

Hubungan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Mengakses Situs Pornografi terhadap Nilai Akademis Pelajar SMA Kota Bogor

Evi Ulina Margareta Situmorang¹, J. Antonio Muhaji², Laurentius Aswin Pramono³,
Mariani Santosa¹, Lonah⁴, Bryan Nathaniel²

¹Departemen Fisiologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia

²Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia

³Departemen Ilmu Kesehatan Masyarakat dan Gizi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia

⁴Departemen Farmakologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia

Alamat Korespondensi: evi.situmorang@atmajaya.ac.id

Abstrak

Mayoritas siswa SMP dan SMA di kota Jakarta dan Banten telah terpapar konten pornografi dan ditemukan peningkatan akses internet, terutama situs pornografi dan *game online*, di masa pandemi COVID-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku mengakses situs pornografi serta bermain *game online* terhadap nilai akademis pada pelajar SMA di kota Bogor di masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan desain potong-lintang dengan menggunakan data kuesioner yang diambil menggunakan aplikasi Zoom. Penelitian dilakukan di SMA X di Bogor dan melibatkan 107 responden dan metode analisis dalam penelitian ini adalah uji Chi-Square. Variabel bebas penelitian ini adalah pengetahuan, sikap, dan perilaku pelajar SMA. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah nilai akademis. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku pelajar SMA dalam mengakses situs pornografi dan bermain *game online* dengan nilai akademis dengan nilai $p = 0,109; 0,869; 0,258$ secara berurutan. Disimpulkan dalam penelitian ini bahwa tidak ada hubungan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku mengakses situs pornografi serta bermain *game online* terhadap nilai akademis pada pelajar SMA di kota Bogor di masa pandemi COVID-19.

Kata Kunci: *Game online*, nilai akademis, pelajar SMA, situs pornografi.

Relationship of Knowledge, Attitude, and Behavior Accessing Pornographic Sites to Academic Grades of High School Students in Bogor City

Abstract

Most junior and senior high school students in Jakarta and Banten have been exposed to pornographic content, and an increase in internet access has been found, especially pornographic sites and online games during the COVID-19 pandemic. This study investigates the relationship between knowledge, attitudes, and behavior of accessing pornographic sites and playing online games on high school students' educational value in Bogor during the COVID-19 pandemic. This study uses a cross-sectional design using questionnaire data taken by using the Zoom application. The study was conducted at High School X in Bogor and involved 107 respondents, and the method of analysis in this study was the chi-square test. The independent variables of this study were the knowledge, attitudes, and behavior of high school students. At the same time, the dependent variable in this study is academic value. The analysis results show no significant relationship between knowledge, attitudes, and behavior of high school students in accessing pornographic sites and playing online games with academic scores with $p\text{-value} = 0,109; 0,869; 0,258$ respectively. It was concluded in this study that there was no relationship between knowledge, attitudes, and behavior of accessing pornographic sites and playing online games on academic grades in high school students in the city of Bogor during the COVID-19 pandemic.

How to Cite :

Muhaji, J. A., Situmorang, E. U. M., Pramono, L. A., Santosa, M., Lonah, Nathaniel, B. Hubungan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Mengakses Situs Pornografi terhadap Nilai Akademis Pelajar SMA Kota Bogor. *J Kdoks Meditek*, 2024; 30(2) 53-58. Available from: <https://ejournal.ukrida.ac.id/index.php/Meditek/article/view/2545/version/2549>. DOI: <https://doi.org/10.36452/jkdoktmeditek.v30i2.2545>

Keywords: *Academic grades, high school student, online games, porn sites.*

Pendahuluan

Di masa pandemi COVID-19, banyak bermunculan bentuk adiksi akibat perilaku yang tidak menggunakan zat yang memberikan dampak negatif pada remaja dan orang dewasa. *Lockdown*, isolasi mandiri, pemberhentian kerja, masalah finansial, stres, depresi, dan banyaknya waktu luang akibat pandemi COVID-19 menjadi penyebab tumbuhnya perilaku adiksi ini.¹ Berdasarkan studi ilmiah yang dikeluarkan oleh Gemma *et al* memberikan data bahwa terjadi peningkatan penggunaan internet, khususnya situs pornografi dan *game online* selama masa pandemi.² Hal ini dapat mengakibatkan dampak negatif terhadap anak remaja di keluarga, kehidupan sosial, dan pendidikan karena dapat menyebabkan kecanduan pada remaja sehingga mereka tetap melakukan kegiatan adiksi ini walaupun sudah mengetahui ada konsekuensi yang merugikan. Selain itu, mereka juga jadi tidak memiliki pengendalian diri dan memiliki dorongan yang tinggi untuk melakukan kegiatan yang bersifat adiktif.³

