

Dampak Komputer Dan Internet Pada Perkembangan Anak

Bekti Ratna Timur Astuti
Universitas Surakarta

ABSTRACT: With the internet tersosialisasinya, as it is also a business, and businesses around this bandwagon rife. Internet cafes, telecommunications services, computer assembly, web design and the various systems that accompany it. The Internet is a new mode of information and knowledge in distribution was. This kejanginan access is becoming a trend nowadays. Phenomenon is also a big influence on a child's development. Positive or negative impact can occur. Here, the role of parents as a companion to direct the child.

Keyword: *Internet, child*

ABSTRAKSI : Dengan tersosialisasinya internet, seiring itu pula usaha dan bisnis disekitar ini ikut-ikutan marak. Warung internet, jasa telekomunikasi, perakitan komputer, web disain dan berbagai sistem yang menyertainya. Internet adalah modus baru dalam pendistribusian informasi dan pengetahuan. Akses kejanginan ini sedang menjadi trend saat ini. Dari fenomena yang terjadi juga berpengaruh besar pada perkembangan anak. Dampak positif atau negatifnya bisa terjadi. Disinilah peran orang tua sebagai pendamping untuk mengarahkan anak.

Keyword: *internet, anak*

1. Pendahuluan

Anak adalah aset bangsa. Masa depan bangsa akan ditentukan oleh anak – anak sekarang. Pendidikan pada anak sangat penting sekali. Karena jika pendidikan pada anak lemah maka bangsa Indonesiapun akan rendah juga kualitasnya. Pengetahuan dasar komputer adalah alternatif yang perlu diterapkan pada anak. Karena jika orang bisa komputer maka akan bisa masuk kelini manapun saja. Namun yang perlu disadari adalah dampaknya. Dampak positif dan negatif memungkinkan orang tua untuk memperhatikan anak

DAMPAK POSITIF

1. Mempertinggi kemampuan intelegensi anak

Dengan seringnya anak berinteraksi dengan komputer maka pola pikirnya akan tersusun dengan sistematis dan terstruktur. Otak akan terpacu untuk berpikir dan memperhatikan objek yang dihadapinya. Rasa penasaran dan pertanyaan akan terus berkecamuk didalam dirinya. Jika otak terbiasa dipakai dan diasah maka sistem kerjanya akan terbiasa untuk selalu aktif, sehingga akan encer dan dinamis. Jika para orang tua ingin mengarahkan intelegensi anak dalam keseharian maka sebaiknya mencoba untuk memperkenalkan berinteraksi dengan komputer, semisal membuka game atau internet. Misalnya membuka situs headbone.com, ada beberapa pilihan game dan fasilitas komunitas bagi anak. Situs ini

mempunyai koleksi dengan tema edukasi dan hiburan yang mengajak pengaksesnya bermain dalam fitur interaktif dan bersosialisasi dengan pengakses lainnya. Anda dapat membuka kategori *Games, Friends* dan *Feature*. Pilihan permainan yang ditawarkan cukup menarik, karena selain bermain pengakses juga diajak belajar. Dalam *Games "Mars of Bust"* akan diajak bertualang dalam perjalanan luar angkasa dengan batasan persediaan bahan bakar, makanan dan uang yang tersedia. Setiap pengakses harus mencoba menyelesaikan perjalanannya dengan penghitungan rute perjalanan dan keterbatasan yang dimiliki dalam waktu yang tercepat. Fitur *Friends* akan menampilkan fasilitas chat, email, pager, hingga ecard.

