BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan karakter bangsa sudah diupayakan dengan berbagai bentuk seperti melalui pendidikan formal maupun nonformal. Namun, sampai saat ini belum terlaksana dengan optimal sehingga terjadi maraknya penyimpangan-penyimpangan perilaku yang dilakukan oleh anak bangsa, baik itu remaja maupun dewasa. Penyimpangan-penyimpangan tersebut dilakukan hampir dapat ditemui disemua kalangan masyarakat, mulai dari pelajar, mahasiswa, pegawai swasta, pegawai negeri, pejabat negara dan lain-lain.Pembangunan karakter tidak hanya tanggung jawab pemerintah, pendidik, keluarga, dan masyarakat tetapi media massa sebagai salah satu sarana yang efektif juga bertanggung jawab terhadap pendidikan karakter mengingat penyimpangan-penyimpangan yang terjadi tidak sedikit dari pengaruh media seperti video porno. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dadang Hawari dalam Yusuf Syamsu, (2008: 36-37) bahwa :

> perubahan-perubahan yang serba cepat sebagai konsekuensi globalisasi, modernisasi, industrialisasi, dan IPTEK telah mengakibatkan pada perubahan nilai-nilai sosial dan budaya. Perubahan ini antara lain pada nilai moral, etika, kaidah agama dan pendidikan anak di rumah, pergaulan, dan perkawinan. Perubahan ini muncul karena pada masyarakat terjadi pergeseran pola hidup yang bercorak *social religious* ke pola individual matrealistis dan sekuler. Salah satu dampaknya perubahan itu adalah terancamnya lembaga perkawinan yang merupakan lembaga pendidikan dini bagi anak dan remaja. Demikian pulan pola hidup konsumtif telah mewarnai kehidupan anak dan remaja di perkotaan, yang dampaknya adalah kenakalan remaja, penyalahgunaan narkotika, alkohol dan zat adiktif lainnya (NAZA).

Pembangunan karakter harus terus dilakukan tanpa mengesampingkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mewujudkan warga negara yang berspektif global bertindak lokal. Hal ini sesuai dengan pendapat Naisbitt (1990: 68) bahwa warga negara dalam era globalisasi saat ini harus "*think globally act locally*. Lebih lanjut, Wahab memperjelas dalam konteks Indonesia bahwa dalam era globalisasi saat ini diperlukan warga negara Indonesia yang senantiasa berpikir global, refleksi nasional dan bertindak lokal (Wahab, 1996: 27).

Sedangkan,teori tentang *Cultural Lag* atau ketertinggalan budaya dari Ogburn bahwa pertumbuhan atau perubahan unsur kebudayaan yang mengalami perubahan tidak sama cepatnya yaitu kecenderungan dari kebiasaan-kebiasaan sosial dan pola-pola organisasi sosial yang tertinggal di belakang perubahan kebudayaan materiil (Supardan, 2008: 157). Ketidakseimbangan perubahan antara budaya material dan immaterial itulah yang disebut dengan ketertinggalan budaya. Media internet sebagai budaya materiil lebih cepat perubahannya sedangkan tata krama sebagai unsur budaya immaterial lebih lambat perubahannya sehingga terpengaruh terhadap perkembangan budaya materiil. Diperkuat oleh pendapat Kenichi Ohmae dalam bukunya yang berjudul *Borderless World: Power and Strategy in the Interlinked Economy* (1996) dan *The End of Nation State : The Rise of Regional Economies* (1996), (Budimansyah, 2010: 9-10) mengatakan bahwa dalam perkembangan masyarakat global, batas-batas wilayah negara dalam arti geografis dan politik relatif masih tetap. Namun kehidupan dalam suatu negara tidak mungkin dapat membatasi kekuatan global yang berupa informasi, inovasi, dan industri yang membentuk peradaban modern.

