

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Komunikasi

Komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin *communis* yang berarti ‘Sama’. *Communico, communication* atau *communicare* yang berarti membuat sama (*make to common*). Secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampaian pesan dan orang yang menerima pesan. Oleh sebab itu, komunikasi bergantung pada kemampuan kita untuk dapat memahami satu dengan yang lainnya (*communication depends on our ability to understand one another*).

Menurut Raymond Ross bahwa “Komunikasi adalah proses menyortir, memilih, dan pengiriman symbol-simbol sedemikian rupa agar membantu penerima pesan membangkitkan respons/makna dari pemikiran yang serupa dengan yang di maksudkan oleh komunikator”.

Komunikasi sudah dipelajari sejak lama dan termasuk “Barang Antik”, topik ini menjadi penting khususnya pada abad 20 karena pertumbuhan komunikasi digambarkan sebagai “penemuan yang revolusioner”, hal ini dikarenakan peningkatan teknologi komunikasi yang pesat seperti radio, televise, telepon, satelit dan jaringan computer seiring dengan industrialisasi bidang usaha yang besar dan poltik yang mendunia. Komunikasi dalam tingkat akademi mungkin telah memiliki departemen sendiri dimana komunikasi dibagi-bagi menjadi komunikasi massa, komunikasi bagi pembawa acara, humas dan lainnya, namun subyeknya akan tetap. Pekerjaan dalam komunikasi mencerminkan keberagaman komunikasi itu sendiri.

“Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa? Mengatakan apa? Dengan saluran apa? Kepada siapa? Dengan akibat atau hasil apa? (*who?says what? in which channel? To whom?With what effect?*)” (Lasswell 2007).

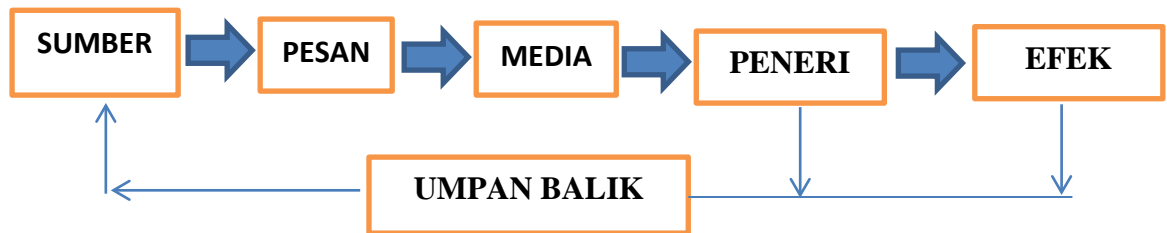
2.1.1 Unsur – Unsur Komunikasi

Effendy, Onong Uchjana, (2003:54) Komunikasi antar manusia hanya bisa terjadi, jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya bisa terjadi kalau didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima dan efek. Unsur-unsur ini bisa juga disebut komponen atau elemen komunikasi.

- 1) Sumber (*sender, source atau encoder*), yaitu semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antar manusia, sumber bisa terdiri dari satu orang tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok.
- 2) Pesan (*message atau information*), pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi.
- 3) Media yaitu alat sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.
- 4) Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau Negara.
- 5) Pengaruh atau Efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan.
- 6) Tanggapan balik (*feedback*) adalah salah satu bentuk dari dampak atau pengaruh yang berasal dari penerima, tetapi sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lainnya seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerimanya.

Gambar 2.1.1

Unsur-unsur Komunikasi



Sumber : Buku Pengantar Ilmu Komunikasi

Teori S-O-R

Dedy Mulyana, (2002:12) Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model S-O-R (Stimulus, Organism, Respon). Teori SOR sebagai singkatan dari Stimulus-Organism-Response. Objek materialnya adalah manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi. Menurut model ini, organism menghasilkan perilaku tertentu jika ada kondisi stimulus tertentu pula, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan. Asumsi dasar dari model ini adalah media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikan. Stimulus Response Theory atau S-R theory. Model ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi. Artinya model ini mengasumsi bahwa kata-kata verbal, isyarat non verbal, simbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu.

Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif atau negatif, misal jika orang tersenyum akan dibalas tersenyum ini merupakan reaksi positif, namun jika tersenyum dibalas dengan palangan muka maka ini merupakan reaksi negatif.

Model inilah yang kemudian mempengaruhi suatu teori klasik komunikasi yaitu Hypodermicneedle atau teori jarum suntik. Asumsi dari teori inipun tidak jauh berbeda dengan model S-O-R, yakni bahwa media secara langsung dan cepat memiliki efek yang kuat terhadap komunikan. Artinya media diibaratkan sebagai jarum suntik besar yang memiliki kapasitas sebagai perangsang (S) dan menghasilkan tanggapan (R) yang kuat pula. Jadi unsur model ini adalah :

- a. Pesan (Stimulus,S)
- b. Komunikan (Organism,O)
- c. Efek (Response, R)

Dalam proses perubahan sikap tampak bahwa sikap dapat berubah hanya jika stimulus yang menerpa melebihi semula. Prof.Dr.mar'at dalam bukunya "Sikap Manusia, Perubahan serta Pengukurannya", mengutip pendapat Hovland, Janis dan Kelley yang menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variabel penting, yaitu perhatian, pengertian dan penerimaan. Respon atau perubahan sikap bergantung pada proses terhadap individu. Stimulus yang merupakan pesan yang disampaikan kepada komunikan dapat diterima atau ditolak, komunikasi yang terjadi dapat berjalan apabila komunikan memberikan perhatian terhadap stimulus yang disampaikan kepadanya. Sampai pada proses komunikan tersebut memikirkannya sehingga timbul pengertian dan penerimaan atau mungkin sebaliknya. Perubahan sikap dapat terjadi berupa perubahan kognitif, afektif atau behavioral. Adapun keterkaitan model S-O-R dalam penelitian ini adalah :

1. Stimulus yang dimaksud adalah pesan yang disampaikan dalam *rubrik fashion* dimajalah *Cosmogirl*.
2. Organisme yang dimaksud adalah siswa SMP Negeri 28 Medan.
3. Respon yang dimaksud adalah opini khalayak pembaca di kalangan mahasiswa.

