

Pengaruh Warung Kopi terhadap Perilaku Siswa

Indri Maulana¹, Akhyar², Tamarli³

¹Program Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Abulyatama, Jl. Blang Bintang Lama Km 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar.

*Email Korespondensi: Igmail.com

Abstract: *At this time the coffee shop, students busied themselves with a cellphone or gejet that was used to access the internet and play games. Often, these children play games through internet channels called online games. Even students do not hesitate to download or watch pornographic videos and smoking that can make moral loss and the future, Children can also enjoy the internet in an environment that is available internet facilities that are actually provided for adults. This study aims to determine the Effect of Coffee Shops on Student Behavior and to determine the impact of Coffee Shop Effects on Student Behavior on the learning process. This type of research is a qualitative descriptive study. The data analysis technique is descriptive. The results of this study are the Effect of Coffee Shops on Student Behavior can be seen from the perpetrators of students who gathered in a coffee shop to access online games and pornographic content and smoking. The results showed that the impact of the coffee shop as a public space on deviant behavior for students towards the learning process was the habit of skipping to enjoy wifi facilities in the coffee shop with games and accessing pornographic content. Games will make students leave learning and pornographic content will have an effect of imitation (imitation) of the scenes that are absorbed from these images and lead to over-acting behavior, immoral behavior that is done prematurely and improperly.*

Keywords : *Kop shop, students, Deviant Behavior.*

Abstrak: Pada saat ini warung kopi, para siswa menyibukkan diri sendiri dengan sebuah hp atau gejet yang digunakan untuk mengakses internet dan bermain game. Acap kali, anak-anak itu bermain *game* melalui saluran internet yang disebut *game online*. Bahkan para siswa juga tidak sungkan untuk mendownload atau menonton video pornografi dan merokok yang bisa membuat kehilangan moral dan masa depan, Anak-anak dapat turut menikmati internet dalam sebuah lingkungan yang tersedia fasilitas internet yang sebenarnya disediakan bagi orang dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui Pengaruh Warung Kopi Terhadap Perilaku Siswa dan untuk mengetahui dampak Pengaruh Warung Kopi Terhadap Perilaku Siswa terhadap proses belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik analisis data dengan cara deskriptif. Hasil penelitian ini adalah Pengaruh Warung Kopi Terhadap Perilaku Siswa dapat dilihat dari pelaku siswa yang berkumpul di warung kopi untuk mengakses game online dan konten pornografi serta merokok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak warung kopi sebagai ruang publik terhadap perilaku menyimpang bagi siswa terhadap proses belajar adalah kebiasaan bolos untuk menikmati fasilitas wifi

di warung kopi dengan game dan mengakses konten porno. Game akan membuat siswa meninggalkan belajar dan konten porno akan menimbulkan efek peniruan (imitasi) terhadap adegan-adegan yang diserap dari gambar-gambar tersebut dan menimbulkan perilaku yang *over acting*, perilaku asusila yang dilakukan belum waktunya dan tidak semestinya.

Kata kunci : Warung Kop, siswa , Perilaku Yang Menyimpang.

Warung kopi adalah tempat yang mudah dijumpai hampir di seluruh wilayah belahan dunia, mulai dari warung kopi tradisional sampai kepada warung kopi modern. Kebiasaan minum kopi dan menghabiskan waktu di warung kopi sambil menikmati berbagai fasilitas yang tersedia seakan telah menjadi gaya hidup bagi berbagai kalangan dari berbagai profesi dan generasi di dunia. Warung kopi juga tidak hanya menyediakan minuman kopi dengan cita rasa yang nikmat, namun juga berbagai fasilitas seperti *free Wi-Fi*, TV satelit, layar lebar untuk menonton pertandingan sepak bola dunia, ruang pertemuan, *live music* dan lain sebagainya.

Fenomena minum kopi dan menghabiskan waktu di warung kopi juga telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia. Berkembang warung-warung kopi dengan merk lokal di Indonesia pun kian marak dari tahun ke tahun. Di Aceh misalnya, kehadiran warung kopi di Aceh sangat terkait dengan sejarah perkembangan Aceh itu sendiri. Ketika Kesultanan Aceh berkembang, mereka kerap kali berkomunikasi dan menjalin kerjasama dengan Kesultanan Ottoman yang sekarang telah menjadi negara Turki. Bahkan hubungan dengan Turki ini sudah terjalin sejak pertengahan abad ke-16 (Said, 1981:182).

