

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hampir tidak bisa dipisahkan dari setiap segi kehidupan sekarang ini adalah internet dan teknologi digital, bertambah dahsyat penggunaannya di segala usia dan tingkat sosial ekonomi masyarakat. Peningkatan yang dramatis dalam revolusi teknologi ini menunjukkan disrupsi pada kehidupan sehari-hari pada segmen mendasar atau fundamental. Apakah itu? Kenyataan tatkala masyarakat beralih kegiatan-kegiatan yang mulanya dilakukan pada dunia nyata bernetamorfosa pada dunia maya.

Sekarang ini, di Indonesia terkoneksi dengan Internet sudah melebihi dari separuh populasi. Dari tahun ke tahun digit penetrasinya semakin meningkat. Telah terbukti prediksi seorang insinyur Google, Eric Schmidt, pada tahun 2020 manusia seantero dunia akan *online*.¹ Kesimpulan penelitian yang dilaksanakan oleh Pusat Kajian Komunikasi FISIP Universitas Indonesia bekerja sama dengan Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) mengekspos terjadinya kenaikan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 santak menyentuh angka 88,1 jiwa. Dari jumlah tersebut sebanyak (85%) tercatat mengakses internet melewati *smartphone*. Agensi *Social Media Marketing, We Are Social* merilis *Annual Report* (laporan tahunan) penggunaan teknologi digital, menyatakan bahwa di Indonesia

¹Dyna Herlina S, Benni Setiawan dan Gilang Jiwana, *Digital Parenting: Mendidik anak di Era Digital* (DIY: Samudera Biru, 2018), h. v.

ditemukan 72 juta pengguna media sosial aktif.² Sementara berkenaan dengan *smartphone*, lembaga riset *digital marketing*, Emarketer memproyeksikan pemakai aktif *smartphone* melampaui angka 100 juta orang pada tahun 2018 di Indonesia. Terbukti, *We Are Social* tahun 2019 baru saja melaporkan saat ini pengguna internet aktif sebesar 150 juta orang, yang sama dengan (56%) dari seluruh besaran penduduk Indonesia. Tahun 2018 ke tahun 2019 pertumbuhan internet menyentuh (13%), *social media* menyentuh (15%) dan *mobile social media* menyentuh (8,3%). Artinya lonjakan pemakai internet dan *social media* jauh lebih kencang dibandingkan angka eskalasi penduduk di Indonesia.³

Pada kalangan remaja dan anak, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengamati secara eksklusif statistik penggunaan internet. Riset yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) yang di-*support* oleh UNICEF ini menuliskan bahwa mayoritas remaja dan anak di Indonesia saat ini sudah secara rutin mengakses internet untuk pencarian informasi berkaitan studi, bertemu dengan teman, maupun hiburan untuk menyenangkan diri sendiri. Selanjutnya tercatat, sekitar (80%) remaja dan anak aktif memakai internet dan mayoritas dari mereka setiap harinya pergi *online* atau sekurang-kurangnya 1 kali dalam seminggu. Kemudian (89%) atau mendekati sembilan dari sepuluh remaja dan anak dengan sebayanya berkomunikasi secara *online*, sedangkan pada kelompok umur yang lebih kecil sebesar (56%) berkomunikasi dengan keluarga

²Wijaya, *Beberapa Jumlah Pengguna Website, Mobile, dan Media Sosial di Indonesia?* Diakses dari <http://id.techinasia.com> 20 maret 2019.

³Lipsus Internet, *Indonesia Digital 2019*, Diakses dari <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/> 9 Oktober 2019.

juga secara *online* atau sebesar (35%) dengan pendidik melalui media internet, baik menggunakan *smartphone*, laptop maupun komputer. Deretan statistik tersebut mengekspos betapa teknologi internet menjadi segmen tradisi remaja dan anak yang tak terpisahkan saat ini dari rutinitas kehidupannya.

Segala usia, anak, remaja, dewasa, hingga lansia larut dalam aktivitas teknologi internet untuk berbagai macam kepentingan, sebab teknologi ini menyodorkan fasilitas dan kemudahan kepada setiap orang untuk mendapatkan informasi dan hiburan, menumbuhkan kreativitas, berpartisipasi dan bersosialisasi dalam komunitas, memperoleh penghasilan, jua dapat mengekspresikan identitas diri dengan beraneka ragam cara.⁴

Namun, kemudahan fasilitas internet juga dibarengi dengan bermacam dampak baik positif maupun negatif. Ada pengaruh positif penggunaan internet sebagai sarana stimulasi perkembangan remaja dan anak sebagaimana pengkajian yang dilakukan oleh Hsin, Li dan Tsai.⁵

Sedangkan pengkajian meta analisis Liao, Higgins, Xiao dan Katsipataki terhadap penelitian-penelitian sebelumnya menegaskan bahwa pemanfaatan internet dengan benar dapat menaikkan capaian prestasi akademik. Internet dapat memberikan kemudahan bagi pendidik untuk membangun kelas yang efektif dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika, ilmu alamiah dan

⁴Wiwini Hendriani, "Menumbuhkan Online Resilience pada Anak: Tantangan dalam Pengasuhan di Era Teknologi Digital," dalam *Psikologi dan Teknologi Informasi* (Jakarta: HIMPSI, 2016), h. 213.

⁵ Hsin, C.T., Li, M.C., & Tsai, C.C., "The Influence of Young Children's Use of Technology on Their Learning: A Review," *Educational Technology and Society* 17, no. 4 (2014): h. 85-99.

bahasa. Kemudian pengkajian meta analisis Jewitt, Clark dan Hadjithoma Garstka memperoleh kesimpulan bahwa penggunaan internet dapat menggiatkan siswa lebih aktif, produktif dan bersemangat karena merasakan proses pembelajaran dengan ragam variasi.⁶

Di sisi lain internet ternyata juga mengandung persoalan potensial yang perlu diatasi. Khusus remaja, McMurren dan Widyanto menghimpun dari hasil para peneliti terkemuka di berbagai negara yang mengeksplorasi dampak global dan kultural dengan berbagai model teoritik dan bidang seperti: komunikasi, sosiologi, psikiatri, psikologi, hukum dan pendidikan, menelaah subtype-sub-tipe dari kecanduan internet, penyalahgunaan internet atau dampak merugikan internet bagi remaja menyatakan bahwa remaja umumnya terperosok dalam kondisi: menurunnya kemampuan psikososial, pornografi, *game online*, dan *violence/kekerasan*.⁷

Hasil penelitian Sharma yang berjudul *Addiction of Youth Towards Gadget*, menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan terhadap gadget mengalami problem perilaku seperti munculnya gejala adiksi dan menurunnya kemampuan psikososial akibat penggunaan teknologi internet.⁸

⁶Jewitt, Clark and Hadjithoma-Garstka, *The Use of Learning Platform to Organize Learning in English Primary and Secondary Schools. Learning, Media and Technology*. Diakses dari <http://eprint.ioe.ac.uk/6914/1/Jewitt2011Use335.pdf>.

⁷McMurren, M and Widyanto, L, The Psychometric Properties of the Internet Addiction Test. *Cyber Psychology & Behavior* 7, no. 4 (2004): h. 445-453.

⁸Sharma, "Addiction of Youth Towards Gadget," *Journal of Human Resource Development* 42A, (2012): h. 6568-6572.

Internet Addiction atau kecanduan internet berdasarkan kriteria DSM (*Diagnostic Statistic Manual*) yang dikeluarkan oleh APA (*American Psychiatric Association*, 1994). Ada delapan kriteria indikator meliputi: 1) Perasaan terpreokupasi dengan internet (memikirkan internet); 2) Kebutuhan berinternet dalam waktu lebih lama; 3) Berinternet berulang-ulang; 4) Perubahan *mood* atau gelisah jika menghentikan berinternet; 5) Frekuensi penggunaan internet terus meningkat; 6) mulai mengabaikan hal-hal penting termasuk berkurangnya komunikasi interpersonal dengan keluarga dan orang lain; 7) Berbohong untuk bisa berinternet; 8) Internet sebagai trik melepaskan diri dari problem dan mencari kenikmatan.

