

## PERAN PSIKOLOGI DALAM PENANAMAN NILAI-NILAI BAGI ANAK DAN REMAJA

Dr. Seto Mulyadi

### INTISARI

Penanaman nilai merupakan sesuatu yang terpinggirkan dalam pendidikan. Guru dan orang tua hanya menekankan pengembangan kognitif pada anak. Selain itu perkembangan teknologi dewasa ini juga cukup pesat pada sisi positif namun demikian pada sisi negative memiliki dampak bagi perkembangan psikologis pada anak dan remaja. Baik buruknya penggunaan teknologi tersebut sebenarnya tergantung pada penggunaannya. Oleh karena itu diperlukan peran dari ahli-ahli maupun praktisi bidang psikologi untuk ikut mengembangkan ranah *cyberpsychology* menjadikan teknologi sebagai sesuatu yang bermanfaat bagi perkembangan anak dan remaja secara positif bukan sebaliknya. Salah satu peran yang ditawarkan adalah psikolog menjadi jembatan komunikasi yang efektif antara pendidik dan orang tua dalam rangka menanamkan nilai-nilai pada anak dan remaja.

### PENGANTAR

Psikologi sebagai ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan proses mental dan perilaku kini telah semakin berkembang pesat dengan adanya pengaruh teknologi dalam kehidupan manusia. Di antaranya yang sering kita dengar adalah dengan berkembangnya *Cyberpsychology* dalam ranah psikologi. *Cyberpsychology* adalah salah satu bidang dalam ilmu psikologi yang mempelajari proses mental dan perilaku manusia sebagai dampak dari berkembangnya pesatnya teknologi, termasuk teknologi informasi dalam kehidupan manusia.

Teknologi informasi sendiri pada mulanya diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Namun dalam perkembangan

selanjutnya kemudian sering muncul pro dan kontra terhadap kehadiran teknologi ini. Pertanyaan yang sering muncul kemudian adalah apakah teknologi informasi berpengaruh negatif atau positif dalam kehidupan manusia? Jawabannya adalah ***tergantung dari pengguna*** teknologi tersebut. Artinya setiap produk teknologi informasi memiliki fungsi positif dan negatif yang sekaligus melekat pada waktu yang bersamaan. Sebagai contoh adalah pisau. Efek yang positif, pisau dapat membantu manusia untuk memotong benda-benda yang besar sehingga lebih mudah untuk dibawa atau diolah. Namun efek negatifnya adalah bila digunakan secara keliru seperti mengancam jiwa orang lain atau bahkan membunuhnya. Oleh karena itu memang tidak mudah untuk

membuat penilaian apakah produk suatu teknologi informasi berdampak positif atau negatif, karena jawabannya sangat tergantung dari sang pengguna teknologi tersebut.

Saat ini teknologi sudah tidak dapat dipisahkan lagi dalam kehidupan manusia sehari-hari. Oleh karena itu telaah tentang efek positif dan negatif dari teknologi informasi perlu mendapat perhatian secara seksama. Disadari atau tanpa disadari, orangtua dan orang dewasa lain di sekitar anak telah memperkenalkan anak pada teknologi dan termasuk teknologi informasi sejak usia dini. Mulai dari teknologi dalam berkomunikasi seperti handphone, teknologi dalam belajar seperti internet, sampai dengan teknologi dalam mengisi waktu senggang seperti menonton TV. Beberapa orangtua yang khawatir dengan kejamnya “dunia luar” lalu sering lebih mendorong anak-anak untuk bermain di dalam rumah saja dengan menggunakan perangkat teknologi informasi.

Oleh karena itu menjadi sangat penting bagi kita semua untuk mengulas dampak positif maupun negatifnya bagi kehidupan anak ditinjau dari sudut psikologis.

Dampak ini akan ditinjau dari beberapa aspek perkembangan, yaitu:

1. Perkembangan fisik
2. Perkembangan sosial dan emosi
3. Perkembangan inteligensi
4. Perkembangan moral

## PENGARUH NEGATIF

Beberapa ahli mengungkapkan dampak negatif pada perkembangan anak sebagai berikut :

### 1. Pada perkembangan fisik

Interaksi anak dengan teknologi informasi banyak mengurangi aktivitas gerak karena konsep dari teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan banyak mengurangi aktivitas fisiknya.

