

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1. Tantangan dan Kesempatan di Era Global

Globalisasi adalah intensifikasi hubungan sosial secepat yang menghubungkan tempat-tempat yang berjauhan sedemikian rupa, sehingga peristiwa lokal bisa terjadi disebabkan oleh kejadian ditempat lain yang sekian mil jauhnya dan sebaliknya (Giddens, 1990:64). Globalisasi yang tengah bergulir sebagai akibat revolusi teknologi dan informasi telah membawa berbagai perubahan pada berbagai dimensi kehidupan manusia. Teknologi sebagai salah satu motor dari *three engines globalization* sebagaimana dikemukakan Micklethwait dan Wooldridge (2000) dalam Supardan (2004:22) merupakan sesuatu yang menggerakkan globalisasi sehingga proses globalisasi itu sendiri begitu cepat menembus batas antar bangsa atau negara. Bahkan Cogan (1998:8) menegaskan teknologi merupakan unsur yang menentukan bagi globalisasi.

Technology is the second global trend area which receives a great deal of attention in the media. Technological change has affected nearly every activity in which people are engaged on a daily basis, eg, in the workplace, the home, at school, at leisure; yet it is probably the computer and electronics revolutions which have most noticeably touched our lives directly. People are increasingly 'online' to the entire world with instant access to so much information we don't even know where to begin to sort it all out

Pendapat tersebut sesuai pandangan Friedman, kolumnis luar negeri untuk *The New York Times*, dalam bukunya *The Lexus and the Olive Tree* dalam Wolf (2007:19) menjelaskan bahwa revolusi teknologi yang tak terbantahkan untuk

berkomunikasi dan mengakses informasi disimbolkan telepon genggam dan media baru internet melalui pesan-pesan sugestif yang disampaikan komunikasi. Komunikasi adalah *ngobrol* yang melahirkan aktivitas pertukaran informasi dan akan mempengaruhi, mengubah opini, sikap bahkan perilaku (Gani, 2010:14). Hal tersebut tergantung pada bagaimana masing-masing individu memaknai isi dari komunikasi. Diperlukan penyikapan yang benar terhadap hal tersebut, sebab suatu hal yang mustahil dan hanya akan menimbulkan masalah baru jika dalam menyikapi pengaruh globalisasi dihadapi dengan cara-cara yang konfrontatif apalagi tanpa disertai persiapan-persiapan nyata melalui peningkatan sumber daya manusianya. Kalidjernih (2009:114) menjelaskan bahwa globalisasi dapat dimaknai dengan pelbagai cara (*multiple readings*), sebagai suatu tantangan sekaligus kesempatan. Diperlukan konsepsi kewarganegaraan yang lebih fokus agar dapat merefleksikan diri dengan situasi kondisi di sekitarnya, keluarga, masyarakat, negara dan bangsanya.

Berkaitan hal tersebut, Kennedy dalam Supardan (2004:20) mendeskripsikan bahwa akan ada sekelompok negara-negara yang muncul sebagai pemenang (*winner*) dan sekelompok lain tertinggal sebagai yang kalah (*loser*) ketika proses perubahan yang fundamental dan revolusioner itu terjadi. Penyebabnya adalah ketidaksamaan persepsi dan respons tiap negara dan bangsa terhadap perubahan (globalisasi) yang revolusioner tersebut. Negara yang mampu dengan cepat menyesuaikan diri dengan perubahan (*fast adjusters*) dan mengadakan reformasi yang berani akan menjadi *the winner*, sedangkan yang muncul sebagai *slow adjusters* karena ketidak-siapan dalam menghadapi

perubahan tersebut. Kecenderungan global tersebut menuntut semua bangsa untuk menghasilkan manusia modern yang cerdas, logis dan sistematis serta komunikatif dalam masyarakat yang serba kompleks dan sarat persaingan. Siagian (2009:146) mengatakan keunggulan yang dimaksud bukan hanya keunggulan intelektual akan tetapi juga meliputi berbagai aspek kepribadian yang menampilkan dirinya sebagai manusia yang handal dan berkarakter. Hal tersebut terutama menghadapi pengembangan teknologi informasi mutakhir seperti internet dan aplikasi komputer pada sistem finansial dunia yang memberikan dampak besar kepada proses globalisasi (Kalidjernih, 2009:117).