Penelitian yang dikeluarkan oleh Vondráčková mengenai pencegahan adiksi internet menunjukkan bahwa mayoritas peneliti setuju bahwa diperlukan suatu tindakan pencegahan yang difokuskan pada anak-anak dan remaja.⁴ Anak-anak dan remaja sedang berada di usia formatif, saat nilai-nilai dan standar sedang berkembang, dan mereka memiliki prevalensi tinggi untuk adiksi internet. Untuk alasan ini juga, program pencegahan perlu diimplementasikan di lingkungan sekolah, khususnya di sekolah dasar.⁴ Penelitian di Jakarta dan Banten pada 2020 mengenai tingkat paparan konten pornografi pada pelajar SMP dan SMA di Jakarta dan Banten Indonesia memberikan hasil bahwa sebagian besar siswa sudah terpapar materi pornografi dan diperlukan intervensi yang sesuai dengan derajat keterpanaannya. Terdapat 94,5 % siswa yang telah terpapar pornografi derajat 1, ada 3,7 % siswa yang terpapar pornografi derajat 2, dan 0,1 % yang terpapar pornografi derajat 3. Kategori derajat 1 adalah siswa yang sudah pernah melihat konten pornografi dalam bentuk apa saja meskipun hanya sekali. Kategori derajat 2 adalah siswa yang sudah mengakses konten pornografi beberapa kali, baik secara tidak sengaja dan atau sengaja ingin mengulangi pengalaman mengakses pornografi sebelumnya. Adapun kategori derajat 3 adalah

pelajar yang telah mengalami ketergantungan dalam mengakses pornografi dengan tingkat intensitas yang semakin meningkat.⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku mengakses situs pornografi dan bermain *game online* terhadap nilai akademis pada pelajar SMA di kota Bogor di masa pandemi COVID-19. Tujuan lain juga untuk mengetahui gambaran pengetahuan, sikap, dan perilaku pelajar yang mengakses situs pornografi serta bermain *game online* kemudian ingin mengetahui gambaran nilai akademis pelajar pada semester genap tahun 2019 dan semester ganjil tahun 2020.

Manfaat penelitian ini di bidang pendidikan dapat membantu mengidentifikasi faktor risiko perilaku adiktif pada pelajar, membantu membentuk dasar pengembangan program perlindungan dan edukasi khusus, serta memperbaiki kualitas pembelajaran jarak jauh. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif dari akses situs pornografi dan *game online* pada remaja dan mendorong partisipasi aktif orang tua dalam mengawasi aktivitas *online* anak. Manfaat bagi peneliti sebagai kontributor berbasis pengetahuan dan data adalah untuk pengembangan teori dan kebijakan yang lebih baik sehingga membantu mengatasi tantangan pendidikan dan kesejahteraan masyarakat di masa pandemi.

Metodologi

Desain penelitian yang digunakan adalah analitik potong-lintang, pengambilan data hanya dilakukan sekali. Populasi penelitian adalah semua murid SMA Kabupaten Bogor. Sampel penelitian merupakan murid kelas 1 sampai 3 SMA di SMA X di Kabupaten Bogor yang terpilih secara acak dan masuk kriteria inklusi. Jumlah sampel adalah 107 orang. Alat penelitian berupa kuesioner yang terdiri dari 30 pertanyaan. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Pertanyaan kuesioner dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Ditemukan bahwa nilai r tabel untuk $N=30$ adalah 0,349. Setelah diuji tersisa 15 pertanyaan yang dinyatakan valid. Kuesioner dinyatakan valid jika nilai Cronbach alpha $>$ 0,6. Dari hasil uji ditemukan bahwa nilai Cronbach alpha = 0,913 sehingga kuesioner dinyatakan reliabel. Cara pembagian variabel yang diukur seperti pengetahuan, sikap, dan perilaku

