

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal utama yang sangat dibutuhkan. Bisa dikatakan sebagai kebutuhan primer yang sangat berperan penting bagi kesejahteraan dan pembangunan bangsa Indonesia. Negara akan maju apabila pendidikan dalam negara tersebut diperhatikan, karena dengan berkembangnya pendidikan disuatu negara maka dapat meningkatkan kemampuan SDM serta selalu *up to date* terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.

Oleh karena itu pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki kualitas unggul dan selalu berkembang untuk kemajuan pendidikan nasional. Menurut UU tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi pendidik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Pendidikan informal (informal education) menurut Coombs adalah proses yang berlangsung seumur hidup, yang dalam proses itu setiap orang memperoleh nilai, sikap, keterampilan, pengetahuan, yang berasal dari pengalaman hidup sehari-hari dan pengaruh sumber-sumber pendidikan dalam lingkungan hidupnya, seperti dari keluarga, teman sepermainan, tetangga, pekerjaan, perpustakaan, pasar, media massa, dan sebagainya.

Era globalisasi dan modernisasi ini telah menuntut kita untuk belajar bertindak cepat, mudah efektif, dan hampir tidak bisa menghindari pengaruh globalisasi dan modernisasi sehingga mau tidak mau, suka tidak suka, masyarakat dituntut untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satunya yaitu dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang telah sukses melahirkan teknologi baru yang biasa kita sebut dengan Teknologi Internet. Seiring perkembangan zaman, teknologi internet berkembang dengan pesat dan sudah dipakai oleh seluruh dunia.

Perkembangan teknologi informasi yang ditandai dengan perkembangan internet yang sedemikian pesatnya memberikan

¹ UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 Pasal 3

kemudahan pada kehidupan manusia. Perkembangan teknologi tersebut telah menjadi *trend* tersendiri dikalangan masyarakat, karena mempunyai kelebihan dibandingkan teknologi informasi dan komunikasi yang telah lebih dulu lahir. Teknologi internet mampu menutupi berbagai kelemahan media informasi yang sudah ada.

Internet telah menjadi media yang dapat bertindak sebagai media edukatif dan informatif sekaligus dapat memberikan hiburan, tak terkecuali baik generasi muda atau khususnya bagi remaja. Internet bukanlah barang yang asing bagi remaja modern untuk menuangkan berbagai macam kreasi dan aktualitas diri serta mengisi waktu luang dengan kegiatan seperti menjelajah dan mendapatkan informasi ke situs-situs dunia (*browsing*), mengobrol di dunia maya (*chatting*), *upload* dan *download* berita atau program dari internet, serta tidak ketinggalan mencari hiburan lainnya itu dengan bermain di dunia maya (*game online*).

Ada berbagai cara untuk melakukan akses internet diantaranya yaitu dengan menggunakan *wifi* melalui jalur telpon dari rumah, menggunakan fasilitas kantor, sekolah, atau menggunakan jasa komersial yang biasa kita kenal dengan warung internet (*warnet*). *Warnet* adalah salah satu fasilitas atau sarana yang digunakan oleh banyak kalangan, termasuk anak-anak dan remaja untuk memperoleh informasi dan hiburan diwaktu luang. Akses warung internet telah memberikan

kemudahan bagi para pengguna internet dan sosial media, karena warung internet sudah menyebar luas dekat dengan pemukiman warga dan dijadikan sebagai lahan bisnis bagi para pengusaha, sehingga banyak sekali pengguna jasa warung internet mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa yang haus akan informasi.

Sebagai penyedia informasi, fungsi warung internet tentu sangat bermanfaat untuk menambah wawasan atau bahkan mencari informasi tambahan. Namun, seiring dengan perkembangannya warung internet juga berpengaruh pada sikap belajar, apalagi pengguna internet lebih banyak terdiri dari kalangan anak-anak dan remaja. Saat ini, jumlah situs web sudah mencapai jutaan, bahkan mungkin milyaran. Isinya memuat berbagai macam topik menyangkut seluruh aspek kehidupan. Situs-situs itu menjadi sumber informasi yang terbuka bagi siapapun, baik yang positif maupun negatif, sehingga dunia semakin kecil dan terbuka.

Tempat penelitian ini sangat menarik untuk diteliti, karena banyak terdapat akses warung internet dan juga remaja pengguna jasa internet. Kaitannya dalam pendidikan nonformal dan informal, warung internet juga dapat dijadikan sebagai fasilitas pendidikan nonformal dan informal untuk mencari berbagai informasi dan ilmu pengetahuan serta sebagai tempat pembelajar masyarakat tanpa harus belajar disekolah dalam lingkungan formal. Akan tetapi pada apabila tidak dikontrol oleh orang tua makan

akan berdampak pada sikap belajar mereka, apalagi sebagian besar dari mereka adalah seorang pelajar. Sikap merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Kemudahan akses dan fungsi warung internet harus mengacu pada penggunaan dan manfaatnya, serta remaja pengguna akses warung internet tersebut harus bisa menggunakannya dengan benar, misalnya dimanfaatkan untuk ilmu pendidikan yang menjadi kewajiban mereka sebagai pelajar, bukan hanya sebagai tempat untuk mengakses berbagai situs yang kurang bermanfaat yang mempengaruhi intensitas mereka dalam belajar. Bila sikap dalam belajar positif, maka kegiatan belajar pun menjadi baik, sedangkan sikap belajar yang negatif, maka akan terjadi hal sebaliknya.

Berpedoman pada latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul, "Sikap Belajar Remaja Pengguna Warung Internet di RW 05 Utan Panjang, Jakarta Pusat."

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, peneliti memfokuskan penelitian mengenai fungsi warung internet terhadap sikap belajar remaja pengguna warung internet di RW 05 Utan Panjang, Kemayoran Jakarta Pusat.

Beberapa sub fokus yang akan diteliti oleh peneliti, yaitu:

1. Apakah yang melatar belakangi remaja berada di warung internet?
2. Apakah warung internet sudah sesuai dengan keperluan remaja sebagai pelajar?
3. Bagaimana penggunaan internet pada remaja saat mereka sedang berada di warung internet?
4. Bagaimana sikap belajar remaja pengguna warung internet?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui latar belakang remaja berada di warung internet.
2. Untuk mengetahui apakah warung internet sudah sesuai dengan keperluan remaja sebagai pelajar
3. Untuk mengetahui penggunaan internet pada remaja saat mereka sedang berada di warung internet
4. Untuk mengetahui sikap belajar remaja pengguna warung internet

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam menggali permasalahan yang terjadi di masyarakat khususnya remaja pengguna warung internet serta untuk menguji kemampuan peneliti dalam menganalisis sikap belajar remaja pengguna warung internet.

2. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Hasil dari penelitian ini bermanfaat sebagai data tambahan bagi jurusan Pendidikan Luar Sekolah.

3. Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan referensi bagi mahasiswa Universitas Negeri Jakarta sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbandingan dengan penelitian lain.

4. Remaja

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi remaja agar lebih dapat memanfaatkan warung internet untuk keperluan mereka sebagai seorang pelajar.

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Acuan Teori Fokus Penelitian

1. Hakikat Pendidikan Nonformal dan Informal

Menurut UU NO. 2 Tahun 1989 dan PP No.73 Tahun 1991, pendidikan diselenggarakan melalui dua jalur, yaitu jalur sekolah dan jalur luar sekolah. Pendidikan nonformal adalah pendidikan yang diselenggarakan diluar jalur (atau sistem) pendidikan sekolah, baik dilembagakan maupun tidak dilembagakan, yang tidak harus berjenjang dan berkesinambungan. Dalam UU Sisdiknas Tahun 2003 istilah pendidikan formal, nonformal, dan informal dipergunakan kembali. Dijelaskan bahwa pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan nonformal dilaksanakan di jalur nonformal dan informal.²

Pengakuan terhadap pendidikan formal, informal, dan nonformal mengacu pada definisi yang dikemukakan Coombs (1968). Pendidikan

² Ishak Abdulhak, Ugi Suprayogi, *Penelitian Tindakan dalam Pendidikan Nonformal*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 17

sekolah (pendidikan formal) didefinisikan Coombs sebagai sistem pendidikan yang berstruktur, bertingkat, berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai universitas dan yang setaraf, termasuk kegiatan belajar yang berorientasi akademik dan umum, sbermacam-macam spesialisasi dan latihan teknik serta latihan profesional. Pendidikan informal (informal education) menurut Coombs adalah proses yang berlangsung seumur hidup, yang dalam proses itu setiap orang memperoleh nilai, sikap, keterampilan, pengetahuan, yang berasal dari pengalaman hidup sehari-hari dan pengaruh sumber-sumber pendidikan dalam lingkungan hidupnya, seperti dari keluarga, teman sepermainan, tetangga, pekerjaan, perpustakaan, pasar, media massa, dan sebagainya.

Pendidikan nonformal (nonformal education) menurut Coombs adalah setiap kegiatan pendidikan yang diorganisasikan diluar sistem persekolahan yang mapan, yang dilakukan secara sengaja untuk melayani peserta didik tertentu guna mencapai tujuan belajarnya.³

Pendidikan informal merupakan proses pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari dengan sadar ataupun tidak sadar. Pendidikan informal pada umumnya tidak teratur dan tidak sistematis sejak seseorang lahir sampai mati, seperti dalam keluarga, tetangga, pekerjaan hiburan, atau dalam pergaulan sehari-hari

³ Trinamansyah. Op Cit. Hal. 281

pendidikan dapat berlangsung. Walaupun demikian, pengaruhnya sangat besar dalam kehidupan seseorang. Pada pendidikan informal dapat menyampaikan berbagai hal yang berhubungan dengan masalah-masalah kehidupan. Dengan kata lain dalam pendidikan dapat diberikan keterampilan, pengetahuan, sikap, nilai dan cara hidup kita pada umumnya, yang kesemuanya berkisar pada *way of life* masyarakat.⁴

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan informal adalah pendidikan yang diperoleh seseorang berdasarkan pengalaman hidup sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar, sejak seseorang lahir sampai keliang kubur di dalam lingkungan keluarga, teman sebaya dan lingkungan masyarakat yang dapat merubah sikap dan pola perilaku mereka, melalui pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka dapatkan.

⁴ Joesef Soelaiman. *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 1992. Hlm. 67

2. Hakikat Sikap - Belajar

Istilah sikap dalam bahasa Inggris disebut "*attitude*" pertama kali digunakan oleh Herbert Spencer yang menggunakan kata ini untuk menunjukkan suatu status mental seseorang.⁵ Kemudian konsep sikap secara populer digunakan oleh para ahli sosiologi dan psikologi.

Bagi para psikologi, perhatian terhadap sikap berakar pada alasan perbedaan individual, yaitu dimana dalam berhubungan dengan orang lain, kita tidak hanya berbuat begitu saja, tetapi juga menyadari perbuatan yang dilakukan dan menyadari pula situasi yang ada sangkut pautnya dengan perbuatan itu. Kesadaran tidak hanya mengenai tingkah laku yang sudah terjadi, tetapi tingkah laku yang mungkin saja terjadi. Kesadaran individu menentukan perbuatan nyata dan perbuatan-perbuatan yang mungkin akan terjadi itulah yang dinamakan sikap. Berikut definisi sikap berdasarkan pendapat para ahli, diantaranya:

Jhon H. Harvey dan William P. Smith, menyatakan bahwa:

"Sikap merupakan kesiapan merespon secara konsisten dalam bentuk positif atau negatif terhadap objek atau situasi. Gerungan menyatakan sikap atau attitude merupakan sikap, pandangan, atau sikap perasaan tetapi sikap dimana disertai oleh kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan sikap terhadap objek tadi"⁶

⁵ <http://makalahdanskripsi.blogspot.com/2010/12/sikap-sosial.html?e=1>

⁶ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002) h: 161-164

Adapun Myers mengatakan bahwa:

“sikap yaitu perasaan mendukung atau tidak mendukung terhadap sesuatu atau seseorang yang ditujukan dalam satu pandangan, perasaan dan perilaku.”⁷

Menurut Ronald E Smith, Bahara G Serason and Irwin G Serason definisi sikap adalah:

“Sikap juga dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari kepercayaan seseorang, perasaan terhadap sesuatu dan tingkah laku terhadap orang lain, situasi atau objek atau dengan kata lain adalah kecenderungan umum untuk merespon secara konsisten yang terpola pada pemikiran, perasaan dan kecenderungan tingkah laku.”⁸

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sikap adalah perasaan untuk merespon suatu objek atau situasi baik positif maupun negatif dengan cara mendukung atau memihak pada suatu kondisi tertentu yang merupakan hasil interaksi antara komponen kognitif, afektif, dan konatif yang saling bereaksi didalam memahami, merasakan dan berperilaku terhadap suatu objek.

⁷ Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Sosial*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1997) h: 232

⁸ Ronald E Smith, Barbara G Serason and Irwin G Serason, *Psikologi: The Frontiers of Behavior*, (Newyork: Harper and Row Publisher, 1998) h: 562

a. Komponen Sikap

Suatu sikap terhadap objek, ide atau orang adalah suatu sistem yang menetap terdiri dari tiga komponen, yaitu:⁹

- 1) Komponen kognitif berupa pengetahuan, kepercayaan seseorang mengenai suatu objek sikap, tentu saja kepercayaan kognisi tidak selalu akurat, kadang-kadang kepercayaan itu terbentuk karena pengaruh nilai keluarga, nilai sosial budaya atau adat istiadat, interaksi sosial termasuk pengalaman belajar yang kemudian membentuk suatu gagasan atau keyakinan mengenai sifat atau karakteristik umum dari objek tadi.
- 2) Komponen afektif, menyangkut masalah emosional subjektif terhadap objek sikap. Secara umum komponen ini disamakan dengan perasaan yang dimiliki terhadap sesuatu. Umumnya reaksi emosional merupakan komponen afeksi yang banyak ditentukan oleh kepercayaan sebagai suatu kebenaran yang dimaksud.
- 3) Komponen kecenderungan bertingkah laku, merupakan kecenderungan berperilaku secara konsisten selaras dengan kepercayaan dan perasaan seseorang mengenai suatu objek. Dengan demikian komponen konasi lebih banyak dipengaruhi oleh komponen kognisi dan afeksi.

