

PENGUNAAN INTERNET YANG SEHAT DAN BAIK BAGI MURID SD DHARMA KARYA UTTANGERANG SELATAN

Fitria Ayuningtyas¹ dan Ahmad Zakki Abdullah²
Fitria.Irwanto@gmail.com¹ & dos_c_a@yahoo.com²
UPN Veteran Jakarta

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah meningkatnya penggunaan internet. Perkembangan jaringan yang bermuara pada *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket melebihi peran sebagai penyebar informasi. Tidak hanya membentuk opini namun membentuk budaya secara luas. Istilah media sosial dan “*gadget*” semakin populer dilingkungan masyarakat khususnya perkotaan yang saat ini menjadi fenomena luar biasa. Penggunaan media sosial dan *gadget* tidak bisa dibatasi umur, bahkan pada anak-anak diusia dini sekalipun. Walaupun kondisi saat ini banyak sekali ditemukan orangtua yang bekerja *full time*, hal ini tidak memungkiri pentingnya peran orangtua dalam mengawasi dan mendampingi putra/putrinya pada saat menggunakan internet. Hal tersebut menjadi dilematis, karena penggunaan *gadget* adalah bagian dari perkembangan sosial yang sangat dinamis. Generasi *millennial* yang sebelumnya dikenal sebagai *digital natives*, adalah sebutan untuk golongan usia yang disamakan dengan “keaslian” atau warga asli yang sudah terlahir dalam lingkungan digital. Kalangan remaja dan anak-anak adalah golongan usia yang tidak bisa lagi dipisahkan dengan *gadget*. Akan tetapi tetap, seharusnya ada pendekatan yang ditujukan kepada masyarakat dalam cara bagaimana seharusnya penggunaan media digital yang layak untuk golongan usia tersebut. Digital adalah bagian terpenting dari pertumbuhan generasi *millennial*. Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana penggunaan internet yang sehat dan baik bagi anak-anak? Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan internet yang sehat dan baik bagi anak-anak. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil yang dicapai adalah bahwa penggunaan internet yang sehat dan baik harus selalu diawasi oleh orangtua serta penggunaan internet dalam sehari hanya boleh 1-2 jam saja dan sesuai dengan usia anak tersebut.

Kata Kunci: Internet Sehat, Anak-anak, Sekolah

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Latar belakang dari penelitian ini adalah meningkatnya penggunaan internet terutama di Jakarta, sebagai ibukota Negara Republik Indonesia. Perkembangan jaringan yang bermuara pada *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket melebihi peran sebagai penyebar informasi. Tidak hanya membentuk opini namun membentuk budaya secara luas. Istilah media sosial dan “*gadget*” semakin populer dilingkungan masyarakat khususnya perkotaan yang saat ini menjadi fenomena luar biasa. Tidak hanya

membentuk opini namun membentuk budaya secara luas. Istilah media sosial dan “*gadget*” semakin populer dilingkungan masyarakat khususnya perkotaan yang saat ini menjadi fenomena luar biasa. Penggunaan media sosial dan *gadget* tidak bisa dibatasi umur, bahkan pada anak-anak usia dini sekalipun. Walaupun kondisi saat ini banyak sekali ditemukan orangtua yang bekerja *full time*, hal ini tidak memungkiri pentingnya peran orangtua dalam mengawasi dan mendampingi putra/putrinya pada saat menggunakan internet. Hal tersebut menjadi dilematis, karena penggunaan *gadget* adalah bagian dari perkembangan sosial yang sangat dinamis. Generasi *millennial* yang sebelumnya dikenal sebagai *digital natives*, adalah sebutan untuk golongan usia yang disamakan dengan “keaslian” atau warga asli yang sudah terlahir dalam lingkungan digital. Kalangan remaja dan anak-anak adalah golongan usia yang tidak bisa lagi dipisahkan dengan *gadget*. Akan tetapi tetap, seharusnya ada pendekatan yang ditujukan kepada masyarakat dalam cara bagaimana seharusnya penggunaan media digital yang layak untuk golongan usia tersebut. Digital adalah bagian terpenting dari pertumbuhan generasi *millennial*. Dalam mengikuti perkembangan globalisasi, kita semua paham bahwa internet telah menjadi media yang diandalkan oleh orang-orang “biasa”. Media internet adalah sebuah media demokrasi yang memberdayakan rakyat sehingga bisa disetarakan dengan lembaga negara sekalipun. Internet menyetarakan kedudukan sosial bagi penggunaannya dengan keterbukaan informasi. Internet menjadi alat untuk mengungkap berbagai kejadian dan menyediakan jalur komunikasi yang lebih personal.

