

BAB 2

DAMPAK INTERNET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGIS DAN PENDIDIKAN ANAK

Internet menjadi salah satu bukti perkembangan teknologi yang mana manusia sanggup berkomunikasi dan berjumpa satu sama lain tanpa terhadang oleh geografis, situasi dan kondisi sehingga dapat menciptakan pertemanan dan komunitas dalam dunia maya. Manusia dengan segala macam teknologi yang dimilikinya semakin bebas merealisasikan diri dan mengidentifikasikan diri dengan menggunakan internet.

Bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok manusia yang mana bukan hanya terjadi para *gamers online* saja namun sudah digunakan berbagai kalangan seperti para pekerja, tenaga didik bahkan hingga para pelajar karena memang sifat internet yang tidak memandang siapa penggunanya. Seolah internet sudah menjadi bagian dari hidup manusia karena tanpa penggunaan internet aktivitas manusia dapat berhenti. Tidak dipungkiri dalam internet memiliki dampak positif dan negatif baik yang disadari oleh pengguna maupun tidak.

Dampak positif internet yang pada dunia pendidikan di Indonesia yakni penerapan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang harus dipelajari siswa-siswi SMP dan SMA/K sederajat dan penyediaan laboratorium komputer yang terkoneksi internet sebagai sarana utama penunjang. Sehingga penerapan internet diharapkan bisa memacu dan meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut Maryono dan Istiana (dalam Rahardiyani,2015:2) pemanfaatan internet dapat berupa memperoleh bahan-bahan pembelajaran melalui perpustakaan elektronik (*e-library*) atau buku elektronik (*e-book*), modul, jurnal, majalah atau surat kabar. Adanya internet pula memungkinkan dilakukannya pembelajaran jarak jauh (*e-learning*). Sehingga untuk mendapatkan materi pelajaran para siswa tidak harus terikat dengan waktu dan ruang kelas pada jam-jam pelajaran. Materi bisa didapat melalui komputer atau *handphone* yang tersambung dengan internet. Bahkan para siswa dapat melakukan komunikasi dengan guru melalui fasilitas e-mail atau berbicara atau bertatap muka melalui fasilitas teleconference (video-conference).

Qomariyah (dalam Rahardiyani,2015:2) menjelaskan bahwa internet memang membawa begitu banyak kemudahan kepada penggunanya. Beragam akses terhadap informasi dan hiburan dari berbagai penjuru dunia dapat dilakukan melalui satu pintu saja. Internet juga dapat menembus batas dimensi kehidupan penggunanya, waktu, dan bahkan ruang sehingga internet dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Fasilitas *search engine* situs pencari dapat memberikan informasi kepada pengguna internet sehingga dapat menemukan banyak sekali alternatif dan pilihan informasi yang diperlukannya dengan mengetikkan kata kunci di form yang disediakan.

Namun penggunaan internet secara terus menerus memberikan dampak *internet addiction*. Nurina dan Alifatullah (2017:282) menyatakan dampak negatif seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung dengan teman-teman karena ketika berkumpul bersama subjek merasa teman-temannya lebih banyak bermain *handphone* dibandingkan ngobrol, seringnya menunda-nunda pekerjaan, menunda

mengerjakan tugas, mengalami insomnia atau susah tidur, terganggunya kesehatan mata subjek, menurunnya prestasi belajar subjek karena ketika sedang asyik bermain internet subjek merasa malas untuk belajar. Ketika online remaja biasanya akan mengakses sosial media seperti Instagram, Facebook, Twitter, Youtube, Line dan membuka Google untuk mengerjakan tugas atau laporan.

Menurut Chandra (2017:405-406) secara umum media sosial memiliki ciri-ciri yaitu pesan yang disampaikan dan diterima tidak meliputi antar personal tetapi multi pengguna, pesan yang disampaikan tidak terkontrol dan bebas, pesan yang disampaikan diproses lebih cepat dibandingkan media lainnya serta penerima pesan yang menentukan waktu interaksi. Aplikasi berbasis media sosial antara lain adalah Facebook, Twitter, Instagram dan Youtube.

Media sosial kini sudah menjadi gaya hidup dari remaja yangmana memberikan dampak positif mempermudah diskusi, mengetahui berbagai informasi yang diperlukan, tempat sebagai berkreaitivitas sebagai ajang *personal branding* seperti mengunggah video blog di Youtube, membuat status di Facebook, berbalas komentar di Twitter, upload foto dan video di Instagram serta masih banyak hal yang bisa dilakukan. Namun tetap ada dampak negatif seperti mengganggu belajar siswa, berakibat buruk pada perilaku, kesehatan dan sikap siswa serta mengakibatkan pemborosan. Bahkan ada yang menggunakan media sosial untuk mencontek (curang) dalam ulangan dan membuka aplikasi media sosial saat guru menjelaskan pelajaran dan sebagainya.

Kebebasan membuka media sosial dapat dilakukan remaja baik di sekolah maupun dirumah tanpa batasan. Remaja kini lebih banyak menghabiskan

waktunya untuk menggunakan media sosial dan seringkali mengesampingkan belajar. Sangat bagus jika remaja bisa memanfaatkan media sosial sebagai edukasi, namun sebaliknya banyak juga yang menggunakan media sosial hanya untuk sarana hiburan.

Media sosial sebagai medium komunikasi bersifat netral “*communication is not always about a good theory*” yakni komunikasi tidak selalu merupakan hal yang baik yang artinya medium tidak menjadi sepenuhnya netral karena tergantung pada penggunaannya. Sehingga pada dasarnya manusia tidak bisa menyalahkan media apabila ada dampak yang merugikan.

Hal yang dikhawatirkan jika siswa tidak bisa membagi waktu untuk menggunakan media sosial adalah berkurangnya waktu belajar atau siswa enggan belajar. Padahal apabila siswa dapat membagi waktu antara istirahat dan belajar serta memanfaatkan media sosial dengan baik maka akan memiliki hasil prestasi yang baik pula. Namun siswa yang tidak bisa lepas dari kebiasaan menggunakan media sosial yangmana hanya sekedar untuk mencari hiburan maka akan merasakan dampak seperti nilai pelajaran turun maupun tugas sekolah tidak dikerjakan dengan baik.