⁹ Abu Ahmadi, Op, cit., p: 162-163

b. Pembentukan Sikap

Sikap manusia bukan sesuatu yang melekat sejak ia lahir, tetapi diperoleh melalui proses pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan hidupnya. Seorang anak tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga, serta sikapnya terbentuk dalam interaksinya bersama orang-orang disekitarnya. Sikap dibentuk melalui proses belajar sosial, yaitu proses dimana individu memperoleh informasi tingkah laku, atau sikap baru dari orang lain.

Sikap dibentuk melalui empat macam pembelajaran sebagai berikut:¹⁰

- 1) Pengondisian klasik (*classical conditioning: learning based on association*)

Proses pembelajaran dapat terjadi ketika suatu stimulus/rangsang selalu diikuti oleh stimulus/rangsang yang lain, sehingga rangsang yang pertama menjadi satu isyarat bagi rangsang yang kedua. Lama-kelamaan, orang akan belajar jika stimulus pertama muncul, maka akan diikuti oleh stimulus kedua.

- 2) Pengondisian instrumental (*instrumental conditioning*)

Proses pembelajaran terjadi ketika suatu perilaku mendatangkan hasil yang menyenangkan bagi seseorang, maka perilaku tersebut akan diulang kembali. Sebaliknya, bila perilaku mendatangkan

¹⁰ Sarlito W. Sarwono, Eko A. Meinarno, *Psikologi Sosial*. (Jakarta: Salemba Humanika, 2011) h: 84-86

hasil yang tidak menyenangkan bagi seseorang, maka perilaku tersebut tidak akan diulang lagi atau dihindari.

3) Belajar melalui pengamatan (*observational learning, learning by example*)

Proses pembelajaran dengan cara mengamati perilaku orang lain, kemudian dijadikan sebagai contoh untuk berperilaku serupa. Banyak perilaku yang dilakukan seseorang hanya karena mengamati perbuatan orang lain. Misalnya, perilaku merokok pada anak remaja dilakukan dengan meniru perilaku teman-teman sebayanya dalam lingkungan pergaulan. Perbuatan tersebut muncul melalui pengamatan pada kejadian serupa yang dialami oleh orang lain.

4) Perbandingan sosial (*social comparison*)

Proses pembelajaran dengan membandingkan orang lain untuk mengecek apakah pandangan kita mengenai sesuatu hal adalah benar atau salah disebut perbandingan sosial. Kita cenderung menyamakan diri kita dengan mengambil ide-ide dan sikap-sikap mereka.

Dari beberapa pembentukan sikap melalui pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, apabila seseorang seperti misalnya remaja yang berada pada lingkungan teman sebayanya dan

memiliki hobi atau kesukaan yang sama, maka akan menjadi suatu kebiasaan sehari-hari mereka, apalagi didukung dengan hal-hal yang menyenangkan misalnya dengan bermain di warnet atau melakukan kegiatan di warnet sehingga menurut pandangan remaja tersebut merupakan suatu perilaku yang kemudian dijadikan kebiasaan untuk tetap bermain. Oleh karena itu terbentuklah komponen pembentukan sikap mereka.

Hal ini juga berkaitan dengan teori Resenberg dan teori Festinger bahwa dalam pembentukan sikap ketiga komponen tersebut biasanya konsisten satu sama lain. Pada teori Resenberg, komponen afektif akan selalu berhubungan dengan komponen kognitif. Ini berarti bila seseorang memiliki sikap yang positif terhadap suatu objek, maka indeks kognitifnya juga akan tinggi, demikian sebaliknya. Kemudian Festinger mengemukakan bahwa sikap individu biasanya konsisten satu dengan yang lainnya, dan dalam tindakannya juga konsisten satu dengan yang lain, misalnya bila orang mempunyai pendapat atau keyakinan bahwa masalah pendidikan itu baik, maka ia akan mengirimkan anaknya ke

sekolah. Namun, jika terjadi inkonsistensi hal ini terjadi ketidaksesuaian antara elemen yang satu dengan elemen yang lain, apa yang diketahui dengan apa yang diperbuat, dengan kata lain hal ini merupakan adanya hubungan disonansi.¹¹

c. Ciri-Ciri Sikap

Adapun ciri-ciri sikap menurut Abu Ahmadi sebagai berikut:

- 1) Sikap itu dipelajari (*learnability*). Sikap bukan dibawa sejak ia dilahirkan, melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangan orang itu dalam hubungan dengan objeknya. Misalnya, lapar, haus adalah motif psikologis yang tidak dipelajari, sedangkan pilihan kepada makanan Eropa adakah sikap.
- 2) Memiliki kestabilan (*stability*), sikap bermula dari dipelajari, kemudian menjadi lebih kuat, tetap, dan stabil melalui pengalaman. Misalnya perasaan suka atau tidak suka terhadap warna tertentu (spesifik) yang sikapnya berulang-ulang atau memiliki frekuensi yang tinggi.
- 3) *Personal-societal significance*. Sikap melibatkan hubungan antara seseorang dengan orang lain, juga antara orang dan barang atau situasi. Jika seseorang merasa bahwa orang lain menyenangkan,

¹¹ Bimo, Walgito, *Psikologi Sosial*. (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2003). Hlm.136-137

terbuka serta hangat maka ini akan sangat berarti bagi dirinya, ia merasa bebas dan *favorable*.

- 4) Berisi kognisi dan afeksi. Komponen kognisi dari pada sikap adalah berisi informasi yang faktual, sedangkan afeksi berisi perasaan yang dirasakan terhadap objek tertentu, misalnya objek itu dirasakan menyenangkan atau tidak menyenangkan.
- 5) *Approach – avoidance directionality*. Bila seseorang memiliki sikap yang *favorable* terhadap suatu objek, mereka akan mendekati dan membantunya, sebaliknya bila seseorang memiliki sikap *unfavorable* mereka akan menghindarinya.

d. Faktor-faktor yang menyebabkan perubahan sikap

1) Faktor Intern

Faktor yang terdapat dalam pribadi manusia itu sendiri. Faktor ini berupa *selectivity* atau daya pilih seseorang untuk menerima dan mengolah pengaruh-pengaruh yang datang dari luar. Pilihan terhadap pengaruh dari luar itu biasanya disesuaikan dengan motif dan sikap di dalam diri manusia, terutama yang menjadi minat perhatiannya. Misalnya: orang yang sangat haus, akan lebih memperhatikan perangsang dapat menghilangkan hausnya itu dari perangsang-perangsang yang lain.

2) Faktor esktern

Faktor yang terdapat diluar pribadi manusia. Faktor ini berupa interaksi sosial diluar kelompok. Misalnya: interaksi antara manusia yang dengan hasil kebudayaan manusia yang sampai padanya melalui alat-alat komunikasi seperti surat kabar, radio, televisi, majalah dan lain sebagainya.

Hal ini Sherif mengemukakan bahwa sikap itu dapat diubah atau dibentuk apabila:

- a. Terdapat hubungan timbal balik yang langsung antara manusia.
- b. Adanya komunikasi (yaitu hubungan langsung) dari satu pihak.

Faktor inipun masih tergantung pula adanya:

- Sumber penerangan itu memperoleh kepercayaan orang banyak/tidak.
- Ragu-ragu atau tidaknya menghadapi fakta dan ini sikap baru itu.

Pembentukan dan perubahan sikap tidak terjadi dengan sendirinya. Sikap terbentuk dalam hubungannya dengan suatu objek, orang, kelompok, lembaga, nilai, melalui hubungan antar individu, hubungan di dalam kelompok, komunikasi surat kabar, buku, poster, radio, televisi, dan sebagainya, terdapat banyak kemungkinan yang mempengaruhi timbulnya sikap. Lingkungan yang terdekat dengan

kehidupan sehari-hari banyak memiliki peranan. Keluarga yang terdiri dari orang tua, saudara-saudara dirumah memiliki peranan penting.¹²

Ada tiga hal yang paling penting dalam pembentukan sikap yang diperhatikan dalam masa remaja adalah:

- a. Media massa
- b. Kelompok sebaya

Kelompok yang meliputi lembaga sekolah, lembaga keagamaan, organisasi kerja dan sebagainya.

e. Fungsi Sikap

Fungsi (tugas) sikap dapat dibagi menjadi empat golongan, yaitu:

- 1) Sikap berfungsi sebagai alat untuk menyesuaikan diri. Bahwa sikap adalah suatu yang bersifat communicabel, artinya sesuatu yang mudah menjalar, sehingga mudah pula menjadi milik bersama. Justru karena itu sesuatu golongan yang mendasarkan atas kepentingan bersama dan pengalaman bersama biasanya ditandai oleh adanya sikap anggotanya yang sama terhadap suatu objek. Sehingga dengan demikian sikap menjadi rantai penghubung antara orang dengan kelompoknya atau dengan anggota kelompoknya

¹² Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta 2007), hlm. 157-158

yang lain. Oleh karena itu anggota-anggota kelompok yang mengambil sikap sama terhadap objek tertentu dapat meramalkan tingkah laku terhadap anggota-anggota lainnya.

2) Sikap berfungsi sebagai alat pengatur tingkah laku. Kita tahu bahwa tingkah laku anak kecil dan binatang pada umumnya merupakan aksi-aksi yang spontan terhadap sekitarnya. Antara perangsang dan reaksi tidak ada pertimbangan, tetapi pada anak dewasa dan yang sudah lanjut usianya perangsang itu pada umumnya tidak diberi reaksi secara spontan, akan tetapi terdapat adanya proses secara sadar untuk menilai perangsang-perangsang itu. Jadi antara perangsang dan reaksi terdapat sesuatu yang disisipkannya yaitu sesuatu yang berwujud pertimbangan-pertimbangan/penilaian-penilaian terhadap perangsang itu sebenarnya bukan hal yang berdiri sendiri, tetapi merupakan sesuatu yang erat hubungannya cita-cita orang, tujuan hidup orang, peraturan-peraturan kesusilaan yang ada dalam masyarakat, keinginan-keinginan pada orang itu dan sebagainya.

3) Sikap berfungsi sebagai alat pengukur pengalaman-pengalaman. Dalam hal ini perlu dikemukakan bahwa manusia dalam menerima pengalaman-pengalaman dari dunia luar sikapnya tidak pasif, tetapi diterima secara aktif, artinya semua pengalaman yang berasal dari dunia luar itu tidak semuanya dilayani oleh manusia, tetapi manusia

memilih mana-mana yang perlu dan mana yang tidak perlu dilayani. Jadi semua pengalaman ini diberi penilaian, lalu dipilih. Tentu saja pemilihan itu ditentukan atas tinjauan apakah pengalaman-pengalaman itu mempunyai arti baginya atau tidak. Jadi manusia setiap saat mengadakan pilihan-pilihan, dan semua perangsang tidak semuanya akan dilayani. Sebab kalau tidak demikian akan mengganggu manusia. Tanpa pengalaman tidak ada keputusan dan tidak dapat melakukan perbuatan. Itulah sebabnya maka apabila manusia tidak dapat memilih ketentuan-ketentuan dengan pasti akan terjadilah kekacauan.

- 4) Sikap berfungsi sebagai pernyataan kepribadian. Sikap sering mencerminkan pribadi seseorang. Ini sebabnya karena sikap tidak pernah terpisah dari pribadi yang mendukungnya. Oleh karena itu dengan melihat sikap-sikap pada objek-objek tertentu, sedikit banyak orang bisa mengetahui pribadi pribadi orang tersebut. Jadi sikap sebagai pernyataan pribadi. Apabila kita akan mengubah sikap seseorang, kita harus mengetahui keadaan yang sesungguhnya dan pada sikap orang tersebut dan dengan mengetahui keadaan sikap itu kita akan mengetahui pula mungkin

tidaknya sikap tersebut diubah dan bagaimana cara mengubahnya sikap-sikap tersebut.¹³

f. Pengertian Belajar

Ada beberapa pendapat menurut para ahli mengenai pengertian belajar. Dibawah ini merupakan beberapa pendapat para ahli tersebut.

Pendapat B.F Skinner dalam Syaiful Sagala berpendapat bahwa belajar adalah proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif.¹⁴ Sedangkan W.S Winkel mendefinisikan belajar sebagai suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.¹⁵ Menurut James O. Whittaker, merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Robert M. Gagne mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.¹⁶

¹³ Ibid. Hlm. 165

¹⁴ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2003), p. 14

¹⁵ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), p. 59

¹⁶ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2003), p. 17

Drs. Slameto juga merumuskan pengertian tentang belajar. Menurutnya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang memberikan pengalaman dan keterampilan yang bersifat informal. Oleh karena itu, seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan di akhir dari aktivitasnya itu telah memperoleh perubahan dalam dirinya dengan pengalaman baru, maka bisa dikatakan individu tersebut telah belajar.

g. Ciri-ciri Belajar

Jika hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar.

1) Perubahan yang terjadi secara sadar

Ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya. Misalnya ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah, kebiasaannya bertambah. Jadi, perubahan tingkah laku individu yang terjadi karena mabuk atau dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk kategori perubahan dalam pengertian belajar, karena individu yang bersangkutan tidak menyadari akan perubahan itu.