Orang Aceh berkumpul dan berinteraksi di warung kopi, awalnya lebih kepada untuk mempererat rasa persaudaraan. Warung kopi telah menjadi titik untuk bertemu bagi mereka yang suka berbincang, mulai dari soal seni, politik, bisnis, hingga topik lainnya. pengunjung warung kopi kini pun tak hanya didominasi oleh kaum pria dan para lanjut usia, kaum wanita dan para remaja bahkan siswa juga kerap menghabiskan waktunya di warung kopi.

Tempat ini dikunjungi orang pada jam-jam istirahat atau pulang sekolah. Pada hari Jumat petang, Sabtu, atau Minggu, anak-anak usia sekolah dasar dan Menengah banyak dijumpai di sana, duduk berkelompok dan memainkan gadgetnya. (Panuju, 2017: 55).

Nongkrong di warung kopi yang dianggap dapat menghilangkan kejenuhan sebenarnya tidak salah, namun apabila dilakukan terus menerus akan menyebabkan ketagihan dan akan masuk kedalam kenakalan bagi siswa. Kenakalan tersebut meliputi semua perilaku yang menyimpang dari norma-norma hukum pidana yang dilakukan oleh siswa. Perilaku tersebut akan merugikan dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya. Dan orang tua harus bisa mengawasi kegiatan anak agar mereka bisa memanfaatkan waktu luar mereka agar tidak terjerumus pada kenakalan remaja.

Berdasarkan survei ditemukan fakta bahwa terdapat pelajar yang sedang ngopi sambil menikmati wifi pada salah satu warung di kawasan Ingin Jaya. Pelajar yang berpakaian bebas dan sebagian memakai celana sekolah tersebut diduga merupakan pelajar SMP dan SMA di Aceh Besar. Siswa tersebut melakukan hal yang menyimpang seperti bolos sekolah, main *game online*, mengunduh film negatif, merokok, dan bersantai-santai menikmati wifi di warung kopi pada saat jam sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Warung kopi

Secara umum warung kopi adalah tempat yang menyediakan dan menjual minuman olahan dari biji kopi untuk dikonsumsi oleh masyarakat. warung kopi adalah bangunan yang digunakan sebagai tempat berjualan makanan dan minuman. Warung kopi terbentuk untuk memfasilitasi kebutuhan produsen dalam melangsungkan hidup dengan menjual minuman atau produk berupa kopi (juga makanan) selain didukung dan dibentuk oleh faktor lain seperti budaya masyarakat yang menyukai kopi dan menjadikan warung kopi sebagai salah satu tempat untuk berinteraksi dengan sesama masyarakat (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2015)

Perilaku

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan (Depdiknas, 2005). Dari pandangan biologis perilaku merupakan suatu kegiatan atau aktifitas organisme yang bersangkutan.

Siswa

Siswa merupakan pelajar yang duduk dimeja belajar setrata sekolah dasar maupun

menengah pertama (SMP), sekolah menengah keatas (SMA). Siswa-siswa tersebut belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan untuk mencapai pemahaman ilmu yang telah didapat dunia pendidikan. Siswa atau pesetra didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia, dan mandiri.

Di Indonesia, secara umum penyimpangan perilaku pada siswa diartikan sebagai kenakalan siswa atau juvenile delinquency. Penyimpangan perilaku siswa ini mempunyai sebab yang majemuk, sehingga sifatnya mulai kasual. Juvenile delinquency atau kenakalan siswa adalah perilaku jahat atau kenakalan anak muda, merupakan gejala sakit (patologis) secara sosial pada anak-anak dan siswa yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial, sehingga mereka mengembangkan bentuk perilaku yang menyimpang. Istilah kenakalan siswa mengacu pada suatu rentang yang luas, dari tingkah laku yang tidak dapat diterima sosial sampai pelanggaran status hingga tindak kriminal (Kartono, 1998).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang mana akan menghasilkan data berupa ucapan, tulisan, dan perilaku orang-orang yang diamati. Melalui penelitian kualitatif, peneliti dapat mengenali subjek dan merasakan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran manusia secara individu maupun kelompok. Metode penelitian ini bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang mengharuskan peneliti menggambarkan secara terperinci tentang aktivitas yang ada di warung kopi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Munculnya tingkah laku yang berbeda dan menyimpang dari kebiasaan dan norma umum. Pomografi dalam pandangan norma maupun etika bangsa Indonesia adalah sesuatu yang kurang beradab, bahkan dianggap tidak bermoral sehingga keberadaannya harus dieliminasi. Dalam pandangan sosiologi, gejala ini sering disebut gejala sosiopetik. Sosiopetik sebagai sesuatu yang menyimpang, yang pada suatu tempat dan waktu

