

PENGARUH KEBERADAAN WARUNG INTERNET DI LINGKUNGAN SMA NEGERI 2 SUKOHARJO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nisrina Uswatun Nur Afifah

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak. Perkembangan warung internet telah merambah seluruh lapisan, baik lapisan budaya, sosial masyarakat hingga pendidikan. warnet sering diidentikkan sebagai suatu budaya populer (populer culture) dan hiburan massa (mass entertainment). Keberadaan warnet sendiri sebagai fasilitas pencarian informasi dan hiburan di dunia maya yang bahkan mampu menjadikan dunia terasa tanpa batas akan mendorong suatu bentuk perubahan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk didalam dunia pendidikan, internet akan memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai data-data serta informasi yang mampu mempermudah dalam proses belajar mengajar serta menjadi sebuah pelepas stress dengan berbagai hiburan didalamnya. Tujuan dari penelitian ini adalah apakah ada pengaruh keberadaan warung internet di lingkungan SMA 2 Sukoharjo terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metodologi Kuantitatif, yaitu dengan penggunaan data angket. Dalam penelitian ini yang menjadi unit pengamatan adalah siswa-siswi di SMA 2 Sukoharjo yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh warnet di lingkungan SMA Negeri 2 Sukoharjo terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: warnet, siswa, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan pilar pembangunan yang sangat penting bagi bangsa ini, dikarenakan di era ini tidak ada satu bidangpun yang tidak memerlukan penggunaan TIK. Bahkan maju tidaknya suatu negara ditentukan oleh penguasaan TIK oleh masyarakatnya.

Warnet merupakan merupakan sebuah wadah yang dimunculkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di bidang TIK, sehingga masyarakat dapat mengenal lebih jauh tentang TIK dan memanfaatkannya untuk meningkatkan sumber daya masyarakat indonesia dan mengurangi kesenjangan digital (*digital device*). Warnet sebagai wadah pengembangan masyarakat sebenarnya bukanlah hal yang baru. Di Indonesia tempat-tempat sejenis ini tumbuh dengan beragam nama, diantaranya Balai Informasi Masyarakat (BIM), Warung Informasi Teknologi (WARINTEK), *Community Learning Centre*,

Community Training and Learning Center (CTLC), Warung Masyarakat Informasi (Warmasif), Telecenter, dan lain-lain.

Menjamurnya warung internet (warnet), gallery internet, penjual computer PC, pembisnis provider, e-commerce, e-government, e-learning, dan lain-lain. Merupakan indikator telah terjadi transformasi kebudayaan pada masyarakat yang menyebabkan terjadinya perubahan sosial. Dimana perubahan itu dapat memberikan dampak negatif dan positif bagi masyarakat sebagai pelaku budaya itu sendiri, ibarat menggunakan pedang bermata dua. Oleh sebab itu masyarakat harus dapat mensortir dalam menggunakan internet, terutama dalam bidang pendidikan karena dalam upaya meningkatkan proses pendidikan di tanah air dan menyambut berkembangnya teknologi komunikasi di era ini, ilmu mendapat penghargaan yang sangat tinggi. Dalam melakukan transfer ilmu banyak sarana yang dapat digunakan. Salah satunya adalah

dengan internet. Melalui media internet, ilmu dapat disebarluaskan secara cepat, murah dan handal. Jarak tidak lagi merupakan kendala dan perbedaan waktu karena faktor geografi tidak menjadi halangan bagi seseorang yang ingin mengakses ilmu pengetahuan.