2) Perubahan dalam belajar yang bersifat fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak stastis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Misalnya, jika seorang anak belajar menulis, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak menulis menjadi dapat menulis. Perubahan itu berlangsung terus menerus hingga

kecakapan menulisnya menjadi lebih baik dan sempurna. Ia dapat menulis dengan kapur, dan sebagainya. Disamping itu, dengan kecakapan menulis yang telah dimilikinya ia dapat memperoleh kecakapan-kecakapan lain. Misalnya, dapat menulis surat, menyalin catatan-catatan, mengerjakan soal-soal, dan sebagainya.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri. Misalnya, perubahan tingkah laku karena proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya karena dorongan dari dalam, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara (temporer) yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, menangis, dan sebagainya tidak dapat digolongkan

sebagai perubahan dalam pengertian belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap. Misalnya, kecakapan seorang anak dalam memainkan piano setelah belajar tidak akan hilang, melainkan akan terus dimiliki dan bahkan makin berkembang bila terus dipergunakan atau dilatih.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya, seseorang yang belajar menyetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar menyetik, atau tingkat kecakapan mana yang dicapainya. Dengan demikian, perubahan belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang telah ditetapkannya.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Misalnya, jika seorang anak telah belajar naik sepeda, maka perubahan yang paling tampak adalah dalam keterampilan naik sepeda itu. Akan tetapi, ia telah mengalami perubahan-perubahan lainnya seperti pemahaman tentang cara kerja sepeda, pengetahuan tentang jenis-jenis sepeda, pengetahuan tentang alat-alat sepeda, cita-cita untuk memiliki sepeda yang lebih bagus, kebiasaan membersihkan sepeda, dan sebagainya. Jadi, aspek perubahan yang satu berhubungan erat dengan aspek lainnya.¹⁷

3. Hakikat Warung Internet

Internet boleh jadi sesuatu yang tidak asing lagi ditelinga para pengguna komputer modern. Kegiatan ber-internet memang meliputi beberapa kegiatan seperti: menjelajah atau browsing halaman web atau situs, membuka dan mengirim e-mail, bertukar file dokumen melalui ftp, chatting dan sebagainya. Selain itu internet sangat berperan bagi kalangan profesi tertentu dalam menyediakan lahan bisnis, informasi, dan edukasi. Tetapi pengertian internet sebenarnya adalah jaringan komunikasi global yang terbuka yang menghubungkan ribuan jaringan

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 15-17

komputer, baik melalui koneksi dial up maupun melalui media yang menawarkan kecepatan akses yang beragam.¹⁸

Internet adalah salah satu bentuk media komunikasi dan informasi interaktif. Wujud internet adalah jaringan komputer yang terhubung diseluruh dunia. Sehingga, melalui internet kita bisa mengakses dan bertukar informasi secara cepat. Mengakses internet berarti mengakses informasi. Alat untuk mengakses internet bisa menggunakan komputer/laptop, *handphone*, dan berbagai *smartphone/gadget*.¹⁹

Warung internet adalah sebuah kata yang berkembang diantara para aktivis Internet Indonesia di tahun 1997-1998 untuk kios yang memiliki banyak komputer untuk disewakan bagi pengakses internet. Pada masa itu, secara tidak sadar terjadi perebutan singkatan dari warung internet, antara Warin dan Warnet. Seharusnya jika kita konsisten dengan proses menyingkat kata, seperti Warteg (Warung Tegal) dan Wartel (Warung Telekomunikasi), maka yang seharusnya dipilih adalah Warin. Tetapi, karena internet, Net, Menjadi akhiran yang sangat menarik dalam jaringan internet, maka kebanyakan orang-orang di masa itu lebih memilih istilah Warnet daripada Warin. Oleh karena itu

¹⁸ Andi, *Melindungi Anak Anda Saat Berinternet* (Semarang: Wahana Komputer, 2005) Hlm. 1

¹⁹ Andi Kristianto. *Internet Untuk Pemula-Panduan Menggunakan Internet Secara Produktif* (Yogyakarta: Elex Media Komputindo, 2014) Hlm. 1

tidak heran hingga saat ini Warnet di adopsi oleh masyarakat Indonesia.²⁰

Warnet atau Warung Internet merupakan salah satu bentuk usaha yang dikelola oleh kelompok atau individu yang memberikan pelayanan dalam bentuk jasa internet oleh penggunanya. Warung internet juga salah satu fasilitas yang digunakan oleh banyak kalangan untuk memperoleh informasi. Sebagai respon dari perkembangan sistem dan kebutuhan masyarakat akan informasi, tentu keberadaan warnet sangat membantu. Umumnya warnet paling banyak terdapat atau tersebar terutama dikota-kota besar dan kota-kota kecil sebagai penyedia jasa untuk melayani kebutuhan masyarakat. Biaya akses warung internet juga relatif murah, umumnya di patok harga perjam atau permenit ada juga yang dipatok sekali main dengan paket, sehingga khalayak masyarakat bisa dengan mudah dan senang menggunakan jasa tersebut.

Ada beberapa aplikasi warung internet yang bertujuan untuk mencatat siapa yang masuk dan berapa lama pengguna menggunakan komputer. *Pertama*, Manual adalah cara aplikasi yang paling sederhana dan tradisional dimana operator warung internet mencatat penggunaan internet menggunakan kertas. Salah satu kekurangannya adalah operator warung internet yang memutuskan apakah pengguna harus membayar

²⁰ <http://pawarikediri.blogspot.com/2011/02/my-article-sejarah-warung-internet-di.html?m=1>

lebih atau tidak, karena beberapa masalah seperti pengguna gagal memakai komputer tapi tagihan bayaran tetap berjalan. *Kedua*, Aplikasi berbasis jaringan adalah aplikasi otomatis dalam jaringan dimana perhitungan dilakukan saat pengguna memasukan identitas. Aplikasi ini lebih memudahkan operator, karena terdapat fungsi-fungsi lainnya setelah mencatat waktu seperti memberikan diskon atau mengendalikan komputer dari jarak jauh.

Fungsi dan manfaat didirikannya warnet itu sendiri adalah untuk membantu para pengguna untuk memenuhi kebutuhannya akan internet apabila pengguna tersebut tidak memiliki koneksi internet dirumahnya. Warung internet sering dijadikan sebagai tempat atau ajang lomba kreativitas dalam bidang teknologi informasi, khususnya bagi remaja yang senang berkreasi dan mencari hiburan untuk mengisi waktu luang mereka.

Berikut beberapa kegunaan dari warung internet, diantaranya yaitu:

- 1) Menyediakan sarana untuk mengakses internet. Warung internet merupakan salah satu tempat yang paling diminati oleh berbagai kalangan mulai dari pelajar, mahasiswa, dan karyawan karena menyediakan sarana untuk mengakses internet dengan mudah,

karena di zaman modern seperti ini, akses internet merupakan kebutuhan utama yang harus dipenuhi.

- 2) Membantu proses belajar dalam pembelajaran juga sebagai tempat untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Dengan adanya warung internet, kita jadi lebih mudah dan mengenal berbagai wawasan dan pengetahuan dari berbagai bidang diseluruh dunia. Terutama bagi pelajar, warung internet memudahkan mereka untuk mengakses internet dalam mencari informasi yang berkaitan dengan pelajaran mereka.
- 3) Menemukan data dan informasi yang luas
- 4) Sebagai sarana hiburan, warung internet merupakan tempat yang asik untuk menghibur diri. Apalagi sudah banyak warung internet yang menyediakan tempat yang nyaman untuk penggunanya. Warung internet juga berperan sebagai penghibur bagi remaja yang bosan akan aktivitas diluar jam sekolah. Mereka bisa menghibur diri dengan mengakses situs jejaring sosial, mendengarkan musik, *streaming video* di *youtube*, dan bermain *game online*. Dengan perantaraan internet anda dapat mendengarkan radio melalui PC, bahkan melihat siaran online dari stasiun TV yang menyediakan tayangan melalui internet.
- 5) Komunikasi menjadi semakin lebih cepat. Perkembangan internet yang semakin pesat membuat komunikasi antar individu menjadi

sangat mudah dan cepat. Hanya dengan membayar tarif murah perjamnya di warung internet kita juga dapat berkomunikasi dengan orang luar negeri sekalipun dengan biaya yang relatif murah. Selain itu, sudah banyak situs jejaring sosial seperti *Facebook* yang digunakan pengguna internet untuk berkenalan dan menemukan teman baru disana. Tidak sedikit juga mereka dari yang mengobrol / *Chatting* dengan kerabat mereka menggunakan situs jejaring sosial ini.

Ada juga dampak negatif lainnya dari warung internet terhadap sikap remaja dari pengaruh internet itu sendiri diantaranya, yaitu:

- 1) Terjadinya perjudian. Dari sekian banyak situs yang terdapat didalamnya dengan jaringan yang telah tersedia para penjudi tidak perlu lagi pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya, seperti misalnya taruhan yang ada di salah satu permainan game online, warnet merupakan salah satu tempat judi yang aman untuk para penjudi.
- 2) Minimnya sosialisasi dengan lingkungan, sehingga membuat mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitar.
- 3) Boros. Mereka rela menghambur-hamburkan uang hanya untuk duduk dan bermain seharian di warung internet tanpa memikirkan

uang jajan mereka untuk membayar billing jasa warung internet yang telah mereka gunakan untuk bermain.

- 4) Waktu belajar berkurang, sehingga para remaja lupa akan kewajiban mereka sebagai pelajar dan lebih memilih berlama-lama di warung internet.
- 5) Tersebarnya data pribadi. Internet memudahkan para penggunanya untuk mengakses media sosial, seperti *facebook*, *twitter*, *yahoo*, dan lain-lain yang persyaratan pembuatannya menggunakan data pribadi. Bila penggunanya tidak memprivasikan data mereka, maka data mereka akan tersebar dan terlihat oleh pengguna media sosial lainnya.
- 6) Mudah menemukan sesuatu yang berbau porno dan seks
- 7) Rawan terjadinya perselisihan dan juga rawan penipuan

Pada dasarnya setelah anda memiliki akses internet anda dapat melakukan kegiatan komunikasi melalui media tersebut, kegiatan tersebut seperti:

- 1) Berkirim e-mail dengan rekan. Dengan internet anda dapat mengirim maupun menerima surat elektronik dari seluruh dunia. Jika dibandingkan dengan pengiriman surat melalui pos, maka dengan email anda akan banyak menghemat biaya dan waktu.

- 2) Mencari informasi (berita) skala nasional maupun internasional. Dengan internet, anda dapat mencari segala informasi baik yang menyangkut permasalahan komputer dan teknologi informasi, sosial budaya dan politik bahkan sampai informasi yang menyangkut keluarga atau perawatan anak. Selain itu anda dapat pula mengakses berita dari koran atau majalah yang juga menyediakan halaman-halaman situs web yang diperbaharui setiap hari. Situs koran atau majalah tertentu juga menyediakan berita-berita terbaru yang akan dikirimkan melalui alamat email anda, apabila anda telah mendaftar terlebih dahulu.
- 3) Mendownload file atau dokumen yang dibutuhkan. Dengan internet anda tidak saja dapat mencari dan membaca informasi yang berada pada suatu situs web, tetapi anda dapat pula menyimpan halaman informasi tersebut kedalam komputer anda.
- 4) Bermain game online dan chatting. Dengan internet anda dapat bermain game secara online bersama-sama dengan orang lain yang tergabung dengan internet. Anda dapat pula mengobrol (chatting) dengan orang lain atau rekan anda melalui media internet. Banyak sekali situs atau aplikasi yang menyediakan protokol khusus untuk chatting, diantaranya yang populer adalah yahoo massanger, MSN Messenger, ICQ, Jabber, IRC dan masih banyak lagi.

- 5) Keperluan usaha atau memperoleh penghasilan. Internet juga merupakan sarana yang efektif untuk memperoleh tambahan penghasilan atau memasarkan produk atau jasa. Anda dapat memasang iklan baik yang bersifat gratis maupun bayar pada situs-situs yang menyediakan layanan iklan. Anda dapat pula mencari informasi lowongan pekerjaan, beasiswa, bahkan melakukan transaksi dagang melalui internet.

4. Hakikat Remaja

a. Pengertian Remaja

Istilah *adolance* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescencia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”.

Istilah adolenscence juga mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Pandangan ini diungkapkan oleh piaget, “ secara psikologis, masa remaja adalah usia saat individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia saat anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua, melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.”²¹

²¹ Muhammad Al Mighwar, m.ag , *Psikologi Remaja* , (Bandung. Pustaka Setia) 2006, Hal. 55-56

Menurut Sarwono (2006), pada proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada 3 tahap perkembangan remaja, yaitu:

1) Remaja awal (*early adolescence*)

Tahapan usia remaja ini antara usia 12-15 tahun. Pada tahap ini remaja masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Mereka mengembangkan pemikiran-pikiran baru dan adanya ketertarikan terhadap lawan jenis.

2) Remaja madya (*middle adolescence*)

Tahapan usia remaja awal ini antara usia 15-18 tahun. Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan dan adanya kecenderungan untuk narsistik.

3) Remaja akhir (*late adolescence*)

Tahap ini adalah masa konsolidasi melalui periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian di bawah ini:

- a) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelektual.
- b) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan pengalaman baru.
- c) Terbentuknya identitas sosial yang sudah tidak akan berubah lagi.
- d) Egosentrisme diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dan orang lain.

e) Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya dan masyarakat.²²

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa yang dimulai pada saat anak matang secara seksual dan berakhir setelah anak matang secara hukum serta anak bisa berintegrasi dengan masyarakat dewasa.

b. Ciri – Ciri Remaja

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sesudahnya.

Ciri-ciri remaja menurut Hurlock, antara lain:

- 1) Masa remaja sebagai periode yang penting. Merupakan periode penting karena berakibat langsung terhadap sikap dan perilaku dan berakibat jangka panjang.
- 2) Masa remaja sebagai Periode Peralihan. Pada periode ini status individu tidak jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Masa ini remaja bukan lagi seorang anak dan bukan orang dewasa.