Setahun terakhir sejak internet menjadi media yang paling diminati oleh masyarakat dunia, banyak sekali kasus-kasus yang muncul sehubungan penggunaan media ini. Mulai dari caci maki hanya karena emosi sesaat pada individu maupun institusi, pemuatan foto-foto pribadi yang seharusnya tidak layak untuk disiarkan di ruangan publik sampai “perang kata-kata” yang tidak pantas untuk diketahui publik. Padahal ketika untuk pertama kalinya internet diperkenalkan, pemrakarsanya tidak pernah menduga bahwa dampaknya nanti di kemudian hari akan sedemikian dahsyatnya (Setiawan, 2009:10).

Sistem komunikasi berjaringan ini hadir di tengah-tengah publik melalui komputer di rumah-rumah, modem, warung internet, serta melalui layanan-layanan seperti *Web-TV*. Internet berkembang secara fenomenal, tidak saja dari segi jumlah tetapi dari segi penggunaannya (Haryati, 2007:1). Beragam akses terhadap informasi dan hiburan dari berbagai penjuru dunia dapat dilakukan melalui satu pintu saja, menembus batas dimensi kehidupan penggunaannya, waktu,

dan bahkan ruang sehingga internet dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Hanya dengan fasilitas *search engine*-situs pencari informasi maka pengguna internet dapat menemukan banyak sekali alternatif dan pilihan informasi yang diperlukannya dengan mengetikkan kata kunci di *form* yang disediakan.

Yang menarik, jika penggunaan internet tersebut sebagaimana diinformasikan Asih (2010) “Warga pun mengakses Informasi Lewat RT/RW-net” (*Pikiran Rakyat*, 1 Februari 2010) untuk menggali potensi yang ada di wilayah masing-masing seperti di Desa Cilampeni, Pangauban, Sangkanhurip, dan Sukamukti. Pada awalnya pemanfaatan internet dipergunakan karena alasan hiburan akan tetapi selanjutnya mencetuskan ide kreatif untuk memunculkan potensi di desa masing-masing sebagai pelayanan *public online* yang berguna menampung aspirasi warga sekaligus mengevaluasi kinerja pelayanan terhadap masyarakat.

Demikian pula yang dilakukan Pemerintah Kota Cimahi yang mencanangkan program industri kreatif sebagai upaya mewujudkan *Cimahi Cyber City* (*Kompas*, 26 Maret 2009). Kota Cimahi siap menjadi pusat pelatihan dan ruang interaksi bagi pengembangan industri kreatif di lingkup Jawa Barat bahkan nasional. Bidang utama yang dikembangkan Pemerintah Kota Cimahi adalah teknologi informasi dan komunikasi, industri animasi dan film (<http://www.kaskus.us.com>).

Konsep *Cyber City* merupakan salah satu konsep kota modern berbasis teknologi informasi yang menjelma dalam kehidupan warga dengan tolok ukur

akses internet di kota tersebut. Artinya, warga kota sudah sedemikian mengakrabkan diri dengan internet dan tidak lagi terbatas pada kalangan tertentu. Hal tersebut sudah dimulai dengan diadakannya saluran informasi dan komunikasi bagi warga Kota Cimahi guna menyampaikan aspirasi kepada pemerintah kota melalui program “Pesan SMS Penduduk” (PASEDUK). Setiap pegawai negeri di Kota Cimahi wajib memiliki alamat *e-mail*, yang dikoordinasikan dengan pemerintah kota. Untuk siswa tingkat sekolah menengah sedang mengembangkan komunitas *Science Club* (SC) di setiap SMP/SMA/SMK dengan bidang *science* animasi dan film, robotika, rekayasa *software*, *games*, *mobile* aplikasi dan *web design* serta industri perakitan laptop yang dilaksanakan oleh salah satu sekolah kejuruan di Cimahi. Di alun-alun Kota Cimahi pun telah terpasang tempat untuk mengakses internet secara “gratis” melalui *hot spot area* (<http://www.cimahikota.go.id>).

