

# **PENGARUH TEKNOLOGI MULTIMEDIA BAGI PERKEMBANGAN ANAK PERSPEKTIF PSIKOLOGI**

Rakhil Fajrin<sup>1</sup>

## **A. Pendahuluan**

Menjelang abad XXI Masehi, banyak pihak di seluruh dunia mulai mengkaji kehadiran abad itu. Setidaknya ada dua alasan penting yang disiapkan oleh negara-negara di dunia untuk menyambut kedatangan abad XXI itu. Alasan pertama bersifat psikologis, yaitu bahwa peralihan dari satu abad ke abad yang lain memberikan dampak psikologis bagi manusia. Alasan yang kedua adalah didasarkan kepada berbagai fenomena yang terjadi pada dua dasawarsa terakhir di abad XX, seperti keruntuhan blok negara-negara komunis di Eropa Timur, yang kemudian mengedepankan negara-negara Barat sebagai “pemenang” dengan Amerika Serikat sebagai poros adidaya.

Fenomena lain adalah kemajuan suatu negara diidentikkan dengan banyaknya peralatan serba modern yang digunakan di negara tersebut. Merebaknya aneka media sebagai sarana modern serba canggih memberikan pengaruh besar bagi perkembangan dan pertumbuhan di suatu negara.

## **B. Pembahasan : Peran Multimedia**

Penggunaan media elektronik dengan berbagai fasilitas, yang selanjutnya disebut dengan multimedia, dalam perkembangan dunia modern tidak dapat terbendung. Perluasan penyebaran multimedia di seluruh dunia sulit untuk difilterisasi atau diminimalisasi, belum lagi pertumbuhan dan penyebaran penduduk yang tidak merata menjadikan tidak adanya batasan penggunaan multimedia dari semua umur. Hal ini memerlukan sikap protektif diri dari para penggunanya, terutama bagi para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh dan sebagainya.

Sebagai sarana yang banyak digemari dan menjadi pilihan utama untuk memberikan informasi kepada dunia, multimedia menyebar hingga ke daerah pelosok. Hampir semua lapisan masyarakat telah menggunakan multimedia, baik muda, tua, kaya, sederhana hingga rakyat miskin sekalipun. Alasan klasik mereka adalah agar tidak

---

<sup>1</sup>Dosen Tetap pada STAI Darussalam Krempyang Nganjuk.

diklaim sebagai ketinggalan jaman di masanya. Pesatnya penyebaran dan perluasan penggunaan multimedia oleh berbagai kalangan ini didukung oleh daya beli masyarakat yang terjangkau dan kemudahan dalam mendapatkannya, selain itu keinginan ini adalah upaya masyarakat untuk mencari sarana *instant* yang mempermudah dan membantu mereka memperoleh informasi sekaligus menyebarkannya. Meskipun demikian, tidak adanya batasan mereka dalam menggunakan multimedia tidak didukung dengan pemahaman atas manfaat dan bahaya (*madharat*) yang akan diterima sehingga penyalahgunaan fungsi dari multimedia dapat berakibat buruk kepada diri pengguna dan lingkungannya.

Multimedia merupakan salah satu faktor dari banyaknya faktor yang memiliki pengaruh paling besar dalam pertumbuhan, perkembangan secara psikologis dan perubahan perilaku di segala usia, khususnya anak-anak. Agar tidak terlalu melebar dalam pembahasan ini, akan diuraikan jenis-jenis multimedia yang dinilai memiliki pengaruh terbesar di dunia terhadap perkembangan psikologi anak. Jenis multimedia yang menurut hasil pengamatan banyak digemari, mudah diperoleh dan berdampak luar biasa kepada perkembangan psikologi anak adalah televisi, komputer, internet dan *handphone* (HP). Selanjutnya, keempat jenis multimedia tersebut akan dipaparkan fungsi, manfaat dan *madharat*-nya bagi umat dan lingkungannya.

## **1. Televisi**

Televisi adalah sebuah media telekomunikasi jarak jauh yang dikenal sebagai penerima siaran gambar bergerak dan suara. Saat ini televisi adalah sarana elektronik yang paling digemari dan dicari orang. Di samping itu, untuk memperoleh televisi tidak lagi sesulit jaman dahulu sebagai perangkat komunikasi yang langka dan hanya dimiliki oleh kalangan tertentu. Saat ini televisi telah menjangkau lebih dari 90 persen penduduk di negara berkembang. Televisi yang dulu hanya menjadi konsumsi kalangan dan umur tertentu, kini bisa dinikmati dan sangat mudah dijangkau oleh semua kalangan tanpa batasan usia.

Pada tahun 1930-an, kotak televisi menjadi salah satu alat penerima komunikasi utama dalam rumah, perdagangan dan institusi yang berfungsi sebagai sumber berita dan hiburan. Dengan berjalannya waktu, sejarah membuktikan bahwa penemuan ini mampu mengubah peradaban dunia. Televisi hadir sebagai sarana untuk memperlancar

hubungan dan komunikasi antar manusia, disadari atau tidak, di antara banyaknya perubahan dan kemajuan yang terjadi pada masyarakat abad XXI ini, merupakan kontribusi dari datangnya media televisi.

Dalam fungsinya, televisi memberi beragam informasi, pengetahuan dan pendidikan yang datang dari seluruh penjuru dunia secara langsung. Tidak hanya itu, kontribusi dari televisi mampu membuat dunia tampak kecil dari sebelumnya. Penyebaran berita dan gagasan, lebih cepat dan akurat. Kesempatan memperoleh berita-berita aktual bisa disaksikan bersama-sama oleh berjuta-juta manusia di berbagai tempat yang berbeda. Beragam informasi tentang bencana alam, berbagai penyakit menular, kriminalitas, kesehatan, pendidikan, alam semesta, agama, olah raga terkini dan bermacam-macam peristiwa lain dapat diakses dengan mudah melalui televisi.

