengan teman-teman sebaya. Anak juga menjadi lebih agresif yang bersifat adu tangkas jika waktu yang dipergunakan untuk bermain game komputer diganggu oleh orang lain. Anak akan menjadi marah terhadap seseorang yang

berusaha mengganggu atau melarang untuk bermain *game* komputer (Colweel & Payne, 2000).

c. Perkembangan motorik

Pada saat bermain komputer anak dapat mengembangkan kemampuan motorik pada saat anak menggerak-gerakkan pada saat bermain, menggerakkan keyboard dan mouse dapat membantu melatih menggerakkan tangan dengan cepat (Chandra,2006).

Bermain komputer membuat anak duduk berdiam diri tanpa melakukan aktifitas tubuh yang berlebih sehingga sering menyebabkan anak menjadi obesitas karena kurang melakukan aktifitas fisik dalam kesehatiannya. Bermain komputer juga dapat membuat anak menjadi over-aktif atau bergerak secara berlebihan ketika alat permainan yang digunakan anak dihentikan karena selama duduk diam anak hanya fokus terhadap layar yang mereka mainkan. Mereka merasa nyaman saat melihat sesuatu yang bergerak pada layar sehingga ketika permainan itu dihentikan anak akan menirukan gerakan itu dilingkungan sekitar dan menjadi kurang terkontrol (Santoso, 2008).

Berdasarkan uraian di atas, dampak bermain komputer pada anak dapat meliputi dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak sehingga anak dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya. Dampak negatif dapat menurunkan aspek perkembangan pada anak sehingga kemampuan yang akan dimiliki oleh anak menjadi menurun.

## **B. Karakteristik Anak Usia 4-5 tahun**

Anak usia 4 tahun sedang mengalami masa dimana memisahkan diri dengan orang tua dan bersemangat untuk bermain setiap hari dengan teman. Anak-anak akan bersenang-senang dan bermain secara imajinatif dirumah atau diluar rumah yang dapat membantu merangsang perkembangan anak. Dalam bermain pada anak usia 4 tahun akan mengembangkan imajinasi anak pada saat memainkan peran serta skenario permainan yang berbeda-beda. Mereka akan senang melakukan permainan yang bersifat khayalan seperti pada anak perempuan akan cenderung memainkan adegan rumah tangga sedangkan anak laki-laki memainkan peran tokoh dari TV atau film (Byron, 2011).

Anak usia 5 tahun mulai termotivasi untuk memainkan peran yang terstruktur dan ingin menjadi yang nomor satu. Anak merasa ingin selalu menang dan akan sangat kecewa jika bukan yang pertama atau terbaik dalam suatu permainan. Setiap anak usia 5 tahun mempunyai perbedaan dalam kemampuan bersosialisasi dan kecenderungan *soliter* (penyendiri). Tetapi, anak melewatkan sebagian besar waktunya tidak sendirian. Meski bermain sendiri, biasanya anak melakukannya di area umum (area yang bisa diakses oleh anggota keluarga lainnya), bukan sendirian dikamar tidurnya. Anak usia 5 tahun memiliki banyak informasi dan merasa yakin terhadap kemampuan berbagi dengan yang lain dan dapat meningkatkan kemampuan imajinasinya melalui permainan yang sedang dimainkan. Anak mudah belajar dan menerima informasi dengan menggunakan alat yang menarik atau dengan permainan yang disenangi seperti belajar membaca menggunakan *flash card* dan bermain menggunakan produk komputer atau



berjenis *hand held* (digenggam) untuk membantu proses belajar seperti membaca, menulis, mengenal benda-benda yang ada dilingkungan sekitar (Byron, 2011).

Anak usia 4-5 tahun merupakan usia anak prasekolah yang mana anak memiliki kemampuan yang kreatif, bebas, dan penuh imajinasi. Imajinasi anak-anak prasekolah terus berkembang dan daya serap mental tentang dunia luas makin meningkat. Anak usia prasekolah itu sendiri termasuk didalam tahap praoperasional anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Anak-anak kecil menggunakan desain coret-coret untuk menggambarkan manusia, rumah, mobil, awan dan lain-lain. Pada usia 4-5 tahun anak-anak mulai menggunakan rasa ingin tahu jawaban atas semua bentuk pertanyaan. Karakteristik anak usia 4-5 tahun mulai membuat pertanyaan “mengapa” sehingga orang tua harus menjawab dan merasa lelah akan pertanyaan anak-anak. Setiap anak mengikuti pola perkembangan yang unik, anak kecil paling baik belajar melalui pengalaman pertama (langsung) dengan manusia dan benda-benda. Bermain sangat penting dalam perkembangan anak yaitu anak dapat mencoba, menjelajahi, menemukan, menguji coba berbicara dan mendengarkan pada anak-anak usia 4-5 tahun. Anak-anak prasekolah paling baik belajar melalui metode mengajar yang aktif dan bersifat konkrit seperti permainan dan bermain drama (Santrock, 2006).