Peran internet semakin signifikan dengan globalisasi karena meningkatnya jumlah pengguna internet pada yang memenuhi hampir semua kelompok golongan usia, kelamin dan bahkan fitur demografis lainnya; normalisasi internet semakin menyebar dengan rata. Dalam bahasannya, semua anggota yang tergabung dalam PBB menyepakati bahwa dalam menyambut era “global” yang diidentifikasi dengan informasi adalah kebebasan untuk berkomunikasi dan hal tersebut telah menjadi bagian dari hak asasi manusia. Semangat globalisasi adalah bagaimana dunia bersatu padu tanpa ada lagi halangan (*barrier*) yang dapat menghambat proses penyatuan ini. Globalisasi dengan demikian harus dapat menjamin kebebasan semua orang untuk bisa berkomunikasi tanpa hambatan. *The free flow of information* adalah salah satu bagian terpenting dalam bahasan ini, dan termasuk di dalamnya adalah *free of expression*. Hal inilah yang kemudian mendorong internet untuk bisa menyebarkan informasi secara merata ke segala penjuru dunia. Selain itu, semua orang diberikan kesempatan yang sama untuk dapat mengakses informasi secara bebas, karena ini juga adalah bagian penting dari kebebasan berkomunikasi.

Dalam prosesnya, globalisasi juga sudah mulai merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia. Sehingga dalam proses bermasyarakat ataupun bernegara, internet telah menjadi bagian yang sangat vital. Walaupun banyak pihak yang meragukan peran internet terhadap kehidupan sosial yang kemudian menimbulkan kecurigaan pada wacana adanya ketergantungan, efek buruk, masalah sosial, dan bahkan degradasi moral; sudah bisa dibuktikan bahwa ada beberapa pihak yang bisa menuai kebaikan dari internet. Pemerintah di Eropa seperti Denmark dan Finlandia mengakui bahwa di sektor pendidikan tinggi, sangatlah dibantu dengan penggunaan

internet. Secara ekonomi, RRC menopang kegiatan ekonomi dan bisnisnya dengan peran internet untuk penjualan lintas negara secara langsung dari penjual ke pembeli tanpa perantara. Negara - Negara Timur Tengah, telah mengalami revolusi yang sangat berarti melalui *Arab Spring*, dan dibicarakan tidaklah mungkin dapat terjadi tanpa *Facebook* dan *Twitter* sebagai penopang gerakan dan mobilisasi rakyat untuk menjatuhkan rezim penindasan. Sekarang *gaming online* telah menguasai pasar sebanyak 70% dari transaksi antar pengguna internet dunia. Di A.S, belanja iklan sudah mencapai lebih dari 75% untuk media digital yang sisanya disalurkan melalui penggunaan media TV, Radio dan Cetak. Produksi *video games* memakan lebih banyak biaya dibandingkan film, yang mana sekarang produsen sudah berani mempertaruhkan sejumlah uang untuk sektor digital.

Dalam penelitian ini ditemukan sebuah penemuan yang sangat menarik, bahwa para pengguna banyak sekali menghindari teks yang sulit dibaca atau dianggap memiliki bobot kerja yang terlalu berat sehingga mencari alternatifnya dengan mencari teks visual. Disini portal video memainkan peran yang sangat signifikan karena dianggap lebih cepat mencapai target, cepat dimengerti dan berasal dari sumber yang terpercaya. Hal ini juga menunjukkan bahwa informasi yang tercepat biasanya menggunakan visual yang sangat menarik. Selain menunjukkan sebuah perilaku penyiaran yang sangat signifikan, penyiaran sudah mulai bergeser dari TV konvensional menjadi portal video yang lebih beragam.