Selama anak tidak ada kegiatan maka otaknya akan lebih baik untuk diasah agar lebih kreatif dan cerdas. Anda bisa memacu kecerdasan anak lewat situs funology.com. Sebaiknya anak didampingi dan diciptakan sebuah keceriaan. Mengapa gorila punya hidung yang besar? Bagaimana caranya mengetahui usia ikan? Atau bagaimana caranya membuat lunak kulit telur? Situs ini memang untuk anak, tapi ilmu pengetahuan didalamnya juga bisa untuk orang dewasa. Setidaknya ketika mendampingi anak *membrowsing* situs ini, kita dapat bermain-main dengan mereka. Kategori disitus juga menawarkan ketrampilan membuat mainan yang praktis bisa dikerjakan bersama. Di fitur "That's Odd" banyak pengetahuan umum yang diberikan tentang *Animals, The Human Body Records, Weather & Nature, Mysterious, dll*. Jika ingin melatih pemikiran maka anak dapat dicoba untuk menjawab berbagai kuis yang disediakan di "Brain Drains", seperti *Optical Illutions, Secret Codes,*

Word Searches, dll. Di “Boredom Busters” anak-anak dapat membuat kerajinan tangan dari hiasan sampai mainan yang bisa digunakan bersama, membuat parasut, kincir lempar, maupun papan injak. Ada juga game dan film yang bisa dilihat. Beberapa trik sulap pun diajarkan disini seperti cara menghilangkan koin dari kotak korek api. Pilihan “The Laboratory” dan “In The Kitchen” bisa jadi pilihan berikutnya. Eksperimen sederhana seperti membuat lunak kulit telur atau memasak Shrek si Paus Raksasa baik hati difilm layar lebar. Anak-anak yang cerdas akan terasa lebih aktif dibandingkan dengan anak yang kurang cerdas. Anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual. Sehingga intelegensinya akan bertambah dan makin tinggi.

2. Kemampuan berkomunikasi

Ketika sedang berhadapan dengan komputer, setidaknya dia akan menemui beberapa kesulitan. Dari sini ada kemungkinan dia akan bertanya, mungkin jawabannya kurang memuaskan, sehingga akan bertanya lebih lanjut sehingga menjadi sebuah interaksi yang berkesinambungan. Dari sini dia akan berusaha mengekspos yang dia alaminya kepada teman-temannya. Sehingga kemampuan berbahasa dan berkomunikasi akan bertambah dan makin baik. Sebuah program belajar wudhu dan shalat sudah banyak beredar dan internetpun juga ada yang mengeksposnya. Dalam software belajar shalat dengan komputer multimedia akan dijelaskan permasalahan shalat secara lengkap. Hukum Hadist dan Al Qur’an, Adzan dan do’anya, wudhu dan doa,nya. Semua ditampilkan dengan mode GUI (*Graphical User Interface*) sehingga akan lebih *user friendly*. Dengan software ini maka anak akan dapat belajar adzan, wudhu dan shalat dengan lebih baik dan cepat. Dari sini anak akan dapat belajar sendiri dan berusaha memperagakannya. Dari pengamatan, anak-anak yang menyukai komputer akan memiliki keunggulan dibandingkan dengan anak yang tidak. Kegiatan berinteraksi dengan komputer akan memudahkan pengembangan konsentrasi lisan karena anak sering menerima masukan informasi

lisan dari komputer yang dihadapinya. Melalui internet anak-anak akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang luas sehingga mereka bisa mengikuti dan menikmati suatu diskusi dibandingkan dengan teman-temannya yang belum membuka internet. Mereka lebih mudah mengolah informasi baru, mempunyai lebih banyak tambahan ide dan lebih cepat melihat kepelikan yang ada. Selain itu karena mereka mempunyai kosa kata yang banyak dan beragam, mereka akan mudah menulis dengan baik dan mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka. Yang lebih menggembirakan, anak yang sering berinteraksi dengan komputer akan mampu mengatasi masalah pribadi dan mempunyai kesempatan yang lebih baik untuk meraih kehidupan yang sukses.

