



UNIVERSITAS INDONESIA

**HUBUNGAN ANTARA SOSIALISASI PENDIDIKAN DI
SEKOLAH DAN SOSIALISASI PENDIDIKAN DALAM
KELUARGA DENGAN PERILAKU PENGGUNAAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SISWA DI
SMAN "X" JAKARTA.**

SKRIPSI

**SZASZA HERVANOVRIZA
0806347883**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
DEPOK
JANUARI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

**HUBUNGAN ANTARA SOSIALISASI PENDIDIKAN DI
SEKOLAH DAN SOSIALISASI PENDIDIKAN DALAM
KELUARGA DENGAN PERILAKU PENGGUNAAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SISWA DI
SMAN "X" JAKARTA.**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana sosial

**SZASZA HERVANOVRIZA
0806347883**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
DEPOK
JANUARI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar**

Nama : Szasza Hervanovriza

NPM : 0806347883

Tanda Tangan :

Tanggal : 5 Januari 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Szasza Hervanovriza
NPM : 0806347883
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Hubungan Antara Sosialisasi Pendidikan di Sekolah dan Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga dengan Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa di SMAN "X" Jakarta

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dra. Indera Ratna Irawati Pattinasarany, M.A. ()

Penguji : Dr. Rosa Diniari, M.A. ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 5 Januari 2012

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial Jurusan Sosiologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan hingga masa penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ayah saya (Papzky) yang telah berjuang keras memberikan dukungan baik secara moril serta materil dalam berbagai hal, Adik-adik saya (Eja dan Aneu) yang telah menjadi penyemangat dan penghibur di dalam berbagai situasi dan khususnya untuk Alm. Ibu saya (Mama) yang selalu menjadi motivator saya untuk dapat melakukan yang terbaik yang bisa saya lakukan dalam hidup ini. I love you guys :*
2. Dra. Indera Ratna Irawati Pattinasarany,M.A. selaku pembimbing saya yang telah dengan sabar membimbing saya hingga menjadi sarjana. Maaf ya Mba kalau saya sering mengganggu waktu istirahatnya dengan SMS atau melalui email. Terimakasih banyak Mba Ira.
3. Dr, Rosa Diniari,M.A. selaku penguji ahli yang telah memberikan masukan-masukan berharga untuk kesempurnaan skripsi ini, Mba Putu Chandra D.K. S.Sos M.Si selaku pembimbing akademis terimakasih Mba atas bimbingannya selama 7 semester ini, Mba Wiwit yang telah saya anggap sebagai ibu saya sendiri karena telah memberikan banyak sekali pengetahuan dan pembelajaran khususnya mengenai metode kuantitatif hehe.. dan waktu kebersamaan selama masa perkuliahan terutama saat MPS.. Terimakasih Mamih Unyuuuuu. Mba Tissa cantik yang sudah seperti kakak saya sendiri, terimakasih ilmu statistik dan SPSSnya. Dan semua dosen serta pihak jurusan yang telah membantu saya demi kelancaran penulisan skripsi ini

4. Teman-teman SMAN 5 Bogor (Amel, Rio, Ceha, Adlan Kakek, Made, Rara, Kharisma, Iki, Rendi, dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu) yang selalu memotivasi saya untuk tetap semangat berjuang, memberikan keceriaan dan tempat saya berbagi keluh kesah. Miss you all..
5. Teman-teman sosio 08 semuanya khususnya Bani, Memey, Anggun, Agni, Dea, Pia, Bibop, Dipi, Yeni, Mba Kisti, Maspuw, Duljohn, Dawud, Dadiiiiy, Doni, Bogel terimakasih atas waktu-waktu berharga yang pernah kita lalui bersama selama di sosio. Buat yang belum lulus ayo semangat!!
6. Pihak SMAN “X” Jakarta yang telah banyak membantu dalam kelancaran penelitian ini.
7. Special thanks saya ucapkan kepada Masyogi Adhiputra, S.Sos yang selama 3 tahun lebih belakangan ini telah sabar dalam menghadapi saya, membimbing saya, menyemangati saya, mengantarkan saya kemana-mana, ngisengin saya, memberikan keceriaan untuk saya, pokoknya terimakasih untuk semua waktu serta pengalaman berharga yang pernah kita lewati bersama. Ayo “ucuk genduth” kita jalan-jalan, kan skripsinya udah selesai. Hehehe :P
8. Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih semuanya.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi perkembangan ilmu serta para pembacanya.

Depok, 5 Januari 2012

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Szasza Hervanovriza
NPM : 0806347883
Program Studi : Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (ISIP)
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Hubungan Antara Sosialisasi Pendidikan di Sekolah dan Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga dengan Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa di SMAN "X" Jakarta

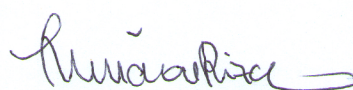
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 5 Januari 2012

Yang menyatakan



(Szasza Hervanovriza)

ABSTRAK

Nama : Szasza Hervanovriza
Program Studi : Sosiologi
Judul : Hubungan Antara Sosialisasi Pendidikan di Sekolah dan Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga dengan Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa di SMAN “X” Jakarta

Sekolah merupakan institusi pendidikan formal yang melakukan transfer ilmu pengetahuan dan teknologi kepada siswa. Tidak hanya sebatas pada transfer ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi sekolah juga merupakan agen sosialisasi yang membentuk perilaku siswa seperti yang diinginkan oleh masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana hubungan antara sosialisasi pendidikan di sekolah dan sosialisasi pendidikan dalam keluarga terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Pengertian dari perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi itu sendiri adalah tindakan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara berulang. Penggunaan ini sendiri akan efektif jika siswa memanfaatkan teknologi tersebut untuk keperluan akademis dengan porsi yang lebih besar daripada kepentingan lain.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui survey yang dilakukan di SMAN “X” Jakarta. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebesar 165 yang terdiri dari siswa kelas X, kelas XI, dan kelas XII. Teknik penarikan sampel menggunakan *stratified random sampling non-proporsional* sehingga dapat melihat gradasi jawaban responden berdasarkan tingkatan kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel sosialisasi pendidikan di sekolah dan variabel sosialisasi pendidikan dalam keluarga berpengaruh terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan kekuatan hubungan yang lemah. Di dalam variabel sosialisasi pendidikan di sekolah terdapat empat dimensi yang juga diuji pengaruhnya yaitu peran guru, kurikulum tertulis, *hidden curriculum*, dan *peer group*. Dari keempat dimensi tersebut dimensi kurikulum menjadi dimensi yang paling kuat dalam mempengaruhi perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa. Berbeda dengan tiga dimensi lain, hasil pengujian statistik mengungkapkan bahwa tidak terdapat hubungan antara dimensi *peer group* dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Pada variabel sosialisasi pendidikan dalam keluarga, lemahnya hubungan antara sosialisasi pendidikan dalam keluarga disebabkan oleh lemahnya kontrol orang tua terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa yang kecenderungannya disebabkan oleh ketidakmampuan orang tua dalam mengikuti perkembangan teknologi yang sangat pesat.

Kata Kunci: Sosialisasi Pendidikan di sekolah, Sosialisasi Keluarga, Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Peran Guru, Kurikulum Tertulis, *Hidden Curriculum*, *Peer Group*.

ABSTRACT

Name : Szasza Hervanovriza
Study Program : Sociology
Title : *Relationship among educational socialization at school and educational socialization in family with student's behavioral usage of information and communication technology.*

Schools are educational institutions that conduct formal transfer of science and technology to student. Not only limited to the transfer of science and technology, but the school is also an agent of socialization that shape student behavior as desired by the community. This study aims to see how the relationship between the socialization of education in schools and educational socialization in the family of the behavior of the use of information and communication technology. Understanding of the behavior of the use of information and communication technology itself is the act of the students in using information and communication technology repeatedly. Use of this alone would be effective if student utilize these technologies for academic purpose with a larger portion than other interests.

This study uses quantitative methods with survey techniques in SMAN "X" Jakarta. The number of sample in this study is 165 which consists of grade X, XI and XII classes. Technique sampling using a stratified random sampling non-proportional in order to see the gradations of respondent's answer based on grade level.

The result of this study indicate that the variable socialization of education in schools and education in the family socialization variables influence the behavior of the use of information and communication technology with the strength of weak ties. In socialization variable of education in school there are four dimensions that also tested the effect of the role of teachers, written curriculum, hidden curriculum and peer group. From the fourth dimensions, the dimensions of the curriculum is the most powerful in influencing the behavior of the use of information technology and communications students. Unlike the three other dimensions, the statistical tests revealed result that there is no relationship between the dimensions of the peer group with the behavior of the use of information and communication technology. Family socialization show low influence towards information technology usage behavior. It was because parents could not follow the technology development. which have progressive development.

Keywords: Education Socialization in Schools, Education in the Family Socialization, Behavior Use of Information and Communication Technology, The Role of Teacher, Written Curriculum, Hidden Curriculum, Peer Group

HALAMAN PERNYATAAN
JUDUL KARYA AKHIR UNTUK KEAKURATAN DATA

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Szasza Hervanovriza
NPM : 0806347883
Program Studi : S1
Departemen : Sosiologi
Jenis Karya Akhir : Skripsi

Demi keakuratan data informasi akademik Universitas Indonesia, dengan ini saya menyampaikan dan menyatakan judul karya akhir saya dalam 2 Bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris sesuai dengan *Hard Cover* terakhir yang diserahkan ke Program/Perpustakaan dan sudah selesai dengan data yang dimasukkan dalam SIAK NG sebagai berikut:

Kolom Judul Karya Akhir dalam Bahasa Indonesia:

Hubungan Antara Sosialisasi Pendidikan di Sekolah dan Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga dengan Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa di SMAN "X" Jakarta

Kolom Judul Karya Akhir dalam Bahasa Inggris:

Relationship among educational socialization at school and educational socialization in family with student's behavioral usage of information and communication technology.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 5 Januari 2012

Mengetahui

Ketua Program

Yang Menyatakan

(Dr. Erna Karim)

(Szasza Hervanovriza)

Pembimbing Penulisan Karya Akhir

(Dra. Indera Ratna Irawati Pattinasarany, M.A.)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Signifikansi Penelitian.....	11
1.4.1 Signifikansi Teoritis.....	11
1.4.2 Signifikansi Praktis.....	12
1.5 Batasan Penelitian.....	12
2. KERANGKA PEMIKIRAN.....	13
2.1 Tinjauan Pustaka.....	13
2.2 Kerangka Konseptual.....	31
2.2.1. Variabel Dependen.....	31
2.2.1.1. Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	31
2.2.1.1.1 Perilaku.....	31
2.2.1.1.2 Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	32
2.2.1.1.3 Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	35
2.2.1.1.4 Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	36
2.2.2. Variabel Independen.....	36
2.2.2.1 Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga.....	36
2.2.2.2 Sosialisasi Pendidikan di Sekolah.....	39
2.2.2.2.1 Pendidikan.....	39
2.2.2.2.2 Peran Guru.....	41
2.2.2.2.3 Kurikulum Tertulis dan <i>Hidden Curriculum</i>	46
2.2.2.2.4 <i>Peer-Group</i>	49
2.2.2.2.5 Transfer Teknologi dalam Pendidikan.....	51
2.3 Hubungan Antar Variabel.....	52
2.3.1. Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga dengan Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	52
2.3.2. Sosialisasi Pendidikan di Sekolah dengan Perilaku Penggunaan Tekonologi Informasi dan Komunikasi.....	53

2.4 Kerangka Berfikir.....	54
2.4.1 Model Analisis.....	54
2.4.2 Hipotesis.....	55
2.5 Tabel Operasionalisasi Konsep.....	56
2.5.1 Tabel Operasionalisasi Konsep Perilaku penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	56
2.5.2 Tabel Operasionalisasi Konsep Sosialisasi Keluarga.....	57
2.5.3 Tabel Operasionalisasi Konsep Sosialisasi Pendidikan di Sekolah.....	60
3. METODE PENELITIAN.....	63
3.1. Pendekatan Penelitian.....	63
3.2. Jenis Penelitian.....	64
3.3. Populasi Penelitian.....	65
3.4. Teknik Penarikan Sampel.....	66
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	66
3.6. Teknik Analisa Data.....	67
3.7. Keterbatasan Penelitian.....	69
4. DESKRIPSI TEMUAN LAPANGAN.....	70
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	70
4.2 Deskripsi Temuan Lapangan.....	75
4.3 Analisa Univariat.....	81
4.3.1 Data Umum Responden.....	81
4.3.2 Variabel Dependen Perilaku penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	83
4.3.3 Variabel Independen Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga.....	102
4.3.4 Variabel Independen Sosialisasi Pendidikan di Sekolah.....	116
5. ANALISIS.....	139
5.1 Analisis Bivariat.....	139
5.1.1 Hubungan Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga dengan Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	140
5.1.2 Hubungan Sosialisasi Pendidikan di Sekolah dengan Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	145
6. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	164
6.1 Kesimpulan.....	164
6.2 Rekomendasi.....	166
7. DAFTAR PUSTAKA.....	169