Sampai saat ini sudah bisa dikatakan bahwa internet semakin mendorong semua orang untuk berpartisipasi secara langsung dalam penggunaan internet. Namun sampai saat ini masih banyak pertentangan yang terus menjadi bahan perdebatan tentang kelayakan ataupun kesesuaian penggunaan internet. Penggunaan ini tentu sangat bervariasi terhadap kelompok pengguna yang sangat luas, yang diantaranya adalah kelompok anak – anak. Selain mereka adalah penentu masa depan internet, anak-anak juga menyangkut masalah moral dan etika karena mereka adalah kelompok yang akan menggunakan internet lebih luas lagi nantinya dengan intensitas yang lebih tinggi. Terkait dengan kelayakan dan kesesuaian ini terutama bagi pengguna internet kelompok anak – anak; maka oleh karena itu peneliti melakukan penelitian tentang internet yang sehat dan baik bagi anak-anak di SD Dharma Karya UT, Pamulang, Tangerang Selatan.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; Bagaimana penggunaan internet yang sehat dan baik bagi anak-anak?

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan internet yang sehat dan baik bagi anak-anak.

B. METODOLOGI

1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif, karena peneliti mendapatkan sumber informasi dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, serta studi literature dalam kasus yang peneliti teliti.

Menurut Kriyantono (2009, hlm. 56) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya. Riset ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau *sampling*, bahkan populasi atau *sampling*-nya sangat terbatas. Periset adalah bagian dari integral dari data, artinya periset itu aktif dalam menentukan jenis data yang diinginkan.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan adalah berbentuk kata, kalimat, pertanyaan, konsep. Tujuannya adalah untuk menggambarkan secara jelas dan *relative* akurat mengenai topik yang diangkat dalam penulisan ini. Semua kegiatan pengumpulan data diperoleh dari narasumber yang terpercaya. Istilah penelitian kualitatif menurut Krik dan Miller dalam Moleong (2011, hlm. 2) pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif. Pengamatan kualitatif melibatkan pengukuran tingkatan suatu ciri tertentu. Untuk menemukan sesuatu dalam pengamatan, pengamatan harus mengetahui apa yang menjadi ciri sesuatu itu. Ada beberapa istilah yang digunakan untuk penelitian kualitatif yaitu penelitian atau inkuiri *naturalistic* atau alamiah, etnografi, interaksionis simbolik, perspektif ke dalam etnometodologi, *the Chicago School*, fenomenologis, studi kasus, interpretatif, ekologis, dan deskriptif menurut Bogdan dan Biklen dalam Moleong (2011, hlm. 3).

Menurut Sangadji dan Sopiha (2013, hlm. 286-287) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan data yang berbentuk kata, kalimat, gambar atau data yang bukan dalam bentuk skala interval dan rasio, tetapi dalam bentuk skala interval dan rasio, tetapi dalam bentuk skala yang rendah, yaitu skala nominal dan ordinal. Informasi riset kualitatif dalam bidang pemasaran dapat digunakan untuk :

1. Menjernihkan isu sebelum penelitian kualitatif
2. Mengidentifikasi pengembangan produk baru
3. Meninjau persepsi konsumen atas produk atau pesaing
4. Menganalisis perilaku konsumen
5. Menyelidiki bagaimana keputusan membeli dilakukan
6. Menyelidiki alasan mengapa suatu merek dipilih

2. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006, hlm. 128), sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Menurut cara memperolehnya, data dapat di kelompokkan menjadi dua macam, yaitu :

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan, dioalah dan disajikan oleh peneliti dari sumber pertama secara langsung. Data ini diperoleh dan dikumpulkan secara

langsung dari *informant* melalui pengamatan, dan *interview*. Dalam penelitian ini, pengambilan data primer akan dilakukan dengan cara:

1) Wawancara Mendalam

Wawancara ialah proses komunikasi atau *interaksi* untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan *informant* atau subjek penelitian. Dengan kemajuan teknologi komunikasi seperti saat ini, wawancara bisa saja dilakukan tanpa tatap muka, yakni melalui media telekomunikasi. Wawancara juga merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian atau merupakan proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh dengan teknik yang lain sebelumnya. Jenis wawancara yang digunakan peneliti dalam mengambil data adalah jenis wawancara tidak berstruktur.