Dalam kegiatan bermain pun anak sudah banyak mengurangi aktivitas geraknya bila permainan tersebut dilakukan dengan perantara teknologi. Misalnya saat anak bermain dengan perangkat game seperti: *gameboy*, Nintendo, PS, Xbox, Wii dan sebagainya. Walaupun beberapa produsen telah berusaha untuk memasukkan realisme gerak di dalam permainan perangkat *game* tersebut, namun tetap saja energi gerak yang dilakukan tidak sebanding dengan energi gerak yang dilakukan saat anak bermain di alam bebas.

Karena kurang bergerak, anak sering terjerangit **obesitas** yang dapat memicu ketidakseimbangan hormonal dan metabolisme yang dapat menggiring terjadinya serangan jantung *premature* pada anak.

Disamping itu, perkembangan fisik anak pun banyak mengalami *physical decline*. Contohnya adalah problem visual seperti kelelahan mata, sakit kepala atau bahkan

penglihatan menjadi kabur. Hal ini disebabkan karena anak lebih rentan daripada orang dewasa terhadap cahaya dan radiasi yang dipancarkan dari perangkat elektronik.

## 2. Pada perkembangan emosi dan sosial

Pada anak, perkembangan emosi tidak lepas dari interaksinya dengan lingkungan sosial. Bila lingkungan sosial yang ada di sekeliling anak berupa lingkungan sosial yang "virtual" dan tidak pada kenyataannya, maka perkembangan emosi anak pun cenderung tidak adekuat. Hal ini disebabkan karena umpanbalik dari lingkungan virtual dapat diatur sesuai dengan kehendak individu, sedangkan umpanbalik dari lingkungan nyata belum tentu sesuai dengan kehendak individu sehingga individu pun harus mengembangkan ketrampilan sosial dan emosi untuk mengatasinya.

Saat ini telah dikembangkan berbagai jejaring sosial yang dapat mendukung terciptanya suatu lingkungan sosial "virtual". Pada anak-anak, pengaruh negatif dari jejaring sosial ini dapat dilihat dari beberapa hal sebagai berikut :

a. Hilangnya privasi. Tidak sebagaimana orang dewasa, anak-anak akan cenderung mencantumkan identitas nyata dalam jejaring sosial yang mengakibatkan mereka

rentan terhadap hilangnya privasi mereka serta kemungkinan *abuse* terhadap foto atau video yang kurang *appropriate* yang mereka *posting* didalam jejaring sosialnya.

b. *Cyber-Bullying*. Anak-anak belum cukup matang untuk memahami dampak dari informasi yang dimunculkan dalam jejaring sosial sehingga banyak terjadi kasus perkelahian yang dimulai dari komentar atau status namun dianggap sebagai ejekan atau *bullying* melalui jejaring sosial.

c. *Stranger-Danger*. Anak-anak masih kurang *aware* terhadap bahaya dari orang yang tak dikenal atau yang mengenal mereka namun memalsukan identitasnya dalam jejaring sosial. Menurut Pew Research Center, "32% dari remaja online telah dihubungi oleh seseorang yang tidak ada hubungannya dengan mereka dan 7% dari remaja online tersebut mengatakan mereka merasa takut atau tidak nyaman sebagai akibat dari kontak dengan orang yang tak dikenal secara *online*. Di Indonesia bahkan kasus remaja yang diculik dan kemudian diperkosa oleh orang tak dikenal melalui jejaring sosial banyak terjadi.

d. *Cyber-Stalking*. Kejujuran anak-anak dalam jejaring sosial seperti melakukan *posting* tentang bagaimana rumah mereka, di mana sekolah mereka, menyebabkan orang asing yang berniat jahat sangat mudah untuk membuntuti atau bahkan membujuk mereka untuk bertemu muka dan akhirnya bisa melakukan tindak kejahatan terhadap mereka.