Hosland, mengatakan bahwa proses perubahan perilaku pada hakekatnya sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari : Stimulus (rangsang) yang diberikan pada organisme dapat diterima atau ditolak.

Apabila stimulus tersebut tidak diterima atau ditolak berarti stimulus itu tidak efektif mempengaruhi perhatian individu dan berhenti disini. Tetapi bila stimulus diterima oleh organisme berarti ada perhatian dari individu dan stimulus tersebut efektif. Apabila stimulus telah mendapat perhatian dari organisme (diterima) maka ia mengerti stimulus ini dilanjutkan kepada proses berikutnya. Setelah itu organisme mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesiapan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya (bersikap). Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari individu tersebut (perubahan perilaku).

Selanjutnya teori ini mengatakan bahwa perilaku dapat berubah hanya apabila stimulus (rangsang) yang diberikan benar-benar melebihi dari stimulus semula. Stimulus yang dapat melebihi stimulus semula ini berarti stimulus yang diberikan harus dapat meyakinkan organisme ini, faktor reinforcement memegang peranan penting. Stimulus atau pesan yang disampaikan kepada komunikan mungkin diterima atau mungkin ditolak. Komunikasi akan berlangsung jika ada perhatian komunikan. Proses berikutnya komunikan mengerti. Kemampuan

komunikasikan inilah yang melanjutkan proses berikutnya. Setelah komunikasi mengolahnya dan menerimanya, maka terjadilah kesediaan untuk mengubah sikap. Teori ini mendasarkan asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas rangsang (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Artinya kualitas dari sumber komunikasi (*sources*) misalnya kredibilitas, kepemimpinan, gaya berbicara sangat menentukan keberhasilan perubahan perilaku seseorang, kelompok atau masyarakat

2.2.2 Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah proses dimana organisasi media membuat dan menyebarkan pesan kepada khalayak banyak (*public*). Organisasi – organisasi media ini akan menyebarluaskan pesan – pesan yang akan mempengaruhi dan mencerminkan kebudayaan suatu masyarakat, lalu informasi ini akan mereka hadirkan serentak pada khalayak luas yang beragam. Hal ini membuat media menjadi bagian dari salah satu institusi yang kuat dimasyarakat.

Menurut Gerbner (1967) “*Mass Communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flows of messages in industrial societies*” artinya “Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industry” (Ardianto, 2004 : 3-4).

Dalam komunikasi massa, media massa menjadi otoritas tunggal yang menyeleksi, memproduksi pesan, dan menyampaikannya pada khalayak.

2.2.3 Ciri – Ciri Komunikasi Massa

1. Menggunakan media massa dengan organisasi (lembaga media) yang jelas.
2. Komunikator memiliki keahlian tertentu
3. Pesan searah dan umum, serta melalui proses produksi dan terencana.

4. Khalayak yang dituju heterogen dan anonim
5. Kegiatan media massa teratur dan berkesinambungan
6. Ada pengaruh yang dikehendaki
7. Dalam konteks social terjadi saling mempengaruhi antara media dan kondisi masyarakat serta sebaliknya.
8. Hubungan antara komunikator (biasanya media massa) dan komunikan (pemirsanya) tidak bersifat pribadi.

2.2.4 Efek Media Massa

“Efek media adalah perubahan perilaku manusia setelah diterpa pesan media massa”. Menurut Donald F. Robert (Schramm dan Roberts : 1907) karena fokusnya pada pesan, maka efek haruslah berkaitan dengan pesan yang disampaikan media massa tersebut.

Efek media juga diartikan sebagai dampak dari kehadiran sosial yang dimiliki media, yang menyebabkan perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku manusia akibat terpaan media. Media massa seperti surat kabar, majalah, televisi dan radio sering dijadikan objek studi, karena memang dipandang sebagai suatu institusi penting dalam masyarakat. Asumsi itu ditopang oleh beberapa alasan, bahwa :

1. Media merupakan industry yang berubah dan berkembang, yang menciptakan lapangan kerja, barang dan jasa, serta menghidupkan industry lain yang terkait.
2. Media massa merupakan sumber kekuatan, alat control, manajemen, dan inovasi dalam masyarakat, yang dapat didayagunakan sebagai pengganti kekuatan atau sumber daya lainnya.
3. Media adalah wadah yang menampilkan peristiwa-peristiwa kehidupan masyarakat, baik yang bersifat nasional maupun internasional.

4. Media seringkali berperan dalam mengembangkan kebudayaan juga tata cara, mode, gaya hidup dan norma – norma.
5. Media telah menjadi sumber dominan, bukan saja bagi individu untuk memperoleh gambaran dan citra realitas sosial, tetapi juga bagi masyarakat dan kelompok secara kolektif.

2.2.5 Fungsi Komunikasi Massa

Ada banyak pendapat yang dimukakan untuk mengupas fungsi – fungsi komunikasi massa. Sama dengan definisi komunikasi massa, fungsi komunikasi massa juga mempunyai latar belakang yang berbeda satu sama lain. Apapun yang dikemukakan setidaknya ada benang merah bahwa fungsi komunikasi massa secara umum bisa dikemukakan, seperti informasi, pendidikan, dan hiburan. Menurut Nurudin ketika kita membahas fungsi komunikasi massa kita juga membahas mengenai fungsi media massa Karena tidak ada komunikasi massa tanpa ada media massa sebagai salurannya.