2) Observasi

Observasi adalah metode dimana periset mengamati langsung objek yang diteliti menurut Kriyantono (2009, hlm. 64). Observasi yang dilakukan yaitu melalui pengamatan secara langsung yang berlangsung pada bulan September hingga Oktober 2016 di SD Dharma Karya UT, Pamulang, Tangerang Selatan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang pendukung atau data yang sudah diolah lebih lanjut dan disajikan oleh pihak lain, baik perusahaan maupun peneliti lain. Data sekunder dapat diperoleh dari internet, *company profile* serta studi kepustakaan. Melalui data sekunder diharapkan dapat membantu mengungkap data yang diinginkan menurut Bungin (2010, hlm. 122). Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh peneliti dari:

1) Studi Keperpustakaan

2) Dokumentasi

3. Penentuan *Key Informant* dan *Informant*

Key informant adalah narasumber kunci utama yang paling banyak tahu sesuatu informasi (data) mengenai hal yang diteliti. Sedangkan *informant* adalah seorang narasumber biasa atau anggota kelompok yang diteliti yang diharapkan mempunyai berbagai sumber informasi penting.

- a. *Key Informant*: Bpk Satrio Setiawan - Kepala Sekolah Dharma Karya UT
- b. *Informant 1*: Bpk Sugeng - Wakil Kepala Sekolah Dharma Karya UT
- c. *Informant 2*: Bpk Adfan - Guru di SD Dharma Karya UT
- d. *Informant 3*: Khaira Avira, Murid SD Dharma Karya UT sekaligus pengguna aktif *youtube* dan aktif sebagai *vlogger*
- e. *Informant 4*: Rakha Prayitna, Murid SD Dharma Karya UT sekaligus pengguna aktif *youtube*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara menunjukkan banyak hal yang mengindikasikan aktivitas dan penggunaan internet oleh anak-anak. Upaya menelaah dan mengkaji memerlukan sebuah pendataan yang lebih terstruktur sehingga dalam menunjukkan dan mencirikan pola dan perilaku tertentu. Dalam hal ini peneliti mencoba mengelompokkan hasil wawancara menjadi kelompok informasi dalam beberapa kategori; yakni pemahaman mendasar, faktor pendorong penggunaan internet, kebutuhan dan resiko. Hal ini penting untuk kemudian mengkaji “perilaku” pengguna internet. Mulai dari etimologi (pemahaman), faktor pendorong dan kebutuhan (ontologi) dan resiko (aksiologi). Dalam hal ini resiko dianggap sebagai dasar implikasi atau cikal dari tindakan yang dilakukan dalam penggunaan maupun diluar penggunaan internet.

Dalam mengkaji penggunaan internet ini juga, peneliti sudah mulai melihat gejala “*youtuber*” sebagai fenomena yang sedang gandrung diantara para pengguna internet usia anak - anak dan remaja. Bahwa kondisi sekarang adalah anak – anak tidak hanya menggunakan internet sebagai sumber informasi, namun mereka sudah mulai memproduksi materi sendiri. Adapun pengelompokan serta penjelasan hasil wawancara ini dilakukan sebagai berikut :

1. Pemahaman mendasar tentang internet

Pada dasarnya komputer itu digunakan untuk belajar jika dikaitkan dengan kelompok usia anak – anak dan remaja, dan kesadaran sudah dikonfirmasi oleh para *informant*. Pemahaman ini didukung dengan sebuah tuntutan bahwa kita sebagai bagian dari masyarakat harus bisa menyesuaikan diri dengan keadaan dan tantangan hidup. Internet di sisi lain dihubungkan dengan wawasan yang dimiliki oleh pengguna. Dari semua *informant*, komputer dapat mendukung pembentukan *skill*. Sekarang dapat dilihat, sebagai perkembangan zaman banyak sekali manfaat yang didapatkan dari internet terutama dalam menyelesaikan masalah seperti fenomena Gojek (transportasi *online*).