²² Sarlito Wirawan Sarwono, (2006), *Psikologi Remaja*, Jakarta. Raja Grafindo Persada, hal. 204

- 3) Masa remaja sebagai Periode Perubahan. Perubahan sikap dan perilaku sejajar dengan perubahan fisik, jika perubahan fisik terjadi secara pesat, perubahan perilaku dan sikap remaja juga berlangsung secara pesat.
- 4) Masa remaja sebagai Usia Bermasalah. Masalah remaja sering sulit diatasi, hal ini sering disebabkan selama masa anak-anak sebagian besar masalahnya diselesaikan oleh orang tua, sehingga tidak berpengalaman mengatasinya.
- 5) Masa remaja sebagai Mencari Identitas. Pada awal masa remaja penyesuaian diri dengan kelompok masih penting, kemudian lambat laun mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman sebayanya.
- 6) Masa remaja sebagai Usia yang Menimbulkan Ketakutan. Adanya anggapan remaja adalah anak-anak yang tidak rapi, tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak.
- 7) Masa remaja sebagai Masa yang Tidak Realistis. Remaja melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya.
- 8) Masa remaja sebagai Ambang Masa Dewasa. Remaja mulai bertindak seperti orang dewasa misalnya merokok. Seperti halnya masa-masa perkembangan yang lain, masa remaja juga mempunyai ciri-ciri tertentu yang harus dimiliki sebagai bekal

menuju perkembangan berikutnya, dengan adanya ciri-ciri tersebut dapat dijadikan sinyal oleh lingkungan supaya remaja diperlakukan sebagaimana mestinya.²³

c. Masa Remaja Sebagai Periode Perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun, maka perubahan sikap dan perilaku pun menurun juga.

Ada empat perubahan yang sama yang hampir bersifat universal.

- 1) *pertama*, meningginya emosi, yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi, karena perubahan emosi biasanya terjadi lebih cepat selama masa awal remaja, maka meningginya emosi lebih menonjol pada masa awal periode akhir masa remaja.
- 2) *Kedua*, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk dipesankan, menimbulkan masalah baru. Bagi remaja muda, masalah baru yang timbul nampaknya lebih

²³ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*, (Jakarta. Gelora Aksara Pratama), hal. 207-209

banyak dan lebih sulit diselesaikan dibandingkan masalah yang dihadapi sebelumnya. Remaja akan tetap merasa ditimbuni masalah, sampai ia sendiri menyelesaikannya menurut kepuasannya.

- 3) *Ketiga*, dengan berubahnya minat dan pola perilaku, maka nilai-nilai juga berubah. Apa yang pada masa kanak-kanak dianggap penting, sekarang setelah hampir dewasa tidak penting lagi. Misalnya, sebagian besar remaja tidak lagi menganggap bahwa banyaknya teman merupakan petunjuk popularitas yang lebih penting daripada sifat-sifat yang dikagumi dan dihargai oleh teman-teman sebaya. Sekarang mereka mengerti bahwa kualitas lebih penting daripada kuantitas.
- 4) *Keempat*, sebagian besar remaja bersikap ambivalen terhadap setiap perubahan. Mereka menginginkan dan menuntut kebebasan, tetapi mereka sering takut bertanggung jawab akan akibatnya dan meragukan kemampuan mereka untuk dapat mengatasi tanggung jawab tersebut.

d. Proses Penyesuaian Pribadi Dan Sosial Remaja

Proses umum, artinya tanpa adanya batasan kelompok sosial, khususnya bagi masyarakat yang cepat berubah, penyesuaian pribadi

dan sosial merupakan hal yang sangat penting. Sebab, perubahan sosial menuntut kemampuan-kemampuan individu dalam mengikuti perubahan tersebut. Tanpa kemampuan mengikuti perubahan yang sangat cepat, akan timbul berbagai masalah dan kesulitan yang bersifat pribadi dan sosial.

Berbicara tentang penyesuaian pribadi dan sosial remaja Indonesia, alangkah menarik ditekankan dalam lingkup kelompok teman sebaya. Sebab, kelompok teman sebaya merupakan lingkungan sosial pertama remaja belajar untuk hidup bersama orang lain bukan anggota keluarganya. Lingkungan teman sebaya merupakan suatu kelompok yang baru, yang memiliki ciri, norma, kebiasaan yang jauh berbeda dengan yang ada dalam lingkungan keluarganya. Di tengah teman sebaya, remaja dituntut memiliki kemampuan pertama dan baru dalam menyesuaikan diri dan bisa menjadi landasan untuk menjalin interaksi sosial yang lebih luas pada masa selanjutnya.

Awalnya, secara bertahap, remaja meninggalkan rumah dan bergaul secara lebih luas dalam lingkungan sosialnya. Luasnya pergaulan mereka dimulai dari terbentuknya kelompok-kelompok teman sebaya sebagai suatu wadah penyesuaian diri, yang didalamnya timbul persahabatan. Dalam pergaulan ini, remaja mendapat pengaruh yang kuat dari teman sebaya, sehingga mereka

mengalami perubahan-perubahan tingkah laku sebagai salah satu usaha penyesuaian diri.²⁴

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang hampir sama dilakukan oleh peneliti sebelumnya atau penelitian yang hampir sejenis, sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengajuan penelitian.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Erinta Kusumaningtyas, dengan judul Dampak Penyalahgunaan Warung Internet Komodo terhadap Perilaku Moral Remaja Kabupaten Nganjuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat studi kasus. Prosedur yang dilakukan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan mengambil kesimpulan. Sedangkan pengecekan keabsahan temuan data dilakukan dengan keabsahan kredibilitas (kepercayaan). Dipilihnya Warnet Komodo sebagai tempat penelitian adalah karena seringkali warga sekitar warnet menjumpai remaja yang masih menggunakan seragam sekolah pada jam sekolah mendatangi warnet. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) peraturan-peraturan yang diberlakukan warnet Komodo terhadap penggunaanya

²⁴ ibid. Hal. 122-123

antara lain adanya larangan membuka situs porno serta larangan merokok, (2) alasan pengguna internet dalam memanfaatkan jasa internet di Warnet Komodo adalah sebagai tempat mencari tugas-tugas sekolah dan juga hiburan dari berbagai rutinitas belajar yang menyita waktu, dengan berdiam duduk pengguna internet dapat menjumpai berbagai hiburan seperti media sosial serta *game online*, (3) bentuk penyalahgunaan yang dilakukan pemilik Warnet Komodo sebagai upaya untuk memfasilitasi penggunaannya sehingga merasa nyaman diantaranya ketinggian bilik warnet, jam operasional serta juga folder video porno dan, (4) bentuk perilaku yang bertentangan dengan moral yang dilakukan pengguna Warnet Komodo dikarenakan berbagai fasilitas yang disediakan pemilik, situasi dan kondisi mendukung sehingga remaja bebas melakukan berbagai hal yang dinilainya menyenangkan tanpa memperhatikan moral yang ada.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris, gambaran, dan informasi yang tepat berdasarkan data yang benar dan dapat dipercaya mengenai Sikap Belajar Remaja Pengguna Warung Internet di RW 05 Utan Panjang Kemayoran, Jakarta Pusat.

B. Latar Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jalan Utan Panjang RW 05 Utan Panjang Kemayoran, Jakarta Pusat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak bulan April sampai akhir penelitian yaitu Juni 2014

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dalam dunia pendidikan studi kasus dapat diartikan sebagai metode penelitian deskriptif untuk menjawab permasalahan pendidikan yang mendalam dan komprehensif dengan melibatkan subjek penelitian yang terbatas sesuai dengan jenis

kasus yang di selidiki. Beberapa karakteristik metode penelitian studi kasus. *Pertama*, studi kasus hanya melibatkan subjek penelitian tertentu saja. Artinya, populasi sebagai sumber data penelitian dalam metode studi kasus sangat terbatas, sesuai dengan jenis kasus yang diteliti. Bahkan tidak jarang dalam studi kasus menggunakan teknik sampling total, artinya seluruh populasi dijadikan anggota sampel. *Kedua*, masalah yang diteliti dengan menggunakan studi kasus sangat mendalam. Hal ini disebabkan studi kasus berupaya untuk mendeskripsikan hasil penelitian secara komprehensif, sehingga memberikan pemahaman yang utuh tentang kasus tertentu. *Ketiga*, pada data penelitian studi kasus biasanya data yang bersifat kualitatif, oleh sebab itu pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam studi kasus biasanya menggunakan pendekatan kualitatif. Biasanya sumber data dalam studi kasus terdiri atas dokumen, catatan-catatan, arsip, hasil wawancara, observasi langsung dan observasi partisipan dan perangkat fisik.²⁵

Peneliti berusaha mendapatkan data yang empiris mengenai sikap belajar pengguna warung internet di RW 05 Utan Panjang Kemayoran, Jakarta Pusat.

²⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group). Hlm. 73-74

D. Teknik Pemilihan Informan

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan ke populasi, tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial pada kasus yang dipelajari.²⁶ Sampel dalam penelitian kualitatif adalah narasumber atau partisipan yang dalam penelitian.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti.²⁷

Kriteria atau pertimbangan dalam pemilihan sikap belajar remaja tersebut yaitu:

- 1) Remaja aktif pengguna jasa warung internet.
- 2) Usia remaja yang dibatasi dari 14-18 tahun.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 298

²⁷ Ibid. Hlm. 300

- 3) Tingkat pendidikan minimal SMP atau sederajat guna mempermudah daya tangkap dalam menjawab pertanyaan yang diajukan kepada peneliti.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik:

1) Teknik observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara terlibat (partisipatif) ataupun nonpartisipatif.²⁸ Peneliti melakukan observasi secara langsung pada objek penelitian, sehingga peneliti dapat membandingkan hasil wawancara informan dan hasil observasi peneliti. Diharapkan dengan cara ini peneliti mendapatkan data yang dapat dipertanggungjawabkan.²⁹ Observasi partisipatif yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif pasif, jadi dalam hal ini peneliti datang ke tempat kegiatan yang akan diteliti, diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan informan.

2) Teknik wawancara

Peneliti melakukan komunikasi interaktif dengan sumber informasi untuk mendapatkan data sesuai masalah penelitian. Dalam proses

²⁸ M. Idrus. *Metode penelitian ilmu sosial*. (Jakarta: Erlangga, 2009). Hal.101

²⁹ Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. (Alfabeta. 2011). Hal. 22

wawancara terjadi tanya jawab antara peneliti dengan informan. Wawancara mendalam dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka, yang memungkinkan responden memberikan jawaban secara luas. Pertanyaan yang diarahkan pada mengungkap kehidupan dan kasus permasalahan berkenaan dengan fokus yang diteliti. Dengan menggunakan teknik wawancara mendalam ini, diharapkan peneliti mendapatkan informasi yang akurat, sehingga data-data yang didapatkan berdasarkan fakta dan masalah yang sedang terjadi.

Supaya hasil wawancara dapat terekam dengan baik, maka peneliti memiliki bukti telah melakukan wawancara kepada informan atau narasumber data, peneliti menggunakan alat-alat sebagai berikut:

- a. Buku catatan berfungsi untuk mencatat semua percakapan dengan sumber data.
- b. *Tape recorder* berfungsi untuk merekam semua percakapan atau pembicaraan dengan sumber data.
- c. Camera foto untuk memotret bila peneliti sedang melakukan pembicaraan dengan informan atau sumber data.

F. Data dan Sumber Data

Dalam pengumpulan data peneliti membutuhkan data yang berasal dari pihak latar penelitian untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh

peneliti. Sumber data dari penelitian ini diambil dari beberapa responden dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, yaitu didasarkan pada pertimbangan bahwa informan yang dipilih peneliti dianggap paling mengetahui tentang apa yang peneliti harapkan dalam memberikan data dan informasi yang diperlukan. Informan pada penelitian ini ada empat orang remaja aktif pengguna warung internet, dan juga informan yang tambahan yang memberikan informasi terkait penelitian yaitu orang tua dari remaja yang dijadikan informan serta operator atau penjaga warung internet.

G. Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan adalah teknik analisis Model Miles dan Huberman, yaitu:

1) Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu dari pengamatan terhadap objek penelitian yaitu remaja yang aktif menggunakan akses warung internet.

2) Penyajian data

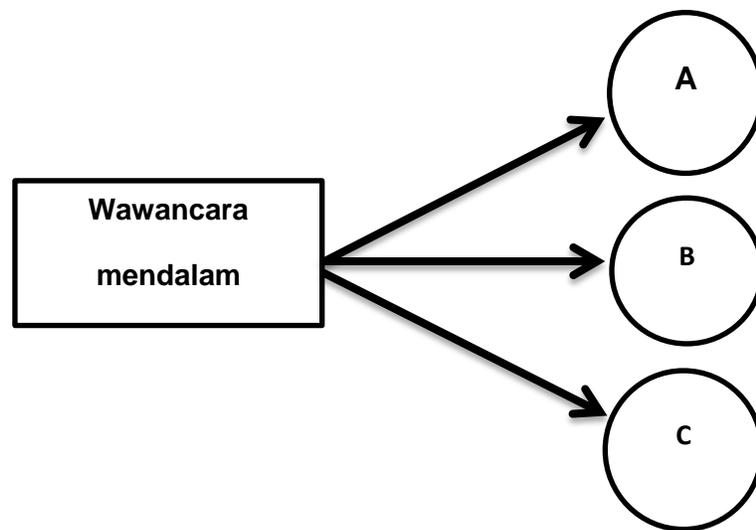
Setelah peneliti mendapatkan data berdasarkan pengamatan observasi dan wawancara, maka peneliti membuat data hasil catatan lapangan berupa teks yang bersifat naratif. Sehingga memudahkan peneliti untuk menyimpan data selama di lapangan.