Menurut Nurudin dibukunya Pengantar Ilmu Komunikasi Massa, fungsi komunikasi massa adalah sebagai berikut :

1. Informasi
Fungsi informasi merupakan fungsi paling penting yang terdapat dalam komunikasi massa. Komponen paling penting untuk mengetahui fungsi informasi ini adalah berita-berita yang disajikan. Fakta – fakta yang dicari wartawan di lapangan kemudian dituangkannya dalam tulisan juga merupakan informasi.
2. Hiburan
Fungsi hiburan untuk media elektronik menduduki posisi yang paling tinggi dibandingkan dengan fungsi-fungsi yang lain. Masalahnya masyarakat kita masih menjadikan televisi sebagai media hiburan. Hal ini mendudukan televisi sebagai alat utama hiburan (untuk melepas lelah).
3. Persuasi
Menurut saya pribadi persuasi adalah sebuah usaha untuk membuat yakin atau usaha untuk membujuk orang agar melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu mempercayai sesuatu atau tidak mempercayai sesuatu.
4. Transmisi Budaya

Transmisi budaya merupakan salah satu fungsi komunikasi massa yang paling luas, meskipun paling sedikit dibicarakan. Transmisi budaya tidak dapat dielakkan selalu hadir dalam berbagai bentuk komunikasi yang mempunyai dampak pada penerimaan individu.

5. Mendorong Kohesi Sosial

Kohesi yang dimaksud disini adalah penyatuan. Artinya media massa mendorong masyarakat untuk bersatu. Dengan kata lain, media massa merangsang masyarakat untuk memikirkan dirinya bahwa bercerai – cerai bukan keadaan yang baik bagi kehidupan mereka. Media massa yang memberitakan arti pentingnya kerukunan hidup umat beragama, sama saja media massa itu mendorong kohesi social.

6. Pengawasan

Bagi Lasswell, komunikasi massa mempunyai fungsi pengawasan. Artinya menunjuk pada pengumpulan dan penyebaran informasi mengenai kejadian – kejadian yang ada disekitar kita. Fungsi pengawasan bisa dibagi menjadi dua yakni *Warning Or Beware surveillance* atau Pengawasan Peringatan dan *instrumental Surveillance* atau pengawasan instrumental.

2.2 Game online

2.2.1 Pengertian Game Online

Dalam pengertian yang luas *game* berarti “Hiburan”. *Game* juga merujuk pada pengertian sebagai “Kelincahan Intelektual “(*intellectual playbility*)”. Sementara kata *Game* bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi permainannya. Ada target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Adapun definisi *game* yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Ketika kehebatan teknologi komunikasi menjadi perbincangan yang sangat menarik di masyarakat, di dunia anak-anak dan remaja juga tidak kalah heboh dengan pembahasan mereka mengenai teknologi internet yang salah satu

fungsinya dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu bermain disebut *Game online* .

Biasanya permainan *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Permainan *online* ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan *laptop* ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet. Perangkat yang dibutuhkan pun tidak banyak, cukup dengan perangkat komputer biasa seperti; *mouse*, *mouse pad*, *keyboard*, dan *speaker* atau *headphone*. Sehubungan dengan peminat *game online* yang sebagian besar adalah anak-anak maka tidak heran melihat anak SMP bahkan anak SD sekarang ini bisa menggunakan alat seperti komputer dengan lincah atau tidak kaku.

Begitu dahsyatnya *game online* mengambil alih perhatian banyak remaja dan anak yang masih di bawah umur sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Tentu perbedaan yang sangat jelas ketika mengingat anak-anak dahulu bermain kelereng, layangan, catur, yoyo, gasing dan bola.

“Kemudian dibandingkan dengan sekarang yang hampir semua anak yang sudah mngenal *game online* tidak lagi tertarik untuk bermain permainan seperti tadi” (Rini, 2011; 22).

Terbukti pula dari pengalaman saya yang melihat anak dalam sebuah *game center* dan tidak peduli dengan teman-temannya yang datang untuk mengajak bermain bola. Si *gamer* bahkan tidak sempat menoleh untuk melihat temannya yang sedang menunggu dikarenakan terlalu asik dan serius bermain *game online* .

Permainan *online* sudah sangat sukses digemari oleh semua kalangan dan menjamur di beberapa negara hingga saat ini.

Salah satu penelitian di Amerika yang diungkapkan dalam “Journal Pediatrics bahwa 2/3 dari total semua rumah tangga yang memiliki anak usia sekolah (6-18 tahun) mempunyai komputer di rumahnya dan sekitar 59% diantaranya memanfaatkan untuk bermain *game online*” (Rini,2011: 52).

Pengguna *game online* di Indonesia juga cukup terbilang besar jumlahnya yaitu mencapai 6,5 juta orang atau bertambah sebesar 500 ribu orang dari jumlah *gamer* pada tahun 2010 yaitu 6 juta orang .

Dari besarnya jumlah tersebut maka timbullah kekhawatiran mengenai dampak yang dihasilkan dari permainan *online* ini. Kekhawatiran terhadap remaja dan anak-anak yang semakin tidak ter-arah dalam memanfaatkan teknologi internet tersebut. Oleh karena itu, saya sebagai seorang akademisi yang juga merasakan dampak dari *game online* ini ingin membuat sebuah penelitian mengenai dampak teknologi *game online* terhadap perilaku anak-anak.

2.2.2 Jenis – Jenis *Game online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *Game online* berdasarkan jenis permainan :

1. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* (MMOFPS)

Game online jenis MMOFPS mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah – olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan. Permainan *game online* jenis MMOFPS

biasanya mengambil setting peperangan dengan senjata militer. Contoh *game online* jenis MMOFPS seperti *Counter Strike*, *Call Of Duty*, *Point Blank*.

2. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games* (MMORTS)

Jenis *game online* tipe MMORTS ini menekankan pada kehebatan strategi pemainnya dengan ciri khas pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Contoh *game online* berjenis MMORTS adalah *Age Of Empires*, *Warchaft*, *Star Wars*.

3. *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG)

Jenis *game online* MMORPG bercirikan pemain memerankan peran tokoh - tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih berfokus pada kolaborasi dan kehidupan sosial dari pada kompetisi. Biasanya pemain tergantung dalam suatu kelompok. Contoh jenis *game online* MMORPG adalah *game Ragnarog Online*, *The Lord Of The Rings Online*, *Final Fantasy*.