Kemudian *Internet Addiction* atau kecanduan internet berdasarkan Kimberly S. Young didefinisikan sebagai keadaan mencolok menggunakan internet dengan membuang waktu terlalu banyak serta ketidakmampuan mengontrol diri ketika *online*. Remaja yang menampilkan gejala ini akan merasakan kehampaan atau depresi dan kecemasan ketika tidak *online* di internet.⁹ H. M. Orzack menyebutnya sebagai deformitas yang timbul pada remaja yang merasa *virtual reality* (dunia maya) lebih memikat dibanding dunia realitas kehidupannya sehari-hari.¹⁰

⁹Kimberly S. Young, *The Relationship Between Depression and Internet Addiction*. *Cyber Psychology Behavior* (Mary Ann Liebert, Inc., 1998), h. 121.

¹⁰H. M. Orzack, "Computer Addiction: What is it?," *Psychiatric Times* 5, no. 8 (1998): h. 2-3.

Kondisi menurunnya kemampuan psikososial kata Kimberly S. Young disebabkan karena remaja kecanduan internet akan kehilangan kendali diri untuk tidak berinternet, menghentikan atau bahkan hanya mengurangi. Remaja malah nekat berani kehilangan segala sesuatu yang istimewa. Mengambil resiko untuk mempertaruhkannya hanya untuk kesenangan berinternet. Misalnya, kekerabatan dengan *significant others* (orang terdekat) seperti orang tua, tidak peduli dengan mereka, cuek, membangkang, dan malas beradaptasi terhadap lingkungan sekitar.¹¹

Menurunnya hubungan keluarga dan hubungan interpersonal menurut Beard, akibat waktu yang mestinya dapat dihabiskan bersama orang tua dihabiskan remaja untuk *online*.¹² Ini dapat menimbulkan ketidaksabaran, pertengkaran, dan ketegangan di dalam keluarga. Para peneliti seperti (Beard, 2002; Beard & Wolf, 2001; Park, Kim, Cho, 2008; Young, 2009) membahas perubahan dalam hubungan keluarga secara lebih mendalam.¹³ Seiring meningkatnya penggunaan internet, kuantitas dan kualitas komunikasi keluarga menurun, lebih sedikit kesempatan untuk berbicara satu sama lain karena semakin banyak menghabiskan waktu untuk *online*. Remaja akan mengabaikan atau meninggalkan berbagai aspek komunikasi

¹¹A. Said Hasan Basri, "Kecenderungan Internet Addiction Disorder Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Ditinjau dari Religiositas," *Jurnal Dakwah XV*, no. 2 (2014): h. 415.

¹²Beard, K.W., Internet Addiction in Children and Adolescents dalam C.B. Yarnall (Editor), *Computer Science Research Trends* (Hauppauge, NY: Nova Science Publishers, 2008), h. 59-70.

¹³Beard, K.W., Internet Addiction: Current Status and Implications for Employees. *Journal of Employment Counseling* 39 (2002): h. 2-11; Beard, K.W., & Wolf, E.M., Modification in Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior* 4 (2001): h. 377 – 383; Park, S.K., Kim, J.Y., & Cho, C.B., Prevalence of Internet Addiction and Correlations with Family Factor Among South Korean Adolescents. *Adolescence* 43 (2008): h. 895 – 909; Young, K.S., Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *American Journal of Family Therapy* 37 (2009): h. 355 – 372.

dengan orang tua karena sibuk dengan gadget nya. Remaja dapat berbohong kepada keluarga dan teman tentang penggunaan internetnya.¹⁴ Menurut Park *et al.* kohesi keluarga dengan adanya remaja kecanduan internet mengakibatkan ikatan anggota keluarga mulai mengendur, merasa terpisah atau tidak terhubung satu sama lain meskipun pada dasarnya saling berdekatan, remaja menimbulkan masalah di rumah, tugas-tugas sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, maupun sikap yang berhubungan dengan adaptasi sosial.

Remaja yang sudah adiksi akan menarik diri dari adaptasi sosial, mereka cenderung mengisolasi diri dan menyendiri dari keramaian untuk fokus pada kebiasaan berinternet yang menimbulkan kepuasan. Perilaku remaja akan berubah, mereka cenderung emosi dengan meledak-ledak, jika dilarang pun maka akan memberontak dan konfrontasi yang semakin sulit dikontrol.

Terdapat sebuah artikel yang berjudul *Is Google Making Us Stupid?* masalah lain yang ditimbulkan akibat intens melalui internet dan mengisolasi diri, remaja berisiko memasuki fase *staccato* yaitu keadaan kehilangan kemampuan membaca dan menyerap informasi secara langsung. Kondisi menurunnya konsentrasi seolah-olah mesti menggeret kotak kembali ke dalam naskah untuk memahami konteks. Psikolog perkembangan di Tufts University Maryanne Wolf menjelaskan “susah konsentrasi” terjadi akibat dampak “decoder informasi” pada remaja yang membuat koneksi mental perlahan-lahan menyusut. Ini akan mempengaruhi aktivitas belajar praktis seperti pemahaman, penalaran, analisis dan

¹⁴Park, S.K., Kim, J.Y., & Cho, C.B., Prevalence of Internet Addiction and Correlations with Family Factor Among South Korean Adolescents. *Adolescence*, h. 900.

kemampuan untuk berfikir abstrak. Sebagaimana dilansir *Pew Internet and American Life* sejumlah (20%) dari 370 pakar internet setuju dengan proporsi bahwa penggunaan internet sebagai biang keladi menurunnya kemampuan berfikir seseorang, meskipun (80%) dari 370 pakar internet juga setuju bahwa kehadiran internet telah menambah kecerdasan manusia.¹⁵

Sebagai halnya didapati, dalam kapasitas teknologi tanpa batasan ini begitu mudahnya untuk menayangkan, meng-*upload* dan menyebarkan tulisan, gambar, *game*, video, *film* melewati perangkat internet oleh setiap orang ataupun kelompok, baik yang bermuatan negatif maupun positif dengan enteng bisa diakses oleh remaja. Selain berita dan penjelasan yang bermanfaat untuk proses pendidikan tanpa sadar remaja memiliki peluang menemukan gambaran-gambaran tingkah laku yang salah malahan berbenturan dengan norma sosial dan nilai-nilai agama saat mereka terhubung dengan jaringan internet. Banyak situs yang gampang ditemukan ternyata mengandung pornografi dan seksual.

Fakta pada tahun 2015, data *Google Trends* menunjukkan bahwa Indonesia menduduki rangking teratas pengakses dengan *keyword* 'sex' dan 'phone' di *web search engine* atau mesin pencari internet.¹⁶ Ketika diteliti secara mendalam lebih memprihatinkan, ternyata remaja pengakses terbanyak materi pornografi yang notabene generasi muda penerus bangsa.

¹⁵Husein Abdulsalam, *Benarkan Internet Melemahkan Kemampuan Berfikir*. Diakses dari <https://tirto.id/benarkah-internet-melemahkan-kemampuan-berpikir-cwCL> (21 Desember 2019).

¹⁶Y.B. Lende, *Internet dan Eksplorasi Diri Manusia*, Diakses dari <http://kompasiana.com> 27 maret 2019.

Keprihatinan juga timbul seiring pornografi memiliki efek samping besar terhadap *pre frontal cortex* (generator logika yang persis letaknya di belakang jidat). Imbasnya fragmen otak sebagai generator logika ini cacat karena overstimulasi tanpa penyaring (otak hanya digunakan untuk mengejar kepuasan tanpa timbal balik atau konsekuensi). *Pre frontal cortex* yang rusak pada remaja berdampak kerentanan merasa sedih, tertekan, marah, lelah, dan mengalami kebosanan. Lebih lanjut, imbas yang paling jelas adalah kemerosotan kemampuan belajar, penurunan prestasi akademik, serta ketidakmampuan dalam pengambilan keputusan.¹⁷

Pornografi pun beresiko menaikkan angka seks pranikah pada kelompok remaja, yang kemudian berdampak bertambahnya kasus kehamilan tidak dikehendaki (KTD), serta perbuatan pengguguran kandungan (aborsi) yang acapkali diambil sebagai jalan keluar dari problem KTD.