Menurut Erikson (dalam Mutiah, 2010) usia 4-5 tahun adalah fase bermain. Anak-anak belajar berfantasi, belajar mentertawakan diri, mulai belajar bahwa ada pribadi yang lain selain dirinya. Terkadang orang tua sering menghilangkan masa bermain anak dengan menyuruh mereka belajar lebih dahulu

dari teman-teman seumurnya. Anak mulai didisiplinkan untuk menghafal abjad, angka, dan menulis bagus supaya lebih pandai dari yang lain. Kreatifitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Pengembangan kreatifitas anak adalah pemberian pengalaman dan pengetahuan anak yang beranekaragam dalam proses pembelajaran. Pada usia 4-5 tahun anak mengembangkan rasa ingin tahu, berinisiatif, berimajinasi, dan berfantasi melalui aktifitas bermain.

Anak-anak usia 4-5 tahun suka tertawa, tertawa mengikik, lari-lari dan bermain. Pertumbuhan dan perkembangan anak-anak usia 4-5 tahun beragam dan berubah sangat cepat. Anak usia 4-5 tahun bisa berlari mulus dan berhenti dengan mudah serta suka melompat-lompat. Mereka mempunyai keterampilan gerak motorik halus maupun kasar yang sudah mulai terarah dan terfokus dalam tindakan dan sulit bergerak tanpa kegiatan. Anak usia 4-5 tahun mengungkapkan sederet emosi dan mampu menggunakan secara serasi ungkapan seperti: gila, bahagia, sudah bisa membedakan perasaan-perasaan mereka. Situasi emosi anak-anak sangat bergantung keadaan dan bisa berubah secepat mereka beralih dari kegiatan satu ke kegiatan lain. Anak sulit memisahkan perasaan dari tindakan. Jika mereka merasa sesuatu mereka ungkapkan. Jika mereka ingin sesuatu mereka usahakan untuk mencapainya (Seefeldt & Wasik, 2008).

Berdasarkan uraian di atas karakteristik anak usia 4-5 tahun adalah anak menyukai kegiatan bermain baik di dalam rumah atau di luar rumah. Pada saat bermain anak dapat mengembangkan imajinasinya sehingga dapat merangsang perkembangan anak. Anak mulai mencoba, menjelajahi, menemukan, menguji

dan mendengarkan sesuatu yang ada disekitarnya. Anak-usia 4-5 tahun banyak mengeluarkan aktifitas fisik yang membuat anak senang berlarian, lompat-lompatan dan anak dapat mengungkapkan emosi yang mereka rasakan. Anak akan mengungkapkan emosi yang dia rasakan melalui tindakan.

### **C. DINAMIKA BERMAIN KOMPUTER PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Bermain komputer adalah permainan interaktif baru yang didasarkan pada teknologi komputer digital yang sedang berkembang saat ini. Permainan komputer pada awalnya dimainkan oleh remaja atau orang dewasa yang antusias bermain aplikasi-aplikasi permainan yang ada pada komputer. *Game* komputer sudah menjadi hal yang biasa dalam kehidupan sehari-hari anak dalam mengisi waktu luangnya dan sebagai media pembelajaran dengan tampilan yang menarik. Perilaku yang ditunjukkan anak jika ingin bermain komputer adalah anak akan langsung memainkan permainan yang mereka sukai didalam komputer tanpa memperdulikan orang-orang yang ada dilingkungannya. Pada saat anak bermain sering terlihat asyik dan berkonsentrasi pada permainan yang dihadapinya. (Fromme, 2003).

Bermain *game* komputer merupakan sesuatu yang menyenangkan dan dapat membantu untuk perkembangan baik fisik-motorik, kognitif, emosional dan sosial. Dengan bermain *game* dapat menjadi sarana yang baik untuk menantang dan mengembangkan kekuatan ego anak. Ketika anak ingin bermain komputer sering merasa senang jika sudah dapat memainkan permainan yang diinginkan.

Bermain *game* komputer dapat menghadapi sesuatu keadaan seperti kehilangan, kegagalan, mentaati peraturan (Gerdard & Gerdard, 2012).