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

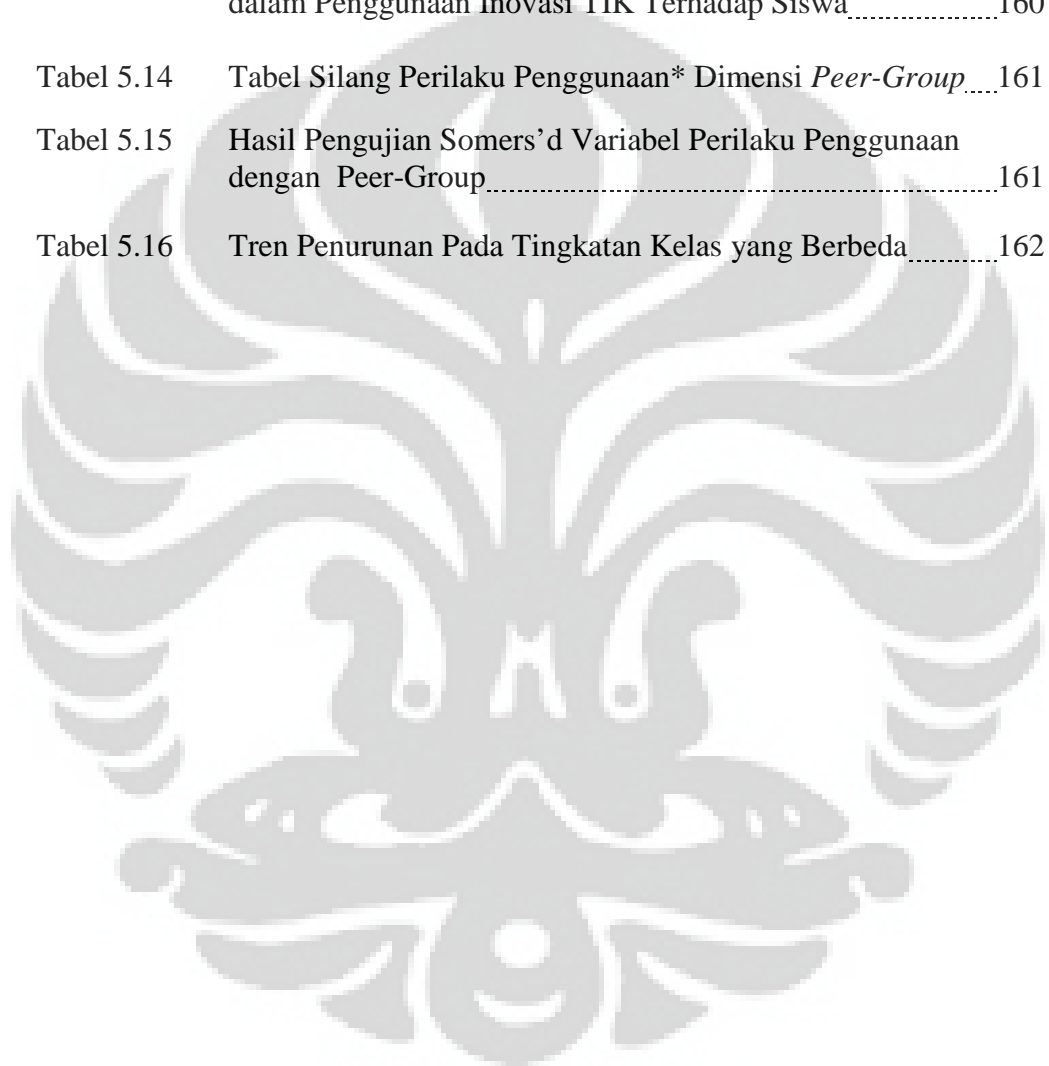
Tabel 1.1	Pengguna Internet di Indonesia Berdasarkan Kota	7
Tabel 2.1	Tinjauan Pustaka.....	23
Tabel 2.2	Operasionalisasi Konsep Perilaku Penggunaan Inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	56
Tabel 2.3	Operasionalisasi Konsep Sosialisasi Keluarga.....	57
Tabel 2.4	Operasionalisasi Konsep Sosialisasi Pendidikan di Sekolah ..	60
Tabel 4.1	Prasarana SMAN “X” Jakarta.....	73
Tabel 4.2	Sarana SMAN “X” Jakarta.....	74
Tabel 4.3	Tingkatan Siswa SMAN “X” Jakarta.....	81
Tabel 4.4	Jenis Kelamin Responden.....	82
Tabel 4.5	Responden Tinggal Bersama Dengan.....	82
Tabel 4.6	Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa SMAN “X” Jakarta.....	83
Tabel 4.7	Awal Responden Mengenal Penggunaan Internet.....	87
Tabel 4.8	Orang yang Mengajarkan Responden Mengenai Penggunaan Internet Secara Lebih Mendalam.....	88
Tabel 4.9	Lokasi yang Paling Sering Digunakan Responden untuk Mengakses Internet.....	90
Tabel 4.10	Tingkat Kepentingan Akses Internet dalam Kehidupan Sehari-hari.....	90
Tabel 4.11	Motif yang Mendorong Responden untuk Mengakses Internet.....	91
Tabel 4.12	Motif Penggunaan Internet untuk Pendidikan.....	92
Tabel 4.13	Motif Penggunaan Internet untuk Memperoleh Berita dan Dan Informasi.....	93
Tabel 4.14	Motif Penggunaan Internet untuk Komunikasi.....	93
Tabel 4.15	Motif Penggunaan Internet untuk Hiburan.....	94

Tabel 4.16	Motif Penggunaan Internet untuk Mengisi Waktu Luang.....	95
Tabel 4.17	Motif Penggunaan Internet untuk Pengunduhan Materi.....	96
Tabel 4.18	Motif Penggunaan Internet untuk Kepentingan Ekonomi.....	96
Tabel 4.19	Situs yang Paling Sering Diakses Berdasarkan Motif.....	97
Tabel 4.20	Pernah Mengakses Situs Porno.....	98
Tabel 4.21	Pernah Mengakses Situs Porno*Jenis Kelamin.....	98
Tabel 4.22	Frekuensi Mengakses Situs Porno dalam 1 Bulan.....	99
Tabel 4.23	Pengetahuan Mengenai Akses Video Porno sebagai Salah Satu Bentuk Penggunaan Internet yang Dilarang.....	100
Tabel 4.24	Penilaian Terhadap Orang yang Mengakses Situs/ Video Porno.....	100
Tabel 4.25	Penilaian Terhadap Kegunaan Internet di dalam Menunjang Pendidikan.....	101
Tabel 4.26	Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga.....	103
Tabel 4.27	Hal yang Dibicarakan Responden dengan Pihak yang Berperan Dalam Mendidik Mengenai Penggunaan TIK.....	105
Tabel 4.28	Responden Memiliki Keterampilan dalam Bidang TIK.....	106
Tabel 4.29	Bentuk Keterampilan yang Dimiliki Responden Mengenai TIK.....	107
Tabel 4.30	Bentuk Dukungan Terhadap Keterampilan Responden.....	108
Tabel 4.31	Pemberian Nasihat Mengenai Penggunaan Inovasi TIK.....	109
Tabel 4.32	Bentuk Nasihat Mengenai Penggunaan Inovasi TIK.....	110
Tabel 4.33	Anggota Keluarga yang Memberikan Informasi Mengenai TIK.....	111
Tabel 4.34	Informasi yang Diberikan Mengenai Inovasi TIK.....	113
Tabel 4.35	Adanya Pengawasan terhadap Penggunaan Inovasi TIK Responden.....	113
Tabel 4.36	Bentuk Pengawasan terhadap Penggunaan Inovasi TIK Responden.....	113

Tabel 4.37	Penerapan Kedisiplinan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK Responden	115
Tabel 4.38	Bentuk Penerapan Kedisiplinan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK Responden.....	115
Tabel 4.39	Sosialisasi Pendidikan di Sekolah	116
Tabel 4.40	Guru Mengajarkan Mata Pelajaran TIK Sesuai dengan Kurikulum Sekolah.....	118
Tabel 4.41	Guru Memanfaatkan TIK dalam Proses Belajar Mengajar.....	119
Tabel 4.42	Guru Membantu Responden dalam Menguasai TIK yang Sedang dipelajari.....	120
Tabel 4.43	Guru Menggunakan Telepon Genggam atau Internet Ketika Pelajaran Berlangsung Diluar Kebutuhan Mengajar.....	121
Tabel 4.44	Guru Memberikan Sanksi Terhadap Siswa yang Kedapatan Mengakses Internet Diluar Kebutuhan Belajar Saat Pelajaran Berlangsung	122
Tabel 4.45	Pelajaran TIK Memberikan Keterampilan dalam Menggunakan Inovasi TIK sesuai dengan Nilai dan Norma yang Berlaku di Masyarakat.....	123
Tabel 4.46	Sekolah Mengajarkan Mata Pelajaran TIK dengan Kritis dan Rasional	124
Tabel 4.47	Mata Pelajaran TIK yang Diajarkan Mengikuti Perkembangan Teknologi Secara Umum.....	125
Tabel 4.48	Mata Pelajaran yang Menggunakan Inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	126
Tabel 4.49	Sekolah Mengajarkan TIK Sebagai Bagian dari Kehidupan Sehari-hari.....	126
Tabel 4.50	Sekolah Melakukan Pengawasan Dalam Hal Penggunaan Inovasi TIK.....	127
Tabel 4.51	Bentuk Pengawasan Sekolah Terhadap Penggunaan Inovasi TIK.....	127
Tabel 4.52	Sekolah Memberikan Kebebasan dalam Menggunakan Sarana dan Prasarana TIK yang Ada.....	129
Tabel 4.53	Sekolah Mensosialisasikan Aturan yang Jelas dalam Penggunaan Inovasi TIK	129

Tabel 4.54	Pernah Membuka situs yang Berisikan Pornografi dan Kekerasan Melalui Fasilitas Sekolah.....	130
Tabel 4.55	Responden Memperoleh Kebebasan Mengakses Situs di Luar Pelajaran TIK Melalui Fasilitas Sekolah.....	131
Tabel 4.56	Responden Tergabung dalam Kelompok <i>Peer-Group</i>	132
Tabel 4.57	Hal yang Paling Sering Dibicarakan dengan <i>Peer-Group</i>	133
Tabel 4.58	Media yang Paling Sering Digunakan untuk Berkomunikasi dengan Kelompok Teman Sebaya.....	134
Tabel 4.59	Responden Membicarakan Mengenai Inovasi TIK dengan Teman Sebaya	134
Tabel 4.60	Topik Pembahasan Mengenai Inovasi TIK yang Dibicarakan Responden dengan Teman Sebaya	136
Tabel 4.61	Responden Bersama dengan Teman Sebaya Mengakses Situs yang Berbau Pornografi atau SARA	136
Tabel 4.62	Pendapat Responden Mengenai Pertemanan yang Dibangun Melalui Situs Jejaring Sosial	137
Tabel 5.1	Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga.....	140
Tabel 5.2	Hasil Pengujian Somers'd Variabel Perilaku Penggunaan dengan Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga.....	141
Tabel 5.3	Tabel Silang Tingkat Pendidikan Orang Tua * Penerapan Kedisiplinan Siswa.....	144
Tabel 5.4	Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Sosialisasi Pendidikan di Sekolah.....	146
Tabel 5.5	Hasil Pengujian Somers'd Variabel Perilaku Penggunaan dengan Sosialisasi Pendidikan di Sekolah.....	146
Tabel 5.6	Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Dimensi Guru.....	150
Tabel 5.7	Hasil Pengujian Somers'd Variabel Perilaku Penggunaan dengan Dimensi Guru	150
Tabel 5.8	Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Dimensi Kurikulum	153
Tabel 5.9	Hasil Pengujian Somers'd Variabel Perilaku Penggunaan dengan Dimensi Kurikulum.....	156

Tabel 5.10	Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Dimensi <i>Hidden Curriculum</i>	156
Tabel 5.11	Hasil Pengujian Somers'd Variabel Perilaku Penggunaan dengan Dimensi <i>Hidden Curriculum</i>	157
Tabel 5.12	Tabel Silang Tingkat Kelas* Pengecekan dan Pengawasan Konten yang diakses Siswa di Sekolah.....	158
Tabel 5.13	Tabel Silang Tingkat Kelas* Sosialisasi Mengenai Aturan dalam Penggunaan Inovasi TIK Terhadap Siswa.....	160
Tabel 5.14	Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Dimensi <i>Peer-Group</i>	161
Tabel 5.15	Hasil Pengujian Somers'd Variabel Perilaku Penggunaan dengan <i>Peer-Group</i>	161
Tabel 5.16	Tren Penurunan Pada Tingkatan Kelas yang Berbeda.....	162