Fungsi televisi selanjutnya adalah sebagai hiburan. Hidup sehat secara batiniah akan bisa dirasakan saat 25% terisi dengan hiburan. Karena ketegangan akan cair dan kehidupan akan terasa berwarna jika terdapat hiburan. Televisi sebagai salah satu sarana hiburan sangat dibutuhkan semua orang. Dengan hiburan dapat membuat pikiran segar kembali, mencairkan kejenuhan dan melupakan sejenak kelelahan sepanjang hari setelah seharian bekerja keras. Pada dasarnya televisi memberikan hiburan yang sehat. Namun pada perkembangannya beralih fungsi. Dahulu tayangan-tayangan televisi lebih selektif dan protektif karena semua acara di televisi diatur programnya oleh pemerintah, tidak demikian dengan sekarang yang semua acara bisa dilihat tanpa batasan dan kontrol oleh sebab setiap stasiun televisi memiliki hak otonom dalam penyiarannya, sehingga tali kendali tidak lagi dipegang oleh pemerintah. Berawal dari inilah fungsi televisi sebagai media informasi dan hiburan yang menyehatkan mulai bergeser. Seiring perkembangan teknologi, segala hal yang menjadi *trend* diburu untuk meraup keuntungan. Masing-masing stasiun televisi tidak ingin dirugikan dengan menampilkan acara-acara yang sama dan membosankan, sehingga berkompetisi melahirkan acara-acara hiburan yang bersifat komersial. Acara-acara tersebut dikemas untuk bisa dijual ke publik. Kemasan acara-acara itulah yang kemudian menjadi persoalan selera bagi beberapa produser atau pihak stasiun televisi, yang selanjutnya menampilkan aneka acara tanpa selektif dan tanpa melihat dampak buruk yang timbul dari acara-acaranya. Meskipun sudah ditentukan lulus sensor, namun tidak sedikit acara-acara vulgar yang kurang patut menjadi konsumsi publik tetap disuguhkan. Suguhan acara yang variatif

dan menarik membuat orang tersanjung untuk meluangkan waktunya berjam-jam duduk di depan televisi. Oleh sebab itu, pada perkembangannya, tanpa disadari rangkaian acara televisi yang tidak mendidik telah memberikan kontribusi buruk dalam kehidupan manusia khususnya anak-anak.

Televisi tidak hanya menjadi teman yang baik, namun bisa juga menjadi musuh yang menghanyutkan. Saat ini banyak dijumpai tayangan televisi dengan gaya kehidupan setan, seperti kekerasan, vulgaritas, kejahatan, kebencian, seks bebas, penipuan, tatanan rambut yang radikal dan sejenisnya yang diadopsi dari budaya luar yang diagung-agungkan dan mendapat label sebagai kehidupan modern era masa kini yang justru menarik perhatian publik dari semua umur. Probabilitasnya, semakin sering orang menonton tayangan-tayangan seperti itu pada akhirnya akan menerima hal itu sebagai suatu perbuatan yang lazim dan normal, apalagi jika tidak ada pendampingan dari orang tua, segala hal yang dilihat mereka seolah adalah contoh yang benar dan patut ditiru.

## **2. Komputer**

Tidak dapat dipungkiri bahwa revolusi elektronik menjadi salah satu penyebab perubahan gaya dan pola hidup manusia dewasa ini. Komputerisasi, yang merupakan perwujudan visual dari operasional dunia digital, mengalami perkembangan begitu pesat. Penemuan rahasia operasional bilangan *binner* sehingga dapat menciptakan mesin hitung (kalkulator) dianggap sebagai cikal-bakal perkembangan komputerisasi hingga saat ini.

Pada pertengahan dekade tahun 1980-an, teknologi komputer yang merupakan jenis multimedia selanjutnya mulai diperkenalkan. Komputer merupakan hasil dari kemajuan teknologi informatika yang pada dasarnya berfungsi sebagai alat bantu untuk menulis, menggambar, menyunting gambar atau foto, membuat animasi, mengoperasikan program analisis ilmiah, simulasi dan untuk kontrol peralatan. Seiring perkembangan teknologi, bentuk komputer yang dulu cukup besar sekarang dibuat lebih kecil dengan kapasitas besar dan kemampuan mengoperasikan program yang beragam, seperti laptop, *notebook*, *ipad* dan sejenisnya, sehingga menambah daya tarik minat masyarakat yang konsumtif.

Banyak manfaat dari komputer berkaitan dengan tata administrasi yang dipakai oleh hampir semua bidang keilmuan dan pekerjaan di seluruh dunia, mulai dari pendidikan, perkantoran, pemerintahan, kedokteran, penelitian luar angkasa, penelitian laut, desain grafis dan sederetan bidang pekerjaan yang lain menggunakan komputer untuk menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan kebutuhan. Kehadiran komputer sangat membantu banyak hal, selain sebagai sarana penunjang utama yang cepat, efektif dan efisien dalam pekerjaan, komputer juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan, yaitu untuk memutar musik, bermain *game*, menonton film dan sejenisnya. Pada perkembangan selanjutnya, tidak hanya pada dunia kerja dan orang-orang dewasa saja komputer digunakan, akan tetapi juga pada semua usia, dari balita, anak-anak, remaja, dewasa hingga para orang tua mulai beramai-ramai menggunakan komputer.