Menurut (Giddens,1990) Perlu di catat bahwa proses globalisasi tidak berbasis pada kekuatan tunggal secara terpisah, seperti kapitalisme, teknologi informasi komunikasi, kapitalisme, militerisme, sistem negara-bangsa dan pembagian kerja internasional. (Kalidjernih,2007)

Dalam konteks teknologi, dengan hadirnya internet misalnya, ada beberapa dampak yang patut dicatat. *Pertama*, salah satu pengaruh yang amat kuat dari munculnya komunikasi melalui internet adalah hilangnya diferensiasi sosial dan dengan itu menjadi tidak relevan lagi berbagai hierarki sosial. Hubungan sosial semakin ditentukan oleh kebebasan dan kepercayaan dan bukannya oleh pengekangan dan ketundukan kepada kekuasaan. *Kedua*, dengan adanya arus lalu lintas informasi melalui information superhighway, hampir tidak mungkin pula mengawasi akses setiap orang kepada informasi mengenai apa saja (Abrar, 2003), (Yusuf, Iwan Awaluddin. "Mendiskusikan Dampak Media dan Teknologi ". *http://bincangmedia.wordpress.com/2010/05/05/mendiskusikan-dampak-media-dan-teknologi/*, 10/06/2010)

Globalisasi merupakan perkembangan kontemporer yang mempunyai pengaruh dalam mendorong munculnya berbagai kemungkinan tentang perubahan dunia yang akan berlangsung. Pengaruh globalisasi dapat menghilangkan berbagai halangan dan rintangan menjadikan dunia semakin terbuka dan saling bergantung satu sama lain.

Implikasi dari proses globalisasi itu kemudian meningkatnya tendensi global dalam membangun struktur tunggal yang mengatur aliran uang, ide, manusia dan barang, termasuk proses distribusi dan interaksi di bidang ekonomi, politik dan budaya. Intensifnya globalisasi yang dipromosikan media, saluran

teknologi informasi dan instrumen global lainnya mampu menembus batas-batas negara.

Semua orang menyadari bahwa sekarang ini proses dan pengaruh globalisasi makin dirasakan sebagai bagian dari kehidupan manusia (Purnamasari,2010:1). Namun, hingga kini dampak negatif semakin meningkat terutama terkait dengan tatanan karakter yang mana banyak perilaku warga negara yang menyimpang dari nilai-nilai, karakter dan norma. Hal ini sesuai dengan pendapat Djahiri (2006: 13), dalam kehidupan dan generasi inilah keberadaan tatanan norma dengan perangkat nilai karakter luhur goyah, tergeser dan atau tergusur.

Menurut Djahiri (2006: 11)"Iptek telah melahirkan temuan konsep/dalil dan produk baru yang serba elektronik – masal meninggalkan ketergantungan manusia dan kehidupannya terhadap tenaga manusia, binatang, dan alam serta memperpendek jarak waktu antar *space*". Hal ini nampak dengan munculnya berbagai media yang digunakan untuk berkomunikasi, salah satunya adalah media internet. Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar di seluruh dunia yang memungkinkan setiap orang berkomunikasi dengan orang lain yang berada di negara lain atau tempat yang jauh tanpa mengenal batas dan waktu.

Pada tataran individu dalam hal ini peserta didik, orang yang menggunakan internet akan mengalami realitas di luar apa yang dijalaninya sehari-hari. Pada titik tertentu orang-orang yang mengakses teknologi informasi dengan fasilitas komunikasi via internet misalnya, menjadi tidak peduli dengan tatanan karakter, sistem nilai dan norma yang telah disepakati dalam masyarakat

selama berabad-abad yang tidak lagi peduli pada aturan yang ada.Beberapa tahun terakhir sejak internet menjadi media yang paling diminati oleh masyarakat dunia, banyak sekali kasus-kasus yang muncul sehubungan dengan penggunaan media ini. Sebaliknya, sejarah juga mencatat kontribusi positif internet.

Masuknya lembaga pers dalam memanfaatkan internet untuk jurnalisme misalnya, telah membantu masyarakat dalam memanfaatkan teknologi ini secara maksimal. Internet mampu mewadahi teknologi cetak, radio dan televisi; semakin bertambahnya kemampuan internet dalam menyajikan tampilan atraktif dan kecepatan yang semakin tinggi, semakin banyak orang menjadikan internet tidak hanya untuk mencari informasi tetapi juga berbagai keperluan lain seperti untuk mencari jodoh, teman kencan, pekerjaan, beasiswa, hingga transaksi barang-barang ilegal.