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Tingkat Kelas Siswa.....	81
Grafik 4.2	Jenis Kelamin Responden.....	82
Grafik 4.3	Responden Tinggal Bersama.....	82
Grafik 4.4	Perilaku Penggunaan Inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa SMAN “X” Jakarta.....	83
Grafik 4.5	Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa SMAN “X” Jakarta Berdasarkan Tingkatan Kelas.....	84
Grafik 4.6	Awal Responden Mengetahui Penggunaan Internet.....	87
Grafik 4.7	Orang yang Mengajarkan Responden Mengenai Penggunaan Internet Secara Lebih Mendalam.....	88
Grafik 4.8	Lokasi yang Paling Sering Digunakan Responden untuk Mengakses Internet.....	89
Grafik 4.9	Tingkat Kepentingan Akses Internet dalam Kehidupan Sehari-hari.....	90
Grafik 4.10	Motif yang Mendorong Responden untuk Mengakses Internet.....	91
Grafik 4.11	Motif Penggunaan Internet untuk Pendidikan.....	92
Grafik 4.12	Motif Penggunaan Internet untuk Memperoleh Berita dan Informasi.....	92
Grafik 4.13	Motif Penggunaan Internet untuk Komunikasi.....	93
Grafik 4.14	Motif Penggunaan Internet untuk Hiburan.....	94
Grafik 4.15	Motif Penggunaan Internet untuk Mengisi Waktu Luang.....	95
Grafik 4.16	Motif Penggunaan Internet untuk Pengunduhan Materi.....	95
Grafik 4.17	Motif Penggunaan Internet untuk Kepentingan Ekonomi.....	96
Grafik 4.18	Situs yang Paling Sering Diakses Berdasarkan Motif.....	97
Grafik 4.19	Pernah Mengakses Situs Porno.....	98
Grafik 4.20	Frekuensi Mengakses Situs Porno dalam 1 Bulan.....	99

Grafik 4.21	Pengetahuan Mengenai Akses Video Porno sebagai Salah Satu Bentuk Penggunaan Internet yang Dilarang.....	100
Grafik 4.22	Penilaian Terhadap Orang yang Mengakses Situs / Video Porno	100
Grafik 4.23	Penilaian Terhadap Kegunaan Internet di dalam Menunjang Pendidikan.....	101
Grafik 4.24	Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga.....	103
Grafik 4.25	Sosialisasi Pendidikan Berdasarkan Tingkatan Kelas.....	104
Grafik 4.26	Hal yang Dibicarakan Responden dengan Pihak yang Berperan Dalam Mendidik Mengenai Penggunaan TIK.....	105
Grafik 4.27	Responden Memiliki Keterampilan dalam Bidang TIK.....	106
Grafik 4.28	Bentuk Keterampilan yang Dimiliki Responden Mengenai TIK.....	107
Grafik 4.29	Bentuk Dukungan Terhadap Keterampilan Responden.....	108
Grafik 4.30	Bentuk Nasihat Mengenai Penggunaan Inovasi TIK.....	109
Grafik 4.31	Anggota Keluarga yang Memberikan Informasi Mengenai TIK.....	111
Grafik 4.32	Informasi yang Diberikan Mengenai Inovasi TIK.....	112
Grafik 4.33	Bentuk Pengawasan terhadap Penggunaan Inovasi TIK.....	113
Grafik 4.34	Penerapan Kedisiplinan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK Responden.....	115
Grafik 4.35	Sosialisasi Pendidikan di Sekolah.....	116
Grafik 4.36	Sosialisasi Pendidikan di Sekolah Berdasarkan Tingkatan Kelas.....	117
Grafik 4.37	Guru Mengajarkan Mata Pelajaran TIK Sesuai dengan Kurikulum Sekolah.....	118
Grafik 4.38	Guru Memanfaatkan TIK dalam Proses Belajar Mengajar.....	119
Grafik 4.39	Guru Membantu Responden dalam Menguasai TIK yang sedang dipelajari.....	120
Grafik 4.40	Guru Menggunakan Telepon Genggam atau Internet Ketika Pelajaran Berlangsung Diluar Kebutuhan Mengajar.....	121

Grafik 4.41	Guru Memberikan Sanksi Terhadap Siswa yang Kedapatan Mengakses Internet Diluar Kebutuhan Belajar Saat Pelajaran Berlangsung.....	122
Grafik 4.42	Pelajaran TIK Memberikan Keterampilan dalam Menggunakan Inovasi TIK sesuai dengan Nilai dan Norma yang Berlaku di Masyarakat.....	123
Grafik 4.43	Sekolah Mengajarkan Mata Pelajaran TIK dengan Kritis dan Rasional.....	124
Grafik 4.44	Mata Pelajaran TIK yang Diajarkan Mengikuti Perkembangan Teknologi Secara Umum.....	125
Grafik 4.45	Mata Pelajaran yang Menggunakan Inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	126
Grafik 4.46	Sekolah Mengajarkan TIK Sebagai Bagian dari Kehidupan Sehari-hari.....	126
Grafik 4.47	Bentuk Pengawasan Sekolah Terhadap Penggunaan Inovasi TIK.....	127
Grafik 4.48	Sekolah Memberikan Kebebasan dalam Menggunakan Sarana dan Prasarana TIK yang Ada.....	128
Grafik 4.49	Sekolah Mensosialisasikan Aturan yang Jelas dalam Penggunaan Inovasi TIK.....	129
Grafik 4.50	Responden Pernah Membuka situs yang Berisikan Pornografi dan Kekerasan Melalui Fasilitas Sekolah.....	130
Grafik 4.51	Responden Memperoleh Kebebasan Mengakses Situs di Luar Pelajaran TIK Melalui Fasilitas Sekolah.....	131
Grafik 4.52	Responden Tergabung dalam Kelompok <i>Peer-Group</i>	132
Grafik 4.53	Hal yang Paling Sering Dibicarakan dengan <i>Peer-Group</i>	133
Grafik 4.54	Media yang Paling Sering Digunakan untuk Berkomunikasi dengan Kelompok Teman Sebaya.....	133
Grafik 4.55	Responden Membicarakan Mengenai Inovasi TIK dengan Teman Sebaya.....	134
Grafik 4.56	Topik Pembahasan Mengenai Inovasi TIK yang Dibicarakan Responden dengan Teman Sebaya.....	135
Grafik 4.57	Responden Bersama dengan Teman Sebaya Mengakses Situs yang Berbau Pornografi atau SARA.....	136

Grafik 4.58 Pendapat Responden Mengenai Pertemanan yang Dibangun Melalui Situs Jejaring Sosial.....137



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuisisioner

Lampiran 2 : Pedoman Wawancara Mendalam

Lampiran 3 : Data Perilaku Penggunaan Inovasi Teknologi Informasi dan
Komunikasi

Lampiran 4 : Data Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga

Lampiran 5 : Data Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

Lampiran 6 : Foto-Foto



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Modernisasi adalah sebuah proses bertahap dimana dalam proses tersebut terjadi perubahan masyarakat dari tradisional menuju modern. Maksudnya adalah modernisasi merupakan proses transformasi dalam rangka mencapai kondisi masyarakat modern, dimana struktur dan nilai yang ada, yang sifatnya tradisional secara total harus diperbaharui dengan seperangkat struktur dan nilai yang modern. Huntington menjelaskan bahwa proses modernisasi melihat kondisi tradisional dan modern sebagai dua buah kondisi yang saling bertentangan dan asimetris (Suwarsono,2006;21). Pada dasarnya penerapan proses modernisasi lebih ditujukan bagi masyarakat Dunia Ketiga, karena masyarakat Dunia Ketiga dianggap masih berada di dalam kondisi yang tradisional dan tertinggal dibandingkan dengan masyarakat Dunia Pertama yang sudah modern. Oleh sebab itu, beberapa tokoh seperti David Mc Clelland dan Alex Inkeles mencoba melakukan penelitian untuk menemukan bagaimana proses modernisasi yang sesuai dan dapat diberlakukan pada masyarakat Dunia Ketiga sebagai suatu bentuk perubahan sosial yang terencana.

David Mc Clelland mengembangkan modernisasi dengan membuat suatu teori yaitu “Teori Motivasi Berprestasi” (Suwarsono,2006;27). Dalam teori ini Mc Clelland berusaha mendapatkan jawaban mengenai mengapa beberapa bangsa (Inggris, Negara – negara Eropa Barat, dsb) menunjukkan suatu prestasi yang tinggi, sedangkan bangsa lain menunjukkan prestasi yang rendah dalam banyak hal. Dalam penelitiannya dia mengungkapkan bahwa bangsa yang berprestasi memiliki “*need for achievement*” (n-ach) yang tinggi, sementara bangsa lain lebih mengutamakan “*need for power*” (suka bertarung untuk memperoleh kekuasaan), misalnya suku – suku di Afrika yang selalu berperang antar sesamanya. Ada juga bangsa yang menonjol dalam “*need for affiliation*” yaitu lebih mengutamakan pertemanan dan kebersamaan.

Melalui penelitiannya, Mc Clelland berupaya untuk menggali faktor-faktor yang membuat Bangsa Inggris menjadi bangsa yang paling suka bertualang dan berprestasi sehingga dapat menguasai dunia serta lautan. Berdasarkan hasil penelitiannya, ia mengungkapkan bahwa anak Inggris ternyata memperoleh penanaman nilai bertualang dari dongeng – dongeng yang diceritakan ibunya. Nilai – nilai keberanian bertualang, mencari sesuatu yang baru serta berani menanggung resiko telah membuat Bangsa Inggris menjadi bangsa yang memiliki jiwa entrepreneurship yang tinggi. Mc Clelland percaya bahwa nilai – nilai tersebut dapat dikatakan sebagai suatu “virus mental”. Virus ini ternyata dapat ditularkan terhadap orang lain melalui suatu pelatihan dan melalui cerita- cerita petualangan pada anak – anak. Jadi, inti dari teori Mc Clelland adalah modernisasi merupakan masalah sistem nilai kewiraswastaan, nilai ini memang banyak terdapat pada masyarakat barat yang maju, maka yang paling penting dalam pembangunan pada dasarnya adalah penanaman nilai – nilai terhadap anggota masyarakat yang belum maju.

Sedangkan tokoh lain, yaitu Alex Inkeles, melakukan penelitian terhadap 6000 anak muda di beberapa negara berkembang seperti Argentina, Chili, India, Pakistan, dan negara lainnya untuk menemukan ide mengenai manusia modern, serta bagaimana proses modernisasi dapat berjalan pada masyarakat Dunia Ketiga (Suwarsono,2006;30-31). Dari hasil penelitiannya, Inkeles menemukan bahwa proses modernisasi di Dunia Ketiga dapat berjalan jika dua elemen di dalam masyarakat dapat memberikan sosialisasi nilai-nilai modern secara baik. Kedua elemen tersebut adalah pendidikan dan juga keluarga. Sedangkan bentuk manusia modern yang akan dicapai dari proses modernisasi itu sendiri bercirikan; *pertama*, Manusia modern adalah manusia yang terbuka terhadap pengalaman baru. *Kedua*, manusia modern akan memiliki sikap yang tidak tergantung terhadap berbagai bentuk otoritas kepercayaan tradisional, seperti kesukuan, adat istiadat, dan raja. *Ketiga*, manusia modern percaya terhadap ilmu pengetahuan, dalam arti bahwa manusia modern mempercayai dengan ilmu pengetahuan dapat menundukan alam semesta.

Dari penelitian McClelland dan Inkeles ini dapat disimpulkan bahwa perubahan sosial harus segera diberlakukan pada masyarakat Dunia Ketiga untuk mengejar ketertinggalannya dari berbagai faktor sosial seperti ekonomi, ilmu pengetahuan, kebudayaan, dsb dan proses perubahan sosial terencana yang paling tepat untuk hal tersebut adalah proses modernisasi. Berdasarkan penelitian kedua tokoh ini, terdapat dua agen sosialisasi penting yang harus ditingkatkan fungsinya dalam melakukan sosialisasi yaitu keluarga dan pendidikan. Keluarga dianggap penting sebagai agen sosialisasi yang dapat melakukan perubahan sosial untuk menciptakan masyarakat modern karena keluarga merupakan agen sosialisasi primer terhadap seorang anak. Keluarga memberikan sosialisasi berupa nilai yang berlaku dimasyarakat baik moral, agama, dll. Namun, keluarga memiliki keterbatasan didalam melakukan sosialisasi ini. Oleh sebab itu, keluarga menyerahkan anak kepada institusi pendidikan untuk mendapatkan sosialisasi yang lebih intensif dan terprogram sesuai dengan hasil yang ingin dicapai.