3) Pengambilan kesimpulan/verifikasi

Merupakan lanjutan dari reduksi data dan penyajian data sehingga data dapat disimpulkan dan peneliti masih memiliki peluang untuk menerima masukan. Dalam pengambilan kesimpulan dilakukan peninjauan ulang pada catatan-catatan dan pertimbangan kembali temuan selama penelitian.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber data yang digunakan untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.³⁰



Gambar 3.1
Bentuk Triangulasi Sumber

³⁰ *Ibid.*, hlm 330-332

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi yang diperoleh di lapangan, deskripsi yang diperoleh dalam penelitian ini menjelaskan dan menggambarkan sikap belajar remaja pengguna warung internet, mulai dari latar belakang remaja bermain di warung internet, warung internet sudah sesuai dengan keperluan remaja sebagai pelajar, penggunaan internet pada remaja, dan sikap belajar remaja pengguna warung internet.

B. Temuan Penelitian

1. Deskripsi umum warung internet yang berada di RW 05 Utan Panjang, Kemayoran Jakarta Pusat

Utan Panjang, Kemayoran adalah wilayah yang padat akan penduduk. Penduduk yang menetap terdiri dari penduduk asli dan pendatang, namun lebih banyak ditinggali oleh pendatang dari luar Jakarta, seperti Kuningan dan Purwokerto. RW 05 Utan Panjang memiliki titik tengah luas wilayah sepanjang 300m² dari titik tengah barat, timur, selatan dan utara. Batas wilayah barat RW 05 Selatan adalah Jalan Cempaka Baru serta arah Timur di batasi oleh kali Utan

Panjang yang membentang membatasi Utan Panjang dengan Kebon Kosong, serta memiliki 16 Rukun Tetangga (RW).

Pada sore dan malam hari di wilayah RW 05 banyak sekali anak-anak dan remaja yang bermain dipinggiran jalan. Hal itu disebabkan tidak adanya lahan khusus bermain untuk anak-anak dan remaja yang membahayakan keselamatan mereka bila sedang bermain dipinggiran jalan. Banyaknya anak-anak dan remaja tidak luput dari mata para pengusaha, mereka memanfaatkan peluangnya untuk membuka jasa warung internet, oleh karena itu sebagian besar remaja menghabiskan waktunya dengan bermain di warung internet sehingga menguntungkan bagi para pengusaha jasa warung internet.

Fasilitas dan tarif warung internet

Warung internet adalah salah satu bentuk usaha yang dikelola oleh kelompok atau individu yang memberikan dalam bentuk jasa internet oleh penggunanya. Fungsi dan manfaat didirikannya warung internet adalah untuk membantu para pengguna agar dapat memenuhi kebutuhannya akan internet apabila pengguna tersebut tidak memiliki koneksi internet dirumahnya.

Fasilitas yang tersedia bagi pengguna jasa warung internet adalah sebagai berikut:

1. Monitor LCD wide screen. Perangkat Komputer yang disediakan terdiri dari 20 unit komputer untuk bermain *game* dan *browsing*.
2. 1 unit alat scan dan printer
3. Tempat parkir, untuk memudahkan pengguna yang datang membawa kendaraan mereka dengan dilengkapi CCTV
4. Full Ac
5. Koneksi Internet yang baik sehingga pengunjung merasa nyaman saat mengakses internet
6. *Card reader*, *CD Room*, dan Kabel Data
7. Toilet

Tarif Harga warung internet berbeda beda, mulai dari Rp.2.000/jam – Rp.4.000/jam, dan juga berbagai macam jenis paket yang diberikan oleh warung internet itu sendiri.

2. Sikap Belajar Remaja Pengguna Warung Internet di RW 05 Utan Panjang, Kemayoran Jakarta Pusat

Setelah peneliti melakukan penelitian terhadap sikap belajar remaja pengguna warung internet, berikut ini merupakan penyajian data hasil penelitian. Setelah melakukan proses pengumpulan data peneliti melakukan proses pemilihan atau reduksi data yang kemudian disajikan dalam bentuk hasil penelitian. Penelitian ini mengenai latar belakang remaja bermain di warung internet, warung internet sudah sesuai dengan keperluan remaja sebagai pelajar, penggunaan internet pada remaja, dan sikap belajar remaja pengguna warung internet.

Latar Belakang Remaja Bermain di Warung Internet

Latar belakang remaja bermain di warung internet yang terdiri dari pada saat mereka mulai bermain di warung internet, jarak antara rumah dengan warung internet dan juga tujuan remaja pergi ke warung internet dapat dilihat dari wawancara sebagai berikut.

Pernyataan dari remaja yang bernama Tantra mengatakan bahwa:

“Dari SD kelas 3 saya sudah main ke warung internet dengan teman-teman saya. Jarak warnet dekat, depan rumah sebelah mushola.

Tujuan saya ke warung internet untuk main *game online*, jarang kalo mengerjakan tugas sekolah.”

Pernyataan dari remaja yang bernama Nuril mengatakan bahwa:

“Dari kelas 5 SD kak aku udah suka main ke warnet sama teman-teman. Jarak warnetnya engga terlalu jauh sih, deket dari rumah tinggal jalan kaki. Tujuannya kalo engga main game ya paling ngerjain tugas terus *searching-searching* gitu.:

Pernyataan serupa lainnya juga di ungkapkan oleh 2 remaja lainnya yang bernama Angga dan Rizki yang menyatakan bahwa mereka sudah mulai bermain di warung internet sejak mereka masih duduk di bangku sekolah dasar. Jarak yang ditempuh dari ketiga remaja tersebut berdekatan dengan rumah mereka masing-masing, serta tujuan mereka datang ke warung internet untuk bermain *game online*.

Ibu Tantra selaku orang tua dari salah satu remaja yang bernama Tantra menambahkan:

“Hampir setiap hari anak saya pergi ke warnet dari kelas 5 SD kayaknya. Alasannya buat main game online deket dari rumah soalnya jadi dia gampang buat pergi ke warnet.”

Dari hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa remaja tersebut sudah sering berada di warung internet sejak mereka duduk di bangku sekolah dasar, jarak antara rumah mereka dengan warung

internet dapat ditempuh dengan berjalan kaki sehingga memudahkan mereka pulang dan pergi ke warung internet dengan tujuan bermain *game online*.

Apakah Fungsi Warung Internet Sudah Sesuai dengan Keperluan Remaja Sebagai Pelajar

Apakah fungsi warung internet sudah sesuai dengan keperluan remaja sebagai pelajar? Dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut:

Pernyataan dari remaja yang bernama Tantra mengatakan bahwa:

“Fungsinya buat tempat ngilangin bosan sama jenuh kalo habis belajar disekolah. Sudah, soalnya bisa jadi tempat belajar kalo lagi ada tugas dari sekolah.”

Pernyataan dari remaja yang bernama Nuril mengatakan bahwa:

“Buat hiburan aja kalo lagi bosan dirumah aku suka main ke warnet main game sama buka facebook buat cari info terbaru. Kalo menurut aku sih udah kak, soalnya bisa cari informasi terus kalo ada PR yang susah gitu aku suka ke warnet bikin tugas sekolah.”

Pernyataan dari remaja yang bernama Angga mengatakan bahwa:

“Buat tempat hiburan, main game, sama cari tugas di google. sudah kak, soalnya warnet tuh tempatnya buat bikin tugas-tugas sekolah, terus ada fasilitasnya juga buat ngeprint jadi sekalian.”

Pernyataan serupa juga dikemukakan oleh remaja yang bernama Rizki:

“warnet itu buat tempat hiburan saya kalo sehabis pulang sekolah, ngumpul bareng sama teman-teman terus tanding *game* gitu kak. Menurut saya sudah sesuai. Soalnya warnet tempat buat menyediakan akses internet dengan harga yang lumayan terjangkau, jadi bisa bikin tugas di warnet kalo yang engga punya komputer dirumahnya.”

Choirunnissa adalah seorang yang bekerja sebagai operator warung internet juga mengatakan bahwa:

“Kalo menurut aku sudah sesuai ya, apalagi dengan adanya kelengkapan printer, scanner, dan lain-lain, jadi mereka bisa ngerjain tugas mereka, terus koneksi internetnya juga bagus.”

Maka dapat disimpulkan bahwa fungsi warung internet menurut beberapa informan diatas yang berhasil diwawancarai adalah warung internet sebagai tempat hiburan untuk meluangkan waktu luang mereka selepas aktivitasnya diluar jam sekolah. Selain itu juga fungsi warung internet itu sendiri juga sudah sesuai dengan keperluan mereka sebagai pelajar karena memiliki akses internet yang baik dan juga fasilitas yang mendukung mereka dalam aktivitas pembelajaran mereka sebagai seorang pelajar.

Penggunaan Internet Pada Remaja

Penggunaan internet pada remaja pada penelitian ini meliputi seberapa sering mereka pergi dan menggunakan jasa warung internet, untuk apa saja mereka menggunakan internet, situs-situs yang sering mereka buka pada saat di warung internet, dan apakah warung internet mengganggu aktivitas mereka sebagai pelajar karena sering sekali bermain di warung internet. Berikut beberapa pernyataan yang dikemukakan oleh remaja pengguna aktif jasa warung internet.

Pernyataan dari remaja yang bernama Tantra mengatakan bahwa:

“Hampir setiap hari saya ke warung internet buat ngilangin bosan, Buat main game, komunikasi, sama belajar. Situs yang biasa saya buka Youtube, Facebook, game online. Kadang terganggu juga, suka lupa sama tugas sekolah kalo udah main di warnet.”

Pernyataan dari remaja yang bernama Nuril mengatakan bahwa:

“Seminggu bisa 4 kali kak, kadang lebih sih kalo lagi ada yang ngajak main, Buat main game, nonton youtube, online. Situs yang sering dibuka Facebook sama Ayodance. Kadang-kadang terganggu kak, makanya suka di omelin sama mama kalo lagi ulangan terus main ke warnet.”

Pernyataan dari remaja yang bernama Angga mengatakan bahwa:

“Satu hari kadang dua kali, hampir setiap hari. Kadang-kadang buat browsing sama main game online. Situs-situs buat main Game online kak. Terganggu, kalo ada PR kadang engga saya kerjain kalo lagi bosan.”

Pernyataan serupa juga di kemukakan olehi remaja yang bernama Rizki mengatakan bahwa:

“Setiap hari kak, soalnya suka disuruh jagain warnetnya. Biasanya saya main warnet buat main *game*, tanding sepak bola *online*, banyak sih buat hiburan gitu. Situs yang sering saya buka *twitter*, *pointblank*, *facebook*, *google* kalo ada tugas dari sekolah. Iya terganggu, suka lupa bikin PR soalnya jenuh yaudah saya main aja ke warnet.”

Mas Boy salah seorang operator warung internet favorit para remaja mengatakan bahwa:

Biasanya remaja kalo main pas malam hari. Main kalo yang biasa paling 1 jam, kalo yang udah maniak atau *gamer* bisa sampe 10 jam. Situs yang biasa dibuka tuh *wikipedia/google*, tapi lebih banyak ya *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa keempat remaja tersebut hampir setiap hari berada di warung internet. Jenuh dan rasa bosan selepas aktivitas sekolah yang membuat mereka sering bermain di warung internet, sehingga dari keempat remaja yang sudah diwawancarai cenderung sering mengabaikan tugas-tugas mereka sebagai seorang pelajar. Penggunaan situs yang sering mereka gunakan pada saat berada di warung internet adalah *game online*, dan juga beberapa situs media sosial lainnya yang memberikan mereka berbagai informasi terbaru untuk menambah ilmu pengetahuan akan dunia internet.

Penggunaan Warung Internet terhadap Sikap – Belajar Remaja

Berikut pernyataan dari remaja mengenai sikap belajar mereka yaitu peningkatan ilmu pengetahuan sebelum dan sesudah menggunakan internet, pengaruh internet terhadap sikap belajar,

pernah atau tidaknya mengabaikan tugas sekolah dan membolos hanya untuk pergi ke warung internet serta sikap yang di ambil pada saat mereka melihat teman mereka yang membolos hanya untuk pergi ke warung internet.

Pernyataan dari remaja yang bernama Tantra mengatakan bahwa:

“Ada, yang tadinya engga ngerti jadi ngerti. Bisa tau informasi dan berita terbaru dari situs-situs kayak gmail sama facebook. Engga, biasa-biasa aja. Main ya main, lebih banyak main lah. Sering engga ngerjain tugas sekolah, Males aja kalo ada PR yang engga ngerti, bosen terus main deh ke warnet. Engga pernah membolos kalo itu mah. Serius engga pernah. Waktu itu rencana doang tapi engga pernah. Kalo liat temen bolos ya diemin aja sih, kan dia ini yang bolos.”

Pernyataan dari remaja yang bernama Nuril mengatakan bahwa:

“Iya dari yang engga tahu, jadi tahu terus nambah juga pengetahuannya kalo lagi susah ngerjain PR yaudah kerjainnya di warnet aja. Iya jadi engga semangat belajar, bawaannya pengen main terus. Pernah, kadang suka males bikin tugas, yaudah main aja. Engga pernah kak, engga berani kalo sampe bolos begitu.”

Pernyataan dari remaja yang bernama Rizki mengatakan bahwa:

“Iya ada pastinya, kan internet gudangnya ilmu, jadi ya saya banyak tahu dari internet kak. Ada, agak males gitu kalo buka-buka buku pelajaran, soalnya lebih sering main ke warnet sepulang sekolah. pernah kak, kadang-kadang suka engga saya bikin, bikin tugasnya ya disekolah. kalo itu engga pernah kak, udah puas main sepulang

sekolah masa harus bolos lagi cuma buat main ke warnet, engga berani juga sayanya.”