Disisi lain internet juga bisa menimbulkan permasalahan seperti perilaku dan kebiasaan pada anak - anak. Internet memiliki daya tarik yang sangat besar, terutama pada budaya populer. Salah satunya adalah gaya berbicara (*vlogger*) dan *trend* (*fashion* dan *topic*). Anak-anak dengan sangat cepat meresapi cara dan perilaku para *vlogger* dan *youtuber* (sebutan untuk para pembuat video di *youtube*), mereka bahkan mempraktikkan diri dan mencoba mengidentifikasikan dirinya dengan para *vlogger* atau *youtuber* tersebut. Anak - anak dengan kemampuan penggunaan internet yang melebihi normal biasanya menunjukkan daya tarik sosial yang menonjol dan biasanya memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang diatas rata-rata. Mereka memiliki kognisi sosial yang lebih baik, dalam berbahasa dan memiliki inisiatif yang lebih banyak untuk mengajak berbicara walaupun lawan bicara mereka berusia lebih tua. Mereka biasanya juga memiliki keunikan tersendiri seperti menggunakan gambar- gambar dari internet untuk mengerjakan tugas kelompok, mencari informasi seperti gambar, ilustrasi atau cuplikan video terkait dengan tugas dan memiliki keinginan tinggi untuk diperlihatkan di kelas.

Para guru menyampaikan informasi bahwa ada juga murid yang sama sekali tidak diperbolehkan menggunakan internet yang sempat diinformasikan oleh orang tua masing

masing siswa. Dan mereka sangat ketat dalam menjaga anak – anaknya dari penggunaan internet. Biasanya pembatasan ini berhubungan dengan anggapan mengenai perkembangan mental anak yang ketergantungan terhadap *gadget* dan internet serta pengaruh buruk seperti pornografi dan kekerasan yang terdapat di internet. Para guru juga mengatakan bahwa salah satu situs yang sering digunakan untuk mencari informasi sekaligus digunakan dalam mencari hiburan adalah *youtube*.

Sebelumnya peneliti melihat dan melakukan observasi bahwa memang gejala - gejala budaya dan perilaku yang menunjukkan daya tarik kekinnian dan populer banyak sekali bermunculan pertama kali lewat visual seperti *gangnam style* dan *harlem shake*. Sekarang pun hal - hal yang biasanya dibicarakan selalu bermuara dari sumber internet. Adapun upaya ini sebenarnya ingin mencari keberadaan informasi baru atau metode penggunaan internet untuk mencari informasi yang lebih efektif. Para murid dan para guru menjelaskan bahwa, pada dasarnya internet adalah sumber yang kaya akan informasi dan berpotensi untuk bisa menjadi kegiatan yang menarik seperti *games*, hiburan dan bahkan informasi lainnya yang sangat bermanfaat. Internet menghubungkan kita dengan orang - orang yang jauh jaraknya dan tidak memungkiri bahwa mereka bisa memberikan informasi tentang budaya - budaya asing dan membuka wawasan. Internet bisa menjadi sarana *problem solving* karena menunjukkan banyak inovasi.

2. Faktor pendorong penggunaan internet

Melalui wawancara yang dilakukan ada beberapa indikasi penting yang membedakan antara faktor pendorong yang muncul dari (eksternal) yang biasanya adalah ajakan atau upaya dalam menyetarakan status sosial dan pendorong yang muncul dari dalam (internal) yakni upaya dalam memenuhi kebutuhan pribadi. Dorongan eksternal biasanya datang dari kawan - kawan yang sedang gandrung dengan *trend* baru. Biasanya muncul di TV atau di lingkungan sekolah, tapi biasanya *trend* ini sudah bisa terindikasi sebelum membaur di masyarakat. Pada kebanyakan waktu, justru internet menjadi sumber informasi tentang fenomena terbaru tersebut sebelum kemudian menjadi sensasi pada masyarakat umum. Faktor lain adalah biasanya mencari informasi yang lebih benar, atau yang lebih absah. Pencarian informasi terkait ini biasanya berhubungan dengan tugas atau kegiatan di sekolah. Informasi yang peneliti dapatkan dari *informant 1* ketika *informant 1* mengikuti pertukaran guru ke Korea Selatan beberapa bulan yang lalu, *informant 1* menyatakan bahwa murid-murid SD disana sangat aktif dalam pencarian informasi yang lebih benar, atau yang lebih absah. Sehingga mereka tidak hanya percaya dari satu sumber saja. Peragaan atau ilustrasi ilmiah dapat dicari seperti di *google* atau *youtube*. Para murid ataupun guru biasanya mencari informasi berkenaan dengan fenomena sosial. Para murid dipantau secara penuh dalam penggunaan internet namun juga diceritakan bahwa ada beberapa murid yang memang tidak diawasi dan bisa menggunakan internet seharian penuh pada hari libur. Murid menjelaskan bahwa biasanya kawan - kawan yang biasa menggunakan internet seperti itu, adalah anak yang dirumahnya hanya tinggal dengan pembantu atau memang kedua orang tuanya bekerja *full time*.