4. *Cross Platform Online Play* (CPOP)

Jenis *game online* CPOP dapat dimainkan secara online melalui berbagai perangkat berbeda. Contoh jenis *game online* CPOP adalah *Need For Speed Underground*. Jenis *game* CPOP bercirikan dapat dimainkan secara *online* maupun konsol *games* seperti *Play Station 2*, *Xbox*.

5. *Massively Multiplayer Online Browser Game* (MMOBG)

Jenis *game online* MMOBG ini dimainkan melalui pengaya internet (Browser) seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, *Opera*, *Internet Explorer* dan lainnya.

Jenis *game online* MMOBG menggunakan teknologi scripting HTML (Java Script, ASP, PHP, MySql).

6. *Simulation Games (SG)*

Permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain.

Berikut dibawah ini adalah merupakan permainan *Game online Point Blank*:



Sifat Fungsional Inovasi Teknologi *Game online* Terhadap Pembelajaran Anak

Berkaitan dengan *Game online* sebagai sebuah inovasi yang telah diterima oleh hampir semua kalangan remaja, maka untuk mengetahui apakah inovasi ini

bersifat fungsional atau nonfungsional terhadap pembelajaran anak dapat diteliti melalui 3 proses pada tahap pemahaman anak, antara lain;

1. Perkembangan Kognitif

Piaget (dalam Wadsworth, 1984) menjelaskan bahwa “selama tahap operasi formal yang terjadi sekitar usia 11-15 tahun, seorang anak mengalami perkembangan penalaran dan kemampuan berpikir untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya berdasar pengalaman langsung”.

Struktur kognitif anak mencapai kematangan pada tahap ini. Potensi kualitas penalaran dan berpikir berkembang secara maksimum. Kemudian Benjamin Bloom menambahkan 6 tujuan dari sistem klasifikasi kognitif, yaitu;

- a. Pengetahuan. Anak-anak mempunyai kemampuan untuk mengingat informasi.
- b. Pemahaman. Anak-anak memahami informasi dan bisa menjelaskan dalam kata-kata mereka sendiri.
- c. Aplikasi. Anak-anak menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.
- d. Analisis. Anak-anak memecah informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan menghubungkan satu informasi dengan informasi yang lain.
- e. Sintesis. Anak-anak mengombinasikan elemen-elemen dan menciptakan informasi baru.
- f. Evaluasi. Anak-anak membuat penilaian dan keputusan yang bagus.

2. Perkembangan Psikomotorik

Sebagian besar dari kita menghubungkan aktivitas motorik dengan pendidikan fisik dan atletik, tetapi banyak mata pelajaran lain seperti tulisan tangan dan memproses data, juga melibatkan gerakan. Dalam ilmu pengetahuan alam, anak harus memanipulasi perlengkapan yang kompleks, seperti seni manual dan visual membutuhkan koordinasi tangan-mata yang baik.

Tujuan psikomotorik oleh Bloom dalam Santrock (2009;148) meliputi ;

- a. Gerakan refleks. Anak merespons dengan tidak sengaja dan tanpa pemikiran yang sadar untuk sebuah stimulus, seperti pada saat kita mengejapkan mata ketika sebuah objek menuju ke arah kita dengan cepat.
- b. Fundamental dasar. Anak melakukan gerakan dasar yang disengaja yang dilakukan untuk tujuan tertentu.
- c. Kemampuan perseptual. Anak menggunakan indra mereka, seperti melihat, mendengar, atau menyentuh untuk memandu usaha ketrampilan mereka.
- d. Kemampuan Fisik. Anak mengembangkan ketrampilan umum daya tahan, kekuatan, fleksibilitas, dan ketangkasan.
- e. Gerakan yang terampil. Anak melakukan ketrampilan fisik yang kompleks dan membutuhkan kecakapan.

- f. Perilaku *non-verbal*. Anak meng-komunikasikan perasaan dan emosi melalui tindakan tubuh.

3. Perkembangan Afektif

Menurut Krathwohl, Bloom, dan Masia dalam Santrock (2009: 148) menjelaskan bahwa dalam perkembangan afektif memiliki 5 tujuan yang berhubungan dengan respons emosional, antara lain;

- a. Menerima. Anak-anak menjadi sadar atau memperhatikan sesuatu dalam lingkungan.
- b. Merespons. Anak-anak menjadi termotivasi untuk belajar dan memperlihatkan perilaku baru sebagai hasil dari pengalaman.
- c. Menghargai. Anak-anak menjadi lebih terlibat atau berkomitmen dalam beberapa pengalaman.
- d. Mengorganisasi. Anak-anak mengintegrasikan (menggabungkan) nilai baru ke dalam serangkaian nilai yang sudah ada dan memberinya prioritas yang sesuai.
- e. Menghayati nilai-nilai. Anak-anak bertindak sesuai dengan nilai dan berkomitmen terhadap nilai tersebut.

Line SG bertujuan untuk memberi pengalaman melalui dunia digital. Yang termasuk simulation *game* adalah *lifesimulation games*, *construction and management simulation games*, and *vehicle simulation*. Contoh jenis *game online simulation games* adalah *Second Life*.

7. Massively Multiplayer *Online Games* (MMOG)

Jenis *game online* MMOG merupakan permainan yang dimainkan dengan skala besar (>100 pemain).

2.2.3. Pengertian *Point Blank*

Point Blank adalah sebuah permainan computer ber-genre FPS yang dimainkan secara *online*. Permainan ini dikembangkan oleh Zepetto dari Korea Selatan dan dipublikasikan oleh NCSoft. Selain di Korea Selatan, permainan ini mempunyai server sendiri di beberapa Negara seperti Thailand, Rusia, Indonesia, Brasil, Turki, Amerika Serikat, dan Peru. Di Indonesia, permainan ini dikelola oleh PT. Kreon melalui Gemscool. *Point Blank* berkisah tentang perseteruan

antara *Free Rebels* dan pemerintah yang dalam hal ini adalah *Counter Terrorist Force (CT-Force)*.