Adapun tanggapan yang dipaparkan oleh beberapa orang tua dari remaja tersebut mengenai sikap belajar anak remaja, diantaranya sebagai berikut:

Pernyataan Ibu Tuti selaku orang tua dari remaja yang bernama Nuril mengatakan bahwa:

“Pengaruh internet sama sikap belajar nuril itu banyak. Jadi engga pernah belajar dia, jadi males. Saya engga pernah liat dia malem-malem megang buku. Terus hasil belajarnya juga menurun. Kalo lagi ulangan doang belajar, sehari-harinya mah engga ppernah. Soalnya lebih sering main ke warnet hampir tiap malem.

Pernyataan serupa dipaparkan juga oleh ibu Heni selaku orang tua dari remaja yang bernama Tantra yang mengatakan bahwa:

“Pengaruhnya ada sih, jadi males belajar anaknya. Terus hasil belajarnya turun karena main warnet hampir setiap hari.”

Dari hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa adanya peningkatan ilmu pengetahuan dalam diri remaja mengenai penggunaan internet yang sering mereka gunakan. Adanya warung internet memudahakn mereka untuk mengakses internet sehingga dengan mudah mendapatkan informasi yang terbaru yang sesuai dengan keperluan mereka sebagai pelajar dan juga sebagai tempat

hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh, tetapi dari semua remaja yang berhasil di wawancara menyatakan bahwa mereka tidak pernah membolos hanya untuk bermain di warung internet, melainkan remaja tersebut menghabiskan waktunya selepas aktivitas mereka disekolah. Penggunaan internet pada saat remaja sedang berada diwarung internet berpengaruh besar terhadap sikap belajar mereka. Dapat dikatakan demikian bahwa remaja tersebut cenderung sering mengabaikan tugas-tugas mereka sebagai seorang pelajar. Hampir setiap hari waktu luang sebagai pelajar mereka habiskan hanya untuk bermain diwarung internet, sehingga membuat hasil belajar dan nilai-nilai mereka disekolah menurun.

C. Pembahasan

Hasil temuan penelitian kemudian dikaitkan dengan teori yang relevan. Tujuan Justifikasi teori adalah agar data atau informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, pengamatan langsung (observasi), dan dokumentasi mengenai sikap belajar remaja pengguna warung internet relevan dengan teori yang ada. Warnet atau Warung Internet merupakan salah satu bentuk usaha yang dikelola oleh kelompok atau individu yang memberikan pelayanan dalam bentuk jasa internet oleh penggunanya. Warung internet juga salah satu fasilitas yang digunakan oleh banyak kalangan untuk memperoleh informasi.

Sebagai respon dari perkembangan sistem dan kebutuhan masyarakat akan informasi, tentu keberadaan warnet sangat membantu. Umumnya warnet paling banyak terdapat atau tersebar terutama dikota-kota besar dan kota-kota kecil sebagai penyedia jasa untuk melayani kebutuhan masyarakat. Biaya akses warung internet juga relatif murah, umumnya di patok harga perjam atau permenit ada juga yang dipatok sekali main dengan paket, sehingga khalayak masyarakat bisa dengan mudah dan senang menggunakan jasa tersebut. Teori tersebut dibuktikan bahwa penggunaan dari fungsi warung internet itu sendiri sangat bermanfaat bagi remaja, karena mudahnya akses serta murahnya tarif atau harga dari warung internet itu sendiri sehingga dengan mudah remaja mengakses warung internet untuk mencari berbagai macam informasi terkait keperluan mereka sebagai pelajar.

Penggunaan internet secara berlebihan juga berpengaruh terhadap sikap belajar remaja tersebut. Sikap manusia bukan sesuatu yang melekat sejak ia lahir, tetapi diperoleh melalui proses pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan hidupnya. Seorang anak tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga, serta sikapnya terbentuk dalam interaksinya bersama orang-orang disekitarnya. Sikap dibentuk melalui proses belajar sosial, yaitu proses dimana individu memperoleh informasi tingkah laku, atau sikap baru dari orang lain.

Menurut Abu Ahmadi, sikap dapat dipengaruhi dari faktor ekstern yaitu:

“Faktor yang terdapat diluar pribadi manusia. Faktor ini berupa interaksi sosial diluar kelompok. Misalnya: interaksi antara manusia yang dengan hasil kebudayaan manusia yang sampai padanya melalui alat-alat komunikasi seperti surat kabar, radio, televisi, majalah dan lain sebagainya.”

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang telah diperoleh dari peneliti, bahwa faktor ekstern (luar) yaitu lingkungan dan teman sebaya adalah penyebab utama remaja sering bermain di warung internet. Selain itu didukung pula dengan jenuh atau rasa bosan terhadap aktivitas sekolah sehingga membuat remaja rela menghabiskan waktu dan uang jajan mereka untuk bermain diwarung internet. Mudahnya akses warung internet juga dapat menjadi faktor pendukung lainnya terhadap remaja pengguna warung internet yang memudahkan pengguna untuk dapat mengakses internet, khususnya untuk bermain *game online*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dari analisis data temuan penting di lapangan yang telah di uraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Jarak dan kemudahan akses warung internet adalah faktor utama yang melatar belakangi remaja sering berada di warung internet dengan tujuan untuk bermain *game online*.
2. Fungsi warung internet sudah sesuai dengan keperluan remaja sebagai pelajar, karena menyediakan fasilitas dan akses internet yang memudahkan mereka mencari berbagai macam informasi terkait tugas-tugas yang mereka kerjakan di warung internet dengan tarif yang sesuai dengan uang jajan remaja tersebut.
3. Penggunaan internet pada remaja saat mereka sedang berada di warung internet biasanya mereka gunakan untuk mengisi waktu luang mereka selepas aktivitasnya disekolah yaitu sebagai media hiburan dan refleksi, akan tetapi penggunaan internet yang mereka gunakan diluar dari batas normal. Hampir setiap hari waktu luang yang mereka gunakan hanya untuk bermain di warung internet dengan bermain *game online* dan situs sosial media lainnya yang mereka punya. Hal itu sangat berpengaruh terhadap sikap belajar

remaja tersebut, dapat dikatakan demikian bahwa remaja tersebut cenderung sering mengabaikan tugas-tugas mereka sebagai seorang pelajar. Hampir setiap hari waktu luang sebagai pelajar mereka habiskan hanya untuk bermain diwarung internet, sehingga membuat hasil belajar dan nilai-nilai mereka disekolah menurun.

4. Implikasi

Penelitian yang dilakukan peneliti membuktikan bahwa penggunaan warung internet berlebihan dapat mempengaruhi sikap belajar remaja. Hasil penelitian ini memberikan implikasi sebagai berikut:

- 1) Remaja perlu memiliki kesadaran yang tinggi terhadap tugas dan tanggung jawab mereka sebagai seorang pelajar.
- 2) Pengawasan orang tua terhadap aktivitas dan pola belajar remaja sehingga tidak merubah sikap belajar mereka sebagai seorang pelajar.

5. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari kesimpulan di atas, maka peneliti mencoba memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Remaja:

Hendaknya mengutamakan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar sehingga tidak mengabaikan tugas-tugas sekolah yang seharusnya mereka utamakan terlebih dahulu.

2. Untuk pemilik warung internet/operator warung internet:

Waktu untuk anak-anak bermain di warung internet seperti *game online* perlu dibatasi. Pembatasan tersebut dapat dilakukan oleh operator warung internet. Pembatasan durasi disaat waktu belajar, sehingga ada peringatan untuk lebih mengurangi waktunya di warung internet.

3. Untuk orang tua:

Harus lebih mengawasi aktivitas anak pada saat mereka sedang berada di warung internet, memberikan penjelasan dan batasan apa saja yang boleh di akses pada saat di warung internet, serta penggunaan waktu bermain di warung internet yang hanya boleh dilakukan pada saat akhir pekan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002).
- Andi, *Melindungi Anak Anda Saat Berinternet* (Semarang: Wahana Komputer, 2005)
- Andi Kristianto, *Internet Untuk Pemula-Panduan Menggunakan Internet Secara Produktif* (Yogyakarta: Elex Media Komputindo, 2014)
- Bimo, Walgito, *Psikologi Sosial*. (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2003)
- Elizabeth B.Hurlock, *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*, (Jakarta.Gelora Aksara Pratama)
- Greenberger, E., R. Josselson, C. Knerr, and B. Knerr. The measurment and structure of psychosocial maturity. *Journal of Youth & Adolescence*, 1975, edisi4
- Horrocks, J. E., and M. Benimoff. Stability of adolescents' nominee status over a one-year period as a friend by their peers. *Adolescence*, 1996, edisi 1
- Ishak Abdulhak, Dr, Ugi Suprayogi, *Penelitian Tindakan dalam Pendidikan Nonformal*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012)
- Muhammad Al Mighwar, *Psikologi Remaja*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006)
- Joeseff Soelaiman. *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 1992)
- M. Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, (Jakarta: Erlangga, 2009)
- Ronald E Smith, Barbara G Serason and Irwin G Serason, *Psikologi: The Frontiers of Behavior*, (Newyork: Harper and Row Publisher, 1998)
- Sarlito W. Sarwono, Eko A. Meinarno, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011)
- Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002)

-----, *Teori-Teori Psikologi Sosial*. (Jakarta: PT. Raja Grafindi Persada, 2003)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010)

-----, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Alfabeta, 2011).

Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2003)

Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)

Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)

W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2004)

Sumber-sumber internet:

Andry Sulistyono, *Sejarah Internet Indonesia*
<http://makalahdanskripsi.blogspot.com/2010/12/sikapsosial.html?m=1>
 (diakses pada 25 Maret 2015)

Caray, *Makalah dan Skripsi: Sikap Sosial*

<http://pawarikediri.blogspot.com/2011/02/my-article-sejarah-warung-internet-di.html?m=1> (diakses pada 11 April 2015)

LAMPIRAN 1**KISI-KISI INSTRUMEN****“ Fungsi Warung Internet Terhadap Sikap Belajar Remaja”**

Pokok Masalah	Langkah Penelitian	Sumber Data
Latar belakang dan tujuan remaja berada di warung internet	Wawancara	Remaja
Fungsi warung internet	Wawancara	Remaja
Penggunaan internet pada remaja	Wawancara	Remaja
Sikap Belajar remaja	Wawancara	Remaja

LAMPIRAN 2**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK REMAJA DI WILAYAH RW 05 UTAN
PANJANG KEMAYORAN JAKARTA PUSAT****A. Identitas Responden**

Nama :

Usia :

Jenis kelamin :

Pendidikan :

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal :

Waktu :

C. Pertanyaan

1. Sejak umur atau kelas berapa Anda suka pergi dan bermain di warung internet?

Jawaban:

2. Seberapa jauh jarak warung internet dengan rumah Anda?

Jawaban:

3. Apa tujuan Anda pergi ke warung internet?

Jawaban:

4. Apakah fungsi warung internet menurut Anda?

Jawaban:

5. Apakah fungsi warung internet sudah sesuai dengan keperluan belajar Anda?

Jawaban:

6. Seberapa sering Anda pergi ke warung internet?

Jawaban:

7. Untuk apa saja Anda menggunakan internet?

Jawaban:

8. Situs apa yang sering Anda gunakan pada saat sedang berada di warung internet?

Jawaban:

9. Apakah terlalu sering berada di warung internet tidak mengganggu aktivitas belajar Anda sebagai pelajar?

Jawaban:

10. Apakah ada peningkatan ilmu pengetahuan dalam diri Anda sebelum dan setelah menggunakan internet?

Jawaban:

11. Apakah pengaruh penggunaan internet terhadap sikap Anda dalam belajar?

Jawaban:

12. Apakah Anda pernah mengabaikan tugas sekolah demi bermain di warung internet?

Jawaban:

13. Pernahkan Anda membolos hanya untuk bermain di warung internet?

Jawaban:

14. Apakah orang tua Anda pernah menasehati Anda mengenai bahaya internet dan warung internet?

Jawaban:

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ORANG TUA REMAJA DI WILAYAH
RW 05 UTAN PANJANG KEMAYORAN JAKARTA PUSAT**

A. Identitas Responden

Nama :

Usia :

Jenis kelamin :

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal :

Waktu :

C. Pertanyaan

1. Apakah menurut Anda warung internet sudah mendukung sebagai fasilitas dalam aktifitas belajar anak?

Jawaban:

2. Bagaimanakah menurut Anda penggunaan internet yang baik dan benar untuk mendukung aktifitas belajar anak?

Jawaban:

3. Apa alasan anak Anda untuk pergi ke warung internet?

Jawaban:

4. Apakah Anda mengetahui anak Anda suka pergi ke warung internet?

Jawaban:

5. Seberapa sering anak Anda pergi ke warung internet?

Jawaban:

6. Sejak umur atau kelas berapa anak Anda suka pergi dan bermain di warung internet?

Jawaban:

7. Bagaimana cara Anda mengawasi anak pada saat mereka sedang berada di warung internet?

Jawaban:

8. Seberapa sering anak Anda belajar di rumah?

Jawaban:

9. Anak Anda lebih sering bermain di warnet atau belajar di rumah?

Jawaban:

10. Apakah pengaruh penggunaan internet terhadap sikap belajar anak di rumah?

Jawaban:

11. Bagaimana hasil belajar anak Anda di sekolah?

Jawaban:

12. Adakah pengaruh terhadap anak Anda mengenai hasil belajar di sekolah karena sering bermain di warung internet?

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK OPERATOR WARNET

A. Identitas Responden

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal :

Waktu :

C. Pertanyaan

1. Apakah fungsi warung internet di tempat Anda bekerja?

Jawaban:

2. Apakah warung internet sudah sesuai dengan kebutuhan pelajar untuk aktivitas belajar?

Jawaban:

3. Apakah warung internet sudah membantu proses belajar dalam pembelajaran?

Jawaban:

4. Adakah peraturan mengenai “Pelajar yang Masih Berseragam Sekolah dilarang Masuk”?

Jawaban:

5. Situs hiburan apa yang biasa pengunjung remaja mainkan pada saat mereka di warung internet?

Jawaban:

6. Berapa tarif harga billing perjam dan perpaketnya?

Jawaban:

7. Fasilitas apa saja yang terdapat di warung internet tempat Anda bekerja?

Jawaban:

8. Pada pukul berapa biasanya pelajar yang masih sekolah datang ke warung internet tempat Anda bekerja dan berapa lama waktu yang mereka habiskan?

