

PENGARUH TERPAAN MEDIA INTERNET DAN POLA PERGAULAN TERHADAP KARAKTER PESERTA DIDIK

MASYKUR IHSAN

Abstract: This research article found three conclusions as follows: *First*, the internet exposure negatively affect the character of the students MTs Muhammadiyah Majenang. The higher the internet exposure, then the character is not good learners. This conclusion was obtained through the correlation between media exposure variable internet (Variable X1) and variable character of learners (Variable Y), in which the figures obtained Pearson Product Moment correlation coefficient of -0.507 (strong negative correlation). Figures -0.507 correlation coefficient was significant at the 0.05 level of significance. *Second*, intercommunication patterns significantly influence the character of the students MTs Muhammadiyah Majenang. The more stringent rules of the association, the better the character of the students. conversely the free association of learners, their character is getting no better. This conclusion was obtained through Pearson Product Moment correlation test between variables X2 (social patterns) with a variable Y (character learners) in which the figures obtained correlation coefficient of 0.737 (very strong influence). Figures 0.737 correlation coefficient is significant at 0.05 level of significance. *Third*, the internet exposure and intercommunication patterns together a significant effect on the character of the students MTs Muhammadiyah Majenang. This conclusion was obtained through multiple regression test between internet exposure variable and intercommunication patterns variable with student character variable in which the figures obtained multiple correlation coefficient of 0.752 (included in the category of very strong).

Keywords: Internet exposure, intercommunication patterns, student character.

Pendahuluan

Peserta didik di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah Majenang Kabupaten Cilacap Jawa Tengah sebagian besar memiliki alat komunikasi berupa handphone, smartphone, tablet, komputer jinjing (laptop), dan juga personal computer (PC). Dengan memiliki sebagian teknologi komunikasi dan informasi itu, berarti sebagian peserta didik MTs Muhammadiyah Majenang dapat mengakses internet dan dengan demikian mereka juga mengalami terpaan media internet. Di sisi lain, peserta didik MTs Muhammadiyah Majenang juga memiliki pola (*pattern*) pergaulan yang berbeda antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya. Di antara mereka ada yang memiliki pola pergaulan yang sangat ketat atau tertutup, ketat atau tertutup, longgar, terbuka, bebas, dan sangat bebas (Pappas, 2012:4).

Terpaan media internet kepada peserta didik di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah Majenang diyakini berpengaruh terhadap karakter mereka. Hal ini disebabkan media internet memiliki fungsi mempengaruhi (Mastro, et.al., 2009:158-167) selain tiga fungsi yang lain yaitu fungsi informasi, pendidikan, dan hiburan. Fungsi mempengaruhi berarti media internet memiliki kekuatan informasi yang dapat mempengaruhi perilaku sosial manusia, sehingga media internet juga merupakan sarana yang efektif sebagai media pendidikan dan sosialisasi nilai-nilai yang positif dalam masyarakat. Namun demikian, pengaruh media internet juga dapat bersifat negatif, apabila media tersebut disalahgunakan. Informasi dari media internet dapat mempengaruhi para penggunanya, baik sadar maupun tidak.

Dengan demikian, internet tidak hanya berdampak positif tetapi juga bisa berdampak negatif. Internet memberikan manfaat yang begitu besar tetapi di lain pihak internet menjadi suatu media informasi yang tidak mudah dibatasi. Berbagai macam informasi dalam berbagai bentuk dan tujuan bercampur menjadi satu di mana untuk mengaksesnya hanya perlu satu sentuhan jari saja. Internet telah banyak membantu manusia dalam segala aspek kehidupan

sehingga internet mempunyai andil signifikan dalam kehidupan sosial. Dengan adanya internet apa pun dapat diperoleh, baik yang positif maupun yang negatif. Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan di mana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya di seluruh dunia. Dengan menggunakan surat elektronik (*e-mail*), *newsgroup*, *www* (*world wide web* atau jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah. Media internet, dengan demikian adalah media untuk mencari informasi atau data tanpa batas, sehingga menjadikan internet sebagai salah satu sumber informasi yang juga tak terbatas. Melalui internet, manusia menjadi sangat mudah mencari data dan informasi, sehingga media ini sangat efektif untuk menambah wawasan, berkomunikasi, dan juga memudahkan manusia mencari suatu bahan yang mungkin sulit dicari secara nyata. Melalui akses dunia maya internet ini, setiap individu dapat menambah pengetahuan, berkomunikasi jarak jauh dan juga mencari informasi yang sangat dibutuhkan. Bahkan dalam dunia pendidikan, internet dapat membantu peserta didik mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan serta *sharing* atau berbagi riset antar peserta didik terutama dengan mereka yang berjauhan tempat tinggalnya.

Namun demikian, media internet juga memiliki dampak negatif terhadap kehidupan sosial. Menurut et.al. (2009:164-166), sisi negatif dari media internet adalah berkembangnya berbagai macam kejahatan dan penyimpangan, yaitu antara lain (1) *Cybercrime*, yakni kejahatan yang dilakukan seseorang dengan sarana internet di dunia maya yang bersifat melintasi batas negara; perbuatan dilakukan secara ilegal; kerugian yang ditimbulkan biasanya besar; dan sulit pembuktian secara hukum. Jenis kejahatan ini dapat dilakukan dalam bentuk *hacking*, yakni usaha memasuki sebuah jaringan dengan maksud mengeksplorasi ataupun mencari kelemahan sistem jaringan dan *cracking*, yaitu usaha memasuki secara ilegal sebuah jaringan dengan maksud mencuri, mengubah atau menghancurkan file yang di simpan pada jaringan tersebut. (2) Pornografi. Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Untuk mengantisipasi hal ini, para produsen 'browser' melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis alamat internet atau *home-page* yang dapat diakses. Di internet terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal. (3) *Violence and gore*, yakni kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan. Karena segi bisnis dan isi pada dunia internet tidak terbatas, maka para pemilik situs menggunakan segala macam cara agar dapat 'menjual' situs mereka. Salah satunya dengan menampilkan hal-hal yang bersifat tabu. (4) Penipuan, yang akhir-akhir merebak di berbagai belahan dunia. (5) *Carding*, yakni penyalahgunaan kartu kredit. Karena sifatnya yang *real time* (langsung), cara belanja dengan menggunakan kartu kredit adalah carayang paling banyak digunakan dalam dunia internet. Para penjahat internet pun paling banyak melakukan kejahatan dalam bidang ini. Dengan sifat yang terbuka, para penjahat mampu mendeteksi adanya transaksi (yang menggunakan kartu kredit) secara *on-line* dan mencatat kode kartu yang digunakan. Selanjutnya mereka menggunakan data yang mereka dapatkan untuk kepentingan kejahatan mereka. (6) Perjudian. Dampak lainnya adalah meluasnya perjudian. Dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya. Para pengguna internet hanya perlu menghindari situs seperti ini, karena umumnya situs perjudian tidak agresif dan memerlukan banyak persetujuan dari pengunjungnya. (7) Mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan lewat internet daripada bertemu secara langsung (*face to face*). Dari sifat sosial yang berubah dapat mengakibatkan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi. Kejahatan seperti menipu dan mencuri dapat dilakukan di internet. Pola seperti itu dapat membuat seseorang kecanduan, terutama yang menyangkut pornografi dan dapat menghabiskan uang karena hanya untuk melayani kecanduan tersebut.

Sementara itu, menurut Wright dan Randall (2012:1411-1413), media internet dapat berpengaruh kepada remaja dalam empat parameter, yaitu perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan emosional, dan perkembangan sosial. *Pertama*, pengaruh internet

terhadap perkembangan fisik. Seorang remaja pada masanya mengalami perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris dan keterampilan motorik. Perubahan-perubahan itu merupakan peralihan dari fisik anak-anak menuju fisik orang dewasa. Fisik seorang remaja bergerak menuju kematangan. Tanda paling mencolok dari perkembangan fisik remaja adalah perkembangan alat-alat genital, baik yang primer dan sekunder. Dalam hal ini internet dapat merangsang pertumbuhan fisik remaja. Situs-situs vulgar, *cybersex* yang berisi materi-materi yang berbahaya secara tidak langsung merangsang pertumbuhan dan perkembangan seksualitas seorang remaja. Dalam hal ini peran orang tua sangat penting untuk memberi pemahaman terhadap perkembangan seksualitas remaja. Meskipun demikian, kecanduan internet juga dapat berdampak buruk bagi kesehatan fisik seorang remaja bahkan dapat mengganggu perkembangan fisiknya. Dampak-dampak buruk itu antara lain; 1) makan menjadi tidak teratur; 2) tidur menjadi tidak teratur; 3) kelelahan fisik (Wright dan Randall, 2012:1411-1413).