Perilaku aborsi mengancam keselamatan dan merusak kesehatan reproduksi. Ramuan kimia yang dipakai untuk aborsi berakibat komplikasi membawa dampak pendarahan, keracunan, dan infeksi, cedera pada alat kelamin serta kecacatan tetap pada organ reproduksi yang lebih lanjut mendatangkan kemandulan (infertilitas) atau justru kematian. Selain kehamilan tidak dikehendaki, perbuatan seks pranikah pula rentan dan dapat mencetuskan beragam problem sosial yang lain seperti Penyakit Sosial Masyarakat (PSM), hamil usia di bawah, infeksi penyakit kelamin, kanker serviks, dan kerusakan sistem kekebalan tubuh

¹⁷Inge Hutagalung, "Dinamika Pemilihan dan Penolakan Informasi Pornografi di Kalangan Remaja DKI Jakarta", *Psikologi dan Teknologi Informasi* (Jakarta: HIMPSI, 2016), h. 332.

Acquired Immune Deficiency Syndrome/ AIDS yang disebabkan oleh virus HIV (*Human Immunodeficiency Virus*).

Riset yang dilakukan pada remaja di Jakarta Selatan oleh Murti disalah satu SMA swasta ditemukan bahwa rasio terpapar pornografi siswa melalui media massa yang dicetak sebanyak (32,7%) dalam interval tinggi dan (67,3%) tergolong dalam interval rendah. Sementara itu untuk ratio terpapar pornografi siswa lewat informasi digital sebanyak (50,7%) dalam interval tinggi dan (49,3%) dalam interval rendah.¹⁸

Inspeksi yang dilaksanakan di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi (Jabodetabek) oleh Yayasan Kita dan Buah Hati terhadap 1.705 sampel remaja menemukan kesimpulan yang menerangkan bahwa (80%) remaja masuk ke situs-situs pornografi di internet ketika sedang mencari materi belajar untuk menyelesaikan kewajiban sekolah. Disambung inspeksi tentang kesehatan reproduksi pada 12 kota besar di Indonesia yang dilakukan oleh Yayasan Kusuma Buana dan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) berkesimpulan remaja memperoleh informasi mengenai perilaku seks dengan menonton film porno dan bacaan porno. Membaca materi-materi porno pun menjadi asal mula informasi seksual untuk (49%) remaja pria dan (16%) remaja wanita.¹⁹

¹⁸Indah Rahma Murti, "Hubungan antara Frekuensi Paparan Pornografi melalui Media Massa dengan Tingkat Perilaku Seksual pada Siswa SMU Muhammadiyah 3 tahun 2008" (Skripsi tidak diterbitkan FKM Universitas Indonesia, 2008).

¹⁹BKKBN. *Anak Indonesia Rentan Pornografi*. Diakses dari <http://hqweb01.bkkbn.go.id/article> 27 maret 2019.

Kemudian kesimpulan riset Supriati dan Fikawati (2009) juga mengungkapkan materi pornografi dan seksual dengan gampang ditemukan di internet dengan perangkat digital melalui *search engine Yahoo, Google* maupun *YouTube Channel* serta tontonan film, video dan televisi. Imbasnya remaja acapkali memposisikan materi pornografi dan seksual lebih utama daripada orang tua dan sebayanya, sebab kebutuhan seksual mereka dengan mudah dapat terpenuhi melalui internet dibandingkan pemenuhan dari keluarga dan orang tua.²⁰

Ketika remaja melakukan *searching* bahan-bahan pelajaran di internet dengan *keyword* spesifik, memang berulang kali bermacam situs web negatif bermunculan dan mengarahkan untuk diakses. Penelitian yang dikerjakan oleh Beaver dan Paul (2011) menuliskan sebesar (12%) dari total situs web yang dapat diakses di internet merupakan situs web seksual dan pornografi. Total itu lebih tinggi apabila disandingkan dengan total situs web *education/ pendidikan* dan *social media*. Statistik yang dirilis KPAI juga menulis bahwa dari tahun 2011 sampai 2014 total anak korban kejahatan online dan pornografi di Indonesia menyentuh bilangan cukup banyak, yaitu sejumlah 1.022 anak. Dari total tertera itu, (21%) sebagai korban pornografi, (28%) pornografi *online*, (20%) prostitusi *online*, (15%) objek pemasaran VCD porno, (11%) sebagai objek pelecehan seks *online*.²¹

²⁰Supriati, E., & Fikawati, S., "Efek Paparan Pornografi pada Remaja SMP Negeri Kota Pontianak Tahun 2008. *Makara, Sosial Humaniora* 13, no. 1 (2009): h. 48-56.

²¹Dullabib, Mangundjaya, dan Artalina, *Pola Perilaku Adiksi Pada Remaja Laki-laki* Laporan Penelitian (Surabaya: Universitas AirLangga, 2016).

Tidak hanya pornografi, pada tahun 2004 total *player game* khususnya *game online* menyentuh angka 25 juta orang²² dengan *trend* naik, demikian disampaikan oleh *Senior Manager Content Aggregation and Incubation* Telkom, Komang Budi Aryasa. *Trend* meningkatnya *player game online* ini setiap tahun mencapai (33%).²³ Senada disampaikan Plt. Kepala Biro Humas Kominfo, Ferdinandus Setu pada akhir tahun 2019, disinyalir sudah mencapai 30 juta orang generasi milenial bermain *game online* secara aktif setiap hari.²⁴ Sebetulnya tidaklah aneh jika jumlah *player game online* terus bertambah-tambah sebab sekarang ini bermain *game online* bisa dilakukan dengan multi-akses baik melalui *smartphone* maupun *PC/Personal Computer*.

Lalu, bagaimana pendapat masyarakat mengenai maraknya penggunaan *game online*? Keberadaan *game online* di Indonesia sebenarnya membawa pengaruh yang substansial dan berdampak bagi sebagian masyarakat. Persoalan-persoalan *game addiction* khususnya pada remaja terus muncul pada waktu yang hampir bersamaan. Di Jawa Barat tepatnya di daerah Sumedang didapati sebesar (62%) sampel generasi milenial termasuk kelompok kategori adiksi *game online*.²⁵ Sementara berdasarkan temuan berita pada beberapa web situs surat kabar *online*,

²²F. Anjungroso, *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online*. Diakses dari [http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ 20 Maret 2019](http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/20%20Maret%202019).

²³M. Firman, *Diharapkan, Industri Game di Tanah Air Akan Terus Berkembang*. Diakses dari [http://teknologi.news.viva.co.id/news/2010 20 Maret 2019](http://teknologi.news.viva.co.id/news/2010%20Maret%202019).

²⁴Ahmad Lutfi, *30 Juta Anak Miledial Gemar Bermain Game Tiap Hari*. Diakses dari <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari> 19 April 2020.

²⁵W., Sanditaria, S., Fitri & A., Mardhiyah, "Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang." *Students E-Journal Universitas Padjajaran* 1, no. 1 (2012).

diketahui sebagian besar perbuatan mencuri yang dilakukan remaja serta keterlibatan dalam pengedaran narkoba khususnya sabu-sabu didorong demi mendapatkan uang untuk mengakses *game* internet (“Butuh uang untuk main”, 2016). Disamping stimulan perilaku agresif, *game online* juga ditaksir mengandung kriminalitas dan stimulasi emosional. Kemudian disampaikan Tati Nugrahati sebagai Kepala Pusat Penyuluhan Sosial, Kementerian Sosial Republik Indonesia bahwa konten-konten seksual dan pornografi juga dapat ditemui melalui *game* internet sebesar (17%).²⁶ Memperhatikannya secara faktual, tidak mengherankan apabila *game* internet cenderung mempunyai stigma negatif untuk sebagian masyarakat Indonesia terlebih para orang tua generasi milenial.

Berbagai macam riset di dalam dan luar negeri pada dasarnya digarap untuk melakukan analisis terhadap efek dari *game* internet bagi pengaksesnya. Di Indonesia, penelitian Rahmadina mendeteksi tingkat keterampilan sosial yang rendah pada remaja dengan tendensi tinggi terhadap *game*.²⁷ Penelitian Putri juga mencatat ada hubungan signifikan antara bermain *game online* dengan perilaku melawan aturan.²⁸ Sedangkan di luar negeri, penyelidikan yang dilakukan oleh Anderson dan Bushman menemukan adanya korelasi positif antara remaja yang terpapar *game* muatan kekerasan dengan tingkat agresivitasnya, artinya semakin

²⁶L., Rahmawati, *Waspada Pornografi di Sinetron, Komik, Game*. Diakses dari [http://www.antaraneews.com/berita/505269/\(2015\)waspada-pornografi-di-sinetron-komik-game](http://www.antaraneews.com/berita/505269/(2015)waspada-pornografi-di-sinetron-komik-game) 20 Maret 2019.