Berdasarkan sejarah Kota Cimahi, sebelumnya citra Kota Cimahi lebih lekat dengan kota militer. Hal tersebut disebabkan banyaknya pusat pendidikan latihan ketentaraan yang dibangun Belanda pada masa penjajahan di kota ini (*Kompas*, 9 Oktober 2009). Hidup di kota militer yang terbiasa kaku kemungkinan dapat menjadi salah satu penyebab banyaknya resistensi yang ditemui dalam proses *rebranding* Cimahi sebagai kota kreatif. Bahkan sering terjadi suatu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesejahteraan masyarakat harus dicapai dengan mengorbankan identitas dan kepribadian bangsanya (Suryadi dan Budimansyah, 2009:127).

Tantangan yang dihadapi negara-negara yang mengalami pertumbuhan cepat, sebagaimana yang dialami Kota Cimahi adalah penyusunan kebijakan dan program pendidikan yang mampu menghasilkan manusia-manusia cakap dan memiliki karakter yang didukung oleh penguatan dalam pewarisan budaya dan identitas bangsanya.

2. Pengaruh Internet

McLuhan dalam Kalidjernih (2009:55) meyakini bahwa teknologi merupakan eksistensi dari manusia yang memperluas kapasitas manusia, sehingga dia menyebut *the medium is the message* yakni media itu sendiri merupakan isi atau pesan yang menimbulkan pengaruh besar. Akibatnya teknologi atau media baru kerap menjadi model perilaku, persepsi, pengetahuan dunia, makna jati diri dan realitas itu sendiri, termasuk media internet. Bahkan sejumlah penelitian tentang dampak dan pemanfaatan internet menunjukkan bahwa internet menjadi sumber utama untuk belajar tentang apa yang sedang terjadi di dunia seperti untuk hiburan, bergembira, relaksasi, untuk melupakan masalah, menghilangkan kesepian, untuk mengisi waktu, sebagai kebiasaan dan melakukan sesuatu dengan teman atau keluarga (Severin dan Tankard, 2005:454). Masyarakat dibombardir dengan citra-citra (*images*) yang belum pernah ada sebelumnya, realitas direproduksi berkali-kali sehingga menghasilkan kondisi '*hiperreal*' (lebih *real* daripada *real*).

Salah satu kelemahan internet yang paling nyata dan merusak adalah item-item asusila yang tak bermoral dengan mudah diakses di jaringan internet.

Jaringan pertemanan pun dipergunakan untuk memesan sekaligus menjual ganja (Setiawan, 2009:10). Tidak sedikit siswa menghabiskan harinya di warung internet (warnet) sekedar untuk *chatting* atau main *game online*. Bahkan di sebuah kota di Jawa Barat pernah ditemukan kasus banyaknya siswa yang ketagihan *games online*. Para siswa menjadi lupa waktu, bahkan sampai memakai uang bayaran sekolah untuk membayar sewa *games online* (<http://www.wonosari.com>).

Bagi kalangan remaja Indonesia khususnya remaja dari mulai tingkat SMP dan SMA, internet sudah tentu bukanlah hal asing lagi. Berdasarkan hasil survei yang diadakan oleh *Spire Research & Consulting* bekerja sama dengan Majalah Marketing (2008) (<http://marketing.co.id>) mengenai trend dan kesukaan remaja Indonesia terhadap berbagai jenis kategori media, ditemukan bahwa para remaja sudah mengerti dan menggunakan internet dalam kegiatan sehari-hari. Di Kota Cimahi, indikasi yang menunjukkan tingginya minat dikalangan remaja dalam menggunakan internet adalah fenomena menjamurnya warung internet. Para siswa banyak mengunjunginya baik sendiri maupun berkelompok dengan teman-teman sebaya se usai pulang sekolah ataupun di hari liburan. Di beberapa sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA) terlihat sejumlah siswa mendatangi laboratorium komputer untuk menggunakan internet secara “gratis”. Bagi siswa yang membawa laptop tidak sedikit yang memanfaatkan waktu istirahat untuk duduk-duduk sebentar sambil menyalakan laptopnya di lorong-lorong sekolah atau perpustakaan sekolahnya yang memang sudah terpasang *hot spot area*. Sebagian lagi mengakses internet melalui telefon seluler atau *handphone*. Tak aneh lagi jika pada saat ini ditemukan fenomena di jam-jam

istirahat di sekolah ataupun di saat-saat luang tertentu di sekolah, para siswa sibuk membuka internet dibandingkan mengerjakan tugas-tugas sekolah ataupun membaca buku pelajaran.