Anak usia 4-5 tahun merupakan usia dimana anak gemar bermain, jika anak kurang puas dengan permainan yang ada sehari-hari maka akan lebih senang bermain *game* komputer dalam kesehariannya. Anak yang gemar bermain *game* komputer cenderung membatasi kegiatannya dengan lingkungan sekitar dan kurang bersosialisasi dengan orang lain. Semakin tinggi kecenderungan bermain *game* komputer maka semakin kurang bersosialisasi dengan seseorang dilingkungan sekitar. Anak yang gemar bermain *game* komputer maka akan terlihat agresif jika dilarang atau intensitas dalam bermain komputer dibatasi sehingga menjadi mudah marah atau sedih. Jika anak sering bermain komputer kemudian intensitas bermainnya dikurangi maka anak akan berperilaku agresif seperti marah terhadap orang yang mengganggu pada saat sedang bermain *game* komputer (Lemmens, Vlkenburg & Peter, 2009).

Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak usia prasekolah yaitu antara usia 4-5 tahun. Anak akan menyukai permainan yang bersifat hiburan (*amusement*) yang mana merupakan salah satu bentuk bermain pasif, anak bermain tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik. Dengan adanya permainan komputer dan *video games* dapat mempengaruhi jadwal anak sehari-hari, anak menjadi malas belajar, sulit makan dan tidur tidak pada waktunya. Tetapi dengan adanya permainan komputer memiliki nilai-nilai positif seperti dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan secara bersama-sama, meningkatkan perhatian dan konsentrasi anak (Tedjasaputra, 2001).

Menurut Griffiths (dalam Griffiths & Meredith, 2009) bermain menggunakan sistem komputer adalah sesuatu kegiatan bermain yang termasuk dalam bermain *video game*. Bermain komputer ini sendiri dapat membawa manfaat bagi anak seperti mendapatkan sesuatu informasi yang belum diketahui anak dari permainan yang sedang dimainkan. Namun, dengan bermain *game* sendiri dapat menimbulkan hal negatif yaitu perilaku bermain komputer yang berlebihan membuat anak menjadi kecanduan sehingga anak menjadi agresif terhadap lingkungan sekitarnya seperti menjadi mudah marah ketika diganggu pada saat sedang bermain komputer, menjadi marah saat tidak diizinkan atau diingatkan untuk berhenti bermain komputer.

Dalam keseharian, anak-anak sangat dekat dengan aktifitas bermain dan permainan. Salah satu kebiasaan anak-anak usia 4-5 tahun saat ini adalah menyukai permainan atau *game* yang berada pada peralatan elektronik seperti *komputer, video game, plastation, smartphone* dan alat elektronik lainnya. Ketika anak-anak menggunakan aplikasi permainan yang bersifat edukatif maka anak dapat mengenal bentuk-bentuk, huruf, warna, kosakata-kosakata baru dan informasi yang lainnya. Akan tetapi jika anak sering menggunakan permainan yang bersifat kekerasan maka anak menjadi agresif. Ketika anak terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* akan membuat anak menjadi merasa kecanduan dan anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sehingga sering bersikap acuh tak acuh seperti ketika dipanggil anak lebih cenderung diam tanpa memperdulikan orang yang memanggil (Yustisia, 2013).

*Games* komputer saat ini terdiri dari bermacam-macam permainan yang mempunyai derajat kesukaran yang tidak sama sehingga membuat anak merasa tertarik untuk memainkan komputer terus menerus. Dari daya tarik yang ada didalam tiap-tiap permainan komputer membuat anak dalam kesehariannya akan merasa tahan duduk berjam-jam untuk bisa menyelesaikan permainan yang sedang dimainkan dalam permainan komputernya, ketika anak-anak bermain komputer maka mereka tidak mau diganggu dan asyik dalam permainan tersebut. Sehingga permainan komputer bersifat *seductive* yaitu membuat anak kecanduan untuk berdiam diri didepan monitor berjam-jam hanya untuk bermain permainan yang mereka gemari tanpa ada kegiatan yang lainnya (Akbar & Hawadi, 2001).

Berdasarkan uraian di atas, dinamika bermain komputer pada anak usia 4-5 tahun adalah proses bermain menggunakan perangkat lunak yang dapat mengeluarkan suara, gambar, animasi-animasi yang menarik seperti komputer PC/ laptop/ tablet/ ipad/ smartphone pada anak usia 4-5 tahun yang dilakukan untuk mengisi waktu luang setiap hari dengan dengan asyik sehingga terlihat berdiam diri didepan komputer. Proses bermain komputer yang dilakukan saat anak bermain akan muncul perilaku anak pada saat bermain komputer.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Dari berbagai uraian di atas, maka penulis merumuskan pertanyaan penelitian “Bagaimana dinamika bermain anak melalui media komputer pada usia 4-5 tahun?”.