Kedua, pengaruh internet terhadap perkembangan kognitif. Para remaja sangat aktif membangun dunia kognitifnya. Mereka sudah mempunyai pola pikir sendiri dalam menanggapi masalah, memilah-milah dan mengorganisir ide-ide dan menciptakan ide baru. Kemampuan remaja dalam belajar, memori, menalar, berpikir dan bahasa sangat berkembang sehingga mereka dapat berpikir secara abstrak atau tentang sesuatu yang abstrak. Remaja mampu berspekulasi. Mereka mulai mempertanyakan keabsahan pemikiran yang ada dan mempertimbangkan banyak alternatif pemikiran yang lain sehingga seringkali mereka mengalami konflik pemahaman. Internet dapat menjadi salah satu sarana remaja memperoleh informasi serta jawaban-jawaban dari masalah yang dihadapi. Internet dapat memperluas wawasan berpikir remaja. Akan tetapi, apabila seorang remaja kecanduan internet, ia menjadi terikat pada internet. Internet lalu dijadikan satu-satunya sumber kebenaran. Seorang remaja tidak lagi mampu membedakan hal-hal mana yang nyata dan hal-hal mana yang maya. Baginya yang maya juga nyata. Remaja menjadi kehilangan pola pikirnya sendiri. Pola pikirnya sangat dipengaruhi pola pikir yang ada dalam internet.

Ketiga, pengaruh internet terhadap perkembangan emosional. Masa remaja merupakan masa yang penuh gejolak bagi remaja. Ketegangan emosi meningkat karena adanya perubahan fisik dan kelanjut, pencarian identitas diri, serta konflik-konflik sosial. Selain itu, remaja sangat rentan terhadap pendapat orang lain tentang dirinya. Remaja sangat memperhatikan dirinya sendiri. Dalam diri remaja juga mulai timbul rasa cinta dan kasih sayang terhadap oranglain, khususnya lawan jenis. Internet dapat membantu perkembangan emosi seorang remaja. Remaja dapat melampiaskan segala perasaan yang ada dalam dirinya dengan berbagai cara seperti lewat media internet, Facebook atau Twitter. Remaja dapat menampilkan diri sesuai yang ia inginkan dalam internet. Akan tetapi, kecanduan internet dapat mengganggu perkembangan emosi remaja. Kecanduan internet dapat mengakibatkan gangguan mental seperti; 1) *Online Intermittent Explosive Disorder* (OIED), gangguan kepribadian berupa emosi yang meledak-ledak saat online; 2) *Low Forum Frustration Tolerance* (LFFT), mencari-cari kepuasan segera atau penghindaran dari rasa sakit dengan segera; 3) *Munchausen Syndrom*, membuat kebohongan, menirukan, menambah buruk suatu keadaan, atau mempengaruhi diri sendiri agar sakit dengan tujuan diperlakukan seperti orang sakit; 4) *Online Obsessive-Compulsive Personality Disorder* (OOC PD), gangguan kepribadian yang terdoda untuk memaksa orang lain pada saat online khususnya masalah bahasa; 5) *Low Cyber Self-Esteem* (LCSE) atau penghargaan terhadap diri sendiri yang rendah; dan 6) *Internet Asperger's Syndrome*, hilangnya semua aturan sosial dan empati pada diri seseorang, disebabkan tanpa alasan selain hanya secara kebetulan berhadapan dengan sebuah benda mati; berkomunikasi via papan tombol dan monitor pada suatu waktu (Wright dan Randall, 2012:1411-1413).

Keempat, pengaruh internet terhadap perkembangan sosial. Pada masa remaja, seorang remaja mulai melepaskan diri dari orang tua. Mereka mulai menyesuaikan diri dengan lawan jenis. Kelompok teman sebaya sangat berpengaruh dalam pergaulan remaja. Internet dapat membantu remaja dalam bersosialisasi. Internet memudahkan remaja menjalin relasi dengan teman ataupun lawan jenis. Jarak dan waktu tidak lagi menjadi halangan dalam hal komunikasi.

Akan tetapi, sebuah penelitian mengungkapkan bahwa seorang remaja yang kecanduan internet cenderung mengalami penurunan keinginan untuk berkomunikasi secara langsung, tatap muka, khususnya dengan keluarga. Lebih dari itu, sebenarnya internet telah membatasi pergaulan seorang remaja. Remaja yang kecanduan internet hanya bisa berelasi dengan mereka yang juga mampu mengakses internet. Remaja lalu sangat selektif dalam memilih teman. Relasi remaja yang sebenarnya sangat luas dipersempit.

Berbagai fungsi dan pengaruh internet tersebut, baik positif maupun negatif, diyakini memiliki andil terhadap karakter peserta didik. Masalahnya, pengaruh terpaan media internet terhadap karakter peserta didik di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah Majenang belum dikaji dan diteliti, sehingga masalah ini penting diteliti, sehingga diperoleh gambaran tentang pengaruh terpaan media internet terhadap karakter peserta didik.

Di sisi lain, pola pergaulan peserta didik di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah Majenang juga diyakini berpengaruh terhadap karakter mereka. Pergaulan pada dasarnya merupakan jalinan hubungan sosial antara seseorang dengan orang lain yang berlangsung dalam jangka relatif lama sehingga terjadi saling mempengaruhi satu dengan lainnya. Pergaulan merupakan kelanjutan dari proses interaksi sosial yang terjalin antara individu dalam lingkungan sosialnya. Kuat lemahnya suatu interaksi sosial mempengaruhi erat tidaknya pergaulan yang terjalin. Seorang anak yang selalu bertemu dan berinteraksi dengan orang lain dalam jangka waktu relatif lama akan membentuk pergaulan yang lebih. Berbeda dengan orang yang hanya sesekali bertemu atau hanya melakukan interaksi sosial secara tidak langsung.

Dalam kehidupan sosial ada berbagai bentuk pergaulan, ada yang sehat ada pula yang dikategorikan pergaulan yang tidak sehat. Pergaulan sehat adalah pergaulan yang membawa pengaruh positif bagi perkembangan kepribadian seseorang. Sebaliknya pergaulan tidak sehat mengarah kepada pola perilaku yang merugikan bagi perkembangan dirinya sendiri maupun dampaknya bagi orang lain. Pergaulan yang sehat adalah pergaulan yang mengarah kepada pembentukan kepribadian yang sesuai dengan nilai dan norma sosial, kesusilaan dan kesopanan yang berlaku.

Pergaulan adalah interaksi antarindividu dalam mengenal lingkungan sosialnya. Menurut Jonathan H. Turner (1988:73-85) pergaulan memiliki sejumlah manfaat, yaitu: (1) lebih mengenal nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku sehingga mampu membedakan mana yang pantas dan mana yang tidak dalam melakukan sesuatu; (2) lebih mengenal kepribadian masing-masing orang sekaligus menyadari bahwa manusia memiliki keunikan yang masing-masing perlu dihargai; (3) mampu menyesuaikan diri dalam berinteraksi dengan banyak orang sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri; dan (4) mampu membentuk kepribadian yang baik yang bisa diterima di berbagai lapisan sehingga bisa tumbuh dan berkembang menjadi sosok individu yang pantas diteladani.

Namun demikian, menurut Lynn R. Kahle (1984:9-22), pergaulan yang salah juga memiliki dampak yang tidak baik bagi pendidikan, antara lain: (1) hilangnya semangat belajar dan cenderung malas serta menyukai hal-hal yang melanggar norma sosial; (2) suramnya masa depan akibat terjerumus dalam dunia kelim, misal: kecanduan narkoba, terlibat dalam tindak kriminal dan sebagainya; (3) dijauhi masyarakat sekitar akibat dari pola perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma sosial yang berlaku; dan (4) tumbuh menjadi sosok individu dengan kepribadian yang menyimpang.