Persoalan yang kemudian muncul adalah bagaimana dampak yang ditimbulkan dari terpaan media internet terhadap karakter siswa ? Siswa remaja sebagai salah satu pengguna internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu. Terlebih lagi perusahaan-perusahaan yang terkait dengan dunia internet dan pemasaran selalu menjadikan kaum muda sebagai “tambang emas” demi keuntungan belaka. Oleh karena itu tidak mengherankan jika selama ini bahaya mengancam dari pemanfaatan *online* remaja terhadap pembentukan karakter anak dan remaja dijadikan sorotan utama untuk dikaji baik oleh pemerintah maupun lingkungan akademis.

Pada saat ini nampaknya telah terjadi kecenderungan pengguna internet yang kerap mengenyampingkan nilai-nilai moral dan etika. Padahal dalam tatanan sosial, etika sangat diperlukan guna menghindari terjadinya pergesekan yang berujung kepada konflik. Dalam kehidupan dan generasi inilah keberadaan tatanan norma dengan perangkat nilai-moral luhur goyah, tergeser dan atau tergusur (Djahiri, 2006:13). Untuk itu diperlukan membangun sumber daya manusia yang berkarakter sebagai upaya pembangunan dari segi internal suatu bangsa dengan istilah lain membangun sumber daya manusia yang berkepribadian lurus-kuat-tinggi (Budimansyah, 2004:150). Lurus dan kuat menyangkut masalah

moral, sedangkan tinggi menyangkut masalah profesional. Jika kaprah umum menyatakan bahwa membangun sumber daya manusia hanya menyangkut aspek profesionalisme atau keterampilannya saja, merupakan suatu kekeliruan yang sangat besar, sebab mutu sumber daya manusia pertama-tama ditentukan oleh karakter atau kepribadiannya yakni karakter atau kepribadian yang bermoral dan bermotivasi tinggi. Tiadanya unsur ini menyebabkan manusia Indonesia terombang-ambing, lemah karsa, mudah diarahkan pada hal-hal yang “bengkok” (Soewardi, 2005:138).

Li Lanqing (2004) dalam Hartono (2008:174) menyatakan untuk mengembangkan pendidikan karakter harus diawali dengan eksplorasi mencari model-model individu dalam konteks kehidupan kelompok tertentu melalui konteks tertentu ditetapkan model pengembangan karakter diri yang sesuai, dan sekolah merupakan konteks nyata model pengembangan karakter. Hasil penelitian Branson (1999:90) menunjukkan bahwa mata pelajaran di sekolah seperti pemerintahan, kewarganegaraan, sejarah dan sastra bila diajarkan secara baik memberikan kerangka konseptual yang diperlukan untuk pendidikan karakter. Hal ini mengandung arti pendidikan karakter terjadi melalui mata pelajaran tertentu dalam proses pembelajaran.

3. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter

Di Indonesia, upaya pendidikan karakter sebenarnya sudah digariskan dalam pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam praktik, pendidikan kewarganegaraan dipahami sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sadar akan tuntutan dan kebutuhan tersebut, pemerintah merumuskan tujuan pendidikan kewarganegaraan secara umum baik untuk pendidikan dasar maupun menengah melalui pembekalan kompetensi dasar pada peserta didik dalam hal sebagai berikut. *Pertama*, berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. *Kedua*, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi. *Ketiga*, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. *Keempat*, berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Kurikulum Kewarganegaraan untuk SD, SLTP, SMA, 2001:12).

Berkaitan hal tersebut maka sekolah merupakan lembaga sosial yang memiliki fokus terutama pada pengembangan intelektual dan moral bagi siswanya (Koesoema, 2007:115) melalui ujung tombaknya pendidikan kewarganegaraan

sebagai salah satu mata pelajaran di persekolahan yang dipandang perlu untuk dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang tengah berubah di era global. Berbagai tuntutan diharapkan menjadikan siswa sebagai seseorang yang sanggup menerapkan hasil pembelajaran dengan seutuhnya, guna pembangunan mental bangsa dan karakter bangsa.