Jawaban:

9. Ada atau tidak pelajar yang datang dan bermain pada saat jam sekolah?

Jawaban:

10. Situs apa saja yang sering dibuka anak-anak atau remaja pada saat mereka sedang berada di warung internet?

Jawaban:

11. Apakah Anda mengetahui situs yang sedang dibuka oleh remaja pada saat mereka sedang online?

Jawaban:

12. Lebih sering membuka situs pendidikan atau hiburan?

Jawaban:

LAMPIRAN 3**HASIL WAWANCARA REMAJA DI WILAYAH RW 05 UTAN PANJANG
KEMAYORAN JAKARTA PUSAT****A. Identitas Responden**

Nama : Tantra
Usia : 15 tahun
Jenis kelamin : Laki-laki
Kelas : 3 SMP

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal : Sabtu, 30 Mei 2015
Waktu : 18.40 WIB

C. Pertanyaan

1. Sejak umur atau kelas berapa Anda suka pergi dan bermain di warung internet?

Jawaban: Dari SD kelas 3 udah main ke warnet sama temen-temen

2. Seberapa jauh jarak warung internet dengan rumah Anda?

Jawaban: Deket, depan rumah sebelah mushola. Kadang-kadang dijiung deket tukang ojek

3. Apa tujuan Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: Tujuan saya ke warung internet untuk main *game online*, jarang kalo mengerjakan tugas sekolah

4. Apakah fungsi warung internet menurut Anda?

Jawaban: fungsinya buat tempat ngilangin bosen sama jenuh kalo habis belajar disekolah

5. Apakah fungsi warung internet sudah sesuai dengan keperluan belajar Anda?

Jawaban: udah, soalnya bisa jadi tempat belajar kalo lagi ada tugas dari sekolah

6. Seberapa sering Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: Hampir setiap hari buat ngilangin bosen

7. Untuk apa saja Anda menggunakan internet?

Jawaban: Buat main game, komunikasi, belajar

8. Situs apa yang sering Anda gunakan pada saat sedang berada di warung internet?

jawaban: Youtube, Facebook, game online

9. Apakah terlalu sering berada di warung internet tidak mengganggu aktivitas Anda sebagai pelajar?

Jawaban: kadang terganggu juga, suka lupa sama tugas sekolah kalo udah main di warnet

10. Apakah ada peningkatan ilmu pengetahuan dalam diri Anda sebelum dan setelah menggunakan internet?

Jawaban: Ada, yang tadinya engga ngerti jadi ngerti. Bisa tau informasi dan berita terbaru dari situs-situs kayak gmail sama facebook

11. Apakah pengaruh penggunaan internet terhadap sikap Anda dalam belajar?

Jawaban: Engga, biasa-biasa aja. Main ya main, lebih banyak main lah

12. Apakah Anda pernah mengabaikan tugas sekolah demi bermain di warung internet?

Jawaban: Pernah, sering. Males aja kalo ada PR yang engga ngerti, bosan terus main deh ke warnet

13. Pernahkan Anda membolos hanya untuk bermain di warung internet?

Jawaban: Engga pernah kalo itu mah. Serius engga pernah. Waktu itu rencana doang tapi engga pernah

14. Apakah orang tua Anda pernah menasehati Anda mengenai bahaya internet?

Jawaban: Pernah, jangan sering-sering main warnet nanti matanya burem

**HASIL WAWANCARA REMAJA DI WILAYAH RW 05 UTAN PANJANG
KEMAYORAN JAKARTA PUSAT**

A. Identitas Responden

Nama : Nuril Fazriah
Usia : 14 tahun
Jenis kelamin : Perempuan
Pendidikan : 3 SMP

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal : Minggu, 24 Mei 2015
Waktu : 18.33 WIB

C. Pertanyaan

1. Sejak umur atau kelas berapa Anda suka pergi dan bermain di warung internet?

Jawaban: Dari kelas 5 SD kak aku udah suka main ke warnet sama temen-temen

2. Seberapa jauh jarak warung internet dengan rumah Anda?

Jawaban: Engga terlalu jauh sih, deket dari rumah tinggal jalan kaki

3. Apa tujuan Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: Kalo engga main game ya paling ngerjain tugas terus *searching-searching* gitu

4. Apakah fungsi warung internet menurut Anda?

jawaban: buat hiburan aja kalo lagi bosan dirumah aku suka main ke warnet main game sama buka facebook buat cari info terbaru

5. Apakah fungsi warung internet sudah sesuai dengan keperluan belajar Anda?

Jawaban: kalo menurut aku sih udah kak, soalnya bisa cari informasi terus kalo ada PR yang susah gitu aku suka ke warnet bikin tugas sekolah

6. Seberapa sering Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: Seminggu bisa 4 kali kak, kadang lebih sih kalo lagi ada yang ngajak main

7. Untuk apa saja Anda menggunakan internet?

Jawaban: Buat main game, nonton youtube, online

8. Situs apa yang sering Anda gunakan pada saat sedang berada di warung internet?

Jawaban: Facebook sama Ayodance

9. Apakah terlalu sering berada di warung internet tidak mengganggu aktivitas Anda sebagai pelajar?

Jawaban: kadang-kadang terganggu kak, makanya suka di omelin sama mama kalo lagi ulangan terus main ke warnet

10. Apakah ada peningkatan ilmu pengetahuan dalam diri Anda sebelum dan setelah menggunakan internet?

Jawaban: Iya dari yang engga tahu, jadi tahu terus nambah juga pengetahuannya kalo lagi susah ngerjain PR yaudah kerjainnya di warnet aja

11. Apakah pengaruh penggunaan internet terhadap sikap Anda dalam belajar?

Jawaban: Iya jadi engga semangat belajar, bawaannya pengen main terus

12. Apakah Anda pernah mengabaikan tugas sekolah demi bermain di warung internet?

Jawaban: Pernah, kadang suka males bikin tugas, yaudah main aja

13. Pernahkan Anda membolos hanya untuk bermain di warung internet?

Jawaban: engga pernah kak, engga berani kalo sampe bolos begitu

14. Apakah orang tua Anda pernah menasehati Anda mengenai bahaya internet dan warung internet?

Jawaban: Iya, sering malah, kayak jangan main di warnet terus nanti matanya rusak, terus sama pergaulannya juga jangan sampe engga inget waktu dan bebas, soalnya sekitar warnet banyak anak-anak engga bener

**HASIL WAWANCARA REMAJA DI WILAYAH RW 05 UTAN PANJANG
KEMAYORAN JAKARTA PUSAT**

A. Identitas Responden

Nama : Angga
Usia : 15 tahun
Jenis kelamin : Laki-laki
Pendidikan : 3 SMP

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal : Jumat, 29 Mei 2015
Waktu : 19.00 WIB

C. Pertanyaan

1. Sejak umur atau kelas berapa Anda suka pergi dan bermain di warung internet?

Jawaban: Dari kelas 5 SD

2. Seberapa jauh jarak warung internet dengan rumah Anda?

Jawaban: engga terlalu jauh sih, deket dari rumah tinggal jalan kaki

3. Apa tujuan Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: Main game, ngerjain tugas kalo lagi ada tugas

4. Apakah fungsi warung internet menurut Anda?

Jawaban: buat tempat hiburan, main game, sama cari tugas di google

5. Apakah fungsi warung internet sudah sesuai dengan keperluan belajar Anda?

Jawaban: sudah kak, soalnya warnet tuh tempatnya buat bikin tugas-tugas sekolah, terus ada fasilitasnya juga buat ngeprint jadi sekalian

6. Seberapa sering Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: satu hari kadang dua kali, hampir setiap hari

7. Untuk apa saja Anda menggunakan internet?

Jawaban: Kadang-kadang buat browsing sama main game online

8. Situs apa yang sering Anda gunakan pada saat sedang berada di warung internet?

Jawaban: situs-situs buat main Game online kak

9. Apakah terlalu sering berada di warung internet tidak mengganggu aktivitas Anda sebagai pelajar?

Jawaban: Terganggu, kalo ada PR kadang engga saya kerjain kalo lagi bosan

10. Apakah ada peningkatan ilmu pengetahuan dalam diri Anda sebelum dan setelah menggunakan internet?

Jawaban: Ada, Misalnya jadi tahu kayak ilmu pengetahuan, tentang pertumbuhan, sama TIK

11. Adakah pengaruh penggunaan internet terhadap sikap Anda dalam belajar?

Jawaban: Sedikit sih ada, terganggu. Terganggunya kadang-kadang engga kebagian buat belajar

12. Apakah Anda pernah mengabaikan tugas sekolah demi bermain di warung internet?

Jawaban: Iya pernah, kalo lagi bosan sama bete ya e\ngga saya kerjain, main aja ke warnet

13. Pernahkan Anda membolos hanya untuk bermain di warung internet?

Jawaban: Engga Pernah kak

14. Apakah orang tua Anda pernah menasehati Anda mengenai bahaya internet?

Jawaban: Iya suka dinasehatin, jangan main warnet mulu, belajar.

**HASIL WAWANCARA REMAJA DI WILAYAH RW 05 UTAN PANJANG
KEMAYORAN JAKARTA PUSAT**

A. Identitas Responden

Nama : Rizki
Usia : 18 tahun
Jenis kelamin : Laki-laki
Pendidikan : 2 SMK

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal : Sabtu, 23 Mei 2015
Waktu : 19.30 WIB

C. Pertanyaan

1. Sejak umur atau kelas berapa Anda suka pergi dan bermain di warung internet?

Jawaban: dari kelas 2 SMP udah suka main di warnet sama temen-temen

2. Seberapa jauh jarak warung internet dengan rumah Anda?

Jawaban: dulu sih deket dari rumah, soalnya warnetnya udah pindah, jadi harus naik motor ke tempat warnet yang suka saya datangin

3. Apa tujuan Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: Main game sama suka disuruh jaga warnet juga sama yang punya, soalnya udah kenal dan udah dipercaya

4. Apakah fungsi warung internet menurut Anda?

Jawaban: tempat hiburan saya kalo sehabis pulang sekolah, ngumpul bareng sama temen-temen terus tanding game gitu kak

5. Apakah fungsi warung internet sudah sesuai dengan keperluan belajar Anda?

Jawaban: sudah. soalnya tempat buat menyediakan akses internet dengan harga yang lumayan terjangkau, jadi bisa bikin tugas di warnet kalo yang ga punya komputer dirumahnya

6. Seberapa sering Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: setiap hari, kan soalnya suka disuruh jaga warnet

7. Untuk apa saja Anda menggunakan internet?

Jawaban: main game, tanding sepak bola online, banyak sih buat hiburan gitu

8. Situs apa yang sering Anda gunakan pada saat sedang berada di warung internet?

Jawaban: twitter, pointblank, facebook, google kalo ada tugas dari sekolah

9. Apakah terlalu sering berada di warung internet tidak mengganggu aktivitas Anda sebagai pelajar?

Jawaban: engga juga sih, dibawa seneng aja, soalnya udah biasa main warnet kalo abis pulang sekolah. kadang langsung aja ke warnet, tapi izin dulu sama orang tua.

10. Apakah ada peningkatan ilmu pengetahuan dalam diri Anda sebelum dan setelah menggunakan internet?

Jawaban: iya ada pastinya, kan internet gudangnya ilmu, jadi ya saya banyak tahu dari internet kak.

11. Adakah pengaruh penggunaan internet terhadap sikap Anda dalam belajar?

Jawaban: ada, agak males gitu kalo buka-buka buku pelajaran, soalnya lebih sering main ke warnet sepulang sekolah

12. Apakah Anda pernah mengabaikan tugas sekolah demi bermain di warung internet?

Jawaban: pernah kak, kadang-kadang suka engga saya bikin, bikin tugasnya ya disekolah.

13. Pernahkan Anda membolos hanya untuk bermain di warung internet?

Jawaban: kalo itu engga pernah kak, udah puas main sepulang sekolah masa harus bolos lagi cuma buat main ke warnet, engga berani juga sayanya.

14. Apakah orang tua Anda sering menasehati Anda tentang bahaya internet dan warung internet?

Jawaban: Iya jangan sering-sering main warnet nanti jadi males belajar, begitu.