Baik manfaat maupun dampak negatif dari pergaulan, peserta didik di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah Majenang pada umumnya tidak memiliki kesadaran apakah pola pergaulan mereka berdampak positif atau negatif terhadap kepribadian maupun karakter mereka. Itulah sebabnya perlu dilakukan penelitian untuk lebih mendalami pengaruh pergaulan terhadap karakter. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Terpaan Media Internet dan Pola Pergaulan terhadap Karakter Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang Cilacap Jawa Tengah".

Landasan Teori

1. Konsep Terpaan Media (*Media Exposure*)

Terpaan media menurut Kasten, (2013:31) tidak hanya menyangkut apakah seseorang secara fisik cukup dekat dengan kehadiran media, tetapi apakah seseorang itu benar-benar terbuka terhadap pesan-pesan media tersebut. Terpaan media merupakan kegiatan mendengarkan, melihat, dan membaca pesan media ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut, yang dapat terjadi pada tingkat individu ataupun kelompok (Chessa, & Murre, 2004:547).

Menurut pendapat Knobloch-Westerwick (2015:16), penggunaan media terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis isi media yang dikonsumsi, dan berbagai hubungan antara individu konsumen dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Terpaan media adalah banyaknya informasi yang diperoleh melalui media, yang meliputi frekuensi, atensi dan durasi penggunaan pada setiap jenis media yang digunakan (Flander, 2009:851).

Terpaan media diartikan sebagai suatu kondisi di mana orang diterpa oleh isi media atau bagaimana isi media menerpa *audiens* (Barr & Linebarger, 2010:554). Terpaan media adalah perilaku seseorang atau *audiens* dalam menggunakan media. Perilaku ini menurut Wright (2013:317) dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti:

- (1) *Surveillance*, yaitu kebutuhan individu untuk mengetahui lingkungannya.
- (2) *Curiosity*, yaitu kebutuhan individu untuk mengetahui peristiwa-peristiwa menonjol di lingkungannya.
- (3) *Diversions*, yaitu kebutuhan individu untuk lari dari perasaan tertekan, tidak aman, atau untuk melepaskan ketegangan jiwa.
- (4) *Personal identity*, yaitu kebutuhan individu untuk mengenal dirinya dan mengetahui posisi keberadaannya di masyarakat.

Media exposure menurut Jalaluddin Rakhmat (1989) diartikan sebagai terpaan media, sedangkan Masri Singarimbun (1982) mengartikannya dengan sentuhan media. Menurut Rakhmat, *media exposure* dapat dioperasionalkan sebagai frekuensi individu dalam menonton televisi, film, membaca majalah atau surat kabar, maupun mendengarkan radio. Selain itu, *media exposure* berusaha mencari data audiens tentang penggunaan media, baik jenis media, frekuensi penggunaan, maupun durasi penggunaan atau *longevity* (Zillmann et al., 2004:68). Adapun menurut Knobloch-Westerwick (2015:18), penggunaan media terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis isi media yang dikonsumsi, dan berbagai hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Pakar lainnya, Kasten, (2013:31) memberikan definisi sebagai berikut:

Media exposure is more complicated than access because is ideal not only with what her a person is within physical (range of the particular mass medium) but also whether person is actually exposed to the message. Exposure is hearing, seeing, reading, or most generally, experiencing with at least a minimal amount of interest the mass media message. The exposure might occur to an individual or group level.

Maksudnya terpaan media adalah lebih lengkap daripada akses. Terpaan tidak hanya menyangkut apakah seseorang secara fisik cukup dekat dengan kehadiran media massa akan tetapi apakah seseorang tersebut benar-benar terbuka dengan pesan-pesan media tersebut. Terpaan merupakan kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan-pesan media ataupun pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut yang dapat terjadi pada individu maupun kelompok.

Menurut *Annenberg Media Exposure Research Group* (2008:37) dan Park (2009:103), perhatian adalah proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah. Sifat menonjol yang menjadi bahan perhatian oleh stimuli, yaitu:

- (1) Gerakan. Seperti organisme yang lain, manusia secara visual tertarik pada objek-objek yang bergerak. Manusia senang melihat huruf-huruf dalam display yang bergerak menampilkan nama barang yang diiklankan.

- (2) Intensitas stimuli. Manusia akan memperhatikan stimuli yang lebih menonjol dari stimuli yang lain. Warna merah pada latar belakang putih, tubuh jangkung di tengah-tengah orang pendek, sukar lolos dari perhatiannya.
- (3) Kebaruan (*novelty*). Hal-hal yang baru, yang luar biasa, yang berbeda, akan menarik perhatian. Beberapa eksperimen juga membuktikan stimuli yang luar biasa lebih mudah dipelajari atau diingat.
- (4) Perulangan. Hal-hal yang disajikan berkali-kali, bila disertai dengan sedikit variasi, akan menarik perhatian. Disini unsur *familiarity* (yang mudah dikenal) berpadu dengan unsur *novelty* (yang baru dikenal). Perulangan juga mengandung unsur sugesti: mempengaruhi bawah sadar manusia (Rakhmat, 2007: 52-53).

Chiara Sabina, et.al. (2008:692) menyatakan bahwa karakteristik terpaan media dapat diukur melalui dimensi-dimensi seperti:

- (1) *Selectivity* (kemampuan memilih) yaitu kemampuan audiens dalam menetapkan pilihan terhadap media dan isi yang akan dieksposnya.
- (2) *Intentionally* (kesengajaan) yaitu tingkat kesengajaan audiens dalam menggunakan media atau kemampuan dalam mengungkapkan tujuantujuan penggunaan media.
- (3) *Utilitarianism* (pemanfaatan) yaitu kemampuan audiens untuk mendapatkan manfaat dari penggunaan media.
- (4) *Involvement* (keterlibatan) yaitu keikutsertaan pikiran dan perasaan audies dalam menggunakan media dan pesan media yang diukur melalui frekuensi maupun intensitas.
- (5) *Previous to influence* yaitu kemampuan untuk melawan arus pengaruh media.

2. Konsep Media Internet

Istilah internet berasal dari bahasa latin "*inter*", yang berarti "antara". Secara kata per kata internet berarti jaringan antara atau penghubung (Anhar, 2011:6). Memang itulah fungsinya, internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi. Internet mengatasi perbedaan berbagai macam sistem operasi dengan menggunakan "bahasa" yang sama oleh semua jaringan dalam pengiriman data. Dengan demikian, definisi internet dapat dikatakan sebagai "jaringan-jaringan", dengan menciptakan kemungkinan komunikasi antar jaringan di seluruh dunia tanpa bergantung kepada jenis komputernya (Anhar, 2011:7). Sehingga internet dapat diartikan juga sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari satu Negara ke Negara lain di seluruh dunia, di mana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif, lebih-lebih setelah berkembangnya mesin pencari data (Jarot S & Sudarma S, 2011:4).

Berbagai definisi lain juga dikemukakan oleh para ahli dan teknisi yang terlibat di dalam dunia internet, beberapa definisi harus berkembang sejalan dengan perubahan jaman dan berbagai aspek kehidupan. Tetapi untuk mempermudah mengenai gambaran apa itu internet, maka dipilih definisi sebagai berikut, yakni bahwa internet merupakan jaringan global yang terdiri dari berbagai komputer yang saling berhubungan dan bekerjasama dengan cara berbagi informasi dan data menggunakan protocol TCP/IP (Jarot S & Sudarma S, 2012:2).

Internet merupakan jaringan dari jaringan komputer (*interconnected network*) di mana internet dapat digambarkan sebagai sebuah kota elektronik yang sangat besar di mana setiap penduduk memiliki alamat (Internet & e-mail address) yang dapat digunakan untuk berkirim informasi atau surat (Jarot S & Sudarma S, 2012:3). Jika penduduk itu ingin berkeliling kota, cukup dengan menggunakan komputer sebagai kendaraan.

3. Konsep Pergaulan

Konsep pergaulan pada hakikatnya merupakan jalinan hubungan sosial antara seseorang dengan orang lain yang berlangsung dalam jangka relatif lama sehingga terjadi saling mempengaruhi satu dengan lainnya (Gillespie, 2006:4). Pergaulan merupakan kelanjutan dari proses hubungan sosial yang terjalin antara individu dalam lingkungan

sosialnya. Kuat lemahnya suatu interaksi sosial mempengaruhi erat tidaknya pergaulan yang terjalin. Seorang anak yang selalu bertemu dan berinteraksi dengan orang lain dalam jangka waktu relatif lama akan membentuk pergaulan yang lebih. Berbeda dengan orang yang hanya sesekali bertemu atau hanya melakukan interaksi sosial secara tidak langsung (Johnson, 2010:158).