Cogan (1998:13) menyatakan bahwa istilah *citizenship education* sebagai “*citizenship education the contribution of education to the development of those characteristics of being a citizen*”. Pendidikan Kewarganegaraan adalah kontribusi atau dampak pendidikan terhadap pengembangan karakteristik yang menandai seorang warga negara. Secara lebih lugas Lickona (1992:28) menyebutkan bahwa *education had two great goals to help people become smart and to help them become good*, sehingga karakter yang utuh akan mencakup kemampuan mengetahui hal-hal yang baik, menginginkan kebaikan untuk sesama, dan melakukan kebaikan sebagai bentuk tanggung jawab sosial (Syamsulbachri, 2004:8).

Realitasnya, usaha sekolah dalam melakukan pendidikan karakter telah ditantang oleh unsur budaya baru yang dibawa melalui internet. Kemajuan teknologi informasi tidak hanya menghadirkan kemudahan dan kenyamanan hidup bagi manusia, akan tetapi juga sejumlah permasalahan baru yakni kekayaan muatan yang tidak terbatas kedalam kehidupan keluarga dan sekolah yang semula dibangun dan sarat nilai-nilai moral dan norma. Pada diri siswa terjadi konflik untuk menerima apa-apa yang disampaikan oleh pihak sekolah dengan apa yang diterima dari agen budaya dari luar sekolah sebagai sebuah tantangan dari

perkembangan dan pertumbuhan teknologi dan informasi. Untuk itu, penelitian ini penting agar dihasilkan suatu informasi atau gambaran tentang pengaruh terpaan media internet yang dapat memberikan pemahaman bagi kalangan institusi pendidik ataupun orang tua dan sekaligus bisa digunakan kontribusi untuk membuat kebijakan dalam menggunakan internet yang mengarahkan secara positif terhadap karakter siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka secara umum yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh terpaan media internet terhadap karakter siswa di sekolah?”. Untuk lebih memfokuskan penelitian yang dilakukan ini maka penulis merumuskan beberapa sub-permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan media internet terhadap karakter siswa ?
2. Bagaimana pengaruh terpaan media internet dengan motif kesenangan terhadap karakter siswa ?
3. Bagaimana pengaruh terpaan media internet dengan motif edukatif terhadap karakter siswa ?
4. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan media internet dengan motif kesenangan dan edukatif terhadap karakter siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam informasi teoretis dan empirik tentang pengaruh penggunaan media internet terhadap karakter siswa. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam pengaruh terpaan media internet terhadap karakter siswa.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam pengaruh intensitas penggunaan media internet terhadap karakter siswa.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam pengaruh terpaan media internet dengan motif kesenangan terhadap karakter siswa.
4. Mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam pengaruh terpaan media internet dengan motif edukatif terhadap karakter siswa.
5. Mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam pengaruh intensitas dengan motif kesenangan dan edukatif terhadap karakter siswa.

D. Signifikansi dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara keilmuan (teoretis) maupun empirik (praktis). Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan kewarganegaraan, yang pada akhirnya akan memperkuat landasan dimensi pendidikan kewarganegaraan yang terdiri atas *civic*

knowledge, civic skills dan *civic disposition* diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari serta bermanfaat antara lain :

1. Memberikan pengaruh yang berdaya guna secara teoritis, metodologis, dan empiris bagi kepentingan akademis dalam Pendidikan Kewarganegaraan terutama bagi pemecahan masalah-masalah kewarganegaraan berkaitan pendidikan karakter.
2. Dapat dijadikan suatu pola dan strategi dalam meningkatkan kinerja guru pendidikan kewarganegaraan terhadap karakter siswa. Praktik pendidikan hendaknya dilakukan dengan menggabungkan nilai-nilai tradisional dan teknologi interaktif. Pendidikan nilai-nilai untuk membangun harga diri, kepercayaan diri, sebagai bangsa timur yang beradab, bersanding dengan intensitas mempelajari dan mempraktekkan teknologi elektronik (komputer) yang canggih.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk dijadikan :