berupa menghitung nilai rata-rata pada variabel. Pada variabel pengetahuan dianggap rendah apabila nilai rata-rata antara 10—25 dan dianggap tinggi jika nilai rata-rata antara 26—50. Pada variabel sikap dan perilaku dianggap positif jika nilai rata-rata antara 10—25 dan dianggap negatif jika nilai rata-rata antara 26—50. Data diambil dengan cara menyebarkan tautan G-form di media Zoom setelah dilakukan penjelasan singkat tentang penelitian ini. Kriteria inklusi penelitian ini adalah subjek bersedia berpartisipasi dalam penelitian, subjek menghabiskan waktu lebih dari 5 jam sehari untuk menggunakan internet, dan subjek memiliki perangkat untuk mengakses internet. Kriteria eksklusi adalah jika subjek menyatakan tidak bersedia berpartisipasi dalam penelitian dan tidak memiliki perangkat untuk mengakses internet. Lembar etik diajukan kepada pihak universitas untuk mengeluarkan surat kaji etik. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis bivariat dengan uji Chi-Square.

Hasil

Pengumpulan data dilakukan secara *stratified random sampling* pada siswa SMA X pada 24 Juli 2021. Karakteristik partisipan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Partisipan Penelitian (n=107)

Kategori	n	%
Usia (Tahun)		
15	39	36,45
16	49	45,79
17	19	17,76
Tingkat		
10	68	63,55
11	39	36,45
12	0	0
Pengetahuan		
Tinggi	12	11,2
Rendah	95	88,8
Sikap		
Positif	105	98,1
Negatif	2	1,9
Perilaku		
Positif	96	89,7
Negatif	11	10,3
Nilai Akademis		
Meningkat	8	7,5
Stabil	94	87,9
Menurun	5	4,7

Tabel 2. Hubungan Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pelajar terhadap Nilai Akademis (n=107)

Variabel	Nilai Akademis						p-value
	Meningkat		Stabil		Menurun		
	n	%	n	%	n	%	
Pengetahuan							
Rendah	7	7,3	85	89,4	3	3,1	0,109
Tinggi	1	8,3	9	75	2	16,6	
Sikap							
Positif	8	7,6	92	87,6	5	4,7	0,869
Negatif	0	0	2	100	0	0	
Perilaku							
Positif	6	6,2	86	89,5	4	4,1	0,258
Negatif	2	18,1	8	72,7	1	9	

Gambaran terkait pengetahuan pelajar mengenai situs pornografi dan *game online* menunjukkan angka rata-rata rendah (88,8%), nilai sikap pelajar pada tabel 1 menunjukkan lebih banyak ke arah positif (98,1%), perilaku orang tua menunjukkan rata-rata ke arah positif (89,7%). Perubahan nilai akademik rata-rata siswa adalah stabil (87,9%).

Tidak ditemukan hubungan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku pelajar SMA

mengenai situs pornografi dan *game online* terhadap nilai akademis dengan nilai $p = 0,109$; $0,869$; $0,258$ secara berurutan. Mayoritas pelajar SMA memiliki pengetahuan rendah, sikap positif, dan perilaku positif dengan nilai yang stabil (Tabel 2). Mayoritas siswa juga menggunakan *handphone* dan laptop untuk keperluan pendidikan.

Pembahasan

Penelitian ini mengungkap bahwa tidak ada hubungan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa SMA dengan nilai akademis. Alasan yang dapat mendasarinya adalah karena nilai akademis lebih dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa, siswa akan belajar apabila ada faktor yang mendorongnya.⁶ Faktor yang menjadi motivasi siswa SMA pada studi adalah penggunaan nilai akademis sebagai syarat masuk perguruan tinggi karena ujian nasional yang dulunya dipakai sebagai syarat masuk perguruan tinggi telah dihapus. Siswa SMA menjadi lebih termotivasi untuk menjaga nilai akademis mereka dibandingkan membuang waktu dengan mengakses situs pornografi dan main *game online* agar berpeluang masuk perguruan tinggi.