Menurut teori sosiologi, ada berbagai bentuk pergaulan, ada yang sehat ada pula yang dikategorikan pergaulan yang tidak sehat (Baker, et.al., 2005:11). Pergaulan sehat adalah pergaulan yang membawa pengaruh positif bagi perkembangan kepribadian seseorang. Sebaliknya pergaulan tidak sehat mengarah kepada pola perilaku yang merugikan bagi perkembangan dirinya sendiri maupun dampaknya bagi orang lain. Pergaulan yang sehat adalah pergaulan yang mengarah kepada pembentukan kepribadian yang sesuai dengan nilai dan norma sosial, kesucilaan dan kesopanan yang berlaku (Baker, et.al., 2005:12).

Konsep pergaulan merupakan interaksi antarindividu dalam mengenal lingkungan sosialnya. Dalam pandangan Jonathan H. Turner (1988:73-85) pergaulan memiliki sejumlah manfaat, yaitu: (1) lebih mengenal nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku sehingga mampu membedakan mana yang pantas dan mana yang tidak dalam melakukan sesuatu; (2) lebih mengenal kepribadian masing-masing orang sekaligus menyadari bahwa manusia memiliki keunikan yang masing-masing perlu dihargai; (3) mampu menyesuaikan diri dalam berinteraksi dengan banyak orang sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri; dan (4) mampu membentuk kepribadian yang baik yang bisa diterima di berbagai lapisan sehingga bisa tumbuh dan berkembang menjadi sosok individu yang pantas diteladani.

Sementara itu, dalam pandangan Lynn R. Kahle (1984:9-22), pergaulan yang salah juga memiliki dampak yang tidak baik bagi pendidikan, antara lain: (1) hilangnya semangat belajar dan cenderung malas serta menyukai hal-hal yang melanggar norma sosial; (2) suramnya masa depan akibat terjerumus dalam dunia kelam, misal: kecanduan narkoba, terlibat dalam tindak kriminal dan sebagainya; (3) dijauhi masyarakat sekitar akibat dari pola perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma sosial yang berlaku; dan (4) tumbuh menjadi sosok individu dengan kepribadian yang menyimpang.

Namun demikian, secara ilmiah konsep pergaulan dalam sosiologi lebih dikenal dengan istilah interaksi sosial. Oleh karena itu, untuk melengkapi kajian tentang 'pergaulan' dalam kajian teori ini akan dilengkapi dengan kajian tentang konsep interaksi sosial.

Interaksi Sosial adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi juga lebih dari sekedar terjadi hubungan antara pihak- pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi (Backer, 1974:1065).

Dmitri N. Shalin (1986:19) mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Konsep yang dikemukakan oleh Homans ini mengandung pengertian bahwa interaksi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya.

Sementara itu, Bonner dalam Ali (2004:88) memaknai interaksi sebagai suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, di mana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya.

Menurut HaSPA atau *Health and Safety Professionals Alliance* (2012:5), interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial dinamis yang menyangkut hubungan antarindividu, antara individu dan kelompok, atau antar kelompok.

5. Konsep Karakter

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 3) "Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak". Adapun menurut Darmiyati (2006: 5), sistem pendidikan yang sesuai

untuk menghasilkan kualitas masyarakat yang berkarakter positif adalah yang bersifat humanis, yang memposisikan subjek didik sebagai pribadi dan anggota masyarakat yang perlu dibantu dan didorong agar memiliki kebiasaan efektif, perpaduan antara pengetahuan, ketrampilan, dan keinginan.

Menurut Tadkiratun Musfiroh "Karakter mengacu pada serangkaian sikap perilaku (behavior), motivasi (motivations), dan ketrampilan (skills), meliputi keinginan untuk melakukan hal yang terbaik" (2008: 27). Menurut Megawangi dalam Darmiyati (2004: 110) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai "Sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif pada lingkungannya".

Menurut Mulyana (2004:24) nilai merupakan "Sesuatu yang diinginkan sehingga melahirkan tindakan pada diri seseorang. Nilai tersebut pada umumnya mencakup tiga wilayah, yaitu nilai intelektual (benar-salah), nilai estetika (indah-tidak indah), dan nilai etika (baik-buruk)". Istilah moral berasal dari kata *moralis* (Latin) yang berarti adat kebiasaan atau cara hidup: sama dengan istilah etika yang berasal dari kata *ethos* (Yunani). Tema moral erat kaitannya dengan tanggung jawab sosial yang teruji secara langsung, sehingga moral sangat terkait dengan etika. Adapun tema nilai meski memiliki tanggung jawab sosial dapat ditangguhkan sementara waktu. Sebagai contoh kejujuran merupakan nilai yang diyakini seseorang, namun orang tersebut (menangguhkan sementara waktu) melakukan korupsi (Wibowo, 2010: 4).

Dari pemaparan di atas tampak bahwa pengertian karakter kurang lebih sama dengan moral dan etika, yakni terkait dengan nilai-nilai yang diyakini seseorang dan selanjutnya diterapkan dalam hubungannya dengan tanggung jawab sosial. Udik Budi Wibowo (2010: 4) mengemukakan "Manusia yang berkarakter adalah individu yang menggunakan seluruh potensi diri, mencakup pikiran, nurani, dan tindakannya seoptimal mungkin untuk mewujudkan kesejahteraan umum".

Sementara itu, pendidikan karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 4) dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warganegara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif. Sedangkan menurut Koesoema (2007: 250), pendidikan karakter merupakan nilai-nilai dasar yang harus dihayati jika sebuah masyarakat mau hidup dan bekerja sama secara damai. Nilai-nilai seperti kebijaksanaan, penghormatan terhadap yang lain, tanggung jawab pribadi, perasaan senasib, sepenenderitaan, pemecahan konflik secara damai, merupakan nilai-nilai yang semestinya diutamakan dalam pendidikan karakter.

Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan. Di samping itu, pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu perilaku warga sekolah yang dalam menyelenggarakan pendidikan harus berkarakter. Pendidikan karakter juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya.

Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja bersama sebagai keluarga, masyarakat, dan bernegara dan membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan kata lain pendidikan karakter mengajarkan anak didik berpikir cerdas, mengaktivasi otak tengah secara alami.

Menurut Thomas Lickona (1992: 53) nilai-nilai atau karakter dasar yang diajarkan dalam pendidikan karakter adalah "Memiliki pengetahuan nilai moral itu tidak cukup untuk menjadi manusia berkarakter, nilai moral harus disertai dengan adanya karakter yang bermoral" (Lickona, 1992: 53). "Termasuk dalam karakter ini adalah tiga komponen karakter (*components of good character*) yaitu pengetahuan tentang moral (*moral knowing*), perasaan tentang moral (*moral feeling*), dan perbuatan bermoral (*moral actions*)" (Zuriah, 2007: 45). Hal ini diperlukan agar manusia mampu memahami, merasakan, dan sekaligus mengerjakan nilai-nilai kabajikan.

Aspek-aspek dari tiga komponen karakter adalah: *moral knowing*. Terdapat enam hal yang menjadi tujuan dari diajarkannya *moral knowing* yaitu 1) kesadaran moral (*moral awareness*), 2) mengetahui nilai moral (*knowing moral values*), 3) *perspective talking*, 4) penalaran moral (*moral reasoning*), 5) membuat keputusan (*decision making*), 6) pengetahuan diri (*selfknowledge*). Unsur *moral knowing* mengisi ranah kognitif mereka.

Terdapat enam hal yang merupakan aspek dari *moral feeling* yang harus mampu dirasakan oleh seseorang untuk menjadi manusia berkarakter, yakni: 1) nurani (*conscience*), 2) penghargaan diri (*self esteem*), 3) empati (*empathy*), 4) cinta kebaikan (*loving the good*), 5) kontrol diri (*self control*), dan kerendahan hati (*humality*).

Moral action perbuatan atau tindakan moral ini merupakan *out come* dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang untuk berbuat (*act morally*) maka harus dilihurus dilihat dari karakter yaitu kompetensi (*competence*), keinginan (*will*), dan kebiasaan (*habit*).

Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang ini adalah jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang data-datanya merupakan angka-angka yang dikumpulkan dengan instrumen tertentu yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Adapun metode penelitiannya adalah deskriptif-korelasional, yaitu penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menetapkan besarnya hubungan antara variabel-variabel (Ary, et.al., 2004:463).

Data-data dalam penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner (angket), pengamatan (observasi), dan dilengkapi kajian dokumen yang relevan dengan penelitian. Data-data yang diperoleh dianalisis dengan analisis statistik yang dilakukan dengan dua jenis yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu diuji persyaratan analisisnya yaitu dengan uji normalitas dari Lilliefors; uji linearitas dengan analisis regresi linear melalui deviation from linearity.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian ini diuraikan dalam tiga penjelasan berikut: *Pertama*, terpaan media internet berpengaruh negatif terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang. Semakin tinggi terpaan media internet, maka semakin tidak baik karakter peserta didik. Kesimpulan ini diperoleh melalui uji korelasi antara variabel terpaan media internet (Variabel X_1) dan variabel karakter peserta didik (Variabel Y), di mana diperoleh angka koefisien korelasi *Product Moment Pearson* sebesar -0,507 (korelasi negatif

kuat). Angka koefisien korelasi $-0,507$ itu signifikan pada taraf kebermaknaan $0,05$. *Kedua*, pola pergaulan berpengaruh signifikan terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang. Semakin ketat aturan pergaulan, semakin baik karakter peserta didik. Sebaliknya semakin bebas pergaulan peserta didik, semakin tidak baik karakter mereka. Kesimpulan ini diperoleh melalui uji korelasi *Product Moment Pearson* antara Variabel X_2 (pola pergaulan) dengan Variabel Y (karakter peserta didik) di mana diperoleh angka koefisien korelasi sebesar $0,737$ (pengaruh sangat kuat). Angka koefisien korelasi $0,737$ signifikan pada taraf kebermaknaan $0,05$. *Ketiga*, terpaan media internet dan pola pergaulan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang. Kesimpulan ini diperoleh melalui uji regresi ganda antara Variabel X_1 (terpaan media internet) dan Variabel X_2 (pola pergaulan) dengan Variabel Y (karakter peserta didik) di mana diperoleh angka koefisien korelasi ganda sebesar $0,752$ (termasuk dalam kategori sangat kuat). Koefisien korelasi ganda antara variabel X_1 dan X_2 dengan Y tersebut dinyatakan signifikan pada taraf $0,05$.

Hasil penelitian ini membuktikan tiga hal, yaitu:

- (1) Terpaan media internet berpengaruh negatif terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang. Semakin tinggi terpaan media internet, maka akan semakin tidak baik karakter peserta didik.
- (2) Pola pergaulan berpengaruh terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang. Semakin ketat pola pergaulan, maka akan semakin baik pula karakter peserta didik.
- (3) Terpaan media internet dan pola pergaulan secara bersama-sama berpengaruh terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang.

Temuan itu menjelaskan bahwa internet memberikan kontribusi yang signifikan terhadap karakter peserta didik. Hal ini juga membuktikan tentang kekuatan pengaruh media internet yang sudah menglobal atau mendunia.

Perkembangan yang ada di dunia saat ini tidak dapat dilepaskan dari perkembangan situs internet yang begitu mudahnya digenggam oleh tangan setiap orang. Media internet telah sukses membawa sebuah perubahan yang sangat pesat di dalam kehidupan para remaja bahkan anak-anak. Salah satu perubahan nyata di antaranya semakin membuat jarak yang sebelumnya jauh menjadi seolah-olah dekat, dan mempermudah dalam mengaktualisasikan apa yang di inginkan melalui internet. Internet memiliki kekuatan yang kuat dalam masyarakat karena mampu memobilisasi persepsi masyarakat dan mengubah karakter anak-anak dan remaja, menciptakan sebuah "*new world*" atau dunia baru, serta terbentuk melalui jaringan dunia yang bisa menembus ruang yang tidak memiliki sebuah batasan dan juga waktu.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia, pengguna internet yang ada di Indonesia saat ini telah mencapai $63.000.000$ orang, dan 95% hanya digunakan sebagai penggunaan akses kepada jejaring sosial. Jejaring sosial media telah memegang hal yang cukup besar dalam memberikan berbagai macam kemudahan bagi remaja dan anak-anak untuk berkomunikasi satu sama lain, terlebih karena aplikasi tersebut mampu didapatkan secara mudah di dalam Smartphone atau telepon cerdas. Remaja dan anak-anak dapat dengan mudah mengakses informasi, termasuk informasi yang tidak sesuai dengan tingkat usianya, seperti informasi tentang pornografi dan kekerasan.

Penggunaan internet telah menjadi bagian dari kehidupan remaja-remaja masa kini, melalui internet remaja mampu berbagi tentang segala aktifitas yang telah *upload*-nya. Fungsi dari *cyber space* (ruang maya) sendiri telah berkembang dan mengacu pada pertukaran makna di dalam penggunaan jejaring sosial media, salah satu trend dalam teknologi internet masa kini.

Media sosial sudah menjadi suatu kebutuhan sehari-hari bagi sebagian masyarakat dunia, termasuk anak-anak dan remaja. Hampir seluruh masyarakat menggunakannya kecuali beberapa kelompok usia yang belum tersentuh oleh teknologi ini, namun secara keseluruhan sudah dipakai dalam hal cara penggunaan dan pemanfaatan secara luas.

Memang sangat mengkhawatirkan karena berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia tersebut di atas pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang dan 95 persennya hanya untuk mengakses jejaring sosial. Padahal jejaring sosial sarat dengan pornografi, kekerasan, perselingkuhan, hoax (berita palsu), penipuan, dan lain-lain.

Apabila penelitian ini membuktikan bahwa terpaan media internet berpengaruh negatif terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang. Hal itu tampaknya tidak dilepaskan dari hakikat media internet yang sarat dengan pornografi, kekerasan, perselingkuhan, hoax (berita palsu), penipuan, dan lain-lain.

Di antara kekhawatiran terbesar adalah serangan pornografi terhadap anak-anak dan remaja. Pornografi termasuk bagian dari *cyber crime* di dunia maya. Ada dua faktor penyebabnya. Pertama, pornografi masuk dalam bentuk kejahatan, karena di sana ada pihak yang dirugikan juga berdampak buruk pada kondisi sosial masyarakat yang ada. Padahal pemerintah dengan jelas telah mengatur pornografi dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Kedua, pelanggaran hukum, karena memanfaatkan jaringan internet dan aplikasinya dalam membentuk masyarakat dengan kebudayaan baru. Pornografi menjadi konten yang dapat mengubah kondisi sosial suatu masyarakat, layaknya bentuk lain pemanfaatan internet untuk rekayasa sosial seperti gerakan-gerakan sosial yang dihimpun di dunia maya dan berhasil melakukan perubahan di dunia nyata.

Di Indonesia, internet menjadi media favorit bagi penyebar konten pornografi, bahkan transaksi perdagangan terbesar negeri kita melalui internet diperoleh dari bisnis pornografi. Cukup miris jika dibayangkan, karena dengan internet setiap orang dapat berselancar bebas untuk menjalankan aplikasi multimedia.

Fenomena psikologis yang muncul akibat pesatnya perkembangan teknologi internet dewasa ini tidak hanya terjadi di kalangan dewasa atau remaja, bahkan sudah menjalar pada anak-anak. Pengaruh dahsyat internet ini sangat mencemaskan para orang tua, misalnya saja perkembangan seksualitas yang muncul sebelum waktunya. Pola pikir anak-anak yang masih berkuat pada perilaku bermain, perlahan berganti menjadi cara bergaul orang-orang yang usianya jauh di atas mereka. Penggunaan internet yang tidak pada tempatnya ini berperan besar terhadap rusaknya moral bangsa, terutama generasi muda.

Wajar saja ketika ancaman-ancaman kejahatan *cyber* dilancarkan melalui situs jejaring sosial, karena pada saat ini anak-anak dan remaja adalah pengguna terbesar situs-situs tersebut. Riset Nielsen (Childs, 2014:15) mengungkapkan pengguna Facebook pada tahun 2014 di Indonesia meningkat 700 persen dibanding pada tahun 2013. Sementara pada periode yang sama, pengguna Twitter tahun 2014 meningkat 300 persen. Sebagian besar penggunanya berusia 15-39 tahun. Remaja pengguna internet juga cenderung menghabiskan waktu lebih lama di internet dibanding tahun-tahun sebelumnya. Hampir semua provider dan operator telekomunikasi mengakui bahwa 40-60 persen trafik internet didominasi oleh Facebook. Data Checkfacebook.com menunjukkan, Indonesia peringkat ke-7 di dunia dengan 62 juta pengguna.