Sedangkan dari sisi ilmu pengetahuan, khsususnya terkait dengan riset ilmiah, internet memberikan sumbangan yang sangat besar, terutama berkaitan dengan pengurangan personel pengambilan data, biaya untuk mengurangi perjalanan fisik, dan penghematan waktu. Selain server-server yang menyediakan data sekunder, komunitas-komunitas dunia maya merupakan sumber penyedia responden untuk mendapatkan data primer dengan lebih cepat, mudah, dan biaya lebih murah. Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan karakter yang dilakukan oleh media agar tidak terjadi peningkatan penyimpangan karakter dan akhlak pada berbagai kalangan masyarakat mengakibatkan kemerosotan karakter.

Menurut Desain Induk Pembangunan Karakter Bangsa Pemerintah Republik Indonesia tahun 2010-2025 (2010:2) akan terjadi :

> (1) disorientasi dan belum dihayati nilai-nilai Pancasila sebagai filosofi dan ideologi bangsa, (2) keterbatasan perangkat kebijakan terpadu dalam mewujudkan nilai-nilai esensi Pancasila, (3) bergesernya nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, (4) memudarnya kesadaran terhadap nilai-nilai budaya berbangsa dn bernegara, (5) ancaman disintegrasi bangsa, dan (6) melemahnya kemandirian bangsa.

Selain itu, akan terjadi kejahatan dan demoralisasi umat manusia yang mana beberapa indikator yang digunakan kemudian dijadikan ukuran bagi perkembangan kualitas kehidupan suatu bangsa. Lebih lanjut, menurut Lickona (1992: 53) terdapat sepuluh tanda dari perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa yaitu: meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, ketidakjujuran yang membudaya, semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orangtua, guru dan figur pemimpin, pengaruh *peer group* terhadap tindakan kekerasan, meningkatnya kecurigaan dan kebencian, penggunaan bahasa yang memburuk, penurunan etos kerja, menurunnya rasa tanggungjawab individu dan warga negara, meningginya perilaku merusak diri dan semakin kaburnya pedoman karakter.Karakter bangsa Indonesia yang sebelumnya berpegang pada ajaran-ajaran agama, nilai-nilai luhur bangsa terus mengalami kemerosotan secara cepat. Namun, berbagai bentuk pelanggaran itu dengan segera dan instan menyebar melalui media komunikasi instan seperti internet.Pada saat ini nampaknya telah terjadi kecenderuangan pengguna internet yang kerap mengeyampingkan nilai-nilai dan karakter etika padahal dalam tatanan sosial, etika sangat diperlukan guna menghindari terjadinya pergesekan yang berujung konflik. Selain itu juga warga negara muda Indonesia dengan tiadanya unsur ini menyebabkan manusia

Indonesia terombang-ambing, lemah karsa, mudah diarahkan pada hal-hal yang "*bengkok"* (Soewardi, 2005:138).