Secara aspek pengetahuan, tidak ada hubungan dengan nilai akademis dan mayoritas siswa memiliki pengetahuan yang kurang mengenai dampak negatif pornografi atau *game online*. Penelitian oleh Yoga (2020) menunjukkan hal yang serupa dalam hal pengetahuan dampak negatif dan paparan pornografi tidak memiliki pengaruh pada motivasi belajar/nilai akademis siswa.⁶ Motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti orang tua, keluarga, teman, lingkungan, dan media sosial.⁷

Berdasarkan aspek sikap dan perilaku, tidak ada hubungan dengan nilai akademi dan mayoritas siswa memiliki sikap dan perilaku yang positif dalam hal menjalankan kewajiban belajar, tidak menunda waktu/tugas, fokus saat belajar, dan menjaga jam tidur yang cukup. Penemuan pada studi menunjukkan risiko yang sangat rendah perilaku adiksi internet pada siswa SMA X di Bogor. Sikap dan perilaku positif ini terlihat dari nilai akademis siswa yang cenderung stabil dan tidak berubah. Studi terdahulu menunjukkan bahwa terdapat korelasi negatif antara perilaku adiksi internet dan motivasi akademis.⁸ Siswa dengan sikap dan perilaku negatif yang mengarah ke adiksi internet memiliki masalah dalam memenuhi kewajiban belajar yang terlihat dari jumlah ketidakhadiran tanpa alasan lebih banyak, masalah mengatur waktu, sering menunda tugas dan kewajiban akademik.⁹⁻¹¹ Adiksi internet memiliki korelasi positif dengan perilaku bermalasan-malasan.^{12,13} Individu yang sering menggunakan internet secara intensif tidak dapat mengatur waktu mereka dengan baik. Situasi ini mencegah remaja untuk melakukan tugas akademik dan belajar secara efisien sehingga menurunkan motivasi belajar remaja.¹⁴ Hal ini

sejalan juga dengan hasil penelitian Demir et al (2020) bahwa adiksi internet memberikan efek negatif terhadap motivasi belajar siswa¹⁵

Pada studi, meskipun dengan pengetahuan yang rendah akan dampak negatif akses situs pornografi dan *game online*, mayoritas siswa tetap memiliki sikap dan perilaku yang positif. Namun, penemuan ini bertolak belakang dengan studi oleh Notoatmodjo (2005) yang menyatakan pengetahuan akan segi manfaat dan akibat buruk sesuatu hal akan membentuk sikap, kemudian dari sikap itu akan muncul niat, sehingga semakin tinggi pengetahuan tentang situs pornografi dan *game online*, maka semakin positif perilakunya.¹⁶ Faktor lain yang mungkin berperan dalam penemuan sikap dan perilaku yang positif, meskipun dengan pengetahuan rendah, karena lingkungan sekolah yang mendukung. Hal ini juga serupa dengan Duru et al. dan Karasar et al. (2016) bahwa motivasi akademik yang tinggi memiliki efek positif terhadap keterikatan siswa dengan lingkungan sekolah.¹⁷ Trolian et al. (2016) menyimpulkan bahwa siswa yang memiliki tingkat motivasi akademis tinggi lebih tertarik dengan sekolah dan mereka lebih sering menghabiskan waktu di sekolah.¹⁸ Penelitian Sivrikaya et al. (2019) menyatakan relasi antara motivasi akademik dan keterikatan dengan lingkungan sekolah dapat dijelaskan lewat pencapaian akademik dan partisipasi aktif dalam kelas. Studi menemukan bahwa motivasi akademik tinggi sangat berkaitan dengan lingkungan sekolah. Keterikatan siswa dengan lingkungan sekolah dapat menjadi motivasi akademik yang baik dan mendukung partisipasi aktif di sekolah.^{7,17} Menurut Oz (2016) motivasi akademik juga membuat partisipasi aktif di kelas yang merupakan faktor penguat relasi antara guru dan murid.¹⁹ Siswa yang aktif berpartisipasi di kelas akan dapat mengambil perhatian guru mereka. Guru mereka dapat memiliki keinginan untuk bertukar ilmu dengan siswa, berinteraksi, dan menerima mereka ke dalam grup belajar.²⁰

Penelitian ini memiliki kelemahan pada pemilihan sampel yang terbatas hanya pada satu sekolah sehingga generalisasi temuan menjadi terbatas pada karakteristik siswa di sekolah tersebut. Desain penelitian potong-lintang juga hanya memberikan gambaran pada satu titik waktu sehingga mempersulit dalam menentukan hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti. Penelitian ini hanya mengevaluasi hubungan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku dengan nilai akademis, tanpa mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti dukungan keluarga atau

kondisi keuangan. Hasil penelitian juga terbatas pada uji Chi-Square dan penambahan analisis statistik yang lebih mendalam mungkin diperlukan.