Remaja dan anak-anak lebih cepat untuk beradaptasi dengan dunia maya, dan dengan cepat pula telah merubah gaya hidup mereka. Situs-situs jejaring sosial seperti facebook atau twitter akan membuat mereka lebih betah berada dalam dunia maya.

Peranan kontrol orang tua pun sangat diperlukan dalam hal ini, namun disatu sisi para orang tua masih beradaptasi dengan perkembangan internet yang sangat cepat ini. Perkembangan dunia internet yang memakan korban remaja dan anak-anak ini sebelumnya pernah terjadi ketika mencuatnya berita soal praktik pencabulan/prostitusi melalui media jejaring sosial Facebook yang terungkap di negeri ini, merupakan potret fenomena gunung es soal kejahatan *cyber* berwujud pornografi yang menimpa anak-anak dan remaja.

Dengan banyaknya terpaan berita-berita tentang video mesum ini kemudian membuat pemerintah bereaksi keras terhadap media-media yang secara kontinyu menyiarkan berita-berita tersebut, bahkan beberapa media tidak hanya menyajikan lewat berita namun dikemas dalam bentuk infotainment. Orang tua kerap lengah ketika anak-anak mereka asyik

berinternet, baik di rumah, melalui ponsel, maupun di warnet. Secara fisik anak tampaknya *anteng* dan baik-baik saja di depan internet, namun mereka boleh jadi telah terpapar hal-hal yang membahayakan. Peranan orang tua memang tidak bisa 24 jam, namun dengan komunikasi efektif antar anggota keluarga, niscaya orang tua akan bisa merangkul anak-anaknya untuk lebih positif menggunakan internet. Sampai saat ini, ancaman kejahatan seksual terhadap anak melalui internet masih dilindungi melalui UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) di Pasal 27 Ayat 1. Namun demikian, sebagai praktisi pendidikan Islam, peneliti berharap agar peraturan perundang-undangan bisa lebih memberikan jaminan internet sehat bagi para remaja dan anak-anak, karena mereka adalah generasi bangsa yang harus dijaga dan diselamatkan.

Namun demikian, terdapat dampak lain internet terhadap anak-anak dan remaja yang sangat dikhawatirkan, yaitu kecanduan internet. Menurut Young (2015:81), seseorang bisa disebut kecanduan pada internet apabila individu tersebut menunjukkan perilaku-perilaku tertentu. Perilaku-perilaku tersebut dibuat berdasarkan pada kriteria-kriteria kecanduan yang dapat membedakan antara orang yang kecanduan pada internet dan yang tidak sampai kecanduan. Seorang pengguna internet sudah dapat digolongkan sebagai pecandu internet bila ia memenuhi sedikitnya lima dari delapan kriteria yang disebutkan oleh Young.

Young membagi kecanduan internet kedalam 5 kategori, yaitu:

- (1) *Cybersexual addiction*, yaitu seseorang yang melakukan penelusuran dalam situs-situs porno atau cybersex secara kompulsif
- (2) *Cyber-relationship addiction*, yaitu seseorang yang hanyut dalam pertemanan melalui dunia cyber
- (3) *Net compulsion*, yaitu seseorang yang terobsesi pada situs-situs perdagangan (*cyber shopping* atau *day trading*) atau perjudian (*cybercasino*)
- (4) *Information overload*, yaitu seseorang yang menelusuri situs-situs informasi secara kompulsif
- (5) *Computer addiction*, yaitu seseorang yang terobsesi pada permainan-permainan online (*online games*).

Sejumlah gejala pola perilaku telah dicantumkan oleh Young untuk menentukan apakah seseorang sudah digolongkan sebagai pecandu. Simtom itu adalah sebagai berikut:

- (1) Pikiran pecandu internet terus-menerus tertuju pada aktivitas berinternet dan sulit untuk dibelokkan ke arah lain.
- (2) Adanya kecenderungan penggunaan waktu berinternet yang terus bertambah demi meraih tingkat kepuasan yang sama dengan yang pernah dirasakan sebelumnya.
- (3) Yang bersangkutan secara berulang gagal untuk mengontrol atau menghentikan penggunaan internet.
- (4) Adanya perasaan tidak nyaman, murung, atau cepat tersinggung ketika yang bersangkutan berusaha menghentikan penggunaan internet.
- (5) Adanya kecenderungan untuk tetap on-line melebihi dari waktu yang ditargetkan.
- (6) Penggunaan internet itu telah membawa risiko hilangnya relasi yang berarti, pekerjaan, kesempatan studi, dan karier.
- (7) Penggunaan internet menyebabkan pengguna membohongi keluarga, terapis, dan orang lain untuk menyembunyikan keterlibatannya yang berlebihan dengan internet.
- (8) Internet digunakan untuk melarikan diri dari masalah atau untuk meredakan perasaan-perasaan negatif seperti rasa bersalah, kecemasan, depresi, dan sebagainya.

Seorang pengguna sudah dapat digolongkan sebagai pecandu internet bila ia memenuhi sedikitnya lima dari delapan kriteria yang disebutkan Young ini. Dari gambaran yang diajukan oleh Young ini, nampak bahwa kecanduan pada internet memberi dampak kerusakan pada tiga fungsi utama kepribadian, yakni fungsi pengendalian perasaan, fungsi akademis dan pekerjaan, dan fungsi relasi. Dengan kata lain, kecanduan internet berpotensi melumpuhkan kepribadian individu. Bila perkiraan 11% pengguna adalah pecandu internet merupakan perkiraan yang cukup akurat, dapat dibayangkan bagaimana hebatnya dampak kerusakan yang terjadi pada lingkup nasional bila pengguna internet di Indonesia telah melebihi 25 juta orang.

Kecanduan pada internet juga memberi dampak negatif yang besar pada sisi spiritual. Pertama, menjadi pecandu internet berarti menyerahkan hidup kepada internet untuk mengontrol diri kita. Ini berarti bahwa kita telah menjadi hamba dari internet. Kedua, pecandu internet sering mengawali proses kecanduan dan menggulirkan kecanduannya itu dengan kebohongan. Dari data yang bias diperoleh, terlihat bahwa kira-kira 50% orang berbohong mengenai usianya, bobot tubuhnya, pekerjaannya, status pernikahannya, dan juga jenis kelaminnya. Ketika menjadi pecandu, kemungkinan berbohong semakin meluas karena mereka harus menyembunyikan kegagalan menyelesaikan tugas dan kewajibannya akibat berinternet. Selain membohongi orang lain, pecandu juga kerap mendustai diri dengan mengatakan bahwa internet tidak berbahaya, dan apa yang dilakukannya tidak mencederai siapa pun. Ketiga, akibat kecanduan internet adalah kerusakan pada diri dan hubungan dengan Tuhan. Keinginan untuk berinternet menyebabkan orang mengesampingkan perhatian kepada diri secara sehat dan mengalihkan perhatian sehingga menjauh dari hal-hal rohani. Kecanduan dapat membuat seseorang mengembangkan sifat buruk, misalnya kemalasan, kebiasaan menghindari masalah, berfantasi, tidak peduli dan kurang bertanggung jawab. Kepribadian bisa bertambah buruk karena kecanduan internet. Kelima, internet merupakan media buat pecandu untuk mengobarkan fantasi yang tunduk kepada hawa nafsu 'kedagingan' dan pemujaan diri sendiri.

Beberapa orang sulit menahan diri dari keterlibatan berdosa dengan permainan di internet atau perselingkuhan. Beberapa lainnya terobsesi terhadap dirinya sendiri sehingga menjadikan internet sebagai menara bagi dirinya. Popularitas di Facebook dan komentar teman seolah memompa penghargaan diri seseorang melampaui realitas diri yang sebenarnya. Online game membantu pecandu membentuk identitas diri sebagaimana yang diinginkannya dan yang kemudian juga dipujanya sendiri. Keenam, kecanduan pada internet bertentangan dengan pengendalian diri.