Beberapa interaksi anak dengan teknologi elektronik juga dapat berdampak pada perkembangan aspek emosi yang tidak adekuat. Bila teknologi elektronik seperti komputer dan koneksi internetnya digunakan tanpa kontrol yang baik, maka akan menyebabkan tingginya risiko untuk menjadi ketergantungan (*addiction*). Beberapa kondisi emosi yang memungkinkan untuk berkembang menjadi suatu *addiction* terhadap komputer, antara lain:

a. Kecemasan, yaitu bila komputer dan internet digunakan untuk mengalihkan perhatian dari kecemasan. Maka yang terjadi adalah justru individu semakin tidak mampu mengatasi kecemasannya dan sebaliknya justru akan semakin kecanduan.

b. Depresi, internet untuk sementara memang dapat mengalihkan dari depresi, terutama pada website yang memberikan informasi tentang bagaimana cara mengatasi depresi. Namun bila digunakan tanpa kontrol, maka tanpa disadari justru akan semakin menyebabkan isolasi dari lingkungan yang akan menambah depresi.

Selain aspek emosi yang dapat menimbulkan kecenderungan *addiction*, teknologi juga dapat berdampak pada perilaku kurang sabar pada anak. Hal ini disebabkan karena teknologi cenderung membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan instan, sehingga secara emosi anak-anak pun menjadi tidak terbiasa untuk bersabar.

### 3. Pada perkembangan inteligensi

Beberapa ahli mengulas pengaruh teknologi dalam perkembangan kecerdasan anak, mengingat teknologi sudah tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari-hari baik di lingkungan rumah maupun sekolah.

Anak-anak jaman sekarang diduga menggunakan otak mereka secara berbeda dengan anak-anak pada generasi sebelumnya. Berarti cara pengajaran maupun evaluasi yang dilakukan saat ini pun belum tentu efektif untuk menggambarkan kecerdasan mereka.

Patricia Greenfield setelah menelaah lebih dari 50 studi tentang dampak teknologi terhadap perkembangan anak menemukan bahwa media seperti televisi dan video games dapat membatasi beberapa aspek keterampilan mental mereka, meski di sisi lain dapat juga membantu meningkatkan dengan cara tertentu.

Dampak negatif dalam inteligensi dibuktikan oleh Lady Susan Greenfield, ahli syaraf dan profesor farmakologi sinaptik pada *Lincoln College, Oxford*, dan direktur *Royal Institution*. Dia berpendapat bahwa anak-anak yang menggunakan teknologi internet secara berlebihan akan memiliki kecenderungan untuk mengalami hambatan dalam rentang perhatian, kebutuhan melakukan stimulasi secara segera atau tidak sabar, dan 'rasa kebingungan dalam identitas'.

Selain itu teknologi juga berdampak pada penalaran kritis. Karena hampir semua informasi telah tersedia sehingga anak-anak pun menjadi kurang terampil dan cenderung berkonsentrasi hanya pada satu hal untuk jangka waktu yang lama. Hal ini akan menyulitkan anak-anak untuk memecahkan masalah yang membutuhkan waktu pendek dan kompleks.

#### 4. Pada perkembangan moral

Dampak dalam perkembangan moral terutama terjadi karena pemaparan pada situs-situs yang banyak mengandung unsur pornografi dan kekerasan. Banyak kasus tentang kekerasan dan kejahatan seksual pada anak yang baik pelaku maupun korbannya adalah anak-anak dan remaja akibat beredarnya berbagai situs internet yang tidak dikontrol baik oleh para orangtua maupun orang dewasa lain yang bertanggungjawab terhadap pendidikan anak di Indonesia. Akibatnya adalah merosotnya nilai-nilai moral yang terjadi pada generasi anak-anak kita.

Dampak negatif dalam perkembangan moral juga dapat terjadi karena adanya kesempatan untuk mengunduh isi situs tanpa ijin. Tidak sedikit orangtua yang mengajarkan anak-anaknya untuk tidak mencuri bahkan mungkin memberikan hukuman bila ketahuan anaknya mencuri. Namun bila hal tersebut dilakukan dengan perangkat teknologi, misalnya mengunduh secara illegal baik lagu maupun film dengan berbagai cara, maka hukuman pun tidak diberikan.