Di era ini, bukan hanya program-program standard saja yang dipakai untuk membantu pencapaian hasil belajar maksimal, namun juga internet. Pemanfaatan internet secara signifikan dapat meningkatkan cakupan alat dan sumber belajar siswa. Pemanfaatan internet ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran melalui berbagai cara: internet dapat diposisikan sebagai sumber belajar tambahan untuk melengkapi sesi tatap muka, digunakan bersamaan dengan proses tatap muka, maupun sebagai alternatif pengganti tatap muka. Meski tidak semua pengajar memanfaatkan internet sebagai sumber pembelajaran, namun siswa kebanyakan menyukai aktivitas *web browsing* dengan tujuan untuk membantu mereka mengerjakan tugas-tugas di kelas. Namun tidak semua materi di internet berkualitas, sehingga para siswa perlu lebih selektif dalam menggunakan internet.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian secara lebih mendalam tentang penggunaan warung internet oleh siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo. Dikarenakan di lingkungan SMA Negeri 2 Sukoharjo itu sendiri terdapat warnet serta tiga rental komputer yang menyediakan layanan internet yang berlokasi berdekatan dengan lokasi sekolah. Berdasarkan hal tersebut tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keberadaan warung internet di SMA Negeri 2 Sukoharjo terhadap motivasi belajar siswa.

Menurut Sardiman (2005) motivasi adalah daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak. Motivasi belajar merupakan bekal utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Motivasi dapat menggerakkan manusia untuk menampilkan

suatu tingkah laku kearah pencapaian suatu tujuan. Motivasi dalam belajar sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari diri siswa, karena tanpa adanya motivasi belajar siswa tidak akan mendapatkan prestasi belajar yang tinggi, siswa akan malas dalam belajar dan tidak mempunyai semangat untuk berprestasi, dengan kata lain prestasi belajar akan menjadi rendah. Proses belajar mengajar biasanya menggunakan berbagai media pembelajaran atau multimedia yang berbasis komputer dan memiliki jaringan internet, yang mana dapat mengatasi kekurangan guru guna memenuhi aspirasi belajar pendidik dan membantu pelajar menguasai pengetahuan (Hananta, 2010).

Kebutuhan manusia yang berkaitan dengan media menurut McQuail dalam Lull (1998:120) meliputi kebutuhan akan informasi, hiburan dan integrasi sosial. Lebih lanjut menurut Katz, bahwa untuk memenuhi kebutuhan bermedia, setiap individu dapat mencapainya dengan cara pemenuhan kebutuhan yang didapatkan dengan cara mengakses/menggunakan media yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya itu.

Pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat mengakses secara *online* sumber belajar seperti mencari informasi pembelajaran melalui google dan yahoo, mencari data yang berkaitan dengan pelajaran dan perpustakaan *online* (Munadi, 2013). Pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber pembelajaran dapat diimplementasikan melalui cara: *Browsing, Searching, Resourcing, Consulting dan Communicating* (Andri, 2007). Pembelajaran yang cepat, efektif dan efisien ini juga merupakan tujuan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan secara tuntas (*learning to mastery* atau *mastery learning*). Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu teknologi jaringan belajar yang oleh Henich, Molenda, Russell, & Smaldino (2002, 2005) disebut sebagai *online technology*.

Zaidin, Firman, & Sigit (2003) menemukan

bahwa fasilitas Internet yang disediakan oleh UT menarik perhatian 73,07% mahasiswa UT yang menjadi sampel dalam penelitian mereka. Di sisi lain, Kusmawan (2001) menemukan bahwa meskipun mahasiswa tertarik pada Internet, tingkat pemanfaatannya rendah. Hal yang sama ditemukan pada penelitian Padmo dan Anggoro (2002), dimana hanya 35% mahasiswa UT yang menjadi sampel memanfaatkan kios Internet. Alasan yang sering dikemukakan untuk rendahnya pemanfaatan Internet ini adalah kekurangan keterampilan. Perlunya pelatihan untuk meningkatkan keterampilan memanfaatkan Internet ini dinyatakan oleh 65,53% responden dalam penelitian Zaidin, Firman, & Sigit (2003).