3. Kemampuan Berbahasa

Ketika anak sedang berinteraksi dengan komputer mungkin akan ditemukan kosa kata baru. Adakalanya kosa kata ini belum dimengerti, maka dia akan bertanya kepada orang lain terutama kosa kata dalam bahasa Inggris. Jika suatu saat tidak ada yang ditanyai maka dia akan berusaha mencarinya di kamus bahasa. Sistem belajar dan mengingat seperti ini sangat efektif dan mudah memberkas didalam memori anak. Sehingga kemampuan bahasa anak akan makin baik

4. Anak akan menjadi Sehat

Kalau anak suka berinteraksi dengan komputer yang dihadapinya maka akan ada rasa penasaran dan keinginan untuk mengulangi lagi. Dari sini sebenarnya secara tidak sadar sisi kekebalannya akan terbentuk. Bisa karena kebiasaan, atau karena sugesti untuk tidak sakit. Dia akan tahu kalau sakit dia tidak menyenangkan dan tidak akan boleh menggunakan komputer lagi, maka dia akan berusaha untuk tidak sakit. Sugesti yang tercipta inilah yang kadang-kadang bisa memperkuat melawan berbagai gangguan kesehatan sehingga akan terbentuk kekebalan, karena ternyata sugesti merupakan terapi yang paling baik.

5. Manambah pengetahuan anak

Dengan seringnya berinteraksi dengan komputer, apapun yang dia lakukan akan dapat menambah wawasan pemikiran anak. Pengetahuannya akan bertambah jauh dan luas karena makin banyak pengalaman yang didadapinya. Tunjukkan situs atau game yang banyak gambar-gambar yang menarik. Biarkan ia membuka-buka link gambar yang ada. Sekali-kali cobalah memintanya memilih gambar dan link web sendiri untuk

mengetahui minatnya. Coba bukakanlah situs yang mengekspos komik, cerita, dongeng semisal di www.kak-seto.com atau <http://anak.i-2.co.id>. Untuk anak yang minat baca atau kemampuan membacanya rendah, maka situs lucu dan ensiklopedia memiliki beberapa kelebihan, yaitu memiliki karakter, garis cerita, jenis bahasa dan nada yang sama. Di samping itu ada gambar yang bisa membantunya menerka arti kata yang tidak ia mengerti. Sebuah gambar akan mewakili makna sejuta kata-kata.

Untuk mempersiapkan anak berusia 3 atau 5 tahun (usia prasekolah) menjadi seorang pembaca yang andal adalah dengan membacakan cerita setiap saat. Hal ini akan menghindarinya mendapat kesulitan belajar disekolah. Jika anda berniat mengajarkan membaca, ajarkan abjad terlebih dahulu. Setelah pelajaran abjad berlangsung lancar, Anda bisa melanjutkan ke bunyi, terutama bunyi awal dari abjad-abjad yang sering digunakan. Pelajaran yang demikian bisa dilakukan dengan permainan. Pengenalan abjad dapat dimulai ketika anak berusia tiga tahun dan pengenalan bunyi dimulai usia sekitar tiga setengah tahun. Namun hal ini banyak tergantung pada si anak. Ada anak yang lebih cepat, dan ada yang lebih lambat. Akan tetapi jika anda membuatnya menjadi ringan dan menyenangkan, tentu tidak akan menyulitkannya. Bukakan aplikasi belajar huruf dan angka menggunakan komputer multimedia.

Untuk mendukung kemampuan membaca secara terus menerus, maka pada saat anak harus bersekolah, harus dipilihkan sekolah yang dapat menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak untuk membaca. Carilah sekolah yang kelihatannya guru-gurunya menyenangkan murid-muridnya. Kemudian carilah sekolah yang rasio guru-siswanya rendah dan memiliki daya tampung kelas yang memadai yang gaya pengajarnya berbeda-beda dan yang memiliki pelayanan konsultasi yang baik.