²⁷A. Rahmadina, “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja.” (Skripsi tidak diterbitkan Fakultas Psikologi UGM Yogyakarta, 2014).

²⁸A.S., Putri, “Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online “Point Blank” Dengan Perilaku Melanggar Aturan: Studi Pada Remaja Awal Di C-Game Center Bandung.” (Skripsi tidak diterbitkan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2013).

terpapar *game* maka berpotensi semakin agresif.²⁹ Lebih mendalam Carnagey bersama Anderson menganalisis bahwa *game* muatan kekerasan dapat menaikkan toleransi terhadap kekerasan dan menurunkan sikap menolong pada realitas sosial.³⁰ Penelitian meta analisis Anderson dan rekan juga menyetujui dampak terpapar *game* muatan kekerasan meninggikan aspek resiko yang menyebabkan agresivitas baik kognitif, afektif, dan psikomotorik serta menurunkan perilaku empati dan prososial.³¹

Fakta-fakta dari berbagai sumber tentang dampak negatif infomasi digital pada remaja di atas ternyata harus dilengkapi dengan dampak yang lebih menegangkan yaitu paparan kasus *violence* bermuatan kekerasan, emosional dan agresi. Berbagai jejaring di ruang terbuka media sudah secara fulgar mempertunjukkan tiruan sikap dan gaya berpikir serta menanggapi keadaan sosial dengan reaksi emosional, yang anehnya malah menjadi referensi bagi remaja untuk ditiru dan diikuti. Fakta ini dengan gampang bisa diakses dan tersaji di media-media sosial dengan memperhatikan bentuk-bentuk materi yang diunggah baik dari segi bahasa, isi, video-audio yang disebar secara luas dan terbuka. Di luar cakupan internetpun, kenyataannya juga tak terhitung berita-berita yang muncul di televisi

²⁹C.A., Anderson & B.J., "Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of The Scientific Literature. *Psychological Science* 12, no. 5 (2001): h. 353-359.

³⁰N.L., Carnagey & C.A., Anderson, "The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior." *Psychological Science* 16, no. 1 (2005): h. 882- 889.

³¹C.A., Anderson, A., Shibuya, N., Ihori, E.L., Swing, B.J., Bushman, A., Sakamoto, H.R., Rothstein & M., Saleem, (2010). "Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A meta- Analytic Review." *Psychological Bulletin* 132, no. 2 (2010): h. 151-173.

mempertontonkan informasi yang justru menstimulasi perilaku negatif yang kemudian “ditiru” oleh remaja yang kerap menontonnya.

Kenyataan saat ini memang memilukan di mana dapat kita perhatikan bahwa tindakan-tindakan yang tergolong perilaku “tidak bermoral” bahkan abnormal kini tidak semata-mata diperbuat oleh individu berusia dewasa saja tetapi telah bergeser pada kaum remaja sekolah. Baru saja terjadi di Kapuas Murung, Kalimantan Tengah. Seorang remaja (17) tahun pelajar salah satu Sekolah Menengah Atas dijadikan tersangka karena perbuatannya tega membunuh ayah kandungnya sendiri dengan membacoknya hingga tewas.³² Kemudian patroli SatPol PP Kab. Kapuas (Satuan Polisi Pamong Praja Kabupaten Kapuas) juga berhasil menggrebek secara mendadak 8 orang pelajar SMK yang kedatangan pesta “Zenith” (obat daftar G) saat jam pelajaran di sebuah warung yang tidak jauh dari sekolahnya yang kemudian diamankan Satnarkoba Polres Kapuas. Masih patroli SatPol PP Kab. Kapuas merazia dan membuarkan sejumlah warnet game online yang buka dan mendapati remaja serta anak-anak berkumpul aktif bermain game diwaktu belajar serta batas waktu tutup ketika pemberlakuan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) pencegahan penyebaran Covid-19.³³

Ironis memang, *pertama* kasus tersebut menunjukkan bahwa ada ketidakmampuan remaja dalam beradaptasi secara tepat dalam berbagai situasi sosial yang sarat akan pengaruh, ia tidak berdaya untuk menyaring dan merespon

³²Banjarmasin Post, *Ayah Tewas Dibunuh, Pelajar SMKN Kapuas Murung Jadi Tersangka*. Diakses dari <https://banjarmasin.tribunnews.com> (10 oktober 2019).

³³ Banjarmasin Post, *Pandemi Corona, Warnet Game Online di Kapuas Tetap Ramai Pengunjung Remaja*. Diakses dari <https://banjarmasin.tribunnews.com/2020/04/05/pandemi-corona-warnet-game-online-di-kapuas-ini-tetap-ramai-pengunjung> (15 Mei 2020).

keadaan yang sulit sehingga mengambil keputusan tidak tepat dipengaruhi pengalaman dan referensi-referensi negatif ketika berinteraksi dengan Internet. Rilis terbaru laporan survei internet Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) 2019-2020 (Q2) penetrasi pengguna internet Kabupaten Kapuas Kalimantan Tengah meningkat sebesar (0,1%) di tahun 2019 sebesar 3.297 jiwa dibanding tahun 2018 dan sekitar (80,0%) adalah remaja dan anak, di mana internet digunakan yaitu: (7,3%) sosial media; (15,9%) komunikasi lewat pesan; (14,0%) game online; (11,0%) belanja online; dan (21,7%) hiburan/video. Jika mengacu pada angka kesakitan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2019 sebesar (15,38%) maka ada sekitar 507 remaja dan anak yang mengalami kecanduan internet (*Internet Addiction*) dan terpapar terperosok dalam kondisi: menurunnya kemampuan psikososial, pornografi, *game online*, dan *violence/* kekerasan sebagaimana beberapa fakta sosial di atas.

Kedua, kasus ini sekaligus juga menggambarkan bahkan pada remaja yang “berpendidikan” belum mampu menunjukkan perilaku sebagai seorang individu yang “terdidik.” Belum lagi pada segmen yang lain seperti tawuran antar pelajar, demonstrasi, bunuh diri, penyalahgunaan narkoba, hilangnya budaya malu, tatanan norma dan nilai yang semakin merosot dan terjadi tidak hanya diperkotaan tetapi merambah sampai pelosok-pelosok desa dan dusun-dusun. Atribut dan panji-panji sekolah dengan pendidikan karakter dan akhlak kelihatannya belum mampu

membuat murid betul-betul terpelajar, memiliki adab atau memperhatikan etika dan perilaku terpuji.³⁴

Disinilah kemudian fungsi Pendidikan Agama Islam di sekolah mulai dipertanyakan eksistensinya. Apakah tidak ada pilihan yang lain bagi remaja untuk perilaku yang lebih positif dan memberikan keteladanan. Atau sudah tidak mampukah materi Pendidikan Agama Islam menjadi benteng pribadi remaja sehingga perilaku amoral cenderung menjadi pilihan?

Urgensi Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang komprehensif untuk membentuk seseorang secara jasmani dan rohani berasaskan al-Quran dan Sunnah untuk membentuk kepribadian sempurna sesuai ajaran Islam. Pendidikan Agama Islam bertugas membentuk kepribadian Islami, mengembangkan potensi individu agar memiliki kecerdasan, kepribadian, pengelolaan diri, kekuatan spiritual keagamaan dan perilaku terpuji atau akhlak mulai.³⁵

Akhlak menurut dasar teologis dan historis hadir sebagai pemandu dan pengontrol individu muslim agar dapat selamat dalam perjalanan di dunia dan di akhirat. Timbulnya kesadaran perilaku terpuji dan pandangan individu terhadapnya merupakan pangkal yang membentuk gaya hidup individu itu sendiri. Perilaku terpuji, kesopanan, kesusilaan dan moral adalah pola tindak yang didasari atas nilai-nilai kebaikan yang absolut. Hidup beradab dan setiap perilaku terpuji merupakan jawaban yang akurat dalam berkesadaran akhlak, sebaliknya hidup yang tidak

³⁴Taufik Hidayat, "Karakter Mempertanyakan Eksistensi Fungsi Pendidikan," *An-Haddhah: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 11 (2018): h. 1-22.