Saat ini, komputer telah menjadi bagian hidup dari masyarakat, terbukti dengan semakin banyaknya penduduk yang memiliki akses komputer. Hal ini dimanfaatkan oleh para pembuat program, kejelian mereka melihat peluang komputer sebagai hiburan yang kemudian menggeser nilai-nilai positif dan fungsi komputer itu sendiri. Tidak jauh berbeda dengan televisi, demi meraup keuntungan yang sebesar-besarnya, melalui program-program komputer, berbagai hiburan dalam banyak bentuk yang menarik dipublikasikan, baik yang bersifat edukatif maupun destruktif dijual dan disebarluaskan tanpa melihat dampak buruk yang akan terjadi ke depan.

Namun begitu, sebuah pernyataan menarik datang dari salah seorang dosen ilmu komunikasi FISIP Universitas Indonesia Jakarta, Nina Arma, yang menyatakan bahwa kemunculan teknologi komputer sendiri sesungguhnya bersifat netral. Pengaruh positif atau negatif dari alat ini tentu saja lebih banyak tergantung dari pemanfaatannya. Jika komputer digunakan secara sembarangan, pengaruhnya bisa menjadi negatif. Sebaliknya, komputer akan memberikan pengaruh yang positif jika digunakan dengan bijaksana.<sup>2</sup>

### **3. Internet**

Hampir sama dengan komputer, deretan multimedia berbahaya berikutnya adalah internet. Sebagaimana diuraikan sebelumnya bahwa komputer merupakan

---

<sup>2</sup>[www.BalitaCerdas.com](http://www.BalitaCerdas.com) (23 April 2013), 3.

multimedia yang sangat canggih dan program internet hanya dapat dibuka melalui fasilitas multimedia yang memiliki program komputerisasi. Konklusinya, komputer merupakan sarana bagi keberlangsungan program internet.

Dalam kurun waktu terakhir ini perkembangan internet sangat cepat dan pesat, ketersediaan berbagai macam fasilitas program di internet, mempermudah penggunaannya dan menjadikan semakin banyak orang yang menggunakannya sebagai media utama menggali beraneka ragam informasi. Berjuta orang menggunakan internet untuk berbagai keperluan, mulai keperluan pribadi, organisasi sampai keperluan dinas, baik yang bersifat *urgent* atau hanya sekedar hiburan, karena dinilai lebih praktis, efektif dan efisien, di samping sebagai alasan mengikuti perkembangan jaman.

Di negara Indonesia sendiri, sudah mulai banyak sekolah atau madrasah yang memanfaatkan internet sebagai sarana penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan semakin banyaknya pengguna internet, lebih-lebih dalam penggunaan *www (word wide web)* dan *e-mail*, seakan semakin menyatu dengan program canggih itu. Sama halnya dengan komputer, bagi masyarakat, internet sudah termasuk bagian dari kehidupan, layaknya baju dan orang yang memakai baju, selalu melekat jadi satu dan sulit dipisahkan.

Pada tatanan fungsi, banyak manfaat yang bisa diperoleh dari internet, terutama dalam proses komunikasi dan penggalian informasi. Internet memudahkan manusia untuk mengakses segala informasi dalam hitungan detik. Melalui internet, dunia tampak kecil dan sempit.

Internet mulai muncul pada tahun 1969 di Amerika Serikat, yaitu teknologi yang berawal dari proyek sebuah departemen di sana. Proyek yang disebut ARPA ini bertugas untuk melakukan penelitian yang bermanfaat bagi kelancaran dan kemajuan tugas-tugas militer Amerika Serikat, karena berbasis komputer maka dinamakan dengan ARPANET dan dalam perkembangannya mampu mengakses segala informasi yang bermanfaat bagi ranah keilmuan di semua bidang.

Meskipun begitu, sebagai sarana informasi yang menjangkau dunia, tidak adanya batasan akses internet memberi kesempatan beberapa oknum meraup keuntungan dengan menyebarkan informasi-informasi yang tidak layak dikonsumsi publik. Lebih buruk dari televisi dan komputer, internet memiliki dampak negatif luar

biasa jika tidak tepat penggunaannya. Tercatat di deretan berita harian koran bahwa tidak sedikit kasus tindak asusila dan kriminal terjadi dikarenakan dampak dari internet. Sebaliknya, jika difungsikan untuk hal-hal yang baik, internet mampu membantu banyak orang untuk menemukan dan menyebarkan berjuta informasi yang aktual dan akurat. Internet juga bisa difungsikan sebagai sarana menyambung tali silaturahmi dan membantu memudahkan para pekerja, pelajar, ibu rumah tangga, mahasiswa dan bermacam komunitas lainnya untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan mereka sesuai tingkat kebutuhannya.

#### 4. *Handphone*

Jarak jauh bukan lagi hambatan seseorang untuk berkomunikasi. Penemuan mutakhir yang berkembang pesat di abad XXI ini menciptakan sebuah benda kecil sebagai alat komunikasi jarak jauh. *Handphone* merupakan multimedia paling berpengaruh terakhir yang dibahas dalam paparan ini, tidak hanya itu sebagai urutan terakhir, menurut hemat penulis, *handphone* adalah kategori jenis multimedia yang mencapai *rating* tertinggi yang memiliki paling banyak dampak buruk dibandingkan jenis multimedia sebelumnya, karena di dalam *handphone* terdapat sarana yang mampu difungsikan sebagai televisi, komputer mini dan internet. Seiring perkembangan *gadget*, *handphone* dirancang semenarik mungkin dengan banyak *feature* dan fasilitas yang serba modern. Banyak orang tertarik dan berminat menjadi konsumen tetap meskipun dengan penawaran harga yang cukup tinggi. Bagi kalangan kaya, berapapun akan dibeli untuk terus bisa mengikuti perkembangan teknologi, sementara bagi kalangan menengah ke bawah akan mencari barang imitasi yang sama canggihnya namun dengan harga terjangkau oleh mereka.

*Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang fungsi utamanya memiliki kemampuan dasar tidak jauh beda dengan telepon konvensional saluran tetap yaitu sebagai alat komunikasi jarak jauh melalui suara. Hanya saja *handphone* bersifat *portabel mobile* atau bisa dibawa kemana-mana tanpa menggunakan kabel dan bisa digunakan untuk mengirim pesan lewat tulisan atau melalui SMS (*short message service*).

Jauh sebelum memasuki tahun 2000, orang mengabari kerabat keluarga melalui telepon umum atau lewat pos dengan berkirim surat. Hal ini karena *handphone* masih

menjadi barang langka di Indonesia dan hanya kalangan tertentu yang mampu menjangkaunya. Namun sekarang, hampir semua lapisan masyarakat memakai *handphone* sebagai alat komunikasi utama jarak jauh.

Sesuai dengan uraian sebelumnya, bahwa perkembangan *handphone* sangat cepat dan meluas. Kemudahan akses *handphone* bagi masyarakat, ditunjang banyaknya perangkat hiburan yang tersedia di dalamnya dan murah nya harga jual di pasaran, memacu pesatnya penyebaran *handphone* di semua lapisan masyarakat pada berbagai penjuru dunia, mulai dari pejabat, pengusaha, tukang becak hingga pada komunitas pengemis jalanan memiliki *handphone* dan memilihnya sebagai alat komunikasi utama. Lebih dari itu, di era sekarang kedudukan *handphone* seperti asisten pribadi bagi penggunanya. Kecanggihan *handphone* mampu digunakan sebagai alat penggali dan penyebar informasi dalam hitungan detik ke ratusan hingga ribuan orang sekaligus. *Handphone* juga memiliki fungsi sebagai hiburan, bermula dari itulah *handphone* lebih diminati kaum remaja yang sekedar untuk mencari hiburan. Ironinya, *handphone* diduga juga mampu menjadi sebab terjerumus nya mereka pada dunia hitam dan lembah kenistaan.

Dewasa ini, tampak meluas aksi penyalahgunaan *handphone* oleh para penggunanya, sehingga menimbulkan dampak negatif pada lingkungan, dari mulai individu, komunitas kecil sebuah keluarga hingga komunitas besar sebuah negara di dunia secara merata. *Handphone* sebagai benda elektronik mampu menjadi fasilitator perbuatan kriminal dan asusila saat tidak terdapat kesadaran yang baik dari penggunanya atas fungsinya. Sebaliknya, *handphone* akan memberikan manfaat yang besar bagi terhubung nya tali silaturahmi dan sejenisnya jika digunakan dengan benar dan sesuai fungsinya.

Dampak dari *handphone* masih menuai kontroversi hingga sekarang. Para ahli kedokteran memberikan sebuah fatwa bahwa pemakaian *handphone* berakibat buruk bagi kesehatan, karena radiasi yang berasal dari sinyal. Sebuah fakta, kelompok riset Jerman, Verum, mencoba mempelajari efek radiasi *handphone* terhadap sel-sel tubuh manusia. Hasilnya sel-sel tubuh yang terkena paparan gelombang elektromagnetik mengalami kerusakan yang signifikan. Lebih parah nya, mutasi sel-sel tersebut bisa menjadi penyebab timbul nya kerusakan pada jaringan otak dan meningkatkan resiko terkena tumor telinga, kanker otak, mengakibatkan *meningioma*, *neurioma akustik*,

*acoustic melanoma* dan kanker ludah. Hampir sama dengan penelitian tersebut, menurut riset Vini Gautam Khurana, seorang professor peraih 14 penghargaan medis, juga mengatakan hal yang sama bahwa penggunaan *handphone* langsung dari *handset* lebih dari 10 tahun akan menggandakan resiko terkena kanker otak. Tidak bisa dipungkiri bahwa secanggih apapun hasil karya manusia pasti memiliki kekurangan yang menunjukkan bahwa rasio manusia bukan segala-galanya.

### **C. Analisis : Pengaruh Multimedia Bagi Perkembangan Psikologi Anak**

Indikasi modernisasi suatu negara di abad XXI ini tidak terlepas dari multimedia yang merata digunakan oleh hampir semua kalangan. Seiring itu pula, dampak dari multimedia semakin terlihat nyata pada perubahan *life style* komunitasnya. Terkadang perubahan dan perkembangan tersebut bersifat konstruktif dan ada pula yang sifatnya destruktif. Multimedia ternyata memiliki kontribusi besar terhadap kemajuan suatu negara sekaligus dalam kurun waktu tertentu menjadi penyebab kehancuran sebuah komunitas secara signifikan.

Mengiringi perkembangan teknologi abad XXI, banyak ahli dengan keahlian masing-masing mengungkapkan bahwa multikrisis yang muncul sejak tahun 1998 disebabkan oleh berbagai permasalahan sosial. Ketimpangan sosial, politik, ekonomi dan budaya, semuanya secara signifikan telah mengganggu ketenteraman kehidupan berbangsa sehingga kemudian mengancam integrasi bangsa. Secara prinsip, ketimpangan-ketimpangan tersebut bersumber dari krisis moral yang dialami bangsa Indonesia. Perilaku korupsi, kolusi dan nepotisme atau KKN seolah memang telah biasa terjadi. Sungguh ironis, bahwa bangsa yang mayoritas penduduknya beragama Islam bernama Indonesia ternyata menduduki peringkat lima besar dalam jajaran negara-negara terkorup di dunia.<sup>3</sup> Meluasnya produk-produk multimedia di abad XXI di seluruh negara di dunia, disinyalir ikut andil besar dalam kemunculan multikrisis. Pengawasan yang minim, protektif diri dan liberalitas pengguna di semua usia serta pola asuh yang salah dalam mendidik anak dari para pendidik, merupakan faktor-faktor penyebab krisis moral yang perlu mendapat perhatian serius dari semua pihak.