6. Memperkuat kreativitas anak

Jika anak diberikan game, game apapun itu maka anak akan berusaha untuk berpikir, dari sini anak akan timbul kreasi untuk mencoba alternatif yang dipikirkannya. Eksperimen kecil ini akan membuat daya kreasinya muncul dan tersimpan diotaknya. Kalau berhasil maka dia akan melanjutkan kreasinya dengan variasi lain, tetapi jika

tidak maka dia akan berusaha mencari jalan lain yang dipandanginya bisa. Ketika anak mulai belajar berbahasa mulailah dengan mengenali bunyi-bunyi awal, anda dapat mulai dengan kata. Cara mengajarkan kata-kata yang mudah dan menyenangkan adalah dengan membuka gambar-gambar dikomputer yang menunjukkan objek benda atau menempelkan setiap benda dengan tulisan yang mewakili benda itu (contoh: meja ditempel tulisan "meja"). Sebaiknya hanya menempeli beberapa benda saja, selanjutnya biarkan anak yang menemani anda menempelkan kartu yang ada pada benda yang tercantum. Cara lain adalah dengan memberikan kesempatan kepadanya untuk memiliki satu kata yang disukainya pada saat anda membacakan cerita untuknya. Jadi, setiap kali Anda tiba pada kata tersebut anda berhenti dan biarkan dia yang menyebutkannya. Dengan cara ini, ia akan dapat dengan cepat menguasai, dua-tiga kata atau lebih.

Bukalah program atau situs diinternet yang memiliki penuturan cerita humor, karena anak seringkali terkesan pada cerita yang lucu. Tahap berikutnya umumnya anak menolak membuka game atau situs lain yang disukainya. Oleh karena itu seringkali orangtua kerepotan menghadapinya. Namun sebaiknya orangtua tetap mendukung dengan mencoba mencari situs dan game yang disukainya itu. Selanjutnya adalah pengembangan. Orangtua bisa mulai memperkenalkan kepada program paket aplikasi dan mungkin pemrograman dasar. Anda bisa menyarankan untuk masuk kesitus pemrograman atau belajar paket aplikasi. Ini adalah waktu yang baik untuk mulai belajar bagaimana membuat program game yang dia mainkannya dan membuat situs yang dia bukanya sehingga dia akan berperan aktif disini. Berikan dukungan jika anak ingin belajar paket aplikasi yang lainnya. Jika Anak sudah terpicat pada aplikasi kesenangannya, memberikan tugas mengetikkan naskah akan membantunya mengembangkan kemampuannya. Biarkan anak mencari game dan membuka situs dengan pengawasan tentunya. Pada tahap ini anak sudah mempunyai kebutuhan berinternet. Ia perlu sesuatu untuk dibuka dan akan menemukan alamat-alamat baru. Ia selalu mencari alamat situs berikutnya.

7. Memperkuat Daya Nalar dan Logika

Saat sedang berinteraksi dengan komputer maka pikiran akan terus bekerja dan menganalisa. Otak akan berusaha merekayasa dan membuat sebuah simulasi maya. Dari sini otak akan akan terus melakukan aktivitas ini dengan berkelanjutan untuk membuktikan analisisnya. Dengan perbendaharaan analisa dan logika ini maka nalar dan logika anak akan terus bertambah dan aktif bahkan dalam keadaan tidur sekalipun. Hal ini

dapat dibuktikan ketika anda sedang tidur dan bermimpi, untuk memutuskan sesuatu kadang tetap saja anda akan melibatkan pemikiran kita yang hal tersebut akan disadaris etelah bangun. Sehingga dari sini ketika anak mempunyai permasalahan maka akan dapat dipecahkan dengan terstruktur dan melakukan langkah-langkah yang terkendali.

DAMPAK NEGATIF

8. Adanya percepatan Informasi yang mungkin belum waktunya

Jelas kalau anak dibiarkan terlalu leluasa berselancar diinternet maka dia mungkin bisa saja kesasar atau menyasarkan diri masuk kesitus yang seharusnya belum layak dia mengerti. Sehingga ini akan mengakibatkan mempercepat kedewasaan, berpikiran yang tidak-tidak, sering melamun, pelajaran sekolah bisa saja menurun.