³⁵Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: Cipta Umbara, 2006), h. 72.

beradab dan tidak menunjukkan perilaku terpuji, tidak bersusila dengan pelanggarannya adalah menentang kesadaran tersebut. Perilaku terpuji merupakan kesadaran batiniah manusia untuk menghitung dirinya sendiri, di mana manusia akan mampu mengambil keputusan dengan tepat ketika dihadapkan pada situasi halal-haram, hak-batil, baik-buruk, boleh-tidak boleh diperbuat, walaupun sejatinya dia bisa memperbuatnya.³⁶

Potensi perilaku terpuji inilah yang saat ini mengalami krisis pada remaja. Potensi yang mengalami disrupsi mendasar dan fundamental pada remaja. Sejumlah rangkaian data dan narasi di awal menjadi penegas dan notasi kritis bahwa di era kemajuan internet menyeret sanggahan yang begitu besar di balik fasilitas-fasilitas kemudahan yang ditawarkan. Perkembangan teknologi informasi yang pesat berdampak pada perubahan perilaku. Banyak nilai-nilai inferioritas kolektif ikut berkembang dalam kemajuan seperti: munculnya paham skuler, positivis, pragmatis, permisif dan menjauhnya individu dengan Tuhannya.

Ini merupakan tantangan zaman yang perlu mendapat perhatian dari orangtua sebagai pendidik pertama dan guru sebagai pendidik akademik. Kenyataannya keluasan akses informasi dalam keleluasaan belajar ternyata membawa konsekuensi lain pada diri remaja. Membekali remaja dengan keterampilan dalam memperhitungkan dan menyaring secara independen pengaruh dunia maya/ *online* merupakan tindakan esensial yang perlu diupayakan, agar

³⁶Normina, "Peran Akhlak Dalam Dunia Pendidikan Islam." *An-Haddhah: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 12 (2019): h. 121-122.

berbekal tersebut remaja matang dan mempunyai kemampuan untuk memilah dan memilih konten informasi yang bersifat positif dan bersifat negatif.

Tentunya bekal dimaksud adalah pendidikan. Tolok ukur keberhasilan sebuah pendidikan adalah perubahan perilaku. Dengan pembinaan perilaku terpuji akan membekali remaja kemampuan disonansi³⁷ kognitif dengan berfikir selektif melalui keputusan pilihan atau penolakan. Pembinaan perilaku terpuji menjadi puncak sasaran Pendidikan Agama Islam. Memang demikian, tetapi perlu diakui bahwa Pendidikan Agama Islam yang sepanjang ini berkiblat pada prinsip-prinsip ilmu agama belum bisa menampakan diri sebagai pionir alterasi dan perubahan kehidupan manusia, terlebih di zaman canggih sekarang ini.

Oleh karena itu diperlukan gagasan pengembangan program kegiatan keagamaan Pendidikan Agama Islam yang dapat membentuk perilaku terpuji remaja yang terpapar dampak negatif internet. Jika mempelajari di luar negeri ada 3 bentuk program penanganan yang dianggap efektif berbasis riset: *pertama*, terapi kognitif perilaku (*Cognitive Behavioral Therapy*)³⁸; *kedua*, wawancara

³⁷Disonansi adalah perasaan ketidaknyamanan seseorang akibat sikap, pemikiran, dan perilaku yang saling bertentangan dan memotivasi seseorang untuk mengambil langkah demi mengurangi ketidaknyamanan tersebut. Lihat https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_disonansi.

³⁸*Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dideskripsikan sebagai pendekatan terapi yang memiliki tujuan yang ditetapkan dengan jelas, difokuskan pada saat ini, dan digunakan dalam penanganan berbagai gangguan kecanduan. Tujuan utama CBT adalah untuk menghasilkan perubahan dalam pikiran dan sistem makna (keyakinan) remaja, dengan maksud mewujudkan transformasi emosional dan perilaku jangka panjang dan bukan untuk mengurangi paparan dalam jangka pendek. Jadi, konsepsi kognitif telah mengembangkan banyak macam usulan dan menciptakan media penyesuaian kognitif seperti misalnya catatan pikiran disfungsional, proses “identifikasi keyakinan irrasional” dan beragam teknik yang mendukung intervensi untuk mengoreksi atau mengganti pola pikiran disfungsional dengan analisis logika yang bersifat fungsional. Jadi, fundamental bagi referensi kognitif bahwa distorsi makna tidak berkembang sedemikian rupa untuk membentuk perilaku terpapar. Sumber: Cristiano Nabuco De Abreu & Dora Sampaio Goes, “Psikoterapi untuk Kecanduan Internet” dalam *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 254.

motivasional (*Motivational Interview*)³⁹; dan ketiga, program pendekatan pencegahan dengan *Self Management Training*⁴⁰ merupakan campuran strategi perilaku dan kognitif yang dirancang untuk mengubah pola penggunaan internet dan meningkatkan pengendalian diri dalam bentuk program kegiatan. Sementara di Indonesia beberapa penelitian menunjukkan program kegiatan keagamaan berpengaruh terhadap perilaku siswa. Prasetyanto (2018), kegiatan keagamaan berpengaruh terhadap perilaku sosial tolong-menolong, hormat-menghormati, dan tanggung jawab.⁴¹ Wati (2018), intensitas mengikuti kegiatan keagamaan mempengaruhi perkembangan moral remaja.⁴² Baro'ah (2013) bahwa program

³⁹*Motivational Interview* (wawancara motivasional) adalah metode bantuan direktif yang berpusat pada *person* yang bersedia memunculkan motivasi internal untuk mengubah perilaku dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah ambivalensi yang dibawa remaja pada saat dalam intervensi. Metode ini melibatkan remaja yang memperlihatkan semangat kolaborasi, partisipasi, dan otonomi dengan perasaan melalui semua itu berdampingan dengan fasilitator dan mampu berpartisipasi dalam proses perubahannya dan bukan sekadar mengikuti petunjuk. Wawancara motivasional adalah cara khusus untuk membantu remaja terpapar mengenali dan mengambil tindakan atas masalahnya saat ini atau masalah potensialnya. Wawancara motivasional sangat berguna untuk remaja yang enggan berubah dan ambivalen tentang perubahan. Tujuannya adalah membantu remaja dengan cara yang membuat mereka dapat mengatasi ambivalensinya saat ini dan menempuh jalan alamiahnya sendiri ke arah perubahan perilaku. Wawancara ini adalah sebuah bentuk intervensi yang bersifat langsung dan terpusat pada individu yang mengejar perubahan perilaku dengan membantu remaja mengeksplorasi dan mengatasi kesulitan yang dihadapi saat ini untuk dapat menghindari paparan informasi digital (Paya & Figlie, 2004) dalam *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 255.

⁴⁰*Self management Training* merupakan serangkaian teknis untuk mengubah perilaku, pikiran, dan perasaan (Yates, 1985). Teknik *Self Management Training* adalah teknik perubahan tingkah laku atau kebiasaan dengan pengaturan dan pemantauan yang dilakukan oleh subjek sendiri dalam bentuk latihan pemantauan diri, pengendalian rangsangan serta pemberian penghargaan pada diri sendiri (Komalasari, 2011) dalam Beti Malia Rahma Hidayat, "Efektifitas Pelatihan Self Management Sebagai Upaya Meningkatkan Self Rebulated Learning Siswa Kelas VII MTS Sunan Ampel Pare," *Journal An-nafs* 3, no. 1 (2018): h. 20-45.

⁴¹Yogi Eko Prasetyanto, "Pengaruh Kegiatan Keagamaan Terhadap Perilaku Sosial Siswa di MAN 2 Tulungagung" (Skripsi tidak diterbitkan, IAIN Tulungagung, 2018), h.1.