Secara umum efek teknologi terhadap perkembangan moral diulas oleh Susan Willard dari *University of Oregon* melalui 4 faktor utama yang muncul dalam

interaksi antara anak dengan teknologi komputer, yakni :

- a. ***Lack of Affective Feedback and Remoteness from Harm.*** Dalam dunia nyata, suatu perilaku memiliki konsekuensi yang akan dirasakan langsung. Misalkan pada saat seorang anak bertemu anak lain dan melontarkan komentar negatif maka anak yang mengejek akan langsung menerima konsekuensi mulai dari jawaban penentangan sampai dengan perlawanan fisik bila anak yang diejeknya merasa tersinggung. Namun melalui komputer, perilaku negatif seperti di atas tidak akan secara langsung dirasakan dampaknya. Kondisi ini dapat menyebabkan anak mengembangkan perilaku moral yang tidak adekuat karena konsekuensi dari perilakunya sering tidak dirasakan secara langsung.
- b. ***Reduced Fear of Risk of Detection and Punishment.*** Interaksi melalui komputer juga dapat dilakukan secara anonim atau dengan memalsukan identitas. Hal ini menyebabkan individu dengan mudah dapat menghindar dari hukuman atau tanggungjawab atas perilaku keliru yang dilakukannya.
- c. ***New Environment Means New Rules.*** Dunia maya melalui internet nampak seperti sebuah lingkungan baru yang berbeda dengan lingkungan nyata di sekitar anak. Oleh karena itu anak sering beranggapan bahwa di dunia maya

mereka boleh saja menerapkan aturan-aturan baru yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan dunia nyata, seperti saling mengejek atau membuat lelucon yang tanpa disadari bisa melukai hati atau menjadi suatu penghinaan terhadap anak lain.

- d. ***Perceptions of Social Injustice and Corruption.*** Adanya internet menyebabkan individu yang merasa diperlakukan tidak adil berhak untuk memberikan perlawanan kembali melalui teknologi komputer. Mulai dari menentang dengan mengemukakan pendapatnya, *hacking* sampai dengan membongkar segala hal yang dianggap rahasia namun berpotensi menimbulkan suatu ketidakadilan, sebagaimana kasus Wikileaks yang marak akhir-akhir ini. Oleh karena itu individu berpotensi untuk melakukan perlawanan yang di dalam dunia nyata membutuhkan aturan tertentu untuk mengemukakan ketidaksetujuannya tersebut.

#### **PENGARUH POSITIF**

Disamping berbagai dampak negatif, teknologi juga berdampak positif pada perkembangan anak. Secara umum teknologi dapat mendorong tumbuhnya 'rasa mampu' pada anak disamping dapat digunakan sebagai 'alat' untuk memecahkan masalah (*problem solving*). Selain itu teknologi seperti internet juga sangat membantu anak untuk memperoleh informasi yang sangat luas.

Permainan dengan menggunakan teknologi berupa perangkat *games* juga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal prinsip-prinsip dasar dalam *teamwork*, kemampuan berbagi serta melatih *eye-hand coordination*. Namun secara rinci pengaruh positif teknologi terhadap berbagai aspek perkembangan anak dapat diuraikan sebagai berikut :

### 1. Pada perkembangan fisik.

Salah satu dampak positif bila teknologi digunakan dengan tepat adalah adanya kemungkinan untuk melakukan aktivitas fisik secara lebih leluasa tanpa terlalu dibatasi oleh ruang dan waktu. Seperti *game* yang menggunakan *dancing pad* misalnya, dapat dilakukan setiap saat di waktu senggang.

Selain itu informasi tentang kesehatan lewat internet juga banyak memberikan dukungan terhadap gaya hidup sehat dan pencegahan terhadap penyakit. Namun manfaat ini tidak bisa langsung diperoleh anak karena keterbatasan mereka dalam memahami informasi kesehatan yang diperolehnya. Oleh karena itu tentu dibutuhkan pendampingan dari orang dewasa atau orangtua agar anak bisa menginterpretasikan informasi yang benar tentang masalah kesehatan yang dapat mendukung perkembangan fisiknya.