9. Lingkungan Pergaulan

Ketika anak sudah mencapai taraf keasyikan maka anak akan terasa malas untuk keluar rumah bergabung dengan teman-temannya. Jika kemudian dia bertemu dengan teman-temannya dan kondisinya berbeda, ketika temannya tidak bisa mengimbangi pembicaraannya maka akan menambah jarak dan perbedaan. Jalan tengahnya adalah dengan merekrut temannya untuk main game atau membuka situs bersama. Sehingga akan ada teman untuk menyampaikan berbagai pengetahuan yang dialaminya.

10. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi adalah aspek kenyamanan, yaitu menyangkut aspek bagaimana kita berinteraksi dengan objek. Misalnya posisi duduk, letak komputer, posisi monitor, posisi keyboard, posisi sinar jatuh, kecerahan monitor, posisi CPU, kelembaban udara dan sebagainya. Jika aspek ergonomi ini ada yang tidak beres dan berlangsung terus-menerus maka akan menyebabkan gangguan pada pemakai. Diantaranya adalah kacamata minus, pegel atau kecapaian, ambeyen, bungkuk dsb.

11. Dampak Kesehatan

Yang perlu diketahui adalah setiap perangkat elektronik apapun itu ketika sedang aktif maka pasti akan menghasilkan panas dan radiasi. Besarnya radiasi bervariasi tergantung dari besarnya energi yang digunakan dan daya perangkat yang dikeluarkan. Komputer termasuk

memerlukan daya yang besar dan menghasilkan panas serta radiasi yang besar pula. Untuk itu aspek *ergonomi* yang sudah diuraikan perlu diperhatikan. Grounding yang tidak sempurna akan menyebabkan body atau casing komputer mengandung sengatan listrik, radiasi monitor akan menyebabkan otak dan jantung menjadi terganggu.

12. Virus Komputer

Pada hakekatnya virus komputer sama dengan virus biologi. Bisa menyembunyikan diri, berkembang biak, bersifat parasit, bentuknya yang mikro, merusak dan kebal. Modus penyebaran virus adalah dendam, sengaja merusak, populeritas, sedang falling love, sedang broken, menandai peristiwa, hoby dan iseng. Kalau tidak hati-hati maka komputer akan merupakan media hancurnya sebuah pekerjaan besar dan awal jatuhnya sebuah perencanaan global.

SARAN

1. Semua materi pembelajaran dikemas dalam bentuk natural yang menyenangkan untuk anak
2. Ditanamkan materi berkelakuan (*atitude*) dan tata nilai tentang bagaimana bersikap dan bertingkah laku, sehingga menjadikan internet sebagai kawan yang baik.
3. Biarkan anak berkreasia tapi harus didampingi dan diarahkan
4. Jika komputer dirumah online keinternet tempatkan dilokasi yang mudah diawasi.
5. Berikan anak kosa kata dan tata bahasa yang baik agar tidak merusak kemampuan berbahasa
6. Sertai anak dengan teman-teman bermainnya untuk berinteraksi bersama agar mereka dapat saling berdiskusi dan tidak kuper.
7. Pasang fire wall dan anti virus pada komputer.
8. Atus aspek ergonomi yang baik.
9. Berikan komputer asesoris misalnya screen filter, regulator tegangan dan penetralisir udara.

Daftar Pustaka:

- [1] **Robert Carlzon dan Dawn Rosenberg Mc Kay**, *Pengenalan Komputer Kepada Anak*, Anak Prestasi Pustaka, Jakarta, 2005
- [2] **Yudi Herwibowo & Toni Hendroyono**, *Internet For Kids*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2003
- [3] **Reynold Bean, Ed.M**, *How Do Develop Your Children's Creativity*, ictwatch.com/internetsehat Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif, Penerbit Kompas, 2001
- [4] **Clinton, Hillary**, *It Takes A Village*, Gramedia, Jakarta, 2001