---

<sup>3</sup>Abdullah Idi dan Toto Suharto, *Revitalisasi Pendidikan Islam* (Yogyakarta : Tiara Wacana, 2006), 121.

Memiliki suatu keyakinan dan harapan untuk dapat keluar dari kemelut multikrisis merupakan suatu keharusan. Nabi Muhammad SAW bersabda :

أدبوا أولادكم في زمانه

Artinya : *Didiklah anak-anakmu sesuai dengan masanya.*

Senada dengan itu, Ali bin Abi Thalib ra. memberikan nasehat : *Didiklah anak-anak kalian tidak seperti yang dididikkan kepada kalian sendiri, sebab mereka adalah generasi yang hidup pada zaman yang berbeda dengan zaman kalian.* Menurut para ahli pendidikan atau psikologi modern, anak bukan manusia dewasa yang berbentuk kecil, tetapi anak adalah makhluk yang masih lemah dalam keseluruhan hidup, jiwa dan jasmaninya.<sup>4</sup> Terbukti bahwa dalam banyak hal anak masih butuh dan bergantung kepada orang dewasa dalam memenuhi kebutuhannya. Selanjutnya, anak merupakan generasi dan aset bangsa yang akan terus tumbuh dan berkembang hingga dewasa, yang nantinya diharapkan dapat berguna bagi umat dan bangsanya. Pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan dan terbentuk menurut norma-norma di lingkungannya. Selaras dengan kemajuan teknologi, semua pendidik, baik orang tua, guru dan pengasuh, dituntut harus mengerti persoalan pendidikan anak dalam masanya, agar anak mampu tumbuh dan berkembang dengan sebaik-baiknya.

Anak ibarat kertas putih, yang bisa ditulis dengan tulisan bebas sesuai keinginan, sehingga peran orangtua sangat vital untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Melalui orangtua, anak akan menjadi manusia yang baik dan begitu pula sebaliknya. Dalam sebuah hadits, Nabi Muhammad SAW menegaskan bahwa setiap anak itu dilahirkan atas bakatnya, maka orang tua yang dapat menjadikannya sebagai seorang Yahudi, Nasrani atau Majusi.<sup>5</sup>

Modernisasi mulai menjadi bagian dari multimedia sejak ditemukan teknologi melalui telekomunikasi. Meskipun demikian, berpedoman pada hadits dan pendapat di atas, diharapkan orangtua, para pendidik dan pengasuh mampu menjadi pelopor perubahan untuk mampu memberikan pendidikan pada anak dengan mensinergikan antara agama, budaya, dan kemajuan teknologi sesuai jamannya. Peralatan mesin yang serba canggih, sebagai pengganti berlipat kali dari tenaga manusia, sekarang ini banyak

---

<sup>4</sup>M. Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama* (Jakarta : Bulan Bintang, 1976), 34.

<sup>5</sup>Abi al-Husain Muslim Ibnu al-Hajjaj al-Qusyairi al-Naisaburi, *Shahih Muslim* (Beirut : Darul Fikr, 1972), 459.

digandrungi semua lapisan masyarakat dari berbagai usia, tidak hanya orang dewasa pada tingkat kebutuhannya, namun juga anak-anak yang dalam masa perkembangannya yang selalu diliputi rasa serba ingin tahu tentang hal-hal baru di lingkungan mereka.

Pembawaan atau hereditas bukan faktor yang dominan secara mutlak, melainkan pengaruh (usaha) dari luar juga ikut menentukan perkembangan anak. Pendapat yang serupa juga di sampaikan oleh Imam al-Ghazali bahwa melatih anak-anak adalah suatu hal yang sangat penting sekali, karena anak sebagai amanah bagi orang tuanya. Hati anak suci bagaikan mutiara cemerlang, anak mampu menerima segala yang disampaikan kepadanya dan condong kepada segala yang dicondongkan kepadanya. Maka jika anak dibiasakan ke arah kebaikan dan diajari kebaikan pula, maka anak akan jadi, baik dan bahagia dunia akhirat. Sedangkan ayah beserta pendidiknya turut mendapat bagian pahalanya. Tetapi jika dibiasakan jelek atau dibiarkan dalam kejelekan, maka anak itu akan celaka dan rusak. Sedangkan wali beserta para pendidiknya mendapatkan beban dosa. Untuk itu wajib bagi wali menjaga anaknya dari perbuatan dosa dengan mendidik dan mengajari akhlak yang bagus, menjaganya dari teman-temannya yang jahat-jahat dan tidak boleh membiasakan anak dengan bernikmat-nikmat.<sup>6</sup> Dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Imam Muslim, Nabi Muhammad SAW bersabda :

رَحْمَةُ اللَّهِ وَالِدٌ إِعَانٌ وَوَلَدٌ عَلَىٰ بَرٍّ (رواه مسلم)

Artinya : Allah memberi rahmat kepada orang tua yang menolong anaknya agar berbuat baik kepada orang tuanya. (HR. Muslim)

Berbeda dengan pendapat orang-orang yang beraliran Nativisme, seperti Schopenhauer dan Lombroso menganggap bahwa psikologi anak sejak lahir telah membawa bakat atau kemampuan-kemampuan yang tidak dapat lagi diolah, sebab menurut mereka usaha pendidikan tidak ada.<sup>7</sup> Namun demikian memperkenalkan anak sedini mungkin dengan multimedia dan kecanggihan teknologi lainnya jika tidak diimbangi dengan batasan dan pengawasan akan berakibat fatal.