⁴²Rina Wati, "Pengaruh Intensitas Mengikuti Kegiatan Keagamaan Terhadap Perkembangan Moral Siswa kelas IX Di SMP Hasanuddin 6 Tugu Semarang" (Skripsi tidak diterbitkan, UIN Walisongo Semarang), h. 1.

kegiatan keagamaan dapat mengembangkan ketaatan beribadah pada siswa remaja.⁴³

Khusus untuk penanganan remaja, Marlatt memberikan rambu-rambu yang sesuai pendapat beberapa peneliti seperti (Caplan, 2002; Davis, 2002; Ko, Yen, Chen, Yen, & Chen, 2005; Griffiths, Brunsten, & McMurrin, 2008)⁴⁴ bahwa penanganan efektif untuk perilaku terpapar remaja seharusnya berkisar seputar asumsi bahwa mereka dan orang sekitar dapat belajar cara-cara yang efektif untuk mengubah perilakunya, terlepas dari bagaimana masalahnya berkembang. Karena dampak perilaku terpapar remaja sering kali merupakan hasil dari banyak faktor. Oleh karena itu penanganan perlu memasukkan strategi dari beragam opsi yang diintegrasikan seperti intervensi perubahan perilaku, kognisi, dan gaya hidup.⁴⁵

Dalam penelitian Liddle, Dakof, Turner, Henderson dan Greenbaum menyatakan penanganan perilaku terpapar remaja harus memfokuskan pada mengajak mereka ikut terlibat dalam penanganan, meningkatkan keterampilan komunikasi dengan orang tua dan guru, mengembangkan keterampilan-

⁴³Siti Baro'ah, "Program Kegiatan Keagamaan Sebagai Wahana Untuk Meningkatkan Ketaatan Beribadah Siswa Kelas VIII di MTS Negeri Semanu Gunung Kidul Yogyakarta" (Skripsi tidak diterbitkan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta), h. 1.

⁴⁴S.E., Caplan, "Problematic Internet Use and Psychological Well being: Development of a Theory Based Cognitive Behavioral Measurement Instrument." *Computer in Human Behavior* 18 (2002): h. 5553-5575; R.A., Davis, "Validation of a New Scale for Measuring Problematic Internet Use: Implication for Preemployment Screening." *CyberPsychology and Behavior* 5 (2002): h. 331-345; C.H., Ko, J.Y., Yen, C.F., Yen, C.C., Chen, C.N., Yen, S.H., Chen, "Screening for Internet Addiction: An Empirical Research on Cut-off Point for The Chen Internet Addiction Scale." *Kaohsiung Journal of Medical Science* 21 (2005): h. 454-551; M., Griffiths, V., Brunsten, M., McMurrin, "The Psychometric Properties of The Internet Related Problem Scale: A Pilot Study." *International Journal of Mental Health and Addiction* 6, no. 2 (2008): h. 205-213.

⁴⁵G.A., Marlatt, *Relapse Prevention: Theoretical Rationale and Overview of Model* (New York: Guilford Press, 1985), h. 3-70.

keterampilan yang berkaitan dengan mengatasi masalah sehari-hari, regulasi emosi, regulasi dorongan seksual dan gaya hidup, meningkatkan keterampilan sosial remaja maupun produktifitas akademisnya.⁴⁶

Selaras dengan penelitian Liddle dkk., Beard mengatakan bahwa memberi nasehat kepada remaja yang terpapar dampak negatif internet biasanya adalah hal yang sia-sia dan tidak produktif. Para fasilitator atau orang terdekat perlu belajar bagaimana mendengarkan remaja secara selektif, mengakui perasaan dan pikiran yang dialami remaja, dan menyampaikan pesan-pesan dengan metode yang dipahami dan bisa dipahami oleh remaja. Dengan korespondensi yang baik dan proaktif dan mulai berbicara dengan remaja sejak dini tentang internet, seperti halnya tentang obat-obatan dan alkohol akan lebih mampu memahami isu-isu yang dihadapi mereka dan menunjukkan cara terbaik untuk mengatasinya.⁴⁷

Berdasarkan beberapa penelitian tentang penanganan perilaku remaja baik di dalam dan luar negeri yang menunjukkan efektifitas intervensi sebagaimana diuraikan di atas. Maka studi ini akan pengembangan program kegiatan keagamaan untuk pembentukan perilaku terpuji bagi remaja yang terpapar dampak negatif internet dengan mengadopsi kosep dan metode *Self Management Training* (latihan manajemen diri) pada Pendidikan Agama Islam yang diterapkan di sekolah berbentuk *Daurah Idaratul Dzati* (latihan pengelolaan diri).

⁴⁶H.A., Liddle, G.A., Dakof, R.M., Turner, C.E., Henderson, P.E., Greenbaum, "Treating Adolescent Drug Abuse: A Randomized Trial Comparing Multidimensional Family Therapy and Cognitive Behavior therapy." *Addiction* 103, no. 10 (2008): h. 1660-1670.

⁴⁷K.W., Beard, "Internet Addiction in Children and Adolescent, *Computer Science Research Trends*. (Hauppauge, NY: Nova Science Publishers, 2008), h. 57-70.

Desain awalnya mengacu pada metode *Self Management Training* (latihan manajemen diri) yang dilakukan oleh Young (2017) sebagai metode terapi dan rehabilitasi remaja dengan *Internet Addiction* (kecanduan internet) di rumah sakit/ klinik yang menekankan pada 5 program intervensi Young yaitu: 1) *Goal-Setting and Self-Monitoring*, 2) *Behavioral Contracting*, 3) *Arranging Reinforcers and Punishers*, 4) *Social Support*, 5) *Self-Instructions and Self Praise*. Kemudian dipadu-padankan dengan konsep *Idaratul Dzati* (pengelolaan diri) Assoirofi (2006) bahwa individu dapat mengelola dirinya sendiri, dapat membuat keputusan terkait tingkah laku yang ingin dirubah atau dikendalikan khususnya yang bertentangan dengan akhlak mulia. Assoirofi menekankan pada 4 program intervensi yaitu: 1) *Riqobatus Nafsi*, 2) *Tsawab*, 3) *Ittiffaaq*, 4) Kontrol stimulus. Materi-materi utama dari Young dicampur dengan intervensi akhlak tasawuf Assoirofi kemudian diintegrasikan oleh peneliti dengan konsep Pendidikan Agama Islam melalui kegiatan keagamaan disekolah maka lahirlah metode *Daurah Idaratul Dzati* sebagai intervensi berbasis kognitif-behavioral-spiritual bagi remaja yang terpapar dampak negatif internet.

Program kegiatan keagamaan ini terdiri dari 9 sesi 25-120 menit selama lima hari dengan 20 materi. Ini berbeda dengan *Self Management Training* (latihan manajemen diri) yang dilakukan oleh Young (2017) terdiri dari 7 sesi (2 intensive) 90 menit selama empat sampai tujuh hari dengan 10 materi. Selanjutnya program kegiatan keagamaan ini diberikan dan diteliti pada kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari sepuluh sampai dua puluh siswa melalui serangkaian

kegiatan Rohis (Rohani Islam) pada sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kapuas.

Alasan memilih MAN Kapuas sebagai tempat penelitian adalah: *pertama*, MAN Kapuas merupakan satu-satunya sekolah umum di Kapuas yang bercirikan khas Islam ditengah pluralitas ragam agama pada masyarakat Kapuas. *Kedua*, MAN Kapuas merupakan satu-satunya sekolah umum di Kapuas yang memiliki program Rohis (Rohani Islam) yang aktif. *Ketiga*, siswa MAN Kapuas merupakan representasi tingkah laku dan profil remaja Kapuas secara luas dengan jumlah 764 siswa pada tahun 2019/2020. *Keempat*, fokus penelitian ini adalah potret remaja yang terpapar dampak negatif internet di Kapuas.

Daurah Idaratul Dzati (latihan pengelolaan diri) memiliki keutamaan dalam intervensi yaitu: (1) memberikan informasi akurat kepada remaja tentang bahaya paparan dampak negatif internet, pola kemajuannya, dan faktor-faktor resiko terkait; (2) mendorong remaja untuk memantau sendiri penggunaan internet mereka dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang membuat mereka terlibat dengan internet lebih lama; (3) menemukan dan mendukung perubahan perilaku yang berkaitan dengan penggunaan internet, seperti menetapkan aturan tentang penggunaan internet, mengurangi waktu internet selangkah demi selangkah, merencanakan kegiatan-kegiatan lain sebelumnya, mendapatkan dukungan dari orang lain; dan (4) mengajari remaja bagaimana cara mengatasi stres dan menambah kegiatan-kegiatan keagamaan yang menyenangkan dan meningkatkan penguasaan control diri dengan bermain peran (*roll playing*). Sedangkan untuk memeriksa efikasinya dalam pembentukan perilaku terpuji remaja, pada kelompok

research and development diberikan asesmen pra-program, pasca-program mengukur kecenderungan perilaku seperti: mandiri, disiplin, tanggung jawab, *al-amanah, al-haya'u, al-ihsanu, al-rahmah, al-syaja'ah* dan *izzatun nafsi*.