Terbentuknya *Free Rebels*

Semakin bertambahnya imigran yang tidak mendapatkan pekerjaan dan terusir dari masyarakat, sehingga untuk bertahan hidup para imigran kemudian melakukan berbagai macam tindak kriminal dari perampokan hingga pengedaran obat-obatan terlarang. Aksi Kriminal ini berkembang menjadi gerakan yang terorganisir hingga terbentuk organisasi yang dinamakan *Free Rebels*. Tujuannya tidak lain untuk menguasai seluruh perdagangan obat terlarang dan senjata di seluruh dunia serta menciptakan rasa takut bagi masyarakat

Terbentuknya *CT-Force*

Akibat konflik dengan imigran yang semakin meluas, pemerintah memutuskan dibentuk suatu organisasi khusus untuk menghadapi para teroris. Sejak dibentuknya organisasi ini, mereka mulai mencari informasi dan keberadaan dari organisasi teroris yang dinamakan *Free Rebels*. Sejalan dengan meningkatnya ancaman teroris tersebut, pemerintah kemudian mengirimkan bantuan pasukan terbaik yang pernah ada di pemerintahan yang kemudian dating dan bergabung serta berganti nama menjadi *CT-Force (Counter Terrorist Force)*.

Fitur

Point Blank memiliki berbagai fitur unik yang membedakannya dengan berbagai *game online* sejenis seperti *Counter Strike*, *WarRock* dan *Cross Fire*.

2.2.4 Mode *Point Blank*

Point Blank memiliki 11 Mode Permainan, Yaitu :

1. *Death Match*

Bunuh pemain musuh hingga skor tim-mu mencapai nilai yang ditentukan atau berusahalah menjadi tim dengan skor terbanyak saat waktu permainan habis.

2. *Bomb Mission*

Tujuan tim Free Rebels adalah untuk meledakkan area yang disebut bombsite dengan C4, sementara tujuan tim CT-Force adalah mencegah tim Free Rebels meledakan bombsite.

3. *Destroy Mission*

Hancurkan objek yang menjadi target dalam mode ini.

4. *Eliminate*

Habisi semua musuh yang ada untuk memenangkan ronde.

5. *Shotgun Mode*

Hanya senjata tipe shotgun saja yang dapat digunakan dalam mode ini.

6. *Sniper Mode*

Hanya senjata tipe sniper rifle saja yang dapat digunakan dalam mode ini.

7. *Defense Mission*

Pertahankan objek yang menjadi sasaran atau menghancurkannya.

8. *Ally Mission*

Bertahan dari serangan dinosaurus dan keluar (*escape*) melalui pintu yang ada.

9. *Cross Counter*

Melawan dinosaurus sampai waktu habis

10. *Al mode*

Habisi musuhmu yang dikendalikan oleh AI (*computer*). Mode ini dihapus sejak 2009 karena ada *cheat* dan *bug*.

11. *Knuckle Mode*

Habisi musuhmu dengan menggunakan bare Fist (sarung tinju).

2.2.5 Dampak *Point Blank* Pada Pelajar

Dampak *Point Blank* bagi *gamer* dikalangan netter apalagi *gamer*, siapa lagi yang tidak kenal dengan *game Point Blank*. *Point Blank* atau yang lebih keren disebut PB adalah *game online* bergenerasi *First Person Shooter* (FPS). Bagi yang pernah melihat atau memainkan *Counter Strike* (CS), PB adalah penyempurnaan dari CS, karena memiliki banyak kemiripan dalam memainkannya.

Tapi sayangnya, ada beberapa Dampak *Point Blank* Bagi *Gamer* negatif yang saya lihat selama memainkan *game* ini, antara lain ;

1. Pemborosan Biaya

Bayangkan saja harga senjata yang paling murah dalam PB adalah 250 cash untuk satu hari. Sedangkan harga 250 cash sama dengan Rp 2.500,- cash 1.000=Rp 10.000, cash 3.000=Rp 30.000, cash 5.000= Rp 50.000, dan seterusnya. Bisa dibayangkan berapa ratus ribu yang harus dikeluarkan jika menggunakan senjata cash dalam sebulan.

2. Pemborosan Waktu

Akibat *game* ini banyak pelajar bahkan orang tua yang melupakan kewajiban mereka. Contohnya pelajar bahkan mereka rela bolos sekolah untuk main PB seharian. Padahal orang tua mereka tau bahwa anaknya sekolah tapi malah sebaliknya. Rata-rata kejadian ini baru diketahui orang tua setelah mereka

dapat surat dari sekolah karena anaknya sering tidak masuk tanpa keterangan yang jelas.

3. Kata-kata Kasar

Game ini secara tidak langsung mengajari anak berkata-kata kasar jika mereka kalah selalu mengeluarkan kata-kata kotor karena kesal. Apalagi ini sering terjadi pada anak sekolah dasar (SD) akibatnya sangat buruk untuk mereka.

4. Melatih Ketidakjujuran

Prinsipnya buat apa mencari jalan yang sulit kalau ada jalan yang lebih mudah dan singkat. Dan jawabannya adalah dengan menggunakan program ilegal. Dengan menggunakan program ilegal, seorang bisa menaikkan pangkatnya setinggi mungkin Cuma dalam hitungan jam, bandingkan dengan cara jujur yang membutuhkan waktu berbulan-bulan belum lagi *cheat – cheat* lainnya.

2.3 Pengertian Pola Belajar Mandiri

Uwes A.Chaeruman (2007) Pengertian Belajar Mandiri Belajar mandiri merupakan kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna untuk menyelesaikan suatu masalah, hal tersebut dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki. Penetapan kompetensi sebagai tujuan belajar, dan cara pencapaiannya baik penetapan waktu belajar, tempat belajar, sumber belajar maupun evaluasi hasil belajar dilakukan oleh pembelajaran mandiri. Selain komponen-komponen utama dalam konsep belajar mandiri, ada beberapa ciri-ciri lain yang menandai belajar mandiri, yaitu:

1. Pyramid Tujuan

Di dalam belajar mandiri terbentuk struktur tujuan belajar yang berbentuk pyramid. Besar dan bentuk pyramid sangat bervariasi diantara para pembelajar. Semakin kuat motivasi belajar, semakin tinggi kemampuan belajar, semakin tersedia sumber belajar, akan semakin besar pyramid tujuan belajarnya. Jadi semakin tinggi kualitas kegiatan belajar, akan semakin banyak kompetensi yang diperoleh.