Simpulan

Tidak ada hubungan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku mengakses situs pornografi dan bermain *game online* terhadap nilai akademis pada pelajar SMA di kota Bogor di masa pandemi COVID-19. Dapat disimpulkan bahwa nilai akademis tidak dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan, sikap, dan perilaku dalam mengakses situs pornografi dan bermain *game online*.

Daftar Pustaka

1. Dubey MJ, Ghosh R, Chatterjee S, Biswas P, Chatterjee S, Dubey S. COVID-19 and addiction. *Diabetes Metab Syndr*. 2020;14(5):817–23.
2. Mestre-Bach G, Blycker GR, Potenza MN. Pornography use in the setting of the COVID-19 pandemic. *J Behav Addict [Internet]*. 2020;9(2):181–3. Available from: <https://akjournals.com/view/journals/2006/9/2/article-p181.xml>
3. Fineberg NA, Demetrovics Z, Stein DJ, Ioannidis K, Potenza MN, Grünblatt E, et al. Manifesto for a European research network into Problematic Usage of the Internet. *European Neuropsychopharmacology [Internet]*. 2018;28(11):1232–46. Available from: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0924977X18303067>
4. Vondráčková P, Gabrhelík R. Prevention of Internet addiction: A systematic review. *J Behav Addict [Internet]*. 2016;5(4):568–79. Available from: <https://akjournals.com/view/journals/2006/5/4/article-p568.xml>
5. Maisya IB, Masitoh S. Derajat keterpaparan konten pornografi pada siswa SMP dan SMA di DKI Jakarta dan Banten Indonesia. *Jurnal Kesehatan Reproduksi*. 2019;10(2):117–26.
6. Saputra Y, Suryani S, Azhar B. Hubungan paparan pornografi melalui media sosial internet terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Al-Tamimi Kesmas: Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat (Journal of Public Health Sciences)*. 2020;9(2):122–30.
7. Sivrikaya AH. The Relationship between academic motivation and academic achievement of the students. *Asian Journal of Education and Training*. 2019;5(2):309–15.
8. Zhu J, Zhang W, Yu C, Bao Z. Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Comput Human Behav*. 2015;50:159–68.
9. Adiele I, Olatokun W. Prevalence and determinants of internet addiction among adolescents. *Comput Human Behav*. 2014;31:100–10.
10. Ambad SNA, Kalimin KM, Yusof Kmaak. The Effect of internet addiction on students' emotional and academic performance. *E-Academia Journal*. 2017;6(1).
11. Khan MA, Alvi AA, Shabbir F, Rajput TA. Effect of internet addiction on academic performance of medical students. *Journal of Islamic International Medical College (JIIMC)*. 2016;11(2):48–51.
12. Geng J, Han L, Gao F, Jou M, Huang CC. Internet addiction and procrastination among Chinese young adults: A moderated mediation model. *Comput Human Behav*. 2018;84:320–33.
13. Kandemir M. Predictors of academic procrastination: coping with stress, internet addiction and academic motivation. *World Appl Sci J*. 2014;32(5):930–8.
14. Siddiqi S, Memon ZA. Internet addiction impacts on time management that results in poor academic performance. In: 2016 International Conference on Frontiers of Information Technology (FIT). IEEE; 2016. p. 63–8.
15. Demir Y, Kutlu M. Relationships among internet addiction, academic motivation, academic procrastination, and school attachment in adolescents. *International Online Journal of Educational Sciences*. 2020;10(5):315–32.
16. Notoatmodjo S. *Metodologi penelitian kesehatan*. 2005;
17. Karaşar B, KAPÇI GE. Examining school attachment and academic success in terms of different variables. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*. 2016;49(1):21–42.
18. Trolan TL, Jach EA, Hanson JM, Pascarella ET. Influencing academic motivation: The effects of student–faculty interaction. *J Coll Stud Dev*. 2016;57(7):810–26.
19. Oz H. Academic motivation and academic achievement among preservice english

teachers: A structural equation modeling approach. *The Anthropologist*. 2016;25(3):240–8.

20. Riley MK. The influence of achievement motivation, academic self-concept and the student teacher relationship in predicting school engagement. University of the Pacific; 2013.