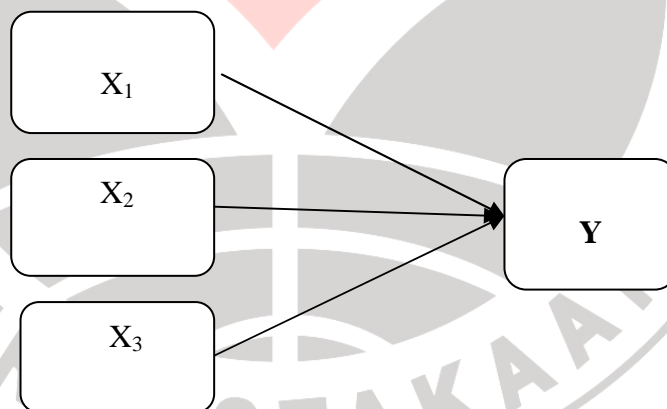
1. Informasi bagi para akademisi atau komunitas akademik, khususnya jurusan pendidikan kewarganegaraan sebagai institusi pembina profesi guru yang mempersiapkan profesionalisasi calon guru pendidikan kewarganegaraan agar lebih peka dan terbuka dalam mengembangkan inovasi pembelajaran.
2. Bahan masukan bagi pihak sekolah sekaligus parameter untuk dijadikan pertimbangan secara kontekstual dan konseptual operasional dalam merumuskan pola pembinaan karakter siswa.
3. Bahan masukan bagi para pengambil kebijakan khususnya terutama pihak Dinas Pendidikan Kota Cimahi khususnya dan Pemerintah Kota Cimahi yang

sedang mengembangkan Cimahi sebagai kota industri kreatif (*Creatif Cyber City*). Hasil penelitian ini berguna untuk menanggulangi konflik kewarganegaraan sebagai akibat dari adanya pergulatan nilai adiluhung yang bersumber pada nilai-nilai lokal dan nasional dengan nilai-nilai baru yang dibawa agen budaya global.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah terpaan media internet yang meliputi intensitas (X_1), motif kesenangan (X_2) dan motif edukatif (X_3) dan variabel terikat (Y) adalah karakter siswa. Pola hubungan antar variabel penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut.



Gambar 1.1 Hubungan antar variabel

Keterangan :

X_1 = Intensitas Penggunaan

X_3 = Motif Edukatif

X_2 = Motif Kesenangan

Y = Karakter Siswa

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Setiap terminologi memiliki makna yang berbeda dalam konteks dan lapangan studi yang berbeda. Untuk memperjelas konsep dari variabel yang diteliti agar tidak mengundang tafsir yang berbeda maka dirumuskan definisi operasional atas variabel penelitian berikut ini.

a. Terpaan Media Internet (Variabel X)

Dalam penelitian ini, istilah terpaan media internet pada dasarnya digunakan dalam pengertian kegiatan menerima (membaca, mendengar, menonton) pesan media secara pasif maupun aktif (<http://digilib.petra.ac.id>). Adapun variabel terpaan media internet yang diukur dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan (X_1), motif kesenangan (X_2) dan motif edukatif (X_3), dengan definisi operasional sebagai berikut.

1) Intensitas penggunaan (X_1), yakni terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yakni keaktifan berdasarkan frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet. Adapun indikator yang akan diukur dari variabel ini seperti tercantum dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Indikator Variabel Intensitas Penggunaan (X_1)

Variabel	Indikator
Intensitas Penggunaan (X_1)	1. Frekuensi <ol style="list-style-type: none"> a. Waktu yang digunakan b. Kegiatan menggunakan internet dibandingkan dengan kegiatan belajar di rumah c. Kegiatan menggunakan internet lebih menarik dibandingkan membaca buku pelajaran
	2. Durasi <ol style="list-style-type: none"> a. Aktivitas mengakses internet setiap hari b. Lama mengakses internet setiap hari rata-rata kurang dari dua jam c. Lama mengakses internet setiap hari rata-rata lebih dari tiga jam