Kondisi watak atau "karakter" manusia umumnya dewasa ini, sejak dari level internasional sampai kepada tingkat personal individual, khususnya bangsa kita, kelihatan mengalami berbagai disorientasi dan kemerosotan. Bagi sebagian warga negara dalam hal ini peserta didik menggunakan dan mengekplorasi media internat dianggap sebagai sebuah cara untuk mengetahui perubahan gaya hidup modern. Seorang dikatakan modern apabila bisa mengikuti mode-mode atau gaya hidup yang banyak di gunakan oleh masyarakat moderen. Di sisi lain, kegemaran mengunakan internet memiliki dampak terhadap perilaku dan karakter peserta didikjika intensitas menggunakaninternet dengan motif yang digemarinya, seorang remaja cenderung akan menghabiskan waktunya bahkan menyita waktu belajarnya. Penggunaan internet dikalangan peserta didik tidak hanya dilakukan untuk kepentingan yang menunjang kegiatan akademiknya, akan tetapi beragam motif penggunaannyasebagai kebutuhan manusia dalam mengaktualisasikan diri. Hal tersebut sesuai dengan pendapatMenurut Mc Clelland (1961), menyatakan bahwa ada tiga hal penting yang menjadi kebutuhan manusia, yaitu: *need for achievement* (kebutuhan akan prestasi), *need for afiliation* (kebutuhan akan hubungan sosial/hampir sama dengan pendapatnya Maslow), dan *need for Power* (dorongan untuk mengatur). Diperkuat pendapat pada pendapat McQuail (2002:72),yakni : 1) Informasi, 2) Identitas, 3) Integrasi dan Interaksi sosial, serta 4)Hiburan. Sedangkan,menurut Herbert Blumber dan Katz tidak hanyadipengaruhi teori kegunaan tetapi kepuasan juga berpengaruh. Oleh karena itu, penelitian ini penting agar di hasilkan suatu informasi yang dapat memberikan

gambaran tentang Pengaruh penggunaan Internet dengan Motif Kreatif dan Hiburan oleh para peserta didik sehingga dapat memberikan informasi serta pemahaman di kalangan sekolah, orang tua serta lingkungan yang pada akhirnya menjadi masukan atau berkontribusi dalam pembuatan kebijakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, permasalahan pokok yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh penggunaan media internet dengan motif kreatif dan motif hiburan terhadap karakterPeserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri di Kota Bandung?" Untuk lebih memfokuskan penelitian ini, penulis merumuskan beberapa sub-permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruhpenggunaan media internet dengan motif kreatifterhadap karakter peserta didik pada SMA Negeri di Kota Bandung?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media internet dengan motif hiburan terhadap karakter peserta didik pada SMA Negeri di Kota Bandung?
3. Apakah pengaruh penggunaan media internet dengan motif kreatif dan pengaruh penggunaan media internet dengan motif hiburan terhadap karakter peserta didik pada SMA Negeri di Kota Bandung?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh penggunaan media internet dengan motif kreatif dan pengaruh penggunaan media internet dengan motif hiburan terhadap karakter peserta

didikSekolah Menengah Atas Negeri di Kota Bandung. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah mencari, menganalisis informasi dan menguji hipotesis serta mengukangkap:

a. Ada tidaknya pengaruh penggunaan media internet dengan motif kreatif terhadap karakter peserta didik pada SMA Negeri di Kota Bandung.
b. Ada tidaknya pengaruh penggunaan media internet dengan motif hiburan terhadap karakter peserta didik pada SMA Negeri di Kota Bandung.
c. Ada tidaknya pengaruh penggunaan media internet dengan motif kreatif dan pengaruh penggunaan media internet dengan motif hiburan terhadap karakter peserta didikpada SMA Negeri di Kota Bandung.

2. Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, baik secara teoritik (keilmuan) maupun secara praktis (empirik) di lapangan. Secara teoritik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian terhadap pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah, sehingga memperkuat landasan keilmuan PKn terutama dalam upaya membangun karakterpeserta didik yang pada akhirnya akan memperkuat landasan dimensi pendidikan kewarganegaraan (*Civic Knowledge, Civic Skill, Civic Disposition*)

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak yang diuraikan berikut ini:

a. Guru mata pelajaran PKn: Agar mampu menelaah secara praktis perlunya implementasi pembelajaran PKn di lingkup sekolah ataupun di luar sekolah terkait penggunaan media internet.

b. Warga masyarakat pada umumnya: Penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan kesadaran kepada masyarakat akan pentingnya pembiasaan dalam melakukan perbuatan baik sehingga dapat membangun karakter baik (*good character).*

c. Institusi Pemerintah: Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi yang dapat mempertegas pentingnya habituasi dalam bentuk keteladanan dari pejabat pemerintah yang dapat menjadi contoh pembangunan karakter baik (*good character*).

d. Pemerhati Pendidikan: Penelitian ini dapat dijadikan bahan pengkajian yang lebih komprehensif dalam mengembangkan pendidikan karakter sehingga pembangunan karater baik pada warga negara muda dapat segera terwujud.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian berupa dua variabel bebas yaitu penggunaan media internet dengan motif kreatif (X_1) dan penggunaan media internet dengan motif hiburan (X_2) serta satu variabel terikat yaitu karakter peserta didik (Y).