Dalam dunia pendidikan internet akan sangat baik bila digunakan sebagai salah satu sumber belajar, seperti yang dikatakan oleh Arif Sudirman (1989) yang dikutip oleh Ahmad Rohani dan Abu Rahmadi (1991) bahwa segala sesuatu di luar peserta didik yang memungkinkan terjadinya proses belajar disebut sumber belajar. Internet digunakan untuk mencari informasi, juga dapat digunakan untuk chatting, mengirim email, browsing, FTP (file Transfer Protocol) dan masih banyak lagi. Internet dapat dijadikan guru atau salah satu sumber belajar yang tidak terbatas. Karena

di dalam internet juga tersedia bermacam-macam informasi, pendidik tidak hanya dituntut untuk mampu melahirkan generasi-generasi yang cerdas secara intelektual, tetapi juga dapat menciptakan generasi bangsa yang cerdas secara emosional dan spiritual. Tujuan studi untuk memperdalam pengetahuan tentang bidang ilmu yang dimiliki dengan penekanan pada aspek ilmiah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Sukoharjo. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan pengambilan sampel random, yaitu dengan membagikan angket secara acak ketika istirahat berlangsung pada siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data dalam penelitian ini dilakukan dengan penyebaran angket dan mengumpulkan data dari berbagai informasi yang didapat melalui jurnal yang bersangkutan dengan tema. Teknik dalam penelitian ini adalah tentang pengaruh internet terhadap minat belajar siswa. Langkah untuk menganalisisnya adalah : Mendeskripsikan data, Menganalisis data dari sumber yang dapat dijadikan acuan pembahasan dan Membahas hasil penelitian untuk dijadikan acuan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagaimana pendapat anda tentang warnet?

Jawaban	Frekuensi	persentase
Baik	25	83,33
Sangat baik	5	16,66
Tidak baik	0	0
Sangat tidakbaik	0	0

Bagaimana warnet dalam menunjang proses belajar?

Jawaban	Frekuensi	persentase
Baik	15	50
Sangat baik	15	50
Tidak baik	0	0
Sangat tidakbaik	0	0

Saya mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar

Jawaban	Frekuensi	persentase
Sering	8	26,66
Selalu	5	16,66
Jarang	15	50
Tidak pernah	2	6,66

Saya menggunakan warnet untuk mencari materi belajar

Jawaban	Frekuensi	persentase
Sering	12	40
Selalu	8	26,66
Jarang	9	30
Tidak pernah	1	3,33

Saya menyempatkan diri pergi ke warnet setiap hari

Jawaban	Frekuensi	persentase
Sering	1	3,33
Selalu	0	0
Jarang	17	56,66
Tidak pernah	12	40

Seberapa sering anda mengunjungi warnet dalam seminggu?

Jawaban	Frekuensi	persentase
1-2 kali perminggu	29	96,66
3-4 kali perminggu	0	0
5-6 kali perminggu	1	3,33
7-8 kali perminggu	0	0
Lebih dari 9 kali perminggu	0	0

Berapa lama anda mengunjungi warnet dalam sehari?

Jawaban	Frekuensi	persentase
Kurang dari 1 jam	9	30
1-3 jam	17	56,66
4-6 jam	3	10
7-9 jam	1	3,33
Lebih dari 10 jam	0	0

Sejak adanya keberadaan warnet apakah anda semakin termotivasi untuk belajar?

Jawaban	Frekuensi	persentase
Ya	22	73,33
Tidak	6	20
Kadang-kadang	2	6,66

Selain mengerjakan tugas, hal apa yang biasa anda lakukan ketika berada di warnet?

Jawaban	Frekuensi
Bermain game online	12
Dowload film, game dan musik	11
Menonton video dan dengar musik	2
Melihat youtube	2
Mencari materi pelajaran dan informasi terbaru	11
Membuka sosial media	10
Melihat tryler film yang akan datang	1

Apakah motivasi belajar anda didasari keinginan anda, tidak dipengaruhi ada tidaknya warnet?