2. Sumber dan Media Belajar

Sumber belajar dalam pembelajaran mandiri, antara lain: guru, tutor, kawan, pakar, praktisi, dan siapapun yang memiliki informasi dan keterampilan yang diperlukan pembelajar dapat menjadi sumber belajar. Sedangkan media belajar dalam pembelajaran mandiri antara lain: paket-paket belajar yang berisi self instructional material, buku teks, hingga teknologi informasi lanjut.

3. Tempat Belajar

Belajar mandiri dapat dilakukan di sekolah, di rumah, di perpustakaan, di warnet, dan dimanapun tempat yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar.

4. Waktu Belajar

Belajar mandiri dapat dilaksanakan pada setiap waktu yang dikehendaki pembelajar.

5. Tempo dan Irama Belajar

Kecepatan belajar dan intensitas kegiatan belajar ditentukan sendiri oleh pembelajar, sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan kesempatan yang tersedia.

6. Cara Belajar

Pembelajar memiliki cara belajar yang tepat untuk dirinya sendiri. Ini tergantung dari masing-masing tipe pembelajar, apakah dia termasuk auditif, visual, kinestetik, atau tipe campuran.

7. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar mandiri dilakukan oleh pembelajar sendiri dengan membandingkan antara tujuan dan hasil yang akan dicapainya.

8. Refleksi

Refleksi merupakan penilaian terhadap proses pembelajaran yang telah dijalani. Dari hasil refleksi, pembelajar dapat menentukan langkah kedepan, guna mencapai keberhasilan dan menghindari kegagalan.

9. Konteks Sistem Pembelajaran

Kegiatan belajar dalam pembelajaran mandiri dapat berupa sistem pendidikan tradisional ataupun sistem lain yang lebih progresif. Belajar mandiri juga dapat dijalankan dalam system pendidikan formal, nonformal, ataupun bentuk-bentuk belajar campuran.

10. Status Konsep Belajar Mandiri

Status kegiatan belajar mandiri adalah kegiatan yang dijalankan dalam sistem pendidikan formal-tradisional sebagai upaya pelatihan atau pembekalan keterampilan belajar mandiri bagi para siswanya.

Batasan-batasan pada pembelajaran mandiri yaitu :

1. Kegiatan belajar aktif merupakan kegiatan belajar yang memiliki ciri keaktifan pembelajar, persistensi, keterarahan dan kreativitas untuk mencapai tujuan.
2. Motif atau niat untuk menguasai suatu kompetensi adalah kekuatan pendorong kegiatan belajar secara intensif, konsisten, terarah dan kreatif.

3. Kompetensi adalah pengetahuan atau keterampilan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah.
4. Dengan pengetahuan yang telah dimiliki, pembelajar mengolah informasi yang diperoleh dari sumber belajar sehingga menjadi pengetahuan ataupun keterampilan baru yang dibutuhkannya.
5. Tujuan belajar hingga evaluasi hasil belajar, ditetapkan sendiri oleh pembelajar sehingga mereka sepenuhnya menjadi pengendali kegiatan belajar. Seseorang yang sedang menjalankan kegiatan belajar mandiri lebih ditandai dan ditentukan oleh yang mendorongnya belajar.

Bukan oleh kemampuan fisik kegiatan belajarnya. Pembelajar dapat sedang belajar sendirian, belajar kelompok atau sedang dalam kegiatan belajar di kelas. Apabila motif yang mendorong kegiatan belajar adalah motif untuk menguasai suatu kompetensi yang diinginkan maka pembelajar sedang menjalankan belajar mandiri. Belajar mandiri jenis ini disebut sebagai *Self-motivated Learning*. Belajar mandiri lebih ditentukan oleh motif belajar yang timbul di dalam diri pembelajar, maka pendidik dalam menyelenggarakan pembelajarannya dituntut untuk dapat menumbuhkan niat atau motif belajar dalam diri pembelajar. Oleh karena itu pendidik harus sungguh-sungguh menguasai bidang studinya. Selain itu mereka harus menguasai berbagai teknik mengajar untuk menarik pembelajar terhadap materi pelajarannya dan selanjutnya tertarik untuk mempelajarinya sendiri lebih jauh. Berbagai teknik belajar juga perlu dikuasai oleh pendidik untuk diajarkan atau dilatihkan kepada pembelajar agar mampu melakukan kegiatan belajar lebih jauh tanpa bantuan sepenuhnya oleh pendidik.

2.3.1. Pengembangan Konsep Belajar Mandiri

Uwes A.Chaeruman (2007:78) Belajar mandiri belajar merupakan komponen pertama konsep belajar mandiri dan merupakan prasyarat bagi berjalannya belajar mandiri. Motivasi belajar tersebut merupakan kekuatan pendorong dan pengarah perbuatan belajar. Pendorong dalam arti pemberi kekuatan yang memungkinkan kegiatan belajar dijalankan. Pengarah dalam arti pemberi tuntunan kepada perbuatan belajar ke arah tujuan yang telah ditetapkan.