### 2. Pada perkembangan sosial dan emosi

Banyak anak dapat mengembangkan *sense of power and accomplishment* bila mereka mampu menggunakan komputer. Bila orang dewasa cenderung melakukan interaksi yang pertamakali dengan komputer karena alasan pekerjaan, maka pada umumnya anak memulainya karena alasan bermain. Namun dari bermain itulah mereka dapat mengembangkan kreativitas, interaksi dengan teman sebaya, kemampuan berkomunikasi, bahkan memperkaya kemampuan berbahasa karena adanya kemungkinan untuk melakukan kontak dengan anak-anak dari belahan bumi yang saling berbeda.

Aspek perkembangan sosial dan emosi yang banyak didukung oleh adanya jejaring sosial melalui internet antara lain:

- a. ***Relationship building & Cultural Awareness.*** Situs jejaring sosial memungkinkan anak-anak untuk bertemu teman baru dari negara lain serta membantu mereka untuk menjadi lebih peka terhadap perbedaan budaya. Anak-anak juga mampu untuk tetap dapat saling berhubungan atau membina hubungan kembali dengan teman-teman masa lalu yang mungkin telah lama tidak bertemu atau berpisah jauh.

- b. **Identity.** Anak-anak dapat berbagi minat dengan anak lain, bergabung dengan suatu kelompok baru, mengembangkan kemandirian, terlibat dalam ekspresi diri yang positif dengan personalisasi halaman profil dan kemudian berpartisipasi dalam diskusi tentang topik-topik yang menarik bagi mereka. Hal-hal tersebut sangat dibutuhkan dalam membangun *sense of identity* pada diri setiap anak.
- c. **Self-Esteem.** Berkaitan dengan pembentukan identitas di atas, jaringan sosial juga mampu membantu anak untuk membangun harga diri dan kepercayaan dirinya.
- d. **Battling Depression.** Adanya dukungan sosial juga dapat sangat membantu anak, khususnya remaja, untuk mengatasi depresi yang dialaminya. Ada contoh kasus tentang Tamaryn Stevens, seorang remaja 17 tahun yang didiagnosis dengan penyakit ginjal saat dia berumur 10 tahun dan kemudian menjalani operasi transplantasi. Tamaryn menggunakan jejaring sosial bernama LiveWIRE setiap hari untuk *chatting* dengan teman *online*, *mem-posting* pemikiran dan bahkan meng-

*upload* puisi ungkapan hatinya. Dia merasa sangat terbantu oleh dukungan teman-temannya melalui jejaring sosial tersebut untuk mengatasi depresinya dan membuat hari-harinya menjadi jauh lebih berbahagia.

### 3. Dampak pada perkembangan inteligensi

Greenfield yang telah menelaah lebih dari 50 penelitian tentang penggunaan teknologi komputer dalam perkembangan inteligensi anak, menunjukkan adanya peningkatan dalam *visual reasoning*. Hal tersebut meliputi bagaimana individu mengindra secara visual dan memprosesnya sehingga mencapai suatu kesimpulan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa individu yang mendapatkan pelatihan berupa simulasi melalui komputer akan menunjukkan performa yang jauh lebih baik dalam prakteknya di dunia nyata dibandingkan dengan individu yang tidak melakukan simulasi.

Anak-anak zaman sekarang juga lebih baik dalam melakukan *multitasking* dibandingkan generasi sebelumnya. Hal ini tampaknya berkaitan dengan peningkatan informasi visual yang harus diprosesnya pada saat bersamaan

seperti saat mereka berinteraksi dengan teknologi komputer.

#### 4. Dampak pada perkembangan moral

Beberapa aksi kemanusiaan dalam menghadapi peristiwa-peristiwa besar seperti bencana alam dapat diakses langsung oleh masyarakat luas, termasuk juga anak-anak, yang menggunakan media seperti TV dan komputer. Aksi tersebut sering memicu tumbuhnya solidaritas untuk merasakan bahkan membantu individu lain yang sedang tertimpa musibah. Hal tersebut dapat mendorong perkembangan moral yang adekuat.