Dari seluruh latar belakang di atas, pembahasan ini menurut peneliti sangat bermanfaat untuk memahami fakta-fakta terkait dinamika pergeseran perilaku terpuji remaja serta untuk mengetahui bagaimana efektivitas pengembangan program kegiatan keagamaan Pendidikan Agama Islam sebagai langkah pembentukan perilaku terpuji dan antisipasi, sehingga redaksi judul disertasi ini adalah: "*Pengembangan Program Kegiatan Keagamaan Untuk Pembentukan Perilaku Terpuji Bagi Remaja Yang Terpapar Dampak Negatif Internet.*"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam penelitian dirumuskan pertanyaan utama sebagai berikut: "*Bagaimana Pengembangan Program Kegiatan Keagamaan Untuk Pembentukan Perilaku Terpuji Bagi Remaja Yang Terpapar Dampak Negatif Internet.*" Dilanjutkan dengan beberapa pertanyaan khusus yaitu:

1. Bagaimanakah perilaku remaja yang terpapar dampak negatif internet?
2. Apakah program kegiatan keagamaan yang cocok untuk pembentukan perilaku remaja yang terpapar dampak negatif internet?
3. Apakah program kegiatan keagamaan tersebut efektif untuk pembentukan perilaku remaja yang terpapar dampak negatif internet?

4. Bagaimana efektivitas kegiatan dari program kegiatan keagamaan untuk pembentukan perilaku terpuji remaja yang terpapar dampak negatif internet?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perilaku remaja yang terpapar dampak negatif internet?
2. Untuk mengetahui program kegiatan keagamaan yang cocok untuk pembentukan perilaku remaja yang terpapar dampak negatif internet?
3. Untuk mengetahui program kegiatan keagamaan tersebut efektif untuk pembentukan perilaku remaja yang terpapar dampak negatif internet?
4. Untuk mengetahui efektivitas kegiatan dari program kegiatan keagamaan untuk pembentukan perilaku terpuji remaja yang terpapar dampak negatif internet?

D. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan signifikansi sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

- a. Memberikan kontribusi potensial secara teoretis dalam mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah dengan merubah paradigma atau cara pandang pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebab paradigma yang berkembang saat ini adalah model harfiah yang stasioner pada kaidah tanpa mempelajari konteks apa saja yang sebetulnya dibutuhkan siswa di era teknologi internet.
- b. Dapat memberikan gambaran dan informasi faktor-faktor yang mempengaruhi pergeseran perilaku terpuji di era teknologi digital. Mempelajari prinsip-prinsip konseptual remaja untuk bertahan membentuk individu yang handal, mampu mengelola diri dengan baik serta tidak gampang jatuh dan tergoda pada aktivitas negatif yang dapat ditiru setiap saat dijumpai di media internet.

2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini dapat menjadi bahan dalam pengembangan kurikulum yang mampu berkolaborasi, berintegrasi dan terpadu dengan teknologi untuk menyesuaikan dan meningkatkan kualitas dan bobot pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital. Sehingga dapat memberikan kesempatan pada guru untuk memilih model pembelajaran yang lebih tepat menanamkan nilai agama, sebab

Pendidikan Agama Islam di sekolah kenyataannya belum mampu tampil sebagai pionir membentuk perilaku terpuji.

- b. Menyadari realitas remaja sebagai generasi internet kontemporer yang tidak dapat terpisah dari memegang *gadget* dan laptop di kehidupannya sehari-hari menuntut pendidik merespon penggunaan dan pemanfaatan perangkat digital dengan benar dan aman guna meningkatkan keberhasilan pembelajaran, pendidikan dan pembinaan perilaku terpuji.

E. Definisi Operasional

Beberapa identifikasi fenomena dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan Model Pembelajaran: merupakan *research based development* dalam penelitian ini adalah langkah-langkah mengembangkan produk pembelajaran mulai dari merancang, membuat dan menyempurnakan rancangan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk membentuk perilaku terpuji remaja yang terpapar dampak negatif internet dengan teknik *random sampling*. Pengujian kualitas instrumen meliputi *expert judgement* dan validitas isi, validitas konstruk serta reliabilitas (reliabilitas antar konstruk dan konsistensi internal). Sedangkan kualitas modul pembelajaran dimulai dari analisis produk awal, *expert judgement* dan uji coba lapangan terbatas.

2. Program Kegiatan Keagamaan: merupakan rancangan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam penelitian ini menitikberatkan pada internalisasi *value foundation* yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai perilaku terpuji yang potensial untuk membina karakter *online resilience*. Suatu karakter lebih berenergi dalam merespon dan memfilter berbagai konten berita yang didapati saat terhubung dengan internet. Dilaksanakan dalam serangkaian kegiatan Rohis (Rohani Islam) yaitu penyelenggaraan program kegiatan keagamaan yang dibentuk sekolah pada waktu ekstra agar siswa lebih tertarik mengikuti model kegiatan keagamaan yang terencana dan ditentukan berdasarkan selera para siswa di bawah bimbingan guru pendidikan agama islam.
3. Pembentukan Perilaku Terpuji: adalah perubahan perilaku secara mendasar yang ditandai meningkatnya kehormatan dan kesusilaan yang tampak pada pribadi individu, dan berkembangnya suatu kultur baru hasil dari inovasi kultur moral dan kesusilaan yang telah ada. Kehormatan dan kesusilaan ini adalah segala perbuatan baik, sikap dan ucapan sesuai tuntunan agama islam, sehingga perbuatan yang dulu dinilai negatif mulai dihilangkan dan kini bergeser ke arah positif yang dilekatkannya di kesadaran diri individu dalam bentuk perbuatan yang baik dilakukan kepada orang lain. Dalam penelitian ini pembentukan perilaku terpuji dilakukan dengan intervensi kegiatan keagamaan yang dirancang melalui pengembangan modul pembelajaran "*Daurah Idaratul Dzaf*" (terlampir) diberikan kepada kelompok siswa (kelompok eksperimen) dengan kecenderungan terpapar

dampak negatif internet. Beberapa perilaku terpuji remaja yang diamati perubahannya antara *pre* dan *post* intervensi yaitu: mandiri, disiplin, tanggung jawab, *al-amanah* (kejujuran, kesetiaan dan ketulusan hati), *al-haya'u* (malu pada diri sendiri dan tuhan), *al-ihsanu* (merasa diawasi), *al-rahmah* (sifat kasih sayang), *al-syaja'ah* (keteguhan hati mempertahankan yang benar) dan *izzatun nafsi* (kebajikan, kesabaran dan ketekunan). Perubahan perilaku terpuji diukur menggunakan Skala Terpapar Dampak Negatif Internet.

4. *Daurah Idaratul Dzati*, merupakan metode intervensi pencegahan dengan prinsip *Self Management Training* (SMT) yang dirancang menggunakan strategi pendekatan belajar perilaku dan kognitif yang terintegrasi di dalam kegiatan keagamaan (Rohis/Rohani Islam) di sekolah. *Daurah Idaratul Dzati* adalah pelatihan pengelolaan diri yang bertujuan membentuk kepribadian remaja untuk mengubah pola penggunaan internet dan meningkatkan pengendalian diri dalam merespon dan memfilter berbagai konten berita yang didapati saat terhubung dengan internet. Program ini terdiri dari 9 sesi, dengan durasi 25 - 120 menit setiap sesi selama lima hari. Modul sesi 1-2, memberikan informasi akurat kepada remaja tentang bahaya paparan dampak negatif internet, pola kemajuannya, dan faktor-faktor resiko terkait; modul sesi 3-5 mendorong remaja untuk memantau sendiri penggunaan internet mereka dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang membuat mereka terlibat dengan internet lebih lama; modul sesi 6-7 menemukan dan mendukung perubahan perilaku yang

berkaitan dengan penggunaan internet seperti menetapkan aturan tentang penggunaan internet, mengurangi waktu internet selangkah demi selangkah, merencanakan kegiatan-kegiatan lain sebelumnya, mendapatkan dukungan dari orang lain; dan modul sesi 8-9 mengajari remaja bagaimana cara mengatasi stres dan menambah kegiatan-kegiatan keagamaan yang menyenangkan dan meningkatkan penguasaan kontrol diri (antisipasi) dengan bermain peran (*roll playing*).