Motivasi belajar dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan dari dalam diri untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi masalah. Motivasi intrinsik ada dalam kegiatan-kegiatan tanpa paksaan atau tanpa 'iming-iming'. Faktor pendorong motivasi intrinsik yang utama adalah emosi, rasa senang, dan minat. Motivasi intrinsik juga menyebabkan perbuatan lebih konsisten, lebih serius, lebih kreatif, dan 'time on task' lebih lama, sehingga lebih besar kemungkinan diperoleh hasil perbuatan belajar yang lebih baik. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan dari luar diri untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi masalah. Jadi seseorang melakukan suatu tindakan karena termotivasi oleh suatu hal di luar dirinya. Misalnya, seseorang menyelesaikan studi untuk mendapatkan ijazah, seseorang bekerja untuk memperoleh penghasilan, atau seorang anak mengerjakan PR agar tidak dimarahi gurunya. Salah satu metode untuk mengembangkan motivasi belajar adalah model 'time continuum'. Menurut model ini ada 6 faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar, yaitu:

1. Sikap (*attitude*): merupakan kecenderungan untuk merespon kebutuhan belajar, yang didasarkan pada pemahaman pembelajar tentang untung-rugi melakukan perbuatan yang sedang dipertimbangkan untuk dilakukan.
2. Kebutuhan (*need*): kekuatan dari dalam diri yang mendorong pembelajar untuk berbuat menuju ke arah tujuan yang ditetapkan.
3. Rangsangan (*stimulation*): perasaan bahwa kemampuan yang diperolehnya dari belajar mulai dirasakan dapat meningkatkan kemampuannya untuk menguasai lingkungan, merangsang untuk terus belajar.
4. Emosi (*affect*): perasaan yang timbul sewaktu menjalankan kegiatan belajar.
5. Penguatan (*reinforcement*): hasil belajar yang baik merupakan penguatan untuk melakukan kegiatan belajar yang lebih lanjut.

Menurut model '*time continuum*', setiap perbuatan belajar selalu terdiri dari 3 tahap, yaitu:

1. Tahap Awal: Akan Masuk Proses Belajar.
Menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan belajar dengan cara menyelenggarakan pembelajaran yang bermutu, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik bermanfaat dan memberikan umpan balik untuk menunjukkan kemampuan yang telah dicapainya dan menyelenggarakan pembelajaran yang berorientasi kepada kebutuhan peserta didik.
2. Tahap Tengah: Terlibat Dalam Kegiatan Pembelajaran
 - a. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang variatif, baik dalam hal metode yang digunakan atau bahan yang diajarkan, sehingga memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk terus belajar.

- b. Menyelenggarakan pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa senang peserta didik kepada apa yang dipelajari.
3. Tahap Akhir: Proses Pembelajaran Selesai. Memberikan umpan balik kepada peserta didik sehingga mereka tahu.
 - a. Telah mencapai kompetensi yang dicarinya.
 - b. Memberikan penguatan atau *reinforcement* kepada peserta didik atas semua hasil belajar yang telah dicapainya. Strategi tersebut merupakan strategi sederhana yang dapat dijalankan oleh pendidik didalam kegiatan belajar-mengajar.

Namun penataan strategi tersebut dalam suatu model, memungkinkan guru untuk melakukan kegiatan yang sudah biasa mereka lakukan itu dalam suatu kerangka konseptual yang baru, sehingga kegiatan belajar akan menjadi terarah.

2.3.2 Model Pembelajaran Mandiri

Belajar aktif merupakan komponen kedua konsep belajar mandiri. Tuckman (2001:101), dalam strategi belajar ini termasuk perencanaan belajar, *self observing, monitoring and evaluation*. Belajar aktif atau *Active Learning* dianggap pula sebagai strategi untuk mencapai tujuan belajar mandiri, tetapi sekaligus juga sebagai model pembelajaran guna menumbuhkan motivasi belajar. Kegiatan belajar aktif pada dasarnya merupakan kegiatan belajar untuk mendapatkan kompetensi-kompetensi yang secara akumulatif menjadi kompetensi yang lebih besar yang hendak dicapai dengan belajar mandiri. Model belajar aktif yang diperkirakan dapat melatih kemampuan menyusun strategi belajar sekaligus menumbuhkan motivasi belajar yaitu :

1. *Model Problem-based Learning (PBL)*

Model pembelajaran ini merangsang peserta didik untuk menganalisis masalah, memperkirakan jawaban-jawabannya, mencari data, menganalisis data dan menyimpulkan jawaban terhadap masalah. Model ini pada dasarnya melatih kemampuan memecahkan masalah melalui langkah-langkah sistematis. Menurut John Dewey (2006:43), proses belajar hanya akan terjadi jika pesertadidik dihadapkan pada masalah dari kehidupan nyata untuk dipecahkan. Dalam membahas dan menjawab masalah, peserta didik harus terlibat langsung dalam kegiatan nyata, misalnya : mengobservasi, mengumpulkan data dan menganalisisnya. Prinsip keaktifan peserta didik dalam belajar untuk mendapatkan hasil belajar optimal dinyatakan pula oleh Piaget (2003:89). Menurut *Piaget to understand is to discover*. Peserta didik mendapatkan pengetahuan dan dianggapnya benar, hingga dalam proses pembelajaran selanjutnya ia menemukan bahwa itu salah. Maka pengertian pada dasarnya dibangun secara bertahap melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2. *Model Independent Learning (IL)*

Independent Learning (IL) atau belajar Benas merupakan kegiatan belajar yang tujuan belajar maupun cara mencapai tujuan itu ditetapkan sendiri oleh pembelajar. IL merupakan model pembelajaran yang dominan dalam kehidupan manusia. Artinya, sebagian besar waktu dalam hidup manusia digunakan untuk menjalankan IL. Ciri utama IL adalah penugasan awal dan tujuan akhir disa datang dari pendidik, sedangkan tujuan-tujuan antara dan cara mencapainya ditetapkan sendiri oleh pembelajar. Disini pengertian cara mencapai tujuan adalah penetapan tempat belajar, apa yang dipelajari,

bagaimana cara mempelajari, semuanya ditentukan sendiri oleh pembelajar, tetapi masih dalam kerangka penugasan dari pendidik. Peran pendidik adalah memberikan pilihan-pilihantujuan dan alternatif-alternatif sumber belajar dan memberikan bantuan jika diperlukan. Dalam konteks belajar dikelas, kegiatan IL dapat diberikan kepada individu maupun kelompok sedangkan dalam konteks kehidupan sehari-hari IL lebih menekankan kepada penetapan tujuan dan cara pencapaiannya oleh pembelajar sendiri.