tertentu sangat ditolak, pada waktu yang lain bisa diterima oleh masyarakat lainnya. Sama halnya dengan temuan di atas. Pada entitas keluarga, anak-anak yang merokok, berkumpul mengakses game online dan konten pomografi merupakan tingkah laku yang ditolak.

Warung yang menyediakan kopi serta jajanan ini mempunyai fasilitas WiFi gratis bagi pelanggannya. Namun, diantara para pelanggan, ada beberapa anak dibawah umur yang ikut menggunakan fasilitas internet dengan bebas tanpa pengawasan orang tuanya. Selain mengakses konten yang berisi ilmu pengetahuan, siswa juga mengakses game dan konten porno. Kebiasaan mengakses konten porno dikhawatirkan akan menimbulkan efek peniruan (imitasi) terhadap adegan-adegan yang diserap dari gambar-gambar tersebut dan menimbulkan perilaku yang over acting, perilaku asusila yang dilakukan belum waktunya dan tidak semestinya. Efek peniruan dapat berasal dari orang terdekat, lingkungan, dan sekarang sangat mungkin berangkat dari efek visual akibat terpapar konten media. Oleh karena itu, kecenderungan paparan pomografi, merokok, bertemu di warung kopi akan memiliki dampak yang tidak baik.

Gejala tersebut merupakan representasi dua kelompok (orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya dan kelompok anak-anak yang mencari figur keluarga yang memperolehnya di warung kopi) etnosentrisme yang ekstrem. Perbedaan dua entitas bertolak belakang dan perilakunya pun bertolak belakang tersebut mengakibatkan dampak pada prestasi belajarnya. Tersedianya WiFi secara gratis di warung kopi-warung kopi memang bisa menjadi salah satu alasan keramaian. Tetapi kehadiran WiFi itu, tetap saja memiliki dampak baik dan buruk

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- 1) Warung kopi dijadikan tempat berkumpul bagi siswa untuk mengakses game online dan konten pornografi serta merokok.
- 2) Warung kopi berdampak buruk bagi siswa karena membuat siswa menjadi bolos sekolah demi menikmati fasilitas wifi di warung kopi dengan bermain game dan mengakses konten porno. Game akan membuat siswa meninggalkan belajar dan konten porno akan menimbulkan efek peniruan (imitasi) terhadap adegan-adegan yang diserap dari gambar-gambar tersebut dan menimbulkan perilaku yang over

acting, perilaku asusila yang dilakukan belum waktunya dan tidak semestinya.

Saran

- 1) Diharapkan kepada pihak warung kopi untuk melarang anak di bawah umur berada di warung kopi untuk menikmati fasilitas wifi gratis untuk meminimalisir penyimpangan yang dilakukan siswa di warung kopi.
- 2) Diharapkan kepada pemimpin dan tokoh masyarakat agar menghimbau pihak warung kopi untuk tidak memberi kebebasan untuk anak berada di warung kopi.
- 3) Diharapkan kepada orangtua agar mengawasi anak-anaknya agar tidak terjerumus ke dalam perilaku menyimpang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahasa, Badan Pengembangan dan Pembinaan. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Soekidjo. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka. Cipta. Jakarta.
- Hakim, Rustam. (1987). *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap*. Jakarta.
- Hayati, N. (2015). Eksistensi Penggunaan Wi-Fi di Warung Kopi di Kota Banda Aceh. *Dalam Jurnal Al-Jtima'iyah*, 1(1)
- Kartini Kartono. (1998). *Patologi Sosial 2; Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Panuju, R. (2017). *Perilaku Mengakses Internet di Warung Kopi*. Diunduh 10 Juli 2019 dari <http://oaji.net/>
- Said, Mohammad. (1981). *Aceh Sepanjang Abad; Jilid I*. Medan: Waspada