2) Motif kesenangan (X_2) yang bersifat hiburan lebih banyak berorientasi pada kegiatan menyenangkan, menghabiskan waktu, pelarian dan mendapatkan kenikmatan dan relaksasi berupa kegiatan terkait mencari informasi hobi dan minat, mencari informasi hiburan, bermain *game online*, mencari gambar, mendownload klip video/audio, mengunjungi situs sosial *networking*, *chatting*, mengunjungi situs-situs pornografi, membaca cerita porno. Adapun indikator yang akan diukur dari variabel ini seperti tercantum dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.2 Indikator Variabel Motif Kesenangan (X_2)

Variabel	Indikator
Motif Kesenangan (X_2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari informasi terkait hobi dan minat 2. Mencari informasi hiburan 3. Bermain game on line 4. Mencari gambar 5. Mendownload klip video/audio 6. Chatting 7. Mengunjungi situs-situs pronografi 8. Membaca cerita porno

3) Motif edukatif (X_3) yang bersifat pendidikan lebih banyak berorientasi pada kegiatan yang terkait dengan tugas-tugas sekolah berupa mencari informasi sumber atau bahan terkait dengan tugas atau pelajaran sekolah, mencari informasi berita atau peristiwa-peristiwa terkini, mencari informasi pendidikan selanjutnya, mengirim atau menerima *e-mail*, mencari informasi kesehatan, transaksi menjual sesuatu.

Tabel 1.3 Indikator Variabel Motif Edukatif (X_3)

Variabel	Indikator
Motif Edukatif (X_3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari sumber atau bahan terkait dengan pelajaran sekolah 2. Mencari informasi atau berita peristiwa-peristiwa terkini 3. Mencari informasi perguruan tinggi 4. Mengirim atau menerima pesan e-mail 5. Transaksi menjual sesuatu

b. Karakter Siswa (Variabel Y)

Karakter adalah tabiat, watak, sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Siswa adalah murid (terutama pada tingkat sekolah dasar dan menengah), pelajar, SMA (KBBI, 2000:1077). Pembentukan karakter yang dapat menjadi perilaku yang konsisten harus melibatkan aspek *knowing, feeling and action*. Lickona (1992:50) menjelaskan bahwa karakter berisikan “*operative values*” atau nilai-nilai yang dipraktekkan dengan tiga unsur “*moral knowing, moral feeling and moral behaviour*”. Adapun yang menjadi indikator variabel ini teruraikan dalam tabel di bawah ini.

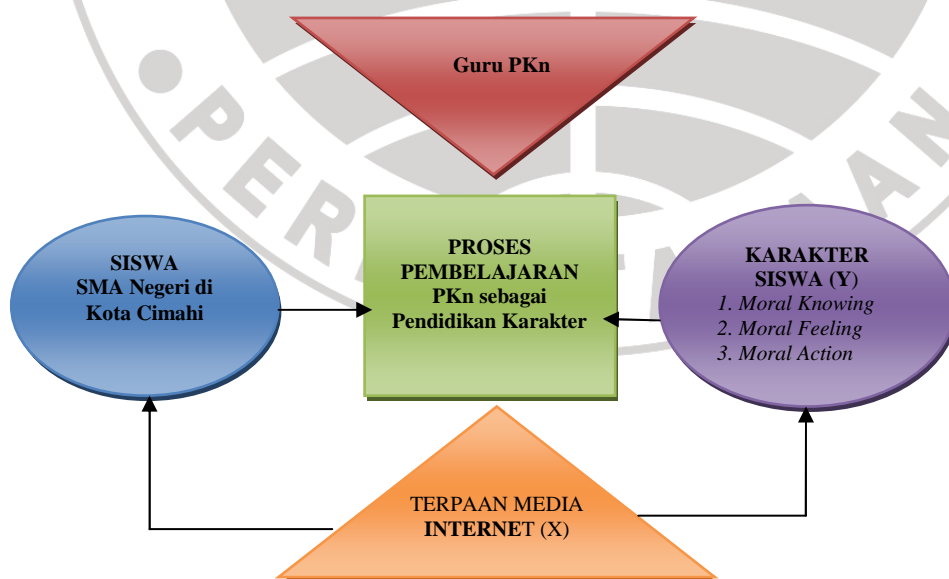
Tabel 1.4 Indikator Variabel Karakter Siswa (Y)