Riset mutakhir dalam psikologi perkembangan memberikan fakta bahwa secara etimologi sejak saat pertama kali fungsi indera bayi dapat melihat orang lain, maka dia

---

<sup>6</sup>Ibid, 217.

<sup>7</sup>M. Arifin, *Hubungan Timbal Balik*, 37.

memandang mereka sebagai orang. Dia terlahir di dunia ini dengan serangkaian asumsi mendalam bahwa orang lain menyerupainya dan menyerupai orang lain. Akan tetapi, dari hasil riset pula diketahui bahwa asumsi-asumsi bawaan sejak lahir hanya merupakan permulaan, bukan akhir dari pemahaman kita mengenai pikiran.<sup>8</sup> Lebih dari itu, memori otak anak seperti komputer dan bahkan melebihinya, memori otak anak mampu merekam segala hal yang dilihat dan bisa menduplikatnya melalui *action*.

Penyebaran multimedia yang semakin luas mampu dijangkau oleh semua usia, mencuri perhatian publik khususnya anak-anak yang bersifat konsumtif dan rentan bahaya. Penyajian informasi dan hiburan dari televisi, komputer, internet dan *handphone* mampu membelokkan mereka dari sesuatu yang bersifat baik ke arah negative, bahkan kepada tindakan criminal, misalnya adalah rendah dan tingginya minat baca bermula ketika televisi swasta siaran di tanah air pada awal 1990-an. Dahulu aktivitas rumah tangga, khususnya anak-anak, diwarnai dengan membaca buku atau permainan yang mengandalkan kemampuan fisik, seperti bermain *dakon*, *pasir-pasiran*, *pathel lele*, *gobak sodor*, *bekel*, berolah raga dan beragam mainan tradisional yang edukatif, namun tidak demikian dengan sekarang, kehidupan anak tidak bisa lepas dari televisi dan teknologi informasi lainnya sebagai hiburan dalam mengisi waktu luang. Akibat lainnya adalah menggeser bahasa induk yaitu kebiasaan berbahasa Indonesia yang baik dan benar dari sisi tulis dan baca menuju bahasa tidak teratur yang dianggap modern dan populer yang diadopsi dari televisi, yang dipromosikan melalui tayangan sinetron, film, sponsor dan sering diulang-ulang. Kekhawatiran yang nyata dan berakibat fatal dewasa ini adalah kebiasaan mengisi liburan anak dengan melihat televisi selama sehari penuh, bermain *game on-line* dan aneka aktivitas anak menggunakan jasa multimedia menjadi pilihan utama hiburan yang mendapat dukungan penuh dari mayoritas para orang tua, karena dirasa mudah dijangkau dan menghemat biaya.

Menyikapi pengaruh multimedia terhadap perkembangan anak yang demikian, para pendidik harus mengetahui terlebih dahulu tentang substansi multimedia dan mampu menjadi bagian dari mereka. Artinya, tidak gagap teknologi dan dari pengetahuan tersebut para pendidik mampu memaksimalkan sisi positifnya dan tahap

---

<sup>8</sup>Alison Gopnik, Andrew N. Meltzoff dan Patricia K. Kuhl, *Keajaiban Otak Anak* (Bandung : Kaifa, 2006), 54.

demikian tahap bisa meminimalisasi dampak negatifnya. Dengan demikian, para pendidik mengetahui arah dan arus globalisasi serta mampu mengikuti perkembangannya dan mengambil kebijakan yang lebih baik, sebab keingintahuan anak dalam tahap perkembangan tidak dapat dibendung dan sangat rentan terkontaminasi pengaruh dari luar. Hal ini menuntut para pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam merespon pendidikan dan kebutuhan anak di jaman ini.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan supaya mampu memaksimalkan manfaat dari kemajuan teknologi dan menggiringnya ke arah yang positif agar memberikan dampak yang baik bagi anak dan lingkungannya di masa depan, mengingat perubahan jaman tidak bisa dihindari atau dihentikan dan akan terus berlangsung hingga kiamat. Upaya-upaya itu meliputi :

### ***1) Melakukan Pendampingan dan Pengawasan***

Perkembangan dalam arti belajar di sini dipahami sebagai “perubahan” yang relatif permanen pada aspek psikologis. Individu yang berubah karena gila, mabuk atau cidera fisik bukan termasuk kategori belajar, meskipun mempengaruhi keadaan psikologinya dalam waktu tertentu.

Perkembangan anak harus ditinjau kembali, sejauh ini pada masa anak itu tumbuh, dia sangat cepat dalam memahami semua informasi yang diperoleh, baik buruk ataupun baik, selain itu melalui aksinya, mereka dapat dengan cepat mencontoh segala hal yang dilihat, bahkan menduplikasinya lebih dari aslinya. Oleh karena itu, pendampingan dan pengawasan sangat diperlukan para orang tua ketika anak menggunakan perangkat multimedia. Bagi anak kritis, pendampingan dan pengawasan orang tua sangat perlu dan membantunya lebih jauh dalam memahami dan mengerti yang dilihat dan digunakan melalui serangkaian pertanyaan yang disampaikan. Dengan pendampingan dan pengawasan, orang tua tidak hanya mampu menjelaskan kegunaan atau fungsi multimedia yang hendak digunakan, melainkan juga bisa lebih dekat dengan anak dan mengetahui tingkat perkembangan dan keterampilan anak. Jika media televisi yang lebih digemari anak sebagai hiburan, maka melalui pendampingan dan pengawasan orang tua diharapkan mampu lebih selektif untuk memilihkan program dan acara yang bagus dan mendidik serta patut untuk ditonton sesuai usia dan psikologi anak.