Sebelumnya, harus dijelaskan bahwa alasan peneliti menggunakan faktor pendorong eksternal diawali oleh dasar fenomena *youtuber* dan *informant* yang dicari

adalah murid yang paling aktif dan siswa yang memiliki kohesifitas pendidikan yang tinggi. *Informant 3* adalah murid kelas 5 yang memiliki *channel youtube* dan aktif meng-*upload* video. Dalam mengkaji faktor pendorong penggunaan internet secara internal, peneliti menemukan banyak penjelasan yang menarik antara lain kebutuhan eksistensialisme dan *entrepreneur*. Para murid menjelaskan bahwa internet adalah masa depan, dan mereka ingin sekali berkecimpung dunia *online* lebih jauh. *Informant 4* adalah anak terakhir yang memiliki kakak yang juga aktif dalam menggunakan *youtube*. Dalam menggunakan *youtube* ini dia memiliki *channel* sendiri namun masih belum bisa menguangkan dan tidak paham dengan cara kakaknya menerima atau menghasilkan uang melalui *youtube*. Adapun salah satu bentuk kegiatan yang pernah menghasilkan uang adalah dari kakaknya yang secara pribadi dibayar (melalui *endorsement* dan semacamnya). Dari keterangan *informant 3*, diketahui bahwa ada murid di sekolah yang sama aktifnya dan ternyata juga ingin menjadi *youtuber* dan bekerja keras mengisi konten pada salurannya dan ingin menetapkannya sebagai karir karena mendapatkan dukungan dari keluarganya. Murid yang dimaksudkan adalah perempuan dan sering tidur hingga larut malam, pada pagi harinya terlihat sangat lesu dan seperti kurang tidur, ini berlangsung sudah cukup lama.

3. Resiko

Pada penjelasan ini, peneliti mencoba menyampaikan hal - hal yang berkaitan dengan “pilihan” bahwa untuk melangkah lebih jauh mereka harus mengorbankan nilai tertentu. Dalam ini, nilai dijelaskan sangat luas mulai dari tenaga, pikiran dan bahkan resiko eror dan kegagalan. Dikesempatan lain para guru juga didorong untuk mengidentifikasi resiko yang lebih besar yang dapat menimbulkan sebuah kerusakan permanen atau membuka potensi kepada resiko yang lebih besar seperti trauma atau ketergantungan (kecanduan).

Jika dikaitkan dengan resiko, maka semua ukuran dilihat dari nilai “kebaikan” dan “keburukan”. Para guru merasa penting sekali untuk mereka memahami cara kerja internet dan penggunaannya serta bahwa diperlukan sebuah cara *monitoring* yang lebih ketat. Salah satu alternatif adalah memberikan daftar kegiatan yang tidak menggunakan internet dan menyarankan orang tua agar lebih mendorong anak – anaknya bersentuhan dengan masyarakat atau melakukan kegiatan yang lebih konkrit. Di sekolah salah satu pengawasan yang bisa dilakukan adalah melarang muridnya untuk membawa *gadget*, atau menggunakan alat elektronik apapun yang karena dapat menimbulkan masalah disiplin. Informasi ini peneliti dapatkan langsung dari *key informant*.

Satu sisi mereka melihat bahwa internet bisa saja membawa kebaikan, mereka lebih percaya bahwa internet sekarang sudah mulai dipakai aktif oleh masyarakat dan bersifat dinamis. Internet bukanlah sebuah objek yang diam, namun media yang digunakan oleh pihak lain dalam berinteraksi. Para guru menyadari bahwa mereka harus mulai menginvestasikan dirinya dalam memahami internet dan juga mulai memasukan pemahaman internet dalam pembelajaran dan kurikulum pelajaran yang diberikan ke anak-anak di kelas. Ada rencana ke depan yang dilakukan oleh sekolah untuk membuat jaringan tersendiri, untuk kebutuhan penilaian terpadu yang terkait jaminan mutu pembelajaran. Walaupun ada keinginan untuk membentuk jaringan informasi yang lebih

luas seperti teks pelajaran alternatif, perangkat lunak dan media komunikasi orang tua guru masih kurang intens. Para guru merasa bahwa mereka perlu mempelajari internet lebih dalam lagi.