**HASIL WAWANCARA ORANG TUA REMAJA DI WILAYAH RW 05 UTAN
PANJANG KEMAYORAN JAKARTA PUSAT**

A. Identitas Responden

Nama : Ibu Heni
Orang tua dari : Tantra
Usia : 43 tahun

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal : Sabtu, 30 Mei 2015
Waktu : 19.30 WIB

C. Pertanyaan

1. Apakah menurut Anda warung internet sudah mendukung sebagai fasilitas dalam aktifitas belajar anak?

Jawaban: iya. Kadang kan buat ngprint

2. Bagaimanakah menurut Anda penggunaan internet yang baik dan benar untuk mendukung aktifitas belajar anak?

Jawaban: harusnya sih buat belajar aja jangan kebanyakan gamenya kali ya

3. Apa alasan anak Anda untuk pergi ke warung internet?

Jawaban: alasannya ya main game

4. Apakah Anda mengetahui anak Anda suka pergi ke warung internet?

Jawaban: iya sering

5. Seberapa sering anak Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: hampir setiap hari

6. Sejak umur atau kelas berapa anak Anda suka pergi dan bermain di warung internet?

Jawaban: kayaknya dari kelas 6 SD

7. Bagaimana cara Anda mengawasi anak pada saat mereka sedang berada di warung internet?

Jawaban: Misalnya udah pulang sekolah jam empat dia belum pulang, samperin suruh pulang, kalo malem maghrib kan suka balik lagi tuh main, jam sembilan pulang di samperin lagi. Gitu aja ngawasannya

8. Seberapa sering anak Anda belajar dirumah?

Jawaban: paling sebentar doang, terus balik lagi main warnet

9. Anak Anda lebih sering bermain di warnet atau belajar dirumah?

Jawaban: main warnet

10. Apakah pengaruh penggunaan internet terhadap sikap belajar anak dirumah?

Jawaban: ada sih pengaruh, jadi males belajar

11. Bagaimana hasil belajar anak Anda di sekolah?

Jawaban: iya turun karena main warnet

12. Adakah pengaruh terhadap anak Anda mengenai hasil belajar disekolah karena sering bermain di warung internet?

Jawaban: iya ada, menurun nilai-nilai sekolahnya

**HASIL WAWANCARA ORANG TUA REMAJA DI WILAYAH RW 05 UTAN
PANJANG KEMAYORAN JAKARTA PUSAT**

A. Identitas Responden

Nama : Ibu Tuti
Orang tua dari : Nuril
Usia : 38 tahun

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal : Senin, 25 Mei 2015
Waktu : 19.30 WIB

C. Pertanyaan

1. Apakah menurut Anda warung internet sudah mendukung sebagai fasilitas dalam aktifitas belajar anak?

Jawaban: Ya ngedukung juga sih buat ngeprint-ngeprint, trus suka buat nyari tugas. Tapi jarang-jarang, selebihnya engga tau deh tuh ngapain di warnet, suka bawa-bawa headset.

2. Bagaimanakah menurut Anda penggunaan internet yang baik dan benar untuk mendukung aktifitas belajar anak?

Jawaban: Seharusnya lebih ngebanu dia buat bikin tugas-tugas sekolah

3. Apa alasan anak Anda untuk pergi ke warung internet?

Jawaban: Kalo lagi bener dia paling bilang mau ngprint tugas. "Ma, bagi duit buat ngprint." Paling kadang suka ngilang, mamanya kan suka di depan dagang dirumah neneknya. Kita mah taunya dirumah aja, tapi tau-taunya ada di warnet, gitu.

4. Apakah Anda mengetahui anak Anda suka pergi ke warung internet?

Jawaban: Iya tahu. Tiap malem pasti dia izin buat main warnet

5. Seberapa sering anak Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: hampir setiap hari

6. Sejak umur atau kelas berapa anak Anda suka pergi dan bermain di warung internet?

Jawaban: Dari kelas 4 SD atau 5 SD

7. Bagaimana cara Anda mengawasi anak pada saat mereka sedang berada di warung internet?

Jawaban: Pokoknya kita taunya ya jam 10 pulang. Biasanya sih jam 9an. Engga tentu sih kalo lagi malem kadang-kadang jam 10. Tapi kita engga pernah manggil. Maksudnya biar dia sadar aja, ada

waktunya pulang ya pulang. Kita engga mau manggil-manggil gitu, takutnya dia malu sama temen-temennya. Biar dia sadar sendiri. Pokoknya waktunya pulang ya pulang.

8. Seberapa sering anak Anda belajar dirumah?

Jawaban: Paling kalo lagi ulangan doang, kalo sehari-harinya mah engga pernah

9. Anak Anda lebih sering bermain di warnet atau belajar dirumah?

Jawaban: Main warnet, hampir tiap malem. Kan kita suka keluar tuh buat senam, yaudah minta uang pasti buat main di warnet, malah seneng liat mamanya pergi

10. Apakah pengaruh penggunaan internet terhadap sikap belajar anak dirumah?

Jawaban: Wah banyak. Jadi engga pernah belajar dia, jadi males. Engga pernah liat dia malem-malem megang buku.

11. Bagaimana hasil belajar anak Anda di sekolah?

Jawaban: Kalo lagi bagus ya bagus, tapi tau-tau nerimanya lagi menurun. Kata gurunya sih standar, biasa. Yang penting dia jangan bolos.

12. Adakah pengaruh terhadap anak Anda mengenai hasil belajar disekolah karena sering bermain di warung internet?

Jawaban: Ada. Itu dia menurun. Tapi kadang-kadang bagus.

**HASIL WAWANCARA ORANG TUA REMAJA DI WILAYAH RW 05 UTAN
PANJANG KEMAYORAN JAKARTA PUSAT**

A. Identitas Responden

Nama : Ibu Sami'ah
Orang tua dari : Angga
Usia : 54 tahun

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal : Jumat, 29 Mei 2015
Waktu : 20.00 WIB

C. Pertanyaan

1. Apakah menurut Anda warung internet sudah mendukung sebagai fasilitas dalam aktifitas belajar anak?

Jawaban: iya mendukung sih, kadang-kadang kalo lagi ada tugas ke warnet, kayak print gitu juga

2. Bagaimanakah menurut Anda penggunaan internet yang baik dan benar untuk mendukung aktifitas belajar anak?

Jawaban: engga begitu paham

3. Apa alasan anak Anda untuk pergi ke warung internet?

Jawaban: ya itu, "mak, main dulu ya mak"

4. Apakah Anda mengetahui anak Anda suka pergi ke warung internet?

Jawaban: iya tahu, izin buat main warnet

5. Seberapa sering anak Anda pergi ke warung internet?

Jawaban: setiap hari

6. Sejak umur atau kelas berapa anak Anda suka pergi dan bermain di warung internet?

Jawaban: dari kelas 4 SD

7. Bagaimana cara Anda mengawasi anak pada saat mereka sedang berada di warung internet?

Jawaban: engga pernah di awasin sih, paling ditanyain abis darimana

8. Seberapa sering anak Anda belajar dirumah?

Jawaban: engga setiap hari sih, paling seminggu 3 kali, engga tentu

9. Anak Anda lebih sering bermain di warnet atau belajar dirumah?

Jawaban: Main warnet, hampir tiap malem.

10. Apakah pengaruh penggunaan internet terhadap sikap belajar anak dirumah?

Jawaban: kurang sih, ya kurang belajar jadinya, abisnya warnet melulu

11. Bagaimana hasil belajar anak Anda di sekolah?

Jawaban: menurun kalo lagi kebanyakan main

12. Adakah pengaruh terhadap anak Anda mengenai hasil belajar disekolah karena sering bermain di warung internet?

Jawaban: iya ada, jadi menurun, main warnet terus.

HASIL WAWANCARA UNTUK OPERATOR WARNET

A. Identitas Responden

Nama : Choirunnissa
Usia : 21 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan

B. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal : Senin, 26 Mei 2015
Waktu : 15.30 WIB

C. Pertanyaan

1. Apakah fungsi warung internet di tempat Anda bekerja?

Jawaban: Karena hanya warnet browser, jadi disini tuh fungsinya buat orang email, anak sekolah, mahasiswa, juga buat tugas. Karena diwarnet ini juga ada tempat buat pengeprint-an dan scan, jadi kadang orang yang engga bisa fax, bisa email juga

2. Apakah warung internet sudah sesuai dengan kebutuhan pelajar untuk aktivitas belajar?

Jawaban: Kalo menurut aku sudah sesuai ya, apalagi dengan adanya kelengkapan printer, scanner, dan lain-lain, jadi mereka bisa ngerjain tugas mereka, terus koneksi internetnya juga bagus.

3. Adakah peraturan mengenai “Pelajar yang Masih Berseragam Sekolah dilarang Masuk”?

Jawaban: Kalo peraturan seperti itu disini engga ada

4. Situs hiburan apa yang biasa pengunjung remaja mainkan pada saat mereka di warung internet?

Jawaban: Paling *facebook* atau *twitter*, tapi engga ada *game online*

5. Berapa tarif harga billing perjam dan perpaketnya?

Jawaban: kalo sejamnya 3 ribu, tapi ada paket juga. Paket 1, 3 ribu perjam; paket 2, 2 jam 5 ribu; paket 3, 3 jam 7 ribu 5 ratus; paket 4, 4 jam 10 ribu

6. Fasilitas apa saja yang terdapat di warung internet tempat Anda bekerja?

Jawaban: Ada 20 unit komputer, 1 unit scanner, 2 unit printer, AC, CCTV, jual minuman segar

7. Pada pukul berapa biasanya pelajar yang masih sekolah datang ke warung internet tempat Anda bekerja dan berapa lama waktu yang mereka habiskan?

Jawaban: Biasanya kalo pelajar itu siang, pas jam pulang sekolah. biasanya mereka sehabis pulang sekolah langsung ngerjain tugas.

Kadang ada yang sendiri dan ada juga yang berkelompok. Kalo emang tugasnya kelompok paling lama 2 jam, minimal 1 jam aja.

8. Ada atau tidak pelajar yang datang dan bermain pada saat jam sekolah?

Jawaban: Kalo pas jam sekolah sih engga ada. Kalo pas jam sekolah paling ada tapi itu untuk siswa yang emang masuk sekolahnya siang, jadi dia ngerjain tugasnya pagi

9. Situs apa saja yang sering dibuka anak-anak atau remaja pada saat mereka sedang berada di warung internet?

Jawaban: Kalo situs kadang google, mereka buka wikipedia buat cari tugas palingan, terkadang mereka selingi dengan buka *facebook* atau *twitter* atau *youtube*, kayak cari tugas praktek kesenian gitu

10. Apakah Anda mengetahui situs yang sedang dibuka oleh remaja pada saat mereka sedang online?

Jawaban: iya saya tahu

11. Lebih sering membuka situs pendidikan atau hiburan?

Jawaban: Tergantung tujuan dia kesini, kalo emang nyari tugas ya tugas, kalo emang Cuma buka *facebook* ya hiburan gitu

HASIL WAWANCARA UNTUK OPERATOR WARNET

D. Identitas Responden

Nama : Mas boy

Usia : 30 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

E. Keterangan Wawancara

Hari/tanggal : Rabu, 28 mei 2015

Waktu : 19.30 WIB

F. Pertanyaan

12. Apakah fungsi warung internet di tempat Anda bekerja?

Jawaban: Untuk gamers dan bisnis. Maksudnya bisnis media, karena engga ada terkaitnya dengan dunia pendidikan, karena fungsinya Cuma untuk permainan

13. Apakah warung internet sudah sesuai dengan kebutuhan pelajar untuk aktivitas belajar?

Jawaban: Sesuai kebutuhan. Soalnya engga semua disetiap sekolah ada fasilitasnya kan. Kadang lab nya kan kurang, satu juga

kadang bareng-bareng pakemnya. Pasti kalo ada tugas pasti ke warnet

14. Adakah peraturan mengenai “Pelajar yang Masih Berseragam Sekolah dilarang Masuk”?

Jawaban: Kalo warningnya sih ada

15. Situs hiburan apa yang biasa pengunjung remaja mainkan pada saat mereka di warung internet?

Jawaban: Media sosial, kayak facebook, twitter. Kalo game point blank sama ragnarok

16. Berapa tarif harga billing perjam dan perpaketnya?

Jawaban: Rp.4.000/jam

17. Fasilitas apa saja yang terdapat di warung internet tempat Anda bekerja?

Jawaban: Ada 20 unit komputer, 1 unit scanner, 2 unit printer, AC, CCTV, jual minuman segar

18. Pada pukul berapa biasanya pelajar yang masih sekolah datang ke warung internet tempat Anda bekerja dan berapa lama waktu yang mereka habiskan?

Jawaban: Biasanya siang anak-anak, kalo malem remaja. Main kalo yang biasa paling 1 jam, kalo yang udah maniak atau gamer bisa sampe 10 jam sekali main

19. Ada atau tidak pelajar yang datang dan bermain pada saat jam sekolah?

Jawaban: Satu atau dua paling, tergantung yang jaga aja di izinin atau engga. Kalo dia niatnya emang engga sekolah ya saya suruh ganti baju dulu

20. Situs apa saja yang sering dibuka anak-anak atau remaja pada saat mereka sedang berada di warung internet?

Jawaban: Wikipedia sama game online, tapi lebih banyak game online

21. Apakah Anda mengetahui situs yang sedang dibuka oleh remaja pada saat mereka sedang online?

Jawaban: Tau, dari server billing disini ada ketahuan

22. Lebih sering membuka situs pendidikan atau hiburan?

Jawaban: kalo pelajar biasanya kalo lagi bikin tugas aja, kalo tugas udah selesai sisanya buat buka sosial media atau game

LAMPIRAN 4



Wawancara dengan remaja



Wawancara dengan orang tua



Suasana di warung internet

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rafika Iristianti, lahir di Jakarta 19 Juni 1992. Putri pertama dari empat bersaudara dari pasangan Alm. Bpk. Iwan Setiawan dan Ibu Elly Susanti. Pendidikan formal yang pernah saya tempuh berawal dari TK Nurul Amal di Cirebon pada tahun 1997-1998 yaitu masa dimana saya memulai pendidikan dengan bermain. Tahun 1999-2003 saya bersekolah di SDN Larangan II di Cirebon, namun hanya sampai pada kelas 5 SD, kemudian saya pindah dan melanjutkan sekolah dasar saya di MI.Raudlatul Mustarsyidin Kuta, Bali sampai saya lulus kelas 6 SD. Kemudian melanjutkan ke SMP Tamansiswa Jakarta Pusat pada tahun 2005-2008 disana saya mendapatkan pengetahuan dan pengalaman masa remaja yang tidak pernah terlupakan. Periode 2008-2011 saya mengenyam pendidikan di SMA Negeri 5 Jakarta Pusat. Tahun 2011 saya lolos SMPTN di Universitas Negeri Jakarta dengan jurusan yang saya pilih yaitu Pendidikan Luar Sekolah dan bergabung dengan HMJ PLS dengan jabatan Departemen Pendidikan periode 2012-2013. Ucap syukur kehadiran Allah SWT, karena kehendak-Nya saya bisa lulus genap empat tahun. Alhamdulillah.