Sikap acuh tidak acuh dan membiarkan anak leluasa dalam menggunakan multimedia dengan tanpa pendampingan dan pengawasan akan berakibat sangat fatal. Sebuah fakta yang mengejutkan Indonesia, seorang balita berbuat asusila kepada teman seusianya setelah melihat film porno milik orang tuanya saat lengah dari pengawasan orang tua. Pengungkapan kasus ini saat korban merasa sakit di bagian alat vitalnya saat hendak dimandikan ibunya. Kasus ini spontan membuat bingung pihak kepolisian, karena belum disediakan ruang tahanan yang dihuni balita.

Berbeda dengan kasus berikut ini. Ini pengalaman pribadi dan penuturan dari seorang ibu rumah tangga yang baru saja membeli *notebook*, memang pekerjaannya mau tidak mau menuntutnya untuk memiliki barang itu. Awalnya dia tidak begitu berkeinginan untuk membeli, karena suaminya memperoleh fasilitas dari kantornya berupa *laptop* yang bisa dibawa ke rumah. Karena merasa tidak enak sering mengganggu pekerjaan suaminya, akhirnya dia pun membeli *notebook* yang lebih praktis untuk menunjang pekerjaannya sendiri.

Wanita ini memiliki seorang putri berusia lima tahun yang sudah bersekolah di TK dan setelah membeli *notebook* itu, dia sering bercerita bahwa putrinya sangat antusias untuk bermain *games* dan belajar menulis serta berhitung melalui *notebook*-nya. Pada periode awal, dia selalu mendampingi tiap kali puterinya bermain *games* atau pada saat belajar mengetik lewat *keyword* yang tersedia. Namun setelah dirasa putrinya sudah lancar membuka dan menutup *games*, *microsoft word* maupun di *paint*, maka dia pun membiarkan putrinya menghidupkan sendiri *notebook*-nya dan ditinggal mengerjakan hal lain. Sampai pada suatu ketika dia bercerita bahwa beberapa waktu yang lalu tanpa sepengetahuannya, suaminya *iseng* melakukan *download* salah satu film dewasa dan disimpan di salah satu *folder* di *notebook*-nya. Ternyata keisengan suami ini baru terbongkar setelah puterinya yang sedang bermain *games* itu tidak sengaja membuka *file* milik ayahnya. Saat itu, lanjutnya, dia sedang menonton televisi bersama suaminya, sementara sang puteri dibiarkan bermain *notebook* di ruang kerja suaminya. Kemudian kasus ini terbongkar setelah dia mendengar puterinya tertawa sambil mengatakan bahwa dia baru saja menonton gambar orang yang tidak memakai baju.

Berdasarkan uraian kasus di atas, banyak pelajaran penting yang bisa diantisipasi, di antaranya adalah tidak membiarkan anak sendirian di depan komputer atau semacamnya dan melakukan pendampingan serta memberikan pengarahan supaya

mereka tidak membuka *file* sembarangan, karena tidak hanya bisa menonton hal-hal yang tidak patut, tetapi juga bisa mengacak-acak *file* penting lainnya. Selanjutnya bagi para orang tua. Jika orang tua mengetahui komputer pribadi atau sejenisnya sering dipakai anak, maka jangan membiasakan menyimpan hal-hal yang berbau dewasa berupa film, CD, foto dan yang sejenis di tempat yang mudah dijangkau atau sering dikunjungi anak. Jika terpaksa harus dilakukan, letakkan di tempat tersembunyi dan terkunci atau jika itu di komputer atau *laptop* dan sejenisnya, sebaiknya memberikan *password file*-nya atau dilakukan *hidden* supaya tidak bisa diakses orang lain.

Mengenalkan anak kepada komputer atau semacamnya bukan merupakan suatu kesalahan, karena di jaman sekarang itu menjadi hal yang biasa. Hanya saja, para orang tua dituntut untuk lebih waspada, apalagi bagi yang memiliki fasilitas multimedia di rumah. Oleh karena itu, sebaiknya tidak membiarkan anak-anak, khususnya yang masih balita, untuk menggunakan fasilitas multimedia tanpa didampingi dan diawasi.

## **2) Memberikan Wawasan dan Pengarahan**

Pada masa pranatal, selama sembilan bulan pertama sebelum balita mampu berjalan, berbicara atau merangkak sekalipun, mereka dapat memahami perbedaan antara ekspresi kebahagiaan dan ekspresi kesedihan serta kemarahan, bahkan mampu mengenali bahwa sebuah wajah terlihat bahagia, sebuah wajah dengan sebuah senyum dan mata berkedip serta siulan dari nada suara yang bahagia. Sebagai contoh, jika diputar sebuah *sound track* bernuansa bahagia atau sedih, anak akan menatap lebih lama wajah yang menampilkan ekspresi emosional yang sesuai dengan emosi yang didengar mereka.<sup>9</sup> Ini mengandung arti bahwa sejak dalam kandungan, janin mampu merasakan yang terjadi dan dirasakan oleh ibunya, ucapan dan pengertian yang baik yang kerap kali didengar, akan membawa pengaruh baik bagi perkembangannya. Demikian sebaliknya, sesuatu buruk yang terjadi pada ibunya, celaan, hinaan dan rasa sakit lainnya yang berasal dari luar akan berakibat buruk kepada psikologis dan perkembangannya.