E. Definisi Operasional

Untuk memperjelas variabel dalam penelitian ini, agar tidak mengundang banyak penafsiran maka dirumuskan sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Internet dengan Motif Kreatif (X_1)

   Penggunaan Media Internet dengan Motif Kreatifadalah aktivitas dalam menggunakan media internet yang dilakukan oleh peserta didik yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan originalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi, mengembangkan, memperkaya,

memperinci suatu gagasan dan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru.

2. Penggunaan Media Internet dengan Motifhiburan (X_2) adalah aktivitas dalam menggunakan media internet yang dilakukan oleh peserta didik yang berusaha untuk mengemas lebih santai sehingga pemenuhan kebutuhan akan hiburan itu bisa terpenuhi dan dapat pula untuk mengisi waktu luang sehingga ketika akan melakukan aktivitas menjadi lebih semangat dengan ide-ide yang baru.
3. Karakter peserta didik (Y) adalah ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan yang berisikan nilai-nilai, tampilan perilaku kebaikan yang di tampilkan peserta didik atas dasar pertimbangan pengetahuan, perasaan, dan bertindak secara moralitas.

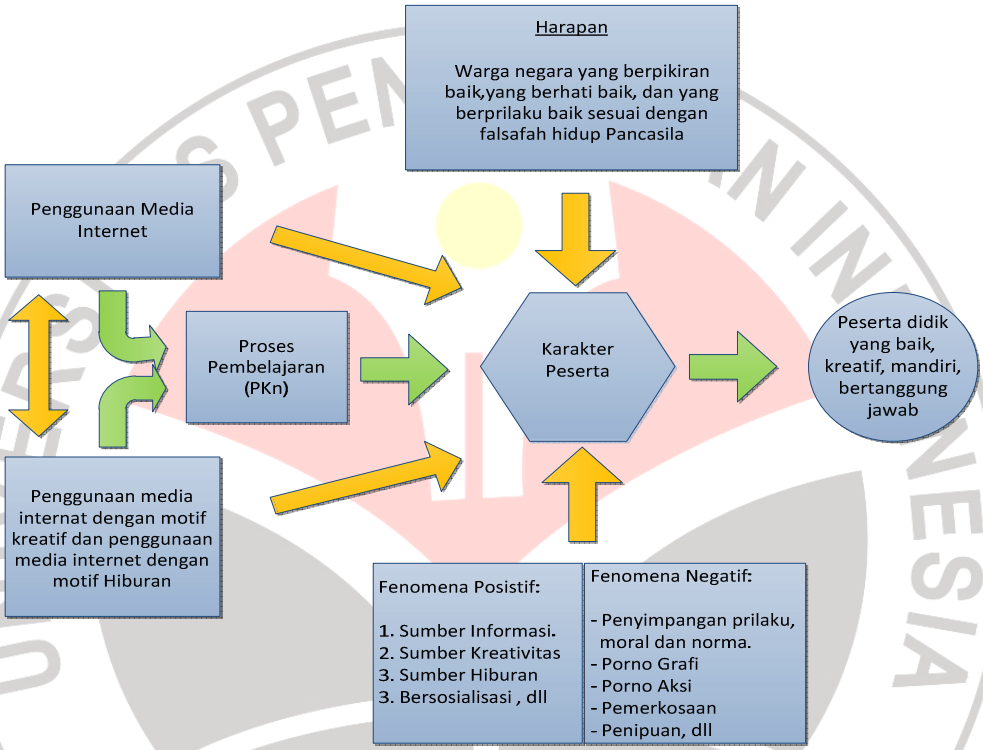
F. Paradigma Penelitian

Sugiyono (1998 : 24) menyatakan bahwa paradigma penelitian adalah: "Pandangan atau model, atau pola pikir yang dapat dijabarkan berbagai variabel yang akan diteliti kemudian membuat hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya".