Jawaban	Frekuensi	persentase
Iya, tidak dipengaruhi oleh warnet	23	76,66
Iya tapi kadang terpengaruh oleh warnet	6	20
Tidak , terpengaruh oleh warnet	1	3,33

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan cara penyebaran angket didapatkan hasil sebagai berikut, pada soal nomor 1 mengenai pendapat mereka tentang warnet diperoleh hasil 83,33% siswa berpendapat bahwa warnet adalah baik, 16,66% siswa berpendapat bahwa warnet adalah sangat baik, 0%siswa berpendapat bahwa warnet adalah tidak baik dan 0% siswa berpendapat bahwa warnet adalah sangat tidak baik. Pada soal nomor 2 mengenai bagaimana peran warnet dalam menunjang proses belajar diperoleh hasil 50% siswa berpendapat bahwa warnet adalah baik, 50% siswa berpendapat bahwa warnet adalah sangat baik, 0% siswa berpendapat bahwa warnet adalah tidak baik, 0% siswa berpendapat bahwa warnet adalah sangat tidak baik. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo sangat mengapresiasi keberadaan warnet di lingkungan sekolah mereka.

Hasil yang diperoleh pada nomor 3 yaitu 26,66% siswa sering mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar, 16,66% siswa selalu mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar, 50% siswa jarang mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar, 6,66% siswa tidak pernah mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar.

Pada soal nomor 4 diperoleh hasil 40% siswa sering menggunakan warnet untuk mencari materi belajar, 26,66% siswa selalu mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar, 30%siswa jarang mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar dan 3,33% siswa tidak pernah mengunjungi warnet untuk kegiatan belajar. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase tujuan mengunjungi dan menggunakan warnet sebagai media kegiatan pembelajaran siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo lebih rendah dibanding dengan tujuan lainnya mereka mengunjungi dan menggunakan warnet.

Pada soal nomor 5 yaitu 3,33% siswa sering menyempatkan diri pergi ke warnet setiap hari, 0% siswa selalu menyempatkan diri pergi ke warnet setiap hari, 56,66%siswa jarang menyempatkan diri pergi ke warnet setiap hari dan 40% siswa tidak pernah menyempatkan diri pergi ke warnet setiap hari. Pada soal nomor 6 diperoleh hasil 96,66% siswa mengunjungi warnet sebanyak 1-2 kali perminggu, 0% siswa mengunjungi warnet sebanyak 3-4 kali perminggu, 3,33% siswa mengunjungi warnet sebanyak 5-6 kali perminggu, 0% siswa mengunjungi warnet sebanyak 7-8 kali perminggu, 0%

siswa mengunjungi warnet lebih dari 9 kali perminggu. Pada nomor 7 diperoleh hasil 30% siswa mengunjungi warnet kurang dari 1 jam dalam sehari, 56,66% siswa mengunjungi warnet selama 1-3 jam dalam sehari, 10% siswa mengunjungi warnet selama 4-6 jam dalam sehari, 3,33% siswa mengunjungi warnet selama 7-9 jam dalam sehari, dan 0% siswa mengunjungi warnet lebih dari 10 jam dalam sehari. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo tidak kecanduan terhadap warnet.

Pada soal nomor 8 diperoleh hasil 73,33% semakin termotivasi untuk belajar dengan keberadaan warnet, 20% tidak semakin termotivasi untuk belajar dengan keberadaan warnet dan 6,66% kadang-kadang semakin termotivasi untuk belajar dengan keberadaan warnet. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa warnet dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo.

Pada soal nomor 9 diperoleh hasil 12 orang bermain game online ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas, 11 orang download film, game dan musik ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas, 2 orang menonton video dan mendengarkan musik ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas, 2 orang melihat youtube ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas, 11 orang mencari materi pelajaran dan informasi terbaru ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas, 10 orang membuka sosial media ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas dan 1 orang melihat trailer film yang akan datang ketika berada di warnet selain mengerjakan tugas. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat aktivitas apa saja yang dilakukan siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo disaat berada di warnet jika tidak sedang mengerjakan tugas.