Oleh karena itu, memberikan wawasan dan pengertian kepada anak dengan sabar dan telaten mampu mengantarkan anak kepada pengertian dan pemahaman yang sesungguhnya dan harapan orang tua agar anak patuh lebih besar jika setiap hal yang

---

<sup>9</sup>Ibid, 60-61.

ditanyakan selalu mendapat respon dan jawaban yang baik, rasional dan sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan rasa kepercayaan baik yang ditanamkan dari pertama kalinya anak dapat berkomunikasi, maka pada usia perkembangan dan pertumbuhan, anak akan lebih senang jika informasi dan penjelasan yang diterima dari orang tuanya, di samping agar kedekatan antara orang tua dan anak akan lebih terasa. Namun sebaliknya, jika informasi itu datang dari orang asing yang tidak dikenal. Sejak pertama kali anak mengetahui dan mengenal orang tua atau pengasuhnya, mereka akan mempercayai secara penuh kepada mereka. Meskipun demikian, jika para orang tua atau pengasuh tidak mampu memanfaatkan kesempatan emas itu dengan sebaik-baiknya, maka kesempatan itu akan pudar, berpindah ke orang lain dan bahkan hilang.

Oleh karena itu, memberikan wawasan dan pengarahan kepada anak dapat memupuk dan menyuburkan kepercayaan mereka, serta melatih mereka tumbuh menjadi orang yang bisa dipercaya, sehingga suatu ketika rasa kepercayaan itu mampu membantu mereka menjaga diri dan meminimalisasi dari segala bentuk pengaruh negatif yang tumbuh di lingkungan mereka.

### **3) *Memberlakukan Reward dan Punishment***

Dalam kehidupan sehari-hari, sering dijumpai anak dengan karakter yang beragam. Terdapat anak yang mudah dibina dan ada yang sulit, sebagian giat belajar dan sebagian lain sangat malas belajar, sebagian belajar untuk maju dan sebagian lain belajar hanya untuk terhindar dari hukuman. Sebenarnya sifat-sifat buruk yang muncul dalam diri anak di atas bukan lahir dan fitrah mereka. Sifat-sifat tersebut muncul karena kurang peringatan sejak dini dari orang tua dan para pendidik, maka merupakan kesalahan besar jika meremehkan kesalahan-kesalahan kecil yang dilakukan anak atau juga membiarkan saja prestasi dan kebaikan-kebaikan kecil yang telah diupayakan.

Pada masa estetis, yaitu masa perkembangan dari rasa keindahan, perkembangan anak yang terutama ialah fungsi pancaindera dan dalam eksplorasinya menggunakan pancainderanya pula. Pada masa ini pancaindera sedang dalam masa pekanya, oleh karena itu, maka Montessori menciptakan bermacam-macam alat permainan yang dimaksudkan untuk melatih pancaindera. Pada masa ini tampak muncul gejala kenakalan yang dalam istilah psikologi disebut *tantrum* dan umumnya terjadi di antara umur tiga sampai umur lima tahun, anak sering menentang kehendak orang tua, kadang-

kadang mempergunakan kata-kata kasar sebagaimana yang pernah didengar, sengaja melanggar yang dilarang dan tidak melaksanakan tugas yang diharuskan dan sejenisnya.<sup>10</sup>

Pelanggaran yang sering dilakukan akan sulit dikontrol jika tidak terdapat *punishment* yang membuat mereka jera mengulangnya. Begitu juga sebaliknya, kebaikan dan prestasi anak tidak akan secara terus menerus dilakukan dengan kesediaan dan kerelaan hati ketika tidak ada *reward* yang memotivasi mereka berbuat yang lebih baik lagi.

Memberlakukan *reward* dan *punishment* mampu memobilisasi kedekatan keluarga dan menunjukkan perhatian besar orang tua kepada anak-anaknya. Pendidikan dalam keluarga akan terasa berjalan dengan adanya *reward* dan *punishment*. Melalui *punishment*, para orang tua mampu mengontrol dan meminimalisasi pelanggaran yang dilakukan anak dan melalui *reward* anak akan berusaha memberikan dan menjadi yang terbaik untuk diri sendiri dan lingkungannya.

#### **D. Penutup**

Anak bukan hanya makhluk yang reaktif, tetapi juga suatu individu yang aktif memberikan pengaruh kepada lingkungan. Kecenderungan sikap, naluri dan rasa ingin tahunya yang besar kepada sesuatu yang baru membawa langkahnya untuk berani mencoba dan meniru. Pada abad XXI ini, teknologi dan informasi berkembang secara pesat dan canggih, meskipun demikian dalam perkembangannya teknologi memiliki peran dalam kehidupan manusia dan sekaligus ancaman terutama bagi anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan adanya kreativitas para pendidik yang inovatif disertai langkah-langkah yang efektif dan efisien dalam memperkenalkan anak kepada modernisasi, melalui kecanggihan teknologi dalam bentuk pendidikan yang sesuai dengan nilai-nilai keislaman. Upaya ini harus dilakukan semua pihak, baik orang tua, pengasuh, guru ataupun masyarakat.\*

### **BIBLIOGRAPHY**

Arifin, M. *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama*. Jakarta : Bulan Bintang, 1976.

---

<sup>10</sup>Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2008), 201.

Gopnik, Alison, Andrew N. Meltzoff dan Patricia K. Kuhl. *Keajaiban Otak Anak*. Bandung : Kaifa, 2006.

Idi, Abdullah dan Toto Suharto. *Revitalisasi Pendidikan Islam*. Yogyakarta : Tiara Wacana, 2006.

Al-Naisaburi, Abi al-Husain Muslim Ibnu al-Hajjaj al-Qusyairi. *Shahih Muslim*. Beirut : Darul Fikr, 1972.

Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2008.

[www.BalitaCerdas.com](http://www.BalitaCerdas.com) (23 April 2013).