3. Pendekatan Keterampilan Proses (PKP)

Pendidikan formal-tradisional dianggap tidak mampu menyiapkan peserta didiknya sebagai penerap dan penemu ilmu. Mereka harus 'duduk, dengar, catat dan hafal', padahal perkembangan ilmu sangat cepat. Dengan adanya model PKP memungkinkan peserta didik banyak melakukan praktik, karena praktik memudahkan pemahaman terhadap konsep-konsep baru. Proses pembelajaran harus merangsang rasa ingin tahu, karena curiosity merupakan dasar sikap ilmiah. Perasaan ingin mengetahui sesuatu dapat mendorong dilakukannya langkah-langkah mencari fakta. Model pembelajaran PKP (Sunardi, 2003) memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Menggunakan Kurikulum Berbasis Kompetensi
- b. Hasil belajar adalah dikuasainya kompetensi-kompetensi
- c. Yang dimaksud dengan kompetensi adalah pengetahuan yang didemonstrasikan dalam perilaku;
- d. Materi belajar berupa paket-paket yang mengarah ke penguasaan kompetensi

- e. Kemajuan belajar peserta didik bersifat individual, tergantung kepada kemampuan dan kemauan peserta didik
- f. Strategi belajar, penetapan tempat, waktu dan cara melaksanakan proyek penelitian ditetapkan oleh peserta didik sendiri dengan bimbingan pendidik
- g. Pendidik melaksanakan tugas mengajarnya dalam tim-tim (team teaching)
- h. Mengutamakan pengalaman atau praktik lapangan
- i. Mempersyaratkan ketersediaan sumber belajar.

Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa PKP menekankan pada penguasaan kompetensi sehingga menuntut penggunaan KBK secara benar dengan mengakomodasi kecepatan dan kemajuan belajar individual. Penguasaan kompetensi diharapkan dapat menumbuhkan rasa puas terhadap hasil belajar sehingga motivasi belajar akan semakin berkembang. Keadaan ini akan mendorong berkembangnya kemauan belajar mandiri.

2.3.3 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh dalam arti sebagian atau seluruhnya karena adanya multifikasi sel-sel tubuh dan juga karena bertambah besarnya sel. Adanya multifikasi dan penambahan ukuran sel berarti ada penambahan secara kualitatif dan hal tersebut terjadi sejak konsepsi yaitu bertemunya sel telur dan sperma hingga dewasa (IDAI, 2000).

Jadi, pertumbuhan lebih ditekankan pada bertambahnya ukuran fisik seseorang, yaitu menjadi lebih besar atau lebih matang bentuknya, seperti bertambahnya ukuran berat badan, tinggi badan dan lingkar kepala. Pertumbuhan pada masa anak-anak mengalami perbedaan yang bervariasi sesuai dengan bertambahnya usia anak. Secara umum pertumbuhan fisik dimulai dari arah kepala ke kaki. Kematangan pertumbuhan tubuh pada bagian kepala berlangsung lebih dahulu, kemudian secara berangsur-angsur diikuti oleh tubuh bagian bawah. Pada masa fetal pertumbuhan kepala lebih cepat dibandingkan masa setelah

lahir, yaitu merupakan 50 % dari total panjang badan. Selanjutnya, pertumbuhan bagian bawah akan bertambah secara teratur. Pada usia dua tahun, besar kepala kurang dari seperempat panjang badan keseluruhan, sedangkan ukuran ekstremitas bawah lebih dari seperempatnya.

Banyak ahli memberikan pengertian perkembangan yang berbeda secara redaksional dan sudut pandang, namun dalam unsur – unsur perkembangannya mereka tetap mengacu pada inti yang sama.

Ikatan Dokter Anak Indonesia memberikan pengertian “perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dan struktur/ fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan dan diramalkan sebagai hasil dari proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ dan sistemnya yang terorganisasi” (IDAI, 2002).

Menurut Harlimsyah (2007), “perkembangan anak adalah segala perubahan yang terjadi pada diri anak dilihat dari berbagai aspek antara lain aspek fisik (*motoric*), emosi, kognitif dan psikososial (bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan)”.

“Perkembangan merupakan perubahan-perubahan psiko, fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi – fungsi psikis dan fisik pada anak ditunjang oleh factor lingkungan dan proses belajar dalam masa waktu tertentu, menuju kedewasaan” (Zein, 2005).

“Perkembangan adalah perubahan secara berangsur – angsur dan bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh, meningkat dan meluasnya kapasitas seseorang melalui pertumbuhan, kematangan atau kedewasaan (*maturation*) dan pembelajaran (*Learning*)” (Wong, 2000).

Dari berbagai pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam perkembangan terjadi proses perubahan yang teratur, hanya kecepatan tiap individu berlainan bergantung pada faktor pendukung dari proses perkembangan. Perkembangan memiliki karakteristik yang dapat diramalkan dan memiliki ciri - ciri sehingga dapat diperhitungkan. Ciri-ciri tersebut menurut Soetjiningsih (1995) sebagai berikut :

- a. Perkembangan adalah proses yang kontinue dari konsepsi sampai maturasi. Perkembangan sudah terjadi sejak didalam kandungan, dan setelah kelahiran merupakan suatu masa dimana perkembangan dapat dengan mudah diamati.
- b. Dalam periode tertentu ada masa percepatan atau masa perlambatan. Terdapat tiga periode pertumbuhan cepat adalah pada masa janin, masa bayi 0–1 tahun dan masa pubertas.
- c. Perkembangan memiliki pola yang sama pada setiap anak, tetapi kecepatannya berbeda.
- d. Perkembangan dipengaruhi maturasi system saraf pusat. Bayi akan menggerakkan seluruh tubuhnya, tangan dan kakinya kalau melihat sesuatu yang menarik, tetapi pada anak yang lebih besar reaksinya hanya tertawa dan meraih benda tersebut.
- e. Arah perkembangan anak adalah sefalokaudal.
- f. *Reflex primitive* seperti *reflex* memegang dan berjalan akan menghilang sebelum gerakan *volunter* tercapai.