Dari para guru, kebanyakan informasi yang didapatkan dari murid-murid adalah bahwa internet adalah sumber kesenangan dan hiburan. Mereka para anak-anak bisa mendapatkan hiburan serta berbagai macam tayangan. Disini portal *video youtube* sering kali disebut-sebut, karena kemudahan serta ketersediaan materi yang mereka cari tercukupi. Para murid menjelaskan bahwa *youtube* adalah cara baru dalam penyiaran dan bahkan lebih menarik dan memiliki muatan informasi yang lebih luas. *Youtube* memiliki saluran (*channel*) yang biasanya melakukan penyiaran video yang konsisten dan periodik. Mereka kemudian berlangganan (*subscribe*) agar mendapatkan informasi atau tayangan terbaru dari para pengguna *youtube* favorit mereka. Para pengguna *youtube* yang aktif menyiarkan dikenal dengan sebutan *youtuber*, sedangkan *vlog* adalah salah satu bentuk video yakni sebuah dokumentasi para pengguna (*video log*). Peneliti melihat gejala ini sebagai salah satu signifikansi dari penggunaan internet, yakni munculnya para *youtuber* di tengah masyarakat. Peneliti menilai bahwa portal *video youtube* ini memang sangat menarik untuk dikaji lebih jauh terutama proses kreatif dan produksi materi video dalam *youtube channel* mereka. Adapun *channel* yang tersedia sangatlah luas dan bervariasi, mulai dari cuplikan video keseharian, *candid*, potongan siaran dari TV, atau *dedicated content* (isi yang disesuaikan dengan fitur *youtube*) dan lainnya. Adapun bentuk atau isi juga sangatlah bermacam - macam, mulai dari informasi, eksplorasi visual, dokumentasi, permainan, hiburan, politik, ilmu pengetahuan, media promosi dan lainnya. Peneliti sebelumnya sudah melihat gejala *youtube* ini sebagai salah satu bentuk alternatif siaran baru.

4. Kebutuhan

Dari para guru, ditemukan bahwa sebagian besar dari kebutuhan internet bagi anak-anak adalah hiburan, dan kebanyakan dari mereka menggunakan media *games*. Adapun *search engine* hanya digunakan untuk mengerjakan pekerjaan rumah berupa mencari gambar atau ilustrasi untuk presentasi. Kebanyakan besar dari mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk kebutuhan menghibur. Kebanyakan anak-anak memang menjadikan internet sebagai hiburan karena mereka banyak menyarankan atau menjadikan referensi fenomena di internet sebagai bahan untuk berinteraksi di sekolah.

Salah satu cara untuk menelaah sikap informasi terhadap perilakunya adalah menekankan beberapa resiko dan kemudian menawarkan beberapa alternatif. Resiko yang pertama adalah bahwa, pengorbanan waktu dan tenaga untuk eksplorasi. Dalam tahap ini peneliti menceritakan salah satu ilmuwan yakni Stephen Hawkins dan penemuannya, bahwa ada bidang lain yang bisa memberikan kontribusi yang lebih besar kepada kemanusiaan. Peneliti juga memberikan contoh lain seperti BJ Habibie dan Einstein yang telah bergulat dengan keilmiahan. Pada dasarnya para siswa memiliki ketertarikan terhadap bidang atau wacana lain selain memproduksi materi video. Ketika ditanya apa yang menghalangi mereka dari mendalami atau melakukan eksplorasi adalah tidak tahu, tidak paham dunia itu dan tidak ada yang mendampingi, dan sekarang mereka gandrung dengan gaya ekspresi ini. Ketika ditanyakan apakah kemungkinan mereka bisa