Pada pecandu, kendali diri seolah tidak lagi berada di tangannya sendiri. Betapapun kuatnya ia berusaha, siklus kegagalan dan keberhasilan mengontrol diri menjadi rutin dengan tingkat kekambuhan yang tinggi. Ketujuh, kecanduan membuat relasi pecandu dengan orang lain menjadi buruk. Perhatian pecandu yang semata-mata tertuju pada kesenangan diri dan internet membuatnya kurang peduli dengan kebutuhan orang lain. Ia cenderung asyik dengan dunianya sendiri. Selain itu, salah satu ciri utama pecandu adalah menyalahkan orang lain. Sudah pasti pecandu tidak dapat memenuhi perintah untuk mengasihi karena kecanduannya.

Penelitian ini juga membuktikan bahwa pola pergaulan berpengaruh terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang. Semakin ketat pola pergaulan, maka semakin baik pula karakter peserta didik.

Kesimpulan ini menunjukkan betapa pentingnya mengelola dan mengatur pergaulan remaja dan anak-anak. Dalam Islam aktivitas pergaulan ini telah diatur baik dalam al-Qur'an maupun al-Hadis. Aturan pergaulan dalam Islam tidak dapat dilepaskan dari hakikat manusia sebagai makhluk sosial.

Dalam Islam, manusia merupakan makhluk sosial yang diciptakan oleh Allah. Allah menegaskan bahwa Dia menciptakan manusia berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar saling mengenali. Artinya, Allah memerintahkan manusia untuk bersosialisasi dan saling bergaul satu dengan yang lainnya. Allah juga menjelaskan bahwa manusia diciptakan berbeda-beda dari berbagai suku dan bangsa, dan Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dengan apa yang dimiliki orang tersebut karena sesungguhnya yang paling mulia dihadapan Allah adalah orang yang paling bertakwa. Hal ini Dia tegaskan dalam Q.S. Al-Hujurat ayat 13:

يٰۤاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنٰكُمْ مِّنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثٰى وَجَعَلْنٰكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاۤىِٕلٍ لِتَعَارَفُوْۤا ۗ اِنَّ اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ ۗ اِنَّ اللّٰهَ

عَلِيْمٌ حَبِيْرٌ ﴿١٣﴾

Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah

ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Menenal.

Pergaulan manusia, termasuk anak-anak dan remaja, merupakan suatu fitrah karena sesungguhnya manusia merupakan makhluk sosial. Manusia juga memiliki sifat tolong-menolong dan saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Namun, di zaman sekarang ini banyak sekali remaja yang terjerembab dalam penyimpangan etika dan akhlak akibat salah pergaulan, seperti maraknya pornografi, kekerasan, perkelahian, tawuran, penyalahgunaan narkoba, dan berbagai perilaku menyimpang lainnya. Hal ini dapat terjadi karena pergaulan tidak dikelola dan diatur sesuai dengan etika Islam.

Kesalahan dalam pergaulan dapat menyebabkan problem serius bagi remaja. Hal ini karena remaja secara psikologis sangat rentan dalam menghadapi segala sesuatu dari luar dirinya. Menurut para psikolog, masa remaja adalah masa terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas diri. Gagasan ini menghasilkan gagasan berikutnya, yaitu tentang empat status identitas diri pada remaja yaitu *identity diffusion/confusion, moratorium, foreclosure, dan identity achieved* (Santrock, 2003:12). Karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri ini juga sering menimbulkan masalah pada diri remaja.

Santrock (2003:22) merangkum beberapa karakteristik remaja yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri remaja, yaitu: (1) Kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan. (2) Ketidakstabilan emosi. (3) Adanya perasaan kosong akibat perombakan pandangan dan petunjuk hidup. (4) Adanya sikap menentang dan menantang orang tua. (5) Pertentangan di dalam dirinya sering menjadi pangkal penyebab pertentangan-pertentangan dengan orang tua. (6) Kegelisahan karena banyak hal diinginkan tetapi remaja tidak sanggup memenuhi semuanya. (7) Senang bereksperimentasi. (8) Senang bereksplorasi. (9) Mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan. (10) Kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan kegiatan berkelompok.

Usia remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek kognitif, emosi, sosial dan pencapaian. Sebagian remaja mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa jadi mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial. Beberapa permasalahan remaja yang muncul biasanya banyak berhubungan dengan karakteristik yang ada pada diri remaja serta pola pergaulan yang dijalani.

Pola pergaulan remaja akan sangat menentukan perkembangan fisik dan mental remaja. Permasalahan akibat perubahan fisik banyak dirasakan oleh remaja awal ketika mereka mengalami pubertas. Pada remaja yang sudah selesai masa pubertasnya (remaja tengah dan akhir) permasalahan fisik yang terjadi berhubungan dengan ketidakpuasan/keprihatinan mereka terhadap keadaan fisik yang dimiliki yang biasanya tidak sesuai dengan fisik ideal yang diinginkan. Mereka juga sering membandingkan fisiknya dengan fisik orang lain ataupun idola-idola mereka. Permasalahan fisik ini sering mengakibatkan mereka kurang percaya diri di tengah-tengah aktivitas pergaulannya dan hal ini dapat mengantarkan remaja terjerembab ke dalam pergaulan bebas.

Semakin banyaknya remaja yang terjerembab pergaulan bebas mengharuskan orang tua dan praktisi pendidikan mengatur pergaulan anak-anaknya. Orang tua dan praktisi pendidikan (pendidik) perlu menyediakan lingkungan pergaulan yang sehat. Karena, pembentukan jati diri yang utama adalah lingkungan. Lingkungan yang sehat akan melahirkan remaja yang sehat pula; sebaliknya lingkungan yang kurang baik akan membentuk pribadi remaja yang kurang sehat. Lingkungan yang kurang baik juga bisa menjerumuskan remaja kepada pergaulan bebas seperti seks bebas, narkoba, dan minum-minuman keras. Remaja yang seperti ini rata-rata dialami oleh remaja yang kurang merasa bahagia, kurangnya perhatian dan kasih sayang. Perhatian dan kasih sayang yang dibutuhkan remaja adalah dari keluarga terutama kedua orang tua, selain itu keluarga dekat, teman-teman dan lingkungan sekolah. Perhatian dan kasih sayang sangat di perlukan untuk menciptakan remaja tersebut tidak merasa kurang kasih sayang, sehingga remaja tersebut merasa senang/bahagia.

Remaja yang sudah masuk ke dalam lingkungan yang salah akan sulit sekali untuk kembali ke dalam lingkungan keluarga. Karena anak usia remaja memiliki jiwa dan pikiran yang masih labil. Untuk itu peran orang tua dan lingkungan terdekat sangat diperlukan dalam menciptakan remaja yang baik.

Dalam hal pergaulan yang sehat, anak-anak dan remaja tidak terjebak dalam dua kutub yang ekstrem, yaitu terlalu menutup diri atau terlalu bebas. Semestinya lebih ditekankan kepada hal-hal positif, seperti untuk mempertegas eksistensi diri atau guna menjalin persaudaraan serta menambah wawasan. Dalam pergaulan yang sehat, anak-anak dan remaja saling menyadari bahwa semua orang saling membutuhkan dan tidak merasa paling benar. Seperti diketahui setiap manusia pasti akan membutuhkan manusia lain. Keadaan ini harus disadari supaya tidak menjadi manusia paling egois. Dalam konteks pergaulan sehat, hubungan hendaknya dibangun untuk memberikan nilai positif bagi kedua belah pihak. Hubungan yang baik adalah hubungan yang saling menguntungkan. Setiap orang tidak ingin dirugikan. Ini adalah salah satu dasar pergaulan sehat yaitu simbiosis mutualisme.

Pergaulan yang sehat menuntut rasa saling menghormati dan menghargai. Menghargai dan menghormati orang lain ini bisa dilakukan dengan banyak hal seperti menghargai dan menghormati pendapat orang lain, menghargai dan menghormati kebiasaan dan perilaku orang lain, menghargai dan menghormati adat istiadat orang lain, menghargai dan menghormati cara berpikir orang lain dan sebagainya.

Simpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: *Pertama*, terpaan media internet berpengaruh negatif terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang. Semakin tinggi terpaan media internet, maka semakin tidak baik karakter peserta didik. Kesimpulan ini diperoleh melalui uji korelasi antara variabel terpaan media internet (Variabel X_1) dan variabel karakter peserta didik (Variabel Y), di mana diperoleh angka koefisien korelasi *Product Moment Pearson* sebesar -0,507 (korelasi negatif kuat). Angka koefisien korelasi -0,507 itu signifikan pada taraf kebermaknaan 0,05. *Kedua*, pola pergaulan berpengaruh signifikan terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang. Semakin ketat aturan pergaulan, semakin baik karakter peserta didik. Sebaliknya semakin bebas pergaulan peserta didik, semakin tidak baik karakter mereka. Kesimpulan ini diperoleh melalui uji korelasi *Product Moment Pearson* antara Variabel X_2 (pola pergaulan) dengan Variabel Y (karakter peserta didik) di mana diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,737 (pengaruh sangat kuat). Angka koefisien korelasi 0,737 signifikan pada taraf kebermaknaan 0,05. *Ketiga*, terpaan media internet dan pola pergaulan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap karakter peserta didik Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Majenang. Kesimpulan ini diperoleh melalui uji regresi ganda antara Variabel X_1 (terpaan media internet) dan Variabel X_2 (pola pergaulan) dengan Variabel Y (karakter peserta didik) di mana diperoleh angka koefisien korelasi ganda sebesar 0,752 (termasuk dalam kategori sangat kuat). Koefisien korelasi ganda antara variabel X_1 dan X_2 dengan Y tersebut dinyatakan signifikan pada taraf 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

- Ancok, Djamaluddin (2001). *Upaya Membina Akhlak dalam Keluarga, Sekolah dan Masyarakat*, dalam dalam Rama Furqona (Ed.) Pendidikan Agama dan Akhlak bagi Anak dan Remaja. Jakarta: Logos.
- Ancok, Djamaludin (1989) *Validitas dan Reliabilitas Instrumen-Penelitian*, dalam Masri Singarimbun dan Sofian Effendi (Ed.) *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES
- Anhar (2011). *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Annenberg Media Exposure Research Group (2008). *Linking Measures of Media Exposure to Sexual Cognitions and Behaviors: A Review*. *Journal, Communication Methods and Measures*, 2(1-2), 23-42, 2008, DOI: 10.1080/19312450802063180
- Ary, Donald, et.al., (2004) *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*, diterjemahkan oleh Arief Furchon. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Backer, Gary S. (1974). *A Theory of Social Interaction*. *The Journal of Political Economy*, Vol. 82, Issue 6, pp. 1063-1093
- Baker, Carolyn D., et.al. (2005). *Calling for Help: Language and Social Interaction in Telephone Helplines*. Philadelphia: John Benjamins Publishing Co.
- Barr, Rachel & Deborah L. Linebarger (2010). *Special Issue on the Content and Context of Early Media Exposure*. *Journal, Infant and Child Development*, Inf. Child. Dev. 19: 553-556 (2010), Published online in Wiley Online Library, DOI: 10.1002/icd.716
- Campos-Castillo, Celeste & Steven Hitlin (2013). *Copresence: Revisiting a Building Block for Social Interaction Theories*. *Journal, Sociological Theory* 31(2) 168-192, American Sociological Association 2013, DOI: 10.1177/0735275113489811.
- Cantoni, Lorenzo & Stefano Tardini (2006). *Internet*. New York: Routledge
- Chessa, Antonio G. & Jaap M.J. Murre (2004). *A Memory Model for Internet Hits After Media Exposure*. *Journal, Physica A* 333 (2004) 541 - 552
- Childs, Carrie (2014). *From Reading Minds to Social Interaction: Respecifying Theory of Mind*. London: Springer, pp. 104-122.
- Flander, Gordana Buljan (2009). *Exposure of Children to Sexual Content on the Internet in Croatia*. *Journal, Child Abuse & Neglect* 33 (2009) 849-856.
- Gillespie, Alex. (2006). *Becoming Other: From Social Interaction to Self-Reflection*. USA: IAP-Information Age Publishing, Inc.
- HaSPA (Health and Safety Professionals Alliance).(2012). *The Human: Basic Principles of Social Interaction*. Tullamarine, VIC. Safety Institute of Australia.
- Jarot S & Sudarma S (2011). *Cara Mudah menguasai Internet*. Jakarta: Media Kita
- Jarot S & Sudarma S (2012). *Buku Super Pinter Internet*. Jakarta: Media Kita
- Johnson, Mark H. (2010). 'Understanding the Social World: A Developmental Neuroscience Approach', dalam Susan D. Calkins and Martha Ann Bell (eds.) *Child development at the intersection of emotion and cognition*. Washington: American Psychological Association, pp. 153-174
- Kahle, Lynn R. (1984). *Attitudes and social adaptation*. Oxford: Pergamon Press Ltd.
- Kasten, Kenneth (2013). *Media Exposure and Risk*. Wyman Street, Waltham, MA: Elsevier
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Disain Induk Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Mandikdasmen, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter 2010 - 2014*. Jakarta: Kantor Kementerian Pendidikan Nasional.
- Khan, Yahya. (2010). *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*. Yogyakarta: Pelangi Publishing
- Knobloch-Westerwick, Silvia (2015). *Choice and Preference in Media Use: Advances in Selective Exposure Theory and Research*. New York: Routledge
- Koesoema, Doni (2007). *Pendidikan Karakter, Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo
- Kurbalija, Jovan (2010). *An Introduction to Internet Governance*. Malta: Diplo Foundation

- Lane, Justin E. (2013). *Method, Theory, and Multi-Agent Artificial Intelligence: Creating Computer Models of Complex Social Interaction*. Journal for the Cognitive Science of Religion, Vol. 1.2 (2013) 161–180.
- Lickona, Thomas. (1992). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books
- Mastro, Dana E., et.al. (2009). *Internet Search Behaviors and Mood Alterations: A Selective Exposure Approach*. Journal, Media Psychology, 4:2, 157-172, DOI: 10.1207/S1532785XMEP0402_03
- Mursi, Muhammad Said (2004). *Panduan Praktis dalam Pergaulan*. Jakarta: Gema Insani Press
- Park, Sora (2009). *Concentration of Internet Usage and Its Relation to Exposure to Negative Content: Does the Gender Gap Differ Among Adults and Adolescents?*. Journal, Women's Studies International Forum 32 (2009) 98–107
- Ruseffendi, H.E.T. (1993) *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Pendidikan Tinggi
- Sabina, Chiara, et.al. (2008). *The Nature and Dynamics of Internet Pornography Exposure for Youth*. Journal, Cyberpsychology & Behavior, Volume 11, Number 6, 2008, DOI: 10.1089/cpb.2007.0179, pp. 691-693.
- Santrok, J. W. (2003). *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarwono, Sarlito W. (2012). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Press
- Shalin, Dmitri N. (1986). *Pragmatism and Social Interactionism*. Journal, American Sociological Review, 1986, Vol. 51 (February:9-29)
- Singarimbun, Masri (1989) *Metode dan Proses Penelitian*, dalam Masri Singarimbun dan Sofian Effendi (Ed.), *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES
- Sudijono, Anas (1995) *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Press
- Surakhmad, Winarno (1987) *Pengantar Metode Penelitian*. Bandung: Tarsito
- Turner, Jonathan H. (1988). *A Theory of Social Interaction*. Stanford: Stanford University Press
- Wibowo, Udik Budi. (2010). *Pendidikan dari Dalam: Strategi Alternatif. Pengembangan Karakter*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wright, Paul J. & Ashley K. Randall (2012). *Internet Pornography Exposure and Risky Sexual Behavior among Adult Males in the United States*. Journal, Computers in Human Behavior 28 (2012) 1410–1416.
- Wright, Paul J. (2013). *Internet Pornography Exposure and Women's Attitude Towards Extramarital Sex: An Exploratory Study*. Journal Communication Studies. Vol. 64, No. 3, July–August 2013, pp. 315–336
- Young, K.S. (2015). *Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder*. Jurnal, CyberPsychology and Behavior, Vol. 1 No. 3., pages 237-244.
- Zillmann et al. (2004). *Effects of Lead Framing on Selective Exposure to Internet News Reports*. Journal, Communication Research, Vol. 31 No. 1, February 2004 58-81. DOI: 10.1177/0093650203260201
- Zuriah, Nurul (2007). *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan Menggagas Platform Pendidikan Budi Pekerti secara Kontekstual dan Futuristik*. Jakarta: Bumi Aksara
-