5. Terpapar dampak negatif internet, merupakan pergeseran nilai dan perilaku remaja sebagai dampak dari interaksi informasi yang dapat berupa konten gambar, audio, video sebagai hasil dari penggunaan teknologi digital seperti komputer, internet, *smartphone* dan sejenisnya. Tinggi rendahnya paparan dampak negatif internet remaja diukur menggunakan Skala Terpapar Dampak Negatif Internet sekaligus untuk menentukan tingkat homogenitas kelompok eksperimen.
6. Remaja, merupakan merupakan periode transisi antara tahapan perkembangan anak-anak dan tahapan perkembangan dewasa yang berlangsung antara usia 11 sampai dengan 21 tahun. Mereka bukan lagi anak-anak baik pola pikir, bentuk tubuh dan pola tindak namun bukan juga manusia dewasa dengan maturitas yang cukup sehingga memerlukan peran penting pendidikan dalam membantu perkembangan remaja menuju kedewasaan. Dalam penelitian ini pada anak pelajar SMA sederajat.

F. Penelitian Terdahulu dan Keaslian Penelitian

Ada beberapa tulisan yang terkait dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, di antaranya;

Pertama, Penelitian bersama saudara M. Tahir dan Amirullah yang berjudul “*Pembinaan Keagamaan Siswa-Siswi Sekolah Menengah Atas melalui Rohani Islam (Rohis) di Kota Samarinda dan Balikpapan.*”⁴⁸

Tujuan penelitian adalah untuk memahami konsep pembinaan keagamaan yang diselenggarakan Rohani Islam (Rohis) SMA kepada para murid sebagai upaya internalisasi norma-norma agama Islam di sekolah. Kesimpulan riset mengekspos bahwa konsep kegiatan keagamaan Rohis di sekolah dilaksanakan berdasarkan rutinitas kegiatan siswa mulai aktivitas sehari hari, seminggu, sebulan dan setahun. Seluruh rutinitas kegiatan Rohis di sekolah setiap segmennya merupakan proses internalisasi norma agama dalam lima dimensi, yakni dimensi keyakinan agama (kesadaran - beraqidah), dimensi pengalaman/ penghayatan (kesadaran - sikap sosial), dimensi peribadatan/ praktik agama (kesadaran - beribadah), dimensi pengetahuan agama, serta dimensi pengalaman dan konsekuensi. Dengan disertasi ini sama-sama membahas tentang upaya menanamkan pendidikan nilai dan norma kepada siswa dalam pendidikan formal agar terjadi internalisasi nilai pada diri siswa. Namun perbedaanya bahwa disertasi ini berupaya mencari solusi terhadap dugaan “sekolah belum tentu dapat memodifikasi perilaku murid membentuk

⁴⁸M. Tahir dan Amirullah, “Pembinaan Keagamaan Siswa-Siswi Sekolah Menengah Atas Melalui Rohani Islam (Rohis) di Kota Samarinda dan Balikpapan,” *Lentera* III,2 (2019), h. 41.

perilaku terpuji” melalui *research and development* penerapan program kegiatan keagamaan untuk pembentukan perilaku terpuji.

*Kedua, Dea Tara Ningtyas, Pengaruh Kegiatan Keagamaan di Lingkungan Sekolah dan Keluarga Terhadap Pengalaman Beragama Peserta Didik SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta.*⁴⁹ Tujuan penelitian dalam tesis ini berusaha menguraikan pengaruh yang terjadi terhadap pengalaman beragama para siswa SMP ditinjau dari keikutsertaan dalam kegiatan keagamaan di sekolah dan pelaksanaan kegiatan keagamaan di lingkungan keluarga serta pengaruhnya secara bersama-sama. Hasilnya meliputi: 1) pengalaman beragama para siswa ditinjau dari keikutsertaan kegiatan keagamaan di sekolah berpengaruh positif sebesar (34.7%) pada koefisien determinasi 0.347 dan $x = 0.735$, artinya ada pengaruh yang signifikan keikutsertaan kegiatan keagamaan di sekolah terhadap perubahan perilaku pengalaman beragama para siswa. 2) pengalaman beragama para siswa ditinjau dari kegiatan keagamaan di lingkungan keluarga dapat mempengaruhi sebesar (41,1%) pada koefisien determinasi 0.411 dan $x = 0.667$, berarti ada pengaruh yang signifikan kegiatan keagamaan di lingkungan keluarga terhadap perubahan perilaku pengalaman beragama para siswa. 3) ada pengaruh bersama-sama keikutsertaan kegiatan keagamaan di sekolah dan keluarga terhadap pengalaman beragama para siswa sebesar (41.3%) pada koefisien determinan 0.413. Sedangkan dalam penelitian disertasi ini lebih menekankan kepada upaya menemukan program apa saja yang cocok untuk membentuk perilaku terpuji remaja

⁴⁹Dea Tara Ningtyas, “Pengaruh Kegiatan Keagamaan Di Lingkungan Sekolah dan Keluarga Terhadap Pengalaman Beragama Peserta Didik SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta” (Disertasi tidak diterbitkan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta), h. ix.

yang terpapar dampak negative teknologi informasi digital sehingga memiliki perbedaan khusus dalam hal tujuan mendasar penelitian dan metodologi RnD.

*Ketiga, Strategi Internalisasi Nilai-Nilai Moral Religius Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi.*⁵⁰ Artikel Mukhamad Murdiono ini merupakan catatan hasil penelitian pada proses belajar di perguruan tinggi dalam mengimplementasikan langkah strategis internalisasi nilai-nilai moral dan religius kepada mahasiswa. Kesimpulan penelitian mengekspos bahwa langkah strategis yang mempunyai pengaruh dalam implementasi nilai dan norma agama yakni: figur keteladanan, pemahaman nilai yang kontekstual, penguatan dan peneguhan karakter moral yang sudah dimiliki mahasiswa sebelumnya. Khusus variabel figur keteladanan diketahui bahwa keteladanan dosen sangat bergantung dari akhlak dan pribadi yang bersangkutan. Perbedaan utama dengan kajian disertasi ini terletak pada sampel dan objek penelitian di mana artikel membahas langkah strategis penanaman nilai dan norma agama pada remaja mahasiswa di perguruan tinggi yang tentunya berbeda dengan metode perubahan perilaku pada remaja di SMA sederajat.

⁵⁰Mukhamad Murdiono, "Strategi Internalisasi Nilai-Nilai Moral Religius Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi," (Laporan Hasil Penelitian Pusat Penelitian PKN dan Hukum UNY, Karangmalang), 2010, h. 1.

*Keempat, Aslan, Pergeseran Nilai di Masyarakat Perbatasan (Studi Tentang Pendidikan dan Perubahan Sosial di Desa Temajuk Kalimantan Barat).*⁵¹

Desertasi ini dalam konteks peneliti ingin melihat perubahan sosial yang dialami oleh masyarakat Temajuk, yang menunjukkan gejala pergeseran nilai seiring dengan situasi perubahan masyarakat tradisional menjadi masyarakat modern yang ditandai adanya perubahan pandangan terhadap materi serta berkembangnya paham-paham sekuler sehingga nilai *native* kultural lama yang dimiliki masyarakat terkena imbas dirupsi. Di sektor pendidikan, pada satu sisi umumnya masyarakat Temajuk memperhitungkan jenjang pendidikan formal pada anak dan berusaha sebisa mungkin mencapai kuliah, akan tetapi pada sisi yang lain tidak. Sedangkan, penanaman norma agama, norma ibadah, dan norma akhlak lebih banyak dipelajari di rumah meskipun juga didapat di sekolah dan lembaga-lembaga masyarakat. Pola pendidikan formal, informal, dan nonformal ini saling mengisi sehingga memberikan warna yang menarik bagi anak-anak Temajuk. Kemiripan dengan desertasi ini dalam hal pemilihan tema tentang “pergeseran” yang identik dengan bahasan disertasi yaitu “terpapar dampak negatif internet” sementara perbedaan utama adalah pada subjek dan objek risetnya.

⁵¹Aslan, “Pergeseran Nilai di Masyarakat Perbatasan; Studi Tentang Pendidikan dan Perubahan Sosial di Desa Temajuk Kalimantan Barat” (Disertasi tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2019), h. 1.