berpindah ketertarikan, mereka masih menyadari bahwa itu mungkin saja terjadi di masa yang akan datang.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dasar utama rujukan dan arahan tentang kesimpulan untuk penelitian ini adalah *the free flow of information*. Kebebasan berkomunikasi juga berimplikasi kebebasan untuk tidak berkomunikasi. Keadilan ini menempatkan kita pada cara menempatkan informasi sesuai dengan tempatnya. Materi video dan terpaannya sangat berpengaruh kepada anak-anak, dan ini menentukan sikap mereka pada sebuah wacana tertentu. Dari jawaban murid, sebenarnya bisa disimpulkan bila ada materi video yang berisikan wacana pembelajaran yang menarik mereka sebenarnya ingin mengetahui dan belajar lebih lanjut. Disinilah mungkin bisa menjadi *base-line* para produsen materi video untuk menyediakan siaran yang khusus membahas keilmiahannya, seni atau disiplin ilmu lain. Peneliti melihat bahwa sebenarnya *youtube* memiliki banyak sumber yang menyiarkan materi-materi seperti ini namun pada umumnya semua itu berbahasa Inggris dan diperuntukan untuk dewasa.

Anak-anak pada umumnya harus diberikan kesempatan untuk memilih, dan pada tahap itu mereka harus diberikan dukungan sebesar-besarnya. Dalam usia yang dini ini, masih banyak kemungkinan yang bisa terjadi. Mereka harus diajak untuk melakukan kognitivitas yang lebih besar. Peneliti menghubungkan fenomena *yotuber* dengan fase psikologi yang melibatkan perilaku ketergantungan atau kecanduan. Johan Hari, mengatakan bahwa sebenarnya manusia memiliki dorongan yang besar terhadap perilaku melekatkan diri. Manusia berkecenderungan untuk menaruh harapan pada apa yang dia pahami atau mengerti. Bagi seorang guru, dia akan melekatkan pada pedagoginya. Para murid akan melekatkan semua ilmu dan pengalaman yang dia temui. Mereka menaruh harapan dengan apapun yang mereka lekatkan, hal ini juga sebenarnya sangat rentan karena mereka menaruh diri mereka pada ketergantungan “ideologi” bukan justru membebaskan mereka. *The opposite of addiction is not eradication, the opposite of addiction is connection* stated by Hari (2015). Selama ini para orang tua dan guru mencoba menyalakan internet padahal mereka semua terkoneksi dengan internet, guru pun kebutuhan untuk memahami internet. Bahaya dan kebaikan dalam era informasi itu bukan bersumber pada informasinya namun pada “medianya” bukan pada isi namun pada “cara menyampaikannya”. Dalam menjawab tantangan ilmu komunikasi, memahami media adalah cara untuk melakukan komunikasi yang efektif.

2. Saran

Peneliti melihat bahwa kegiatan yang bisa dilakukan oleh orang tua, guru dan murid sangatlah bervariasi karena memiliki banyak pilihan namun harus dipahami pengetahuan mereka tentang mencari solusi terbaik selalu tertutup pada suatu lingkungan tertentu. Kita dengan internet seharusnya sudah mulai bisa memberanikan diri mengadakan *connection* kepada lembaga-lembaga yang lebih besar. Inilah

kehebatan internet yang sebenarnya pada menciptakan *public sphere*, dalam artian sebuah ruang dimana semua orang bisa menempatkan dirinya sesuai dengan kesadaran bersama. Keterhubungan antara para *stakeholder* ini akan menciptakan iklim interaksi yang lebih baik. Semuanya harus diberikan waktu yang sesuai dengan kebutuhannya. Pada kesempatan ini, kami selaku peneliti harus bisa menentukan sikap kami yang konkrit dan untuk meneruskan pemahaman ini maka kami mendorong para orang tua dan guru untuk memberikan pilihan-pilihan wacana eksplorasi lebih banyak dengan kegiatan *offline*. Dalam pemahaman itu maka kami menggunakan model *limiting screen time*, yakni mengurangi waktu melihat layar. Selain lebih sehat untuk mata, anak-anak akan lebih melatih sensori mereka selain mata untuk bisa berinteraksi dengan langsung dengan lingkungan tanpa simulasi artifisial. Peneliti membaca banyak literatur termasuk durasi waktu yang direkomendasikan oleh *American Academy of Pediatrics (APA)* untuk kegiatan di depan layar harus dibatasi hanya 1-2 jam per hari untuk anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Airlangga University Press.
- Hari, Johan. (2015). *Chasing the Scream*. UK: Bloomsbury Publishing.
- Kriyantono, Rachmat. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, Lexy. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sangadji dan Sopiah. (2013). *Perilaku Konsumen – Pendekatan Praktis*, Yogyakarta : Penerbit Andi.