#### PENUTUP

Telaah psikologis mengenai dampak teknologi dalam perilaku manusia banyak diulas oleh *cyberpsychology*. *Cyberpsychology* sebagai salah satu bidang dalam ilmu psikologi memiliki fokus untuk mempelajari proses mental dan perilaku manusia sebagai dampak dari teknologi dalam kehidupannya.

Sekali lagi dapat digarisbawahi bahwa efek positif dan negatif yang seolah kontradiktif membuktikan bahwa dampak dari teknologi sangat tergantung dari penggunaannya. Oleh karena itu kunci utama untuk menyeimbangkan efek positif dan negatif dari teknologi terhadap perkembangan anak adalah dengan bimbingan yang tepat dan **komunikasi yang efektif** antara orangtua

dan anak ataupun antara siswa dan guru. Sebuah skenario *win-win solution* perlu dilakukan, apabila pendidik mengizinkan anak-anak untuk memaksimalkan pengaruh positif teknologi dan menyerap sebanyak mungkin manfaat teknologi. Sambil di sisi lain tentu saja tetap meminimalkan dampak negatifnya.

Salah satu hak dasar anak adalah hak untuk dapat tumbuh dan berkembang secara lebih optimal. Mereka pun berhak untuk mendapatkan yang terbaik dari apa yang ditawarkan oleh teknologi, dan para pendidik wajib untuk membimbing anak-anak agar dapat menggunakan teknologi dengan benar serta meningkatkan pengalaman belajarnya untuk mencapai hasil yang positif.

Teknologi ada untuk membantu kehidupan manusia. Oleh karena itu semua pihak, sebagai warga masyarakat, kiranya patut untuk senantiasa peduli dan membimbing generasi anak-anak dalam menghadapi berbagai tantangan yang ditawarkan oleh teknologi saat ini. Karena hal tersebut hanya akan berpengaruh bagi upaya pembentukan generasi unggul di masa depan yang sekaligus juga menjadi impian kita bersama.

Para psikolog bisa berperan aktif dalam berbagai kegiatan, mulai dari memberikan konseling, ceramah, seminar, pelatihan maupun wawancara media untuk mengungkapkan kiat-kiat penanaman nilai bagi anak dan remaja baik di rumah, di sekolah maupun di tengah masyarakat. Baik kepada

orangtua, guru, para pengambil keputusan maupun masyarakat luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Moscardelli, D.M. & Divine, R. (2007). Adolescents' Concern for Privacy When Using the Internet: An Empirical Analysis of Predictors and Relationships With Privacy-Protecting Behaviors." *Family and Consumer Sciences Research Journal*, 35(3), 232-252.
- Moscardelli, D.M. & Liston-Heyes, C. (2004). Teens Surfing The Net: How Do They Learn To Protect Their Privacy?" *Journal of Business and Economics Research*, 2(9), 43-56.
- Lister, J. 20090130 @ 09:48AM EST. Technology Has Mixed Effects On Child Development, Research Suggests. [http://www.infopackets.com/news/technology/it/2009/20090130\\_technology\\_has\\_mixed\\_effects\\_on\\_child\\_development\\_research\\_suggests.htm](http://www.infopackets.com/news/technology/it/2009/20090130_technology_has_mixed_effects_on_child_development_research_suggests.htm)
- [Goessl](#), L., [Wilkinson](#), M., [Lehmann](#), M., [Garcia](#), M., [Emele](#), L. Technology: Its effects on children, <http://www.helium.com/items/392511-technology-its-effects-on-children>
- Haugland, S. W. (1992). The effect of computer software on preschool children's developmental gains. *Journal of Computing in Childhood Education*, 3(1), 15-30.
- Haugland, S. W., & Wright, J. L. (1997). *Young Children and Technology : A World of Discovery*. New York: Allyn & Bacon
- Hohman, C. (1998). Evaluating and selecting software for children. *Child Care Information Exchange*, 123, 60-62.
- Matthew, K. (1997). A comparison of the influence of interactive CD-ROM storybooks and traditional print storybooks on reading comprehension. *Journal of Research on Computing in Education*, 29(3), 263-273.
- Computers and Young Children. <http://www.kidsource.com/education/computers.children.html>