Didalam proses modernisasi, generasi muda menjadi subjek utama yang harus diberikan sosialisasi mengenai nilai-nilai moderen karena generasi muda merupakan ujung tombak dari perubahan sosial itu sendiri. Oleh sebab itu sosialisasi harus dilakukan secara intensif dan berkelanjutan dari fase anak-anak yang masih menerima sosialisasi primer dari keluarga, menuju pendewasaan dengan sosialisasi yang diberikan oleh pendidikan. Disamping sosialisasi nilai yang berlaku di masyarakat dan nilai moral, baik institusi keluarga maupun institusi pendidikan sama-sama memberikan pemahaman mengenai teknologi. Teknologi adalah pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat dan dipergunakan sebagai cara untuk menjalani kehidupan didalam lingkungannya (Machionis,2008;69)

Teknologi adalah cara untuk menjalani kehidupan oleh sebab itu teknologi menghasilkan berbagai produk yang dibutuhkan manusia untuk menjalani kehidupannya. Hal ini menyebabkan teknologi yang dimiliki sebuah masyarakat akan sangat berbeda dengan masyarakat yang lain, begitu pula dengan produk yang dihasilkan. Sebagai contoh, dalam hal makan, produk teknologi yang digunakan oleh masyarakat China adalah sumpit, sedangkan masyarakat Indonesia menggunakan sendok. Perbedaan ini ditentukan oleh pengetahuan, nilai

dan norma yang ada didalam masyarakat tersebut. Sedangkan tingkat kemajuan teknologi sangat bergantung pada tingkat pengetahuan yang dimiliki sebuah masyarakat. Hickson (1974) menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat teknologi yang dimiliki oleh sebuah masyarakat, maka akan semakin cepat (efisien) dan efektif masyarakat tersebut bekerja memenuhi kebutuhan hidupnya (Gruzky and Milner, 426-427).

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa penjelasan Inkeles mengenai proses modernisasi menekankan pada perubahan teknologi masyarakat melalui peran keluarga dan pendidikan. Keluarga pada dasarnya mensosialisasikan teknologi kepada anak pada taraf teknologi sederhana seperti, teknologi untuk makan, minum, mandi, dll, yang merupakan teknologi yang dipakai untuk kehidupan sehari-hari. Walaupun tidak menutup kemungkinan keluarga mensosialisasikan teknologi pada taraf yang lebih kompleks. Sementara institusi pendidikan mensosialisasikan teknologi kepada peserta didik dengan taraf yang lebih kompleks. Seperti yang telah dijelaskan bahwa teknologi berasal dari pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat, oleh sebab itu institusi pendidikan mentransfer teknologi melalui sumber utamanya yaitu ilmu pengetahuan.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa institusi pendidikan adalah sebuah institusi yang paling berkompeten didalam menyalurkan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta didik. Young dan Whitty (1972 dalam Robinson, 1985:210 mendefinisikan bahwa pendidikan merupakan alat sosialisasi di dalam tata tertib yang sudah ada di masyarakat, dengan jalan mendidik murid agar menerima keadaan dan menetralisasi efek-efek dari cara kehidupan. Oleh sebab itu keberadaan pendidikan sangat erat dengan reproduksi nilai-nilai yang berlaku di dalam masyarakat khususnya dengan teknologi yang digunakan oleh masyarakat.

1.2. Permasalahan

Teknologi adalah cara yang digunakan oleh masyarakat untuk menjalani kehidupannya. Tingkat kemajuan teknologi yang ada pada masyarakat berbeda-beda tergantung dari kemampuan masyarakat tersebut dapat mengembangkannya. Teknologi di sosialisasikan secara turun temurun melalui institusi keluarga dan institusi pendidikan. Seperti penjelasan McClelland dan Inkeles, terdapat dua buah institusi yang memiliki peran yang sangat penting yaitu keluarga dan pendidikan. Keberadaan teknologi ini pada dasarnya bertujuan untuk semakin mempermudah seseorang melakukan hubungan dengan orang lain.

Saat ini, kemajuan paling pesat terjadi dalam bidang teknologi.¹ Salah satu teknologi yang berkembang cukup pesat pada saat ini adalah teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi.² Termasuk di dalamnya adalah semua perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi, dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi. Perkembangan ilmu pada dasarnya berlangsung secara bertahap dan tidak terjadi begitu saja. Perkembangan ilmu itu sendiri terjadi karena manusia selalu dihadapkan pada tantangan alam sebagai suatu kondisi yang dapat memacu daya kreatifitasnya. Rasa ingin tahu menjadi dorongan bagi manusia untuk terus melakukan inovasi-inovasi menuju ke arah kemajuan. Begitupun dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat ini membuat setiap individu dari berbagai latar belakang mau tidak mau, suka tidak suka, harus bersentuhan dengan teknologi informasi dan komunikasi karena teknologi informasi dan komunikasi telah menyentuh hampir setiap lini kehidupan terutama internet yang telah mengubah cara orang berkomunikasi, belajar, berbisnis bahkan berbelanja. Disatu sisi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak positif dimana manusia dapat semakin mudah

¹ Rezaldy Bastharian.2011.Perkembangan Teknologi Intrnet.<http://www.waena.org>.Diunduh, 2 Juni 2011 Pukul 20.58 WIB.

² Kementrian Negara Riset Teknologi.2006.Buku Putih.Penelitian Pengembangan dan Penerapan IPTEK Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun2005-2025.Jakarta: Kementrian Negara dan Teknologi.

untuk menyelesaikan berbagai macam pekerjaannya dengan bantuan satu alat saja. Misalnya untuk dapat berkomunikasi, berbelanja, mentransfer uang, dan mencari hiburan saat ini seseorang dapat melakukannya hanya dengan sebuah alat yaitu telepon genggam berbasis smart phone. Pada dasarnya, inilah yang dikatakan dengan efektif dan efisien seperti yang telah diungkapkan Hickson (1974) dimana semakin tinggi tingkat teknologi yang dimiliki sebuah masyarakat, maka akan semakin cepat (efisien) dan efektif masyarakat tersebut bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Gruzky and Milner, 426-427).

Di dalam konteks Indonesia perkembangan Internet dapat dikatakan sangat pesat. Hal ini dapat dilihat dari statistik Asosiasi Penyedia Jaringan Internet (APJI) pada tahun 2000, pengguna internet di Indonesia sebesar 1.900.000 *user*. Sementara pada tahun 2010 pengguna Internet melonjak 1.880% atau sebesar 39.600.000 *user*. Lonjakan pengguna internet yang luar biasa tinggi ini disebabkan semakin membaiknya kondisi makro ekonomi Indonesia yang membuat vendor-vendor telekomunikasi membangun infrastruktur secara besar-besaran. Berdasarkan statistik APJI dari tahun 2000 sampai tahun 2007 terdapat 102 perusahaan baru yang bergerak dalam bidang Internet Service Provider (ISP). Banyaknya ISP baru ini memperbesar daya tampung (*bandwith*) internet di Indonesia dari hanya sekitar 3.07 Mbps pada tahun 2000 menjadi 3.9 Gbps.³ Pesatnya perkembangan ini membuat masyarakat semakin mudah untuk mengakses internet sehingga semakin banyak masyarakat yang tertarik untuk menggunakan internet. Di samping itu, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadikannya sebagai teknologi yang wajib dikuasai oleh setiap individu untuk memenuhi tuntutan zaman.

Survey yang dilakukan oleh Yahoo Corp.⁴ pada 8 kota besar di Indonesia dengan jumlah responden sebesar 2.300 responden yang berusia 15-50 tahun menunjukkan berdasarkan survey Yahoo, pengguna internet di kota-kota besar di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berikut data pengguna internet di beberapa kota besar di Indonesia yang berusia 15-50 tahun.

³ www.statistics.apji.org

⁴ Yahoo Corporation merupakan perusahaan transnasional yang bergerak dalam bidang penyedia layanan internet dari Amerika Serikat. Saat ini Yahoo Corporation adalah perusahaan penyedia layanan internet terbesar ke-2 setelah Google Corp. Pada Tahun 2010 Yahoo Indonesia melakukan Survey terhadap pengguna internet di 8 kota besar Indonesia yaitu Jakarta, Bodetabek, Bandung, Makasar, Medan, Surabaya, Semarang dan Palembang.

Tabel 1.1 Pengguna Internet di Indonesia Berdasarkan Kota

No	Nama Kota	Presentase Jumlah Pengguna Internet	
		2008	2010
1	Jakarta	35%	44%
2	Bodetabek	23%	33%
3	Surabaya	30%	32%
4	Medan	26%	40%
5	Bandung	31%	33%
6	Semarang	15%	26%
7	Palembang	26%	36%
8	Makassar	16%	28%

Sumber: Yahoo-TNS Net Index Indonesia 2010

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa pada beberapa kota besar seperti Jakarta, Medan, Semarang, Palembang dan Makassar terjadi peningkatan pengguna internet yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya media yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk mengakses internet seperti warnet dan telepon genggam. Warnet (Warung Internet) merupakan tempat favorit masyarakat dalam menggunakan internet yaitu sebesar 38% persen masyarakat mengakses internet melalui warnet, sementara 11% masyarakat mengakses internet menggunakan telepon genggam. Namun, meskipun pada saat ini warnet masih menjadi tempat favorit masyarakat untuk mengakses internet, sebenarnya persentase pengguna warnet telah mengalami penurunan dimana pada tahun 2008 persentase pengguna warnet sebesar 45% menjadi 38% pada tahun 2010. Disisi lain, terjadi peningkatan jumlah pengakses internet melalui telepon genggam dimana pada tahun 2008 presentase pengguna internet melalui telepon genggam sebesar 7% menjadi 11% di tahun 2010. Yahoo Indonesia memprediksi bahwa trend peningkatan akses internet melalui telepon genggam akan terus terjadi pada tahun-tahun mendatang. Hal ini disebabkan oleh semakin baiknya kualitas layanan internet yang diberikan oleh vendor telekomunikasi dan penurunan tarif layanan internet.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cukup pesat tersebut membawa efek ganda. Dalam hal ini teknologi informasi dan komunikasi selain membawa dampak positif bagi kehidupan manusia, juga membawa dampak negatif. Efek negatif dari teknologi informasi dan komunikasi terletak pada penggunaan alat itu sendiri. Berbagai macam fasilitas yang disediakan didalam

telepon genggam yang ditujukan untuk memudahkan pekerjaan manusia, justru disalahgunakan untuk melakukan tindakan-tindakan yang menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku. Misalnya banyak kasus pada saat ini yang melanda siswa di Indonesia, mereka justru menggunakan telepon genggam untuk melakukan tindakan asusila. Beberapa contoh seperti kasus siswi di Jombang dan Kediri yang merekam hubungan intim mereka dengan kekasihnya menggunakan telepon genggam. Atau kasus beberapa waktu lalu yang terjadi di Jakarta Timur, yaitu seorang siswi sekolah menengah pergi meninggalkan rumah bersama seorang pria yang baru dikenalnya melalui situs jejaring sosial.⁵

Terjadinya kasus-kasus seperti ini disebabkan oleh adanya kemudahan yang diberikan oleh produk-produk teknologi informasi dan komunikasi seperti telepon genggam dan komputer untuk mengakses internet. Karena didalam dunia maya tersedia berbagai macam informasi yang dibutuhkan oleh manusia. Akan tetapi informasi yang disediakan ternyata banyak yang bermuatan negatif seperti pornografi, kekerasan, SARA, dll. Hal tersebut juga dipertegas dengan pemaparan data yang dilangsir oleh lintasberita.com yang mengungkapkan, berdasarkan hasil survei pada 100 pelajar yang memiliki kesempatan mengakses internet yang dilakukan oleh Komunitas Penggiat Teknologi Informasi Kediri (Kompetidi), diperoleh hasil bahwa 78 pelajar di antaranya mengaku sering membuka situs porno. Penelitian ini dilakukan terhadap 100 responden dari kalangan pelajar yang berusia 13-17 tahun di Kota Kediri. Dari 78 pelajar yang membuka situs porno, 69 di antaranya sengaja mencari, sementara sisanya adalah karena situs tersebut sudah tersedia di komputer warnet.⁶ Sedangkan, berdasarkan penelitian Yayasan Kita dan Buah Hati pernah berkenaan dengan pornografi internet salah satu hasilnya mengungkapkan bahwa 80 persen anak usia 9-12 tahun di kawasan Jabodetabek sudah pernah mengakses materi pornografi melalui internet.⁷ Tingginya angka penyalahgunaan internet yang dilakukan oleh pelajar dikarenakan pelajar merupakan pengakses tertinggi internet di Indonesia. Berdasarkan Survey Yahoo Indonesia pada tahun 2010, sebesar 85% pelajar

⁵ <http://news.okezone.com/read/2010/02/18/338/305098/siswi-smk-hilang-diduga-dibawa-teman-facebook>. Diunduh pada tanggal 30 Maret 2011 Pukul 20.00

⁶ http://www.lintasberita.com/Nasional/Pelajar_Penggemar_Situs_Porno_Meningkat. Diunduh 30 Maret 2011 Pukul 23.00 WIB.