Pada soal nomor 10 diperoleh hasil 76,66% siswa motivasi belajarnya didasari keinginan sendiri dan tidak dipengaruhi ada tidaknya warnet, 20% siswa motivasi belajarnya didasari keinginan sendiri namun juga

terkadang dipengaruhi ada tidaknya warnet dan 3,33% siswa motivasi belajarnya tidak didasari keinginan sendiri dan dipengaruhi ada tidaknya warnet. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo motivasi belajar mereka sebagian besar tidak dipengaruhi ada tidaknya warnet dan berdasarkan keinginan sendiri.

SIMPULAN

Keberadaan warnet di SMA Negeri 2 Sukoharjo sangat diapresiasi oleh para siswa, sebagian besar berpendapat bahwa keberadaan warnet baik bahkan sangat baik bagi penunjang proses kegiatan belajar mengajar disana. Namun sangat disayangkan kebanyakan siswa mengunjungi warnet bukan dengan tujuan untuk belajar, juga walaupun tingkat kecanduan dan frekuensi kunjungan ke warnet siswa di SMA Negeri 2 Sukoharjo tidak terlalu tinggi, tetap ada beberapa siswa yang kecanduan akan warnet.

Di sisi lain para siswa mengakui bahwa dengan adanya warnet motivasi belajar mereka bertambah karena mempermudah dalam mengerjakan tugas, juga sebagai sumber informasi dan media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu mereka dapat menghilangkan *stress* akibat penat dari kegiatan sekolah dengan berbagai hiburan didalamnya seperti bermain game online, menonton video, mendengarkan lagu, melihat info-info terkini, serta menjalin silaturahmi dan mendapat teman baru melalui media sosial.

Saran dari peneliti adalah: Sebaiknya hanya menggunakan media sosial, game online, menonton video dan lain-lain disaat memiliki waktu yang luang agar minat belajar, proses belajar dan prestasi belajar tidak terganggu, memanfaatkan internet untuk kepentingan positif dan menahan diri dan sadari waktu ketika berada di warnet, jangan sampai melupakan kewajiban lain karena keasyikan di warnet.

DAFTAR PUSTAKA

- Suyanto.2012.*Motivasi Pengguna Warung Internet (Warnet) Dalam Pemenuhan Kebutuhan Bermedia di Perkotaan*. Jurnal kebijakan publik, volume 3, nomor 1. Riau: Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Riau.
- Listyanto, Anggoro Dwi& Munadi, Sudji.2013.*pengaruh Pemanfaatan Internet, Lingkungan Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK*. Jurnal pendidikan vokasi, vol 3, no 3. Yogyakarta: SMK Negeri Tepus Gunungkidul & Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusno.2010. *Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Salah Satu Sumber Belajar Terhadap Prestasi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang*. MODERNISASI, vol 6, no 2. Malang: Fakultas Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang.
- Saleh, Suhaini M. & Sudartinah, Titik.2010. *Internet Sebagai Salah Satu Sumber Belajar Pada Mata Kuliah Introduction To Linguistics*. LINGUA, vol 5, no 2. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siahaan, Djames.2015. *Analisis Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Oleh Mahasiswa Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Medan*. Jurnal Ilmiah "INTEGRITAS", vol1, no 3. Medan: Staf Pengajar Politeknik Negeri Medan.
- Desriyanti.2013. *Analisis Penggunaan Internet Sebagai Referensi Dalam Meningkatkan Prestasi Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.Multilek Indonesia, vol7, no 1. Ponorogo: Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Andriani, Durri.2005. *Mahasiswa S2 Pada Sistem Pendidikan Jarak Jauh: Pemanfaatan Internet Dan Bantuan Belajar*. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, vol 6, no 2.
- Khiraini & Anggriani, Parida & Alviati, Eva.2014. *Pengaruh Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Geografi Siwa Kelas XII IPS SMA Negeri 9 Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan Geografi, vol 1, no 1. Lambung Mangkurat: Program Studi Prndidikan Geografi FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Jasiah.2017. *Pemanfaatan Internet Pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya*. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, vol 5, no 1. Palangka Raya: Fakultas Tarbiyah IAIN Palangka Raya.