Variabel	Indikator
Karakter Siswa (Y)	a. Moral Knowing mencakup : a. Moral awareness b. Knowing Moral Values c. Perspective taking d. Decision making e. Self knowledge
	b. Moral Feeling mencakup : a. Conscience b. Self-esteem c. Emphaty d. Loving the good e. Self control f. Humility
	c. Moral Action mencakup : a. Competence b. Will c. Habit

F. KERANGKA PEMIKIRAN

Kerangka pemikiran yang mendasari penelitian ini merupakan pendekatan komprehensif dalam pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan secara eksistensial untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter siswa yang baik dan cerdas (*good and smart*). Pembentukan karakter yang dapat

menjadi perilaku yang konsisten harus melibatkan aspek *knowing, feeling and action*, sebagaimana dijelaskan Lickona (1992:50) bahwa karakter berisikan “*operative values*” atau nilai-nilai yang dipraktekkan dengan tiga unsur “*moral knowing, moral feeling and moral behaviour*”. Hal ini diperlukan agar siswa dalam menghadapi beraneka ragam informasi yang dibawa teknologi komunikasi khususnya media baru internet, mampu secara cerdas memahami, merasakan dan mengerjakan sekaligus nilai-nilai kebajikan. Apabila nilai-nilai telah terinternalisasi dalam diri siswa sebagai generasi muda maka ia akan menjalani hidup berdasarkan prinsip-prinsip moral, tidak akan terpengaruh oleh dorongan nafsu buruk yang ada dalam dirinya, termasuk oleh nilai-nilai komunal atau kolektif dari lingkungan yang bertentangan dengan hati nuraninya. Pendidikan nilai-nilai tersebut dapat dilembagakan melalui sebuah sistem yang mendukung di antaranya pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter di sekolah, yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Asumsi-asumsi merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima peneliti, memperkuat permasalahan, membantu menjelaskan penetapan objek penelitian, wilayah pengambilan data dan instrument pengumpulan data. Penelitian ini dilaksanakan atas asumsi mata pelajaran di sekolah seperti pemerintahan, kewarganegaraan, sejarah dan sastra bila diajarkan secara baik akan memberikan kerangka konseptual yang diperlukan untuk pendidikan karakter (Branson, 1999:90). Cogan (1998:13) menyebutkan PKn "*as Citizenship education the contribution of education to the development of those characteristics of being a citizen*", sebagai kontribusi atau dampak pendidikan terhadap pengembangan karakteristik yang menandai seorang warga negara. Istilah karakter dianggap sebagai ciri, karakteristik, gaya atau sifat dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungannya (Koesoema, 2007:80) diantaranya dari media massa. "*The medium is the message*" demikian gagasan McLuhan (Kalidjernih, 2009:55) yang menyatakan bahwa media itu sendiri merupakan isi atau pesan yang menimbulkan pengaruh besar. Teknologi atau media baru seperti internet menjadi model perilaku, persepsi, pengetahuan dunia, makna jati diri dan realitas itu sendiri.

Bertolak dari asumsi tersebut dan mengacu kepada rumusan masalah maka dapat dikemukakan rumusan hipotesis mayor sebagai berikut : " Karakter siswa dipengaruhi secara positif oleh terpaan media internet ". Untuk lebih spesifik, hipotesis dikembangkan menjadi beberapa hipotesis khusus dan rinci sebagai berikut.

1. Intensitas penggunaan media internet berpengaruh positif dan signifikan terhadap karakter siswa.
2. Terpaan media internet dengan motif kesenangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap karakter siswa.
3. Terpaan media internet dengan motif edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap karakter siswa.
4. Intensitas penggunaan dengan motif kesenangan dan edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap karakter siswa.

H. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan : kuantitatif dan kualitatif dengan pola “*the dominant-less dominant design*” dari Creswell (1994:177). Bagian pertama penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode survey dan paradigma tambahan (kurang dominan) kualitatif untuk pendalaman. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik kuesioner, wawancara, observasi lapangan dan studi dokumentasi.

I. Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi Penelitian adalah SMA Negeri se-Kota Cimahi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri di Kota Cimahi. Sampel penelitian adalah 93 siswa SMA kelas XI SMAN 1, 3, dan 6 di Kota Cimahi yang ditentukan melalui *multistage random sampling*.