Dari deskripsi diatas, dijelaskan bahwa penelitian ini dimaksudkan untuk mencari hubungan dan pengaruh antara variabel penggunaan media internet dengan motif kreatif dan penggunaan media internet dengan motif hiburandengan variabel karakter peserta didik sekolah yang merupakan salah satu dari sekian

banyak faktor yang memberikan kontribusi terhadap peningkatan dan penurunankarakter peserta didik di sekolah.

Untuk lebih jelasnya paradigma penelitian tersebut dapat divisualisasikan sebagai berikut ini:



Gambar 1.1
Paradigma Penelitian

G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan asumsi sebagai berikut:

a. Dampak media (*media effects*) adalah perubahan kesadaran, sikap, emosi, atau tingkah laku yang merupakan hasil dari interaksi dengan media. Istilah tersebut sering digunakan untuk menjelaskan perubahan individu atau masyarakat yang disebabkan oleh pangaruh/terpaan media. (Yusuf, Iwan

Awaluddin. “Mendiskusikan Dampak Media dan Teknologi”. *http://bincangmedia.wordpress.com/2010/05/05/mendiskusikan-dampak-media-dan-teknologi/*, 5 Mei 2010). McQuail (2000: 417-421) dalam Yusuf, Iwan Awaluddin. “Mendiskusikan Dampak Media dan Teknologi”. *http://bincangmedia.wordpress.com/2010/05/05/mendiskusikan-dampak-media-dan-teknologi/*, 5 Mei 2010) menyatakan bahwa media diyakini mempunyai kekuatan yang sangat berpengaruh dalam menentukan opini dan keyakinan, mengubah kebiasaan hidup (*habits of life*) dan menentukan perilaku sebagaimana ditentukan oleh pengontrol pesan atau media.

b. Menurut Soedarsono (2000:11), bahwa karakter merupakan nilai-nilai dalam diri kita yang dipadukan dengan nilai-nilai moral dari luar yang diinternalisasikan dan terpatri dalam jiwa kita melalui pendidikan, pengalaman, percobaan, pengorbanan, dan pengaruh lingkungan, menjadi nilai intrinsik yang mewujud dalam sistem daya dorong, yang melintasi pemikiran, sikap dan perilaku kita.

2. Hipotesis Penelitian

Bertolak dari asumsi tersebut dan mengacu kepada rumusan masalah, maka dapat dirumuskan hipotesis mayor penelitian sebagai berikut: “penggunaan media internet dengan motif kreatif dan penggunaan media internet dengan motif hiburan berpengaruh terhadap karakter peserta didik”. Untuk lebih spesifik selanjutnya dirumuskan hipotesis minor sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media internet dengan motif kreatif dengan karakter peserta didik.

2. Ada pengaruh penggunaan media internet dengan motif hiburandengan karakter Peserta didik.
3. Ada pengaruh positif penggunaan media internet denganmotif kreatif dan penggunaan media internet dengan motif hiburan dengan karakter peserta didik.

Dari deskripsi diatas, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hubungan antara tiga variabel, yaitu penggunaan media internet dengan motif kreatif sebagai variabel " X_1 " penggunaan media internet dengan motif hiburan sebagai variabel " X_2 " dan karakter peserta didik sebagai variabel " Y"

H. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatifdari Creswell (1994:177). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengukur banyaknya variabel, menguji hipotesis, dan membuat kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan mengenai perilaku, pengalaman atau karakteristik dari suatu fenomena. Dalam penelitian ini menggunakan metode survei, dengan teknik kuesioner untuk mengumpulkan data.

I. Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian adalah di SMA Negeri se-kota Bandung. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri kota Bandung. Sampel penelitian adalah 159peserta didik kelas IX pada SMAN2, SMAN 4, SMAN 8 , SMAN 24, dan SMAN 25.