⁷ <http://www.pks-dpcpancoran.blogspot.com/2010/02/facebook-internet-dan-pelajar.html>. Diunduh 30 Maret 2011 Pukul 21.54 WIB.

dengan usia 15-19 tahun mengakses internet merupakan rutinitas yang dilakukan sehari-hari. Dengan demikian pelajar merupakan pengakses internet terbesar didalam struktur pengakses internet usia 15-50 tahun.

Adanya permasalahan seperti ini sesungguhnya mendapatkan reaksi cepat dari kementerian komunikasi dan informasi. Dalam menanggapi hal ini Depkominfo mengeluarkan kebijakan untuk memblokir segala macam situs yang berbau pornografi di seluruh usaha pribadi yang menyediakan akses internet. Tetapi hal tersebut sangat sulit direalisasikan karena akses internet terbuka bagi siapa saja. Disamping itu, sulit untuk melakukan kontrol dengan cara tersebut, sebab mayoritas orang mengakses internet dengan menggunakan komputer maupun telepon genggam pribadi. Sehingga adanya kebijakan tersebut menjadi tidak efektif dan tidak tepat sasaran. Oleh sebab itu, perlu adanya institusi yang berperan bukan hanya sebagai pendidik melainkan juga sebagai pengawas bagi para remaja yang merupakan tulang punggung bangsa di kemudian hari, diantaranya adalah institusi pendidikan. Disinilah pendidikan harus tanggap dan memainkan perannya sebagai salah satu pemegang kontrol di dalam masyarakat.

Dari hal tersebut jelas bahwa sekolah harus dirancang sedemikian rupa untuk menjadi alat filter bagi siswa didiknya terhadap perilaku yang menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi dunia pendidikan didalam era globalisasi pada saat ini. Pendidikan khususnya sekolah pada saat ini seakan telah kehilangan fungsi utamanya sebagai agen sosialisasi, sebab sekolah pada saat ini terlalu sibuk didalam urusan membangun ekonomi, sehingga permasalahan moral menjadi terlupakan. Oleh sebab itu seluruh elemen didalam sekolah wajib ditinjau kembali untuk menanggapi permasalahan ini. Elemen didalam sekolah yang paling utama harus ditinjau kembali diantaranya adalah peran guru, kurikulum tertulis, dan *hidden curriculum* sebab elemen-elemen tersebut pada dasarnya merupakan elemen yang paling berpengaruh terhadap pembentukan perilaku siswa, termasuk perilaku didalam menggunakan produk teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini juga dikarenakan hampir separuh kehidupan siswa dihabiskan di dalam ranah sekolah. Selain peran guru, elemen penting lain yang ada di dalam sekolah yang turut mempengaruhi perilaku siswa adalah kelompok teman sebaya (*peer group*). Dengan teman sebaya, siswa

saling berbagi nilai dan norma yang mereka anut. Nilai – nilai tersebut mereka dapatkan dari kelompok acuan, media massa dan lingkungan. Akan tetapi, tidak selalu nilai yang di jadikan acuan kelompok teman sebaya adalah nilai – nilai yang positif, tetapi juga sering kali negatif. Misalnya di dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, siswa justru lebih merasa aman ketika mengakses konten pornografi bersama teman – temannya, ketimbang di lakukan di rumah. Hal ini disebabkan ketika siswa mengakses konten pornografi bersama teman sebaya, siswa akan merasa perbuatannya dapat diterima dan bukan merupakan penyimpangan. Sementara ketika siswa melakukannya di rumah, kemungkinan terbesar siswa akan mendapatkan sanksi dari orang tuanya. Dengan demikian pengaruh teman sebaya di dalam pendidikan siswa sangat kuat.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa selain pendidikan melalui sekolah dengan berbagai elemen-elemen penting di dalamnya, sosialisasi pendidikan juga terdapat di dalam rumah, yaitu melalui sosialisasi pendidikan yang disampaikan oleh keluarga. Sekolah adalah pintu gerbang bagi siswa untuk mengenal penggunaan produk teknologi informasi dan komunikasi, tetapi keluarga adalah yang memberikan fasilitas, nasihat, dan dukungan didalam penggunaan tersebut. Fasilitas yang dimaksud adalah orang tua memberikan produk teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, telepon genggam dan internet. Hal ini ditujukan untuk memudahkan si anak baik untuk mengerjakan tugas-tugasnya, dan juga untuk menguasai teknologi itu sendiri. Oleh sebab itu dukungan informasi seperti nasihat dan dukungan fasilitas tersebut, harus dikaji karena sangat berkaitan dengan penggunaan produk-produk tersebut. Terjadi penyalahgunaan atau tidak, juga bergantung pada sosialisasi dalam keluarga. Dengan demikian, pertanyaan penelitian yang ingin diajukan di dalam penelitian ini antara lain yaitu :

Bagaimana hubungan sosialisasi pendidikan di sekolah dan sosialisasi pendidikan di rumah terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa dalam bidang pendidikan di SMAN “X”, Provinsi DKI Jakarta ?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana hubungan sosialisasi pendidikan di sekolah dan sosialisasi pendidikan dalam keluarga terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa dalam bidang pendidikan di SMAN “X” , Jakarta.

1.4. Signifikansi Penelitian

1.4.1. Teoritis

Signifikansi teoritis dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh sosialisasi pendidikan di sekolah melalui peran guru, kurikulum, *hidden curriculum*, *peer group* dan sosialisasi pendidikan dalam keluarga terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk melihat perilaku itu sendiri penulis menggunakan teori Homans sehingga dapat menjelaskan apa yang sesungguhnya menjadi stimulus siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi serta *reward* yang ingin dicapai. Dengan demikian dapat terlihat bagaimana sesungguhnya perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang efektif dan yang tidak efektif, yang pada akhirnya dapat melengkapi teori – teori pada bidang sosiologi pendidikan.

1.4.2. Praktis

Secara praktis, signifikansi dalam penelitian ini adalah untuk mencari variabel mana yang paling kuat dalam mempengaruhi perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Disamping itu, penelitian ini juga berupaya untuk menemukan penjelasan – penjelasan yang terkait dengan hubungan antar variabel tersebut. Dengan demikian diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pihak terkait dalam mengambil keputusan, khususnya dalam ranah pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberi rekomendasi, salah satunya, bagi Departemen Pendidikan melalui Sekolah untuk menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan langkah strategis bagi penerapan kurikulum di sekolah agar dapat mewujudkan siswa yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan bangsa terutama dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

1.5. Batasan Penelitian

Batasan di dalam penelitian ini adalah penulis lebih memfokuskan penelitian pada sosialisasi pendidikan di sekolah, dibandingkan dengan sosialisasi pendidikan dalam keluarga. Hal ini dikarenakan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa dikatakan efektif jika lebih besar persentasenya digunakan untuk keperluan akademis. Sementara penggunaan yang berbasis pada akademis lebih cenderung intensif dilakukan di sekolah. Disamping itu, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa, dengan demikian kehidupan siswa di sekolah merupakan fokus utama dalam penelitian.

BAB 2 KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Tinjauan Pustaka

Salah satu tulisan yang menjadi tinjauan pustaka pada penelitian ini adalah jurnal sosioteknologi edisi 9, dengan judul “Analisis Sosiologi Terhadap Inovasi Teknologi”⁸, karya Chairil N. Siregar. Didalam jurnal ini Chairil ingin melihat bagaimana pengaruh logika kelas sosial terhadap perilaku menggunakan inovasi teknologi. Dalam kasus ini Chairil menggunakan *Busway* sebagai subjek penelitiannya. Chairil menjelaskan dengan menggunakan teori pertukaran sosial George Caspar Homans bahwa *Busway* sebagai stimulus yang diberikan oleh pemerintah daerah kepada masyarakat Jakarta untuk beralih dari penggunaan kendaraan pribadi. Akan tetapi bagi masyarakat kelas atas walaupun *Busway* menawarkan kenyamanan, namun bagi mereka tetap saja tidak merasa nyaman. Disamping itu menggunakan kendaraan pribadi seperti mobil mengandung nilai prestise didalamnya yang membuat masyarakat kelas atas terlihat berbeda dengan masyarakat biasa. Sehingga perilaku masyarakat kelas atas tetap dengan menggunakan kendaraan pribadi.

Disini Charil menambahkan bahwa untuk merubah perilaku dalam menggunakan inovasi teknologi khususnya kendaraan pribadi. Seperti logika teori pertukaran sosial, pemerintah harus memberikan *cost* yang tinggi dan disertai dengan *punishment* kepada pengguna kendaraan pribadi. Agar perilaku mereka dapat berubah sehingga beralih menggunakan kendaraan umum. Didalam melihat perilaku itu sendiri, Chairil menjabarkan teori pertukaran sosial Homans, sehingga terlihat ada tiga dimensi utama yang mempengaruhi terjadinya perilaku yaitu biaya (*cost*), imbalan (*reward*), dan keuntungan (*profit*). Sementara perilaku didalam menggunakan inovasi teknologi dalam tulisan Chairil ini terdiri dari beberapa dimensi yaitu; (1) Nilai kegunaan didalam menggunakan inovasi teknologi, (2) Intensitas dalam menggunakan inovasi Teknologi, (3) Penggunaan

⁸ Chairil N Siregar.2006. Analisis Sosiologi Terhadap Inovasi Teknologi.Jurnal Sosioteknologi Edisi-9.

inovasi teknologi itu sendiri. Penelitian Chairil ini menggunakan studi literatur terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya.

Keterkaitan jurnal ini dengan penelitian penulis adalah terdapat kesamaan variabel yang ingin dikaji yaitu perilaku penggunaan produk teknologi. Dari jurnal ini penulis mendapatkan penjelasan mengenai variabel tersebut beserta dimensi yang menyusunnya. Akan tetapi penelitian Chairil ini memiliki kekurangan karena menggunakan studi literatur sehingga tidak bisa langsung melihat pada fenomena yang terjadi dilapangan. Disamping itu produk teknologi yang dikaji oleh Chairil berbeda dengan yang dikaji didalam penelitian ini.

Penelitian yang ditulis oleh Nonni Sri Athari berjudul "*Internet Addiction Disorder: Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Akademik, Sosial dan Keuangan serta Karakteristik Khalayak Mahasiswa yang Mengalaminya*"⁹ berisikan mengenai kehadiran dan pertumbuhan teknologi internet yang telah menjadi suatu fenomena sosial yang paling menarik perhatian saat ini. Di seluruh dunia termasuk Indonesia, kini semakin banyak orang memanfaatkan internet untuk bermacam-macam kebutuhan. Selain secara revolusioner mengubah metode komunikasi massa dan penyebaran data atau informasi, internet juga telah membuktikan dirinya sebagai satu-satunya medium berjangka massal yang paling fleksibel. Namun, pertumbuhan internet yang tidak ada hentinya ternyata dapat menghasilkan konsekuensi yang bersifat positif, juga menghasilkan konsekuensi negatif atau disfungsi bagi individu yang menggunakannya seperti halnya yang terjadi pada individu yang mengkonsumsi televisi atau media-media lainnya.

Berdasarkan penelitian, sebanyak 34,8% atau 87 dari 250 mahasiswa yang menjadi responden di dalam penelitian ini mengalami kecanduan internet dan 65,2% lainnya merupakan pengguna internet pada kapasitas normal. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa mahasiswa yang kecanduan internet ternyata mengalami masalah di dalam kehidupan akademik, sosial dan keuangan sebagai akibat dari penggunaan internet. Namun tidak disangka ternyata mahasiswa pengguna internet normal pun juga mengalami hal yang serupa sebagai akibat dari

⁹ Nonni Sri Athari.2002. *Internet Addiction Disorder: Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Akademik, Sosial dan Keuangan serta Karakteristik Khalayak Mahasiswa yang Mengalaminya*. Skripsi Departemen Komunikasi- FISIP UI.

penggunaan internet meskipun tingkat masalah yang dialami tidak seberat mahasiswa pecandu internet.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Dr. Kimberly S. Young bahwa meskipun manfaat dari internet adalah alat yang ideal untuk pendidikan, banyak mahasiswa yang mengalami masalah akibat kecanduan menggunakan internet. Di dalam kehidupan akademik misalnya kecanduan internet menyebabkan kurangnya waktu untuk mengerjakan tugas, membaca bahan kuliah maupun belajar. Mereka (pecandu internet) juga tidak memiliki waktu tidur yang cukup karena bermain internet sepanjang malam sehingga terlambat untuk kuliah di pagi harinya atau mungkin menjadi bolos kuliah. Kesulitan dalam mengontrol penggunaan internet ini akhirnya akan berpengaruh terhadap penurunan nilai-nilai akademiknya.

Kemudian, pecandu internet juga mengalami gangguan terhadap kehidupan sosialnya. Berbagai hubungan (relationship) yang dimiliki seperti hubungan percintaan, hubungan antara anak-orangtua serta hubungan persahabatanpun juga menjadi terganggu. Mahasiswa pecandu internet secara bertahap akan kurang menghabiskan waktunya dengan orang-orang di dunia nyata karena sebagian besar waktunya dihabiskan bersama teman-teman online. Ketika ada keluhan mengenai penggunaan internet mereka yang berlebihan dari orang-orang disekitarnya bahkan melarangnya menggunakan internet mereka akan menjadi marah atau tersinggung sehingga hubungan mereka dengan orang-orang disekitarpun akhirnya menjadi renggang. Untuk masalah keuangan, tentu saja penggunaan internet secara berlebihan akan memberikan dampak yang signifikan terhadap pengeluaran biaya tagihan internet.

Jika menggunakan pemikiran yang dikemukakan oleh Rogers, teknologi komunikasi baru, salah satunya internet, salah satu ciri utamanya adalah interactivity, yaitu kemampuan internet untuk “bercakap-cakap” dengan penggunanya (bukan sekedar reaksi mekanikal). Meski media-media baru lainnya juga memiliki sifat interaktif, internet berada pada derajat yang lebih tinggi. Internet bersifat lebih interaktif dibandingkan dengan media konvensional dan komunikasi dapat dilakukan dengan banyak orang sehingga hampir sama dengan interaksi biasa. Sifat interaktif ini dapat ditemukan pada berbagai aplikasi yang ada di Internet. Contohnya adalah chat-rooms, online games dan bulletin board.

Karena itu internet merupakan kombinasi antara media massa dan saluran interpersonal. Menurut Suler, kombinasi ini menjadi salah satu aspek yang membuat internet menjadi media yang sangat menarik yang tidak ditemukan pada media-media lainnya.

Penelitian yang ditulis oleh Astutik Nur Qomariah yang berjudul *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja Perkotaan*¹⁰ ini berisikan mengenai gambaran perilaku penggunaan internet di kalangan remaja perkotaan. Responden di dalam penelitian ini adalah Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh data bahwa berdasarkan kelompok usia sebagian besar responden mengaku pertama kali mengenal dan menggunakan internet pada saat mereka berusia 12 tahun (36,5%). Lalu, dari sejumlah alasan yang mendorong responden saat pertama kali menggunakan internet ditemukan bahwa mencari bahan atau sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah merupakan alasan yang mendominasi responden saat pertama kalinya ingin menggunakan internet (40,6%). Selanjutnya diketahui juga bahwa dari segi sumber pembelajaran saat pertama kali menggunakan internet, sebagian besar responden (46,9%) dalam penelitian ini mengatakan mereka pertama kali mengenal dan belajar berinternet dari teman mereka.

Untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam lagi mengenai kecenderungan yang sesungguhnya tentang gambaran kalangan remaja di perkotaan dalam mengenal dan menggunakan internet pertama kalinya peneliti melakukan analisa terhadap dua tabel silang. Pertama, tabel silang yang menyilangkan temuan usia pertama kali responden menggunakan internet dengan alasan yang mendorong responden saat pertama kali menggunakan internet.

Kedua, tabel silang yang menyilangkan temuan sumber pembelajaran pertama kali responden dalam menggunakan internet dengan alasan yang mendorong responden saat pertama kali menggunakan internet. Dari hasil analisa tabel silang yang menyilangkan temuan usia pertama kali responden menggunakan internet dengan alasan yang mendorong responden saat pertama kali menggunakan internet diketahui bahwa alasan yang memiliki presentase terbanyak bagi responden yang pertama kali menggunakan internet berusia 12

¹⁰ Astutik Nur. Qomariah. 2008. *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja Perkotaan*. Skripsi-Departemen Informasi dan Perpustakaan. FISIP Universitas Airlangga.

tahun adalah untuk mencari bahan atau sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah (37,1%), namun diketahui juga bahwa terdapat sejumlah alasan lain yang sebenarnya lebih mendorong mereka untuk menggunakan internet pertama kalinya. Alasan-alasan ini muncul disebabkan karena pengaruh atau ajakan teman-temannya, seperti: ingin chatting, ingin bermain game online, ingin mengunjungi situs-situs pornografi atau ingin membuat *account* di salah satu situs *social networking* karena banyak teman yang memiliki. Sedangkan dari hasil analisa tabel silang yang menyilangkan temuan sumber pembelajaran pertama kali responden dalam menggunakan internet dengan alasan yang mendorong responden saat pertama kali menggunakan internet diketahui bahwa teman cenderung memang dijadikan sebagai sumber belajar pertama kali berinternet bagi responden, baik untuk bisa melakukan aktivitas-aktivitas internet tertentu yang lebih bersifat kesenangan (seperti: chatting, bermain *game online*, membuat *account* di salah satu situs *social networking* atau bahkan mengunjungi situs-situs pornografi) maupun membantu mereka untuk kepentingan akademis yakni mencari bahan atau sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah dengan jumlah masing-masing responden yang mengakui pun lebih banyak dibandingkan dengan mereka yang menyatakan di luar teman, khususnya orang-orang yang lebih tua terdekat di sekitarnya (orang tua atau saudara) sebagai sumber belajar pertama kali mereka dalam berinternet.

Dari penelitian diatas dapat digambarkan bahwa penggunaan internet baik di kalangan pelajar ataupun mahasiswa akan memberikan dampak terhadap kehidupan akademis, sosial maupun keuangannya baik itu terhadap pengguna normal ataupun pecandu. Yang membedakan hanyalah seberapa besar dampak tersebut di dalam kehidupan mahasiswa ataupun pelajar. Penelitian ini menjadi relevan dengan penelitian saya sebagai landasan untuk menunjukkan bahwa internet sebagai salah satu media telekomunikasi informasi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, Walaupun demikian, fokus penelitian ini berbeda dengan penelitian saya dimana permasalahan saya lebih melihat bagaimana perilaku penggunaan internet sebagai media teknologi informasi sebagai variabel dependen dapat dipengaruhi variabel independennya yaitu pendidikan dan juga sosialisasi.

Tulisan lain yang turut berkontribusi di dalam penelitian ini diantaranya adalah tulisan Devina Rosdiana Sari yang berjudul *Pengaruh Sosialisasi Keluarga terhadap Perilaku Proporsial Anak Kategori Remaja Usia Awal (Studi Pada Murid-murid SLTP Negeri X di Jakarta)*¹¹. Penelitian ini membahas mengenai pengaruh sosialisasi keluarga terhadap perilaku proporsional remaja awal (13-14 tahun). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik survei untuk pengumpulan data utama, dan teknik wawancara untuk pengumpulan data sekunder.

Dalam penelitian ini konsep perilaku yang digunakan adalah merujuk pada pemikiran Skinner (1938) yang mengungkapkan bahwa terdapat dua bentuk perilaku yaitu bentuk pasif mencakup pengetahuan (kognitif) dan sikap ; serta perilaku aktif yang mencakup tindakan (perilaku nyata). Sedangkan untuk melihat sosialisasi keluarga peneliti menggunakan empat mekanisme peran agen sosialisasi yang dijelaskan oleh Farley untuk mengkaji hasil penelitian yang ditemukan dimana menurut Farley (1994), agen sosialisasi membentuk pikiran dan perilaku seseorang yang disosialisasikan melalui proses-proses yang sistematis seperti terpapar yang selektif (selective exposure), Modelling, Imbalan dan Sanksi, dan Pemeliharaan dan identifikasi (nurturance and identification). Digunakannya penjelasan Farley karena uraian Farley merupakan penjelasan mekanisme sosialisasi yang sistematis, dimana dapat mempermudah peneliti dalam melakukan pengukuran. Cakupan keluarga dalam penelitian ini adalah anggota keluarga yang lebih tua dan tinggal bersama responden (termasuk ayah, ibu, kakak, paman, bibi, dsb). Peneliti menentukan cakupan tersebut karena anggota keluarga yang lebih tua memiliki peran untuk mendidik para anggota keluarga yang lebih muda dimana para anggota keluarga yang lebih dewasa ini tentunya memiliki pemahaman akan nilai-nilai yang melandasi perilaku prososial dibandingkan dengan responden yang usianya remaja awal.

Relevansinya dengan penelitian ini adalah dimana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Devina Rosdiana Sari adalah dimana kedua penelitian tersebut membahas permasalahan yang sama yaitu pengaruh sosialisasi keluarga terhadap perilaku. Namun yang berbeda, jika pada penelitian Devina perilaku

¹¹ Devina Rosdiana Sari . 2009. *Pengaruh Sosialisasi Keluarga terhadap Perilaku Proporsial Anak Kategori Remaja Usia Awal (Studi Pada Murid-murid SLTP Negeri X di Jakarta)*. Skripsi : Departemen Sosiologi FISIP UI
Universitas Indonesia

yang diteliti adalah perilaku prososial sedangkan perilaku yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang pada teorinya akan lebih cenderung merujuk pada fungsi keluarga sebagai agen sosialisasi primer.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa variabel sosialisasi keluarga berpengaruh terhadap perilaku prososial anak dengan kekuatan hubungan antar variabel yang cukup kuat (nilai uji kekuatan dengan menggunakan sommers'd $=0,451$). Sosialisasi keluarga diukur dari empat proses yaitu terpaan yang selektif, keteladanan, ganjaran/imbalan dan hukuman. Masing-masing proses sosialisasi keluarga ini terbukti memiliki pengaruh terhadap perilaku prososial anak walaupun kekuatannya berbeda-beda.

Tinjauan pustaka lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Linda A. Jackson dkk, didalam jurnal *Cyber Psychology and Behavior* edisi 11 tahun 2008, dengan judul *Information Technology (IT) Use and Children's Psychological Well-Being*. Didalam penelitian ini Jackson dkk ingin melihat bagaimana pengaruh penggunaan teknologi informasi khususnya internet terhadap perilaku anak dari kalangan Anglo Amerika dan Afro Amerika. Menurut Jackson, hasil penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat dua hasil yang utama yaitu; *pertama* hasil penelitian yang menggunakan paradigma utopian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi khususnya internet sangat bermanfaat bagi perkembangan anak sebagai sarana pendidikan untuk mengembangkan perilaku bermasyarakat. *Kedua*, hasil penelitian yang menggunakan paradigma distopian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi khususnya internet justru membuat perilaku anak cenderung menyimpang dari nilai yang ada di masyarakat Amerika.

Untuk itu, Jackson membagi internet menjadi lebih spesifik, sehingga yang diteliti oleh Jackson adalah penggunaan internet secara umum dan game online secara lebih spesifik untuk dilihat pengaruhnya terhadap perilaku anak dalam bermasyarakat. Jackson mengambil sampel sebesar 500 orang tua yang dua pertiga dari golongan Anglo Amerika dan satu pertiga dari Afro Amerika. Penelitian Jackson ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data *survey research*. Sedangkan untuk melakukan uji statistika

digunakan pengukuran regresi hierarkial dengan batas kepercayaan sebesar 93% ($\alpha=0,07$). Dari hasil penelitian Jackson ini didapatkan kesimpulan bahwa anak yang bermain game online baik melalui media telepon seluler maupun komputer cenderung berperilaku agresif, cepat depresi, dan melakukan tindakan yang menyimpang dari peraturan yang ada. Hal ini disebabkan konten dari game online kebanyakan mengandung kekerasan dan seksualitas. Sedangkan anak yang mengakses internet tetapi tidak bermain video game cenderung berperilaku konform dengan nilai yang ada, tidak agresif maupun melakukan tindak kekerasan. Sementara jika dilihat lebih spesifik dengan menggunakan filter ras dan gender, hasil penelitian Jackson mengungkapkan bahwa baik laki-laki maupun perempuan dari ras Anglo Amerika menggunakan internet secara efektif sesuai dengan kebutuhan pada usianya yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai pendidikan. Anak perempuan cenderung melakukan akses internet dengan menggunakan telepon seluler, sementara anak laki-laki lebih menggunakan laptop atau komputer. Sedangkan bagi anak laki-laki dari ras Afro Amerika cenderung menggunakan internet untuk bermain game online yang justru berisikan kekerasan dan seksualitas.

Penelitian Jackson ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaannya adalah objek penelitian yang ingin dilihat yaitu penggunaan teknologi informasi berupa internet. Sedangkan perbedaan yang ada adalah penelitian Jackson menempatkan teknologi informasi sebagai variabel independen sedangkan penulis tidak melihat teknologi informasi sebagai variabel dependen dan secara lebih spesifik yaitu dengan melihat teknologi informasi dan komunikasi sebagai produk yang digunakan oleh siswa. Sementara didalam penggunaan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor sehingga terbentuk perilaku penggunaan. Namun dengan digunakannya filter ras dan gender oleh Jackson didalam penelitiannya sehingga membuat variabel ras dan gender adalah variabel antecedent dari teknologi informasi, dengan kata lain penelitian Jackson dan penulis memiliki persamaan.

Pustaka lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian James Rutherford didalam jurnal *Technology in Society* edisi 26 tahun 2004, dengan judul *Technology in the schools*. Didalam penelitian ini Rutherford ingin

melihat bagaimana pengaruh teknologi yang digunakan didalam sekolah khususnya komputer terhadap peningkatan kemampuan siswa menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan oleh sekolah serta melihat dampaknya dalam hal kehidupan didalam sekolah. Penelitian ini dilakukan di beberapa sekolah di Amerika dengan menguji coba memberlakukan kurikulum yang secara keseluruhan menggunakan komputer dengan yang tidak menggunakan komputer. Pada sekolah dengan kurikulum biasa yaitu proses belajar mengajar terjadi secara manual atau interaksi didalam ruang kelas terjadi tanpa bantuan komputer dikomparasikan dengan ruang kelas yang proses belajar mengajar sepenuhnya dilakukan dengan media komputer.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang berada didalam ruang kelas dengan menggunakan kurikulum berbasis komputer memiliki kemampuan untuk menyerap ilmu yang lebih baik dari pada siswa yang ada pada ruang kelas biasa. Hal ini dikarenakan penyebaran informasi dengan menggunakan bantuan komputer lebih baik dari pada yang tidak menggunakannya. Disamping itu pengelanaan komputer dari pertama kali siswa masuk ke sekolah membuat perilaku siswa didalam menggunakan komputer lebih efektif yaitu porsi menggunakan komputer untuk keperluan yang berhubungan dengan pendidikan lebih besar dari pada penggunaan lain seperti bermain game, *chatting*, dll. Sedangkan pada siswa yang berada didalam kelas biasa yang hanya menggunakan komputer di lab komputer, memiliki kecenderungan menggunakan komputer tidak efektif karena tidak dibiasakan bekerja dengan menggunakan komputer. Rutherford menambahkan bahwa penggunaan kurikulum berbasis komputer tidak memberikan dampak negatif terhadap kehidupan disekolah. Maksudnya adalah interaksi antar siswa dengan siswa lain maupun peran guru tetap berjalan normal sama seperti di sekolah lain. Oleh sebab itu kesimpulan Rutherford dalam penelitian ini kurikulum setiap sekolah perlu di desain untuk merujuk pada penggunaan komputer yang lebih menyeluruh demi meningkatkan kemampuan siswa dan menghindarkan siswa dari perilaku penggunaan komputer yang tidak efektif.

Penelitian Rutherford ini sangat berguna bagi penelitian penulis untuk menyusun variabel independen faktor sekolah. Hal ini dikarenakan didalam faktor sekolah salah satu yang dominan adalah kurikulum. Penulis memiliki persamaan asumsi dengan Rutherford bahwa kurikulum turut mempengaruhi siswa didalam perilaku penggunaan komputer. Sedangkan perbedaannya Rutherford tidak melihat faktor lain yang mempengaruhi perilaku penggunaan ini, serta kelemahan dari penelitian Rutherford ini adalah tidak menjelaskan apa perilaku penggunaan itu sendiri. Karena penelitian Rutherford terbatas pada ujicoba pemberlakuan kurikulum berbasis komputer.



Berikut ini disajikan tabel tinjauan pustaka yang dipergunakan di dalam penelitian ini,

No	Judul	Peneliti	Metode	Teori yang terdapat di dalam penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian	Sumber
1.	Analisis Sosiologi Terhadap Inovasi Teknologi	Chairil N. Siregar	Studi Literatur	Teori Pertukaran Sosial (George Caspar Homans)	Busway sebagai sebuah stimulus yang diberikan oleh pemerintah daerah kepada masyarakat Jakarta untuk beralih dari penggunaan kendaraan pribadi ke sarana transportasi umum nampaknya belum berhasil. Bagi masyarakat kelas atas, meskipun busway menawarkan kenyamanan tetap saja bagi mereka tidak demikian, kendaraan pribadi mengandung nilai prestise tersendiri. Untuk mengatasi masalah tersebut, seperti logika di dalam teori pertukaran sosial, pemerintah harus	Sama-sama mengkaji mengenai variabel perilaku penggunaan produk teknologi.	Produk teknologi yang dikaji sedikit berbeda dengan peneliti dimana di dalam jurnal tersebut produk teknologi yang dikaji adalah produk teknologi transportasi yaitu busway, sedangkan di dalam penelitian ini produk teknologi yang ingin dikaji adalah produk teknologi informasi dan komunikasi diantaranya telepon genggam, internet dsb.	Jurnal Sositologi edisi 9

					memberikan cost yang tinggi dan disertai dengan punishment terhadap penggunaan kendaraan pribadi sehingga tercipta suatu perubahan perilaku dari yang awalnya menggunakan kendaran pribadi beralih ke kendaraan umum.			
2	<i>Internet Addiction Disorder: Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Akademik, Sosial dan Keuangan serta Karakteristik Khalayak Mahasiswa yang Mengalaminya</i>	Nonni Sri Athari	Kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan survei	Teknologi Komunikasi baru/ internet (Rogers)	Sebanyak 34,8% atau 87 dari 250 mahasiswa yang menjadi responden di dalam penelitian tersebut mengalami kecanduan internet sedangkan sisanya 65,2% merupakan pengguna internet pada kapasitas normal. Mahasiswa yang kecanduan tersebut terbukti mengalami masalah di dalam kehidupan	Penelitian Nonni memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis dimana variabel yang diteliti adalah penggunaan internet.	Pembeda antara penelitian Nonni dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penggunaan internet tidak dijadikan sebagai variabel independen melainkan bagian dari variabel dependen yang dipengaruhi oleh	Skripsi

					akademik, sosial dan keuangan sebagai dampak dari penggunaan internet. Namun temuan lain juga mengungkapkan bahwa ternyata mahasiswa pengguna internet kapasitas normal juga mengalami hal yang serupa, yang membedakan hanyalah tingkat permasalahan yang tidak sebesar/ seberat pengguna yang mengalami kecanduan.		faktor lain seperti sosialisai keluarga serta sekolah.	
3	<i>Information Technology (IT) Use and Children's Psychological Well-Being</i>	Linda A. Jackson, dkk	Kuantitatif dengan metode pengumpulan data survey research. Uji statistik yang dipergunakan dalam pengolahan	-Behaviorals -Technology	Anak yang bermain game online baik melalui media telepon seluler maupun komputer cenderung berperilaku agresif, cepat depresi dan melakukan tindakan yang menyimpang	Objek penelitian yang dikaji sama-sama mengenai penggunaan teknologi informasi yang salah satunya berupa internet.	Penelitian Jackson menempatkan teknologi informasi sebagai variabel independen sedangkan penulis tidak melihat	<i>Jurnal Cyber Psychology and Behavior</i> edisi 11 Tahun 2008

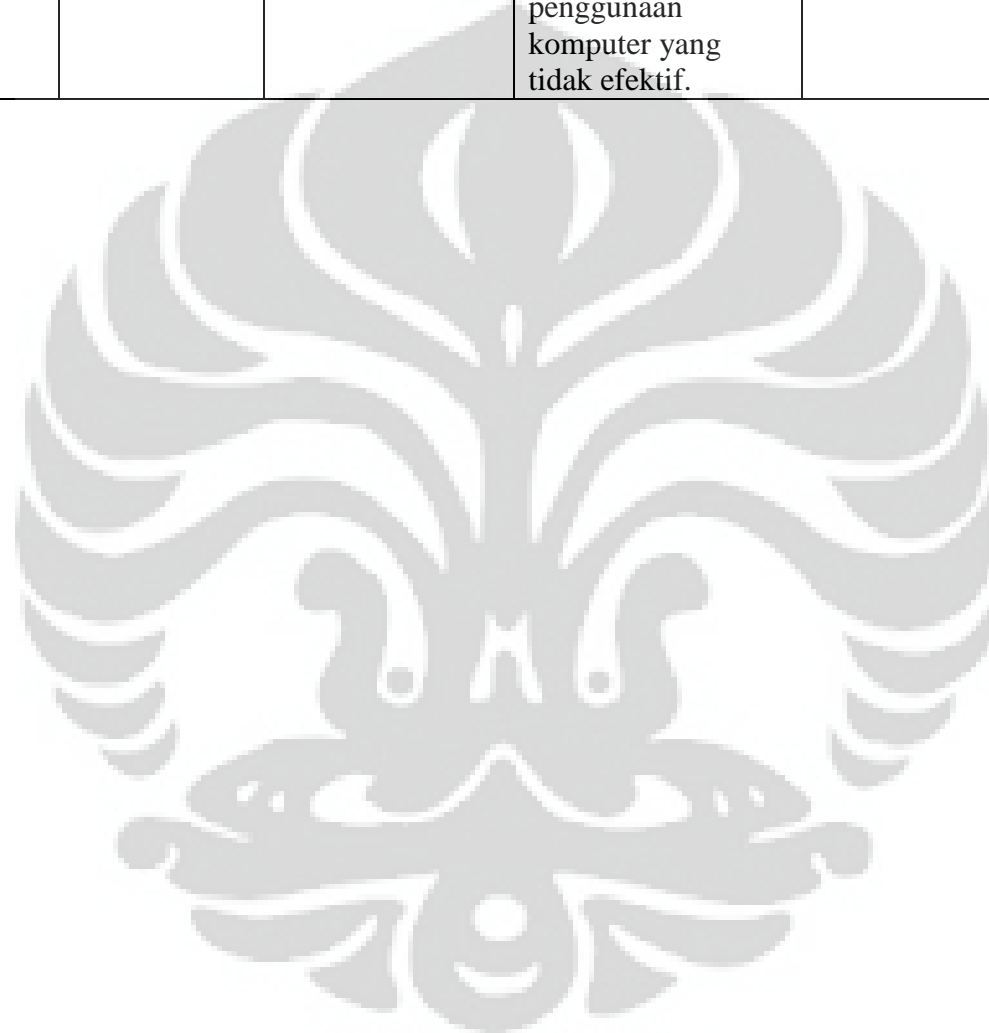
			data adalah regresi hierarkial dengan alpha 0,07.		dari peraturan yang ada. Hal ini disebabkan konten yang terdapat di dalam game online banyak mengandung unsur kekerasan dan juga seksualitas. Sedangkan, pada anak yang mengakses internet namun tidak bermain video game kecendrungan prilakunya lebih konform dengan nilai yang ada, tidak agresif ataupun melakukan tindakan kekerasan.		teknologi informasi sebagai variabel dependen dan secara lebih spesifik yaitu dengan melihat teknologi informasi dan komunikasi sebagai produk yang digunakan oleh siswa.	
4	Pengaruh Sosialisasi Keluarga terhadap Perilaku Prosocial Anak Kategori Remaja Usia Awal (Studi	Devina Rosdiana Sari	Kuantitatif dengan teknik survei untuk pengumpulan data utama serta wawancara untuk	<ul style="list-style-type: none"> - Perilaku menurut Skinner (1938) - Sosialisasi keluarga Farley (1994). 	Variabel sosialisasi keluarga berpengaruh terhadap perilaku proporsional anak dengan kekuatan hubungan anatar variabel yang cukup kuat (nilai uji	Antara penelitian Devina dan penelitian yang dikaji peneliti sama-sama membahas permasalahan yang	Jika pada penelitian Devina perilaku yang diteliti adalah perilaku prososial sedangkan dalam penelitian ini perilaku yang	Skripsi

	Pada Murid-murid SLTP Negeri X di Jakarta)		pengumpulan data sekunder		kekuatan dengan menggunakan sommers' $d= 0,451$). Sosialisasi keluarga diukur berdasarkan empat proses yaitu terpaan yang selektif, keteladanan, ganjaran/imbalan serta hukuman.	samayaitu pengaruh sosialisasi keluarga terhadap perilaku	ingin dikaji adalah perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang pada teorinya akan lebih cenderung merujuk pada fungsi keluarga sebagai agen sosialisasi primer.	
5	<i>Technology in the School</i>	James Rutherford		-Technological System -Teaching Indicators -K12 Education Indicators -Technological Curriculum Design	Siswa yang berada di dalam ruang kelas dengan menggunakan kurikulum berbasis komputer memiliki kemampuan untuk menyerap ilmu yang lebih baik daripada siswa yang ada pada ruang kelas biasa. Hal tersebut dikarenakan penyebaran	Persamaan asumsi antara Rutherford dan penulis yang melatarbelakangi tinjauan pustaka ini adalah bahwa kurikulum sebagai salah satu dimensi di dalam sekolah turut mempengaruhi siswa di dalam	Rutherford tidak melihat faktor lain yang mempengaruhi perilaku penggunaan tersebut.	Jurnal <i>Technology in Society</i> edisi 26 tahun 2004

				<p>informasi dengan bantuan komputer lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakannya. Disamping itu, pengenalan komputer dari pertamakali siswa masuk ke sekolah membuat perilaku siswa di dalam menggunakan komputer lebih efektif yakni porsi menggunakan komputer untuk keperluan yang berhubungan dengan pendidikan lebih besar dibandingkan dengan penggunaan lain seperti bermain game, chatting,dll. Sedangkan pada siswa yang berada didalam kelas biasa yang hanya</p>	<p>berprilaku penggunaan komputer.</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>menggunakan komputer di lab komputer memiliki kecenderungan menggunakan komputer secara tidak efektif karena tidak dibiasakan bekerja dengan menggunakan komputer.</p> <p>Penggunaan kurikulum berbasisan komputer menurut Rutherford tidak memberikan dampak negatif terhadap kehidupan di sekolah sehingga kurikulum di setiap sekolah perlu di desain untuk merujuk pada penggunaan komputer yang lebih menyeluruh demi meningkatkan kemampuan siswa dan menghindarkan</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					siswa dari perilaku penggunaan komputer yang tidak efektif.			
--	--	--	--	--	---	--	--	--



2.2. Kerangka Konseptual

2.2.1 Variabel Dependen

2.2.1.1 Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

2.2.1.1.1 Perilaku

Konsep perilaku pada dasarnya merupakan kajian utama dari disiplin ilmu psikologi. Tetapi sosiologi juga memiliki salah satu cabang yang mempelajari perilaku yaitu sosiologi perilaku (Ritzer,2009;356). Sosiologi perilaku memusatkan perhatiannya kepada hubungan timbal balik antara pengaruh lingkungan terhadap perilaku seorang aktor dan sebaliknya. Salah satu tokoh sosiologi yang menjelaskan mengenai perilaku adalah George Caspar Homans. Menurut Homans perilaku sosial seseorang adalah pengaruh dari lingkungan atau aktor lain yang menjadi relasi pertukarannya. Pengaruh ini berupa biaya (*cost*) yang harus dikeluarkan aktor didalam melakukan tindakan. Biaya disini termasuk didalamnya adalah sanksi yang harus diterima jika tindakan yang dilakukan melanggar nilai atau kesepakatan yang ada.

Sedangkan pengaruh yang kedua adalah imbalan (*reward*) yang akan didapat dari tindakan yang dilakukan. Semakin besar imbalan yang diterima ketika dilakukan sebuah tindakan dan semakin kecil sanksi yang diterima, maka intensitas terjadinya tindakan akan semakin tinggi. Tetapi ketika Sanksi yang diterima adalah besar dari dilakukannya sebuah tindakan maka aktor akan berusaha tidak mengulangi tindakan tersebut. Oleh sebab itu pengulangan tindakan inilah yang disebut dengan perilaku. Disamping itu perilaku juga dilihat dari nilai guna tindakan yang dilakukan. Semakin sering aktor melakukan sebuah tindakan dan mendapatkan imbalan yang sama, maka nilai dari tindakan tersebut akan menjadi semakin rendah. Tetapi ketika aktor melakukan tindakan dan imbalan yang didapatkan semakin meningkat maka nilai dari tindakan tersebut akan semakin tinggi.

2.2.1.1.2 Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi adalah pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat dan dipergunakan sebagai cara untuk menjalani kehidupan didalam lingkungannya (Machionis,2008;69). Teknologi adalah cara untuk menjalani kehidupan oleh sebab itu teknologi menghasilkan berbagai produk yang dibutuhkan manusia untuk menjalani kehidupannya, alat yang diciptakan oleh teknologi disebut sebagai artefak. Oleh sebab itu teknologi yang dimiliki sebuah masyarakat akan sangat berbeda dengan masyarakat yang lain, begitu pula dengan produk yang dihasilkan. Misalnya untuk makan produk teknologi yang digunakan oleh masyarakat China adalah sumpit, sedangkan bagi masyarakat Indonesia menggunakan sendok. Perbedaan ini ditentukan oleh pengetahuan, nilai dan norma yang ada didalam masyarakat tersebut. Sedangkan tingkat kemajuan teknologi sangat bergantung pada tingkat pengetahuan yang dimiliki sebuah masyarakat. Hickson (1974) menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat teknologi yang dimiliki oleh sebuah masyarakat, maka akan semakin cepat (efisien) dan efektif masyarakat tersebut bekerja memenuhi kebutuhan hidupnya (Gruzky and Milner,426-427).

Semakin kompleks teknologi yang dimiliki oleh masyarakat, akan semakin memungkinkan bagi tiap anggota masyarakat untuk membentuk dunia seperti yang ada didalam nilai dan norma mereka. Kemajuan teknologi yang dimiliki oleh masyarakat tertentu, akan menyebabkan masyarakat tersebut menjadi acuan bagi masyarakat lain dalam mengembangkan teknologi. Sehingga disini pertukaran teknologi antar masyarakat adalah sebuah hal yang lazim untuk meningkatkan kemajuan masyarakat. Akan tetapi pertukaran maupun penyerapan teknologi tidak sepenuhnya bisa berjalan tanpa hambatan. Hal ini disebabkan perubahan dalam bidang teknologi harus diikuti oleh perubahan dalam bidang yang lain, agar didalam masyarakat tidak terjadi *cultural lag* (Machionis,2008;69). Salah satu bentuk teknologi yang ada di masyarakat adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu ***Teknologi Informasi*** dan ***Teknologi Komunikasi***. Teknologi Informasi adalah alat yang digunakan mengatur sistem informasi, meliputi segala hal yang

berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan definisi teknologi informasi di dalam masyarakat atau *socio-technical model* menurut Kling(dalam , 2001:17) adalah

“The concept of computerized information systems as “socio-technical networks” is one such idea that help us understand the character of new electronic information spaces, such as discussion list, groupware, electronic conferencing systems and e-journals.”

Sementara definisi dari teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.¹² Sementara di dalam konteks penelitian ini, teknologi informasi dan komunikasi dibatasi pada internet. Hal ini dikarenakan internet merupakan inovasi teknologi yang pengguna terbesarnya berusia 15-18 atau siswa sekolah menengah atas. Disamping itu penggunaan internet sendiri pada saat ini masuk ke dalam kurikulum pendidikan yang merupakan bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Internet merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi dan komunikasi. Definisi dari internet itu sendiri adalah jaringan global yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer, yang memungkinkan setiap komputer terhubung dan bisa melakukan komunikasi satu sama lain (Brace dalam Hardjito, 2003;17).¹³ Pada mulanya di awal tahun 1969 internet lahir untuk suatu keperluan militer Amerika Serikat. Pada tahun tersebut *Advanced Research Project Agency* (ARPA) dari departemen pertahanan Amerika Serikat, membuat suatu eksperimen jaringan yang diberi nama ARPAnet untuk mendukung keperluan penelitian kalangan militer. Tetapi dalam perkembangannya jaringan

¹² <http://directory.umm.ac.id/tik/4472.pdf>.

¹³ Jaringan ini bukan merupakan suatu organisasi atau institusi, karena tidak satu pihakpun yang mengatur dan memiliki. Brace juga menyebutkan internet sebagai suatu kesepakatan, karena untuk bisa saling berhubungan dan berkomunikasi setiap komputer harus menggunakan protokol standar yaitu TCP/IP (*Transmission Control Protokol/Internet Protokol*) yang disepakati bersama.

internet ini lebih digunakan untuk keperluan riset perperan guruan tinggi yang di pelopori oleh *University of California* (Cronin dalam Hardjito, 2003;18).¹⁴

Internet merupakan bagian penting di dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat di lihat dari sejarah perkembangan internet di Amerika Serikat yang lahir dari lingkungan akademik seperti perperan guruan tinggi. Kemudian internet baru digunakan untuk keperluan bisnis setelah tahun 1995 (Novanana, 2001;39). Akan tetapi di Indonesia yang terjadi justru sebaliknya, internet masuk pada awalnya untuk keperluan bisnis *internet service provider*, kemudian setelah itu baru merambah pada dunia pendidikan. Internet di dalam dunia pendidikan di Indonesia dapat dikatakan merupakan suatu hal yang baru jika dibandingkan dengan sejarah perkembangan internet di Amerika Serikat. Kemudahan terhadap akses informasi yang diberikan oleh internet-lah yang kemudian membuat dunia pendidikan wajib memasukan internet sebagai alat bantu di dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁵

¹⁴ Beberapa fasilitas yang disediakan oleh internet adalah:

1. E-mail yaitu surat elektronik yang memungkinkan dua orang atau lebih melakukan komunikasi yang tidak bersifat *real time*.
2. Mailing List merupakan perluasan dari *e-mail* yang memungkinkan pengguna bergabung ke dalam suatu kelompok diskusi yang bersifat sama seperti *e-mail* yaitu tidak *real time*.
3. *File Transfer Protocol (FTP)* adalah fasilitas internet yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mencari (*browsing*) dan mengambil (*download*) arsip pada suatu server yang telah mendapatkan izin dari pemilik arsip tersebut.
4. *Newsgroup* adalah fasilitas internet untuk melakukan komunikasi antara dua orang atau lebih secara serempak (*real time*) dan terjadi komunikasi yang sinkron. Bentuk pertemuan ini lazim disebut dengan konferensi baik hanya berupa tulisan (*chatting*) maupun menampilkan audio visual (*video confrencing*).
5. World Wide Web (WWW) merupakan kumpulan koleksi besar mengenai berbagai macam dokumentasi yang tersimpan dalam berbagai server di seluruh dunia, Dokumentasi tersebut dikembangkan dengan menggunakan program *hypertext Markup Language* (html) yang memungkinkan menampilkan dokumen dalam kombinasi antara teks, foro, grafik, audio, animasi dan video. www merupakan puncak pencapaian pengembangan dari fasilitas internet yang ada pada saat ini.

¹⁵ Beberapa keunggulan internet bagi dunia pendidikan adalah (Novanana, 2001:40):

1. Perpustakaan On-line merupakan suatu media yang memenuhi segala kriteria sebuah perpustakaan dalam bentuk virtual. Perpustakaan on-line menjadi sarana yang sangat membantu siswa didalam proses belajar mengajar karena dapat menyediakan berbagai macam referensi yang dibutuhkan secara cepat dan lengkap.
2. Ensiklopedia merupakan sumber literatur yang dibutuhkan oleh siswa. Internet dapat menjadi ensiklopedia bagi siswa karena berisikan berbagai macam literatur, buku, majalah dan referensi dengan harga yang murah.
3. *Journal on-line* merupakan dokumen hasil penelitian yang dapat diakses melalui internet yang dapat menjadi bahan rujukan untuk proses belajar mengajar.
4. Internet juga memberikan akses untuk dapat berkomunikasi dengan para ahli/pakar yang dapat memberikan informasi terkait dengan pelajaran melalui fasilitas e-mail, www, maupun *newsgroup*.

2.2.1.1.3 Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pendekatan *Uses and Gratifications* pada dasarnya memiliki asumsi bahwa audiens adalah aktif, memiliki kebutuhan-kebutuhan tertentu, dan dengan tersedianya beberapa alternatif teknologi informasi dan komunikasi, secara sadar audiens memilih media dan pesan yang paling memenuhi kebutuhannya. Pendekatan ini tidak tertarik apa yang dilakukan media terhadap audiens, tetapi lebih tertarik pada apa yang dilakukan audiens terhadap media seperti yang dijelaskan oleh McQuail (dalam Hardjito 2001:27) “*daripada mempelajari apa yang media lakukan terhadap manusia, mari kita pelajari apa yang manusia lakukan dengan media*”.

Pendekatan ini bertolak belakang dengan pendekatan efek dari media, seperti teori yang menganggap bahwa audiens adalah pasif ketika diberi terpaan media. Di samping itu Blumler (1979;265) sebagaimana dikuti Rakhmat (1995) mengatakan bahwa pendekatan *Uses and Gratifications* menyiratkan pengertian bahwa komunikasi itu berguna (*utility*) sehingga konsumsi media diarahkan oleh motif (*intentionality*) yang dilatarbelakangi oleh kepentingan dan preferensi. Dengan demikian model dari analisis dari teori ini adalah :



Variabel anteseden meliputi variabel individual yang terdiri dari kondisi demografis, variabel lingkungan seperti organisasi/institusi, dan variabel struktur sosial. Variabel motif dapat dioperasionalisasikan dengan berbagai cara yaitu unifungsional, bifungsional, dan multifungsional. Sementara variabel penggunaan terdiri dari jumlah waktu yang digunakan, berbagai jenis yang dikonsumsi dan isi yang dikonsumsi (Rosengren dalam Hardjito, 2001;29). Sementara di dalam penelitian ini penulis tidak menggunakan seluruh teori *uses and gratifications*, tetapi lebih melihat pengaruh variabel anteseden yang telah ditentukan terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dikarenakan subjek pada penelitian ini adalah siswa SMA yang asumsinya memiliki motif yang lebih tinggi dalam bidang pendidikan, sehingga motif lain dianggap sebagai motif sekunder.

2.2.1.1.4 Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Berdasarkan uraian konsep-konsep sebelumnya, maka dapat dijelaskan bahwa perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa adalah tindakan di dalam menggunakan inovasi TIK secara berulang yang dapat dilihat berupa nilai kegunaan, intensitas dan motif (penggunaan). Sementara di dalam penelitian ini lebih berfokus pada siswa sebagai subjek penelitian, maka motif di dalam penggunaan inovasi TIK yang efektif bagi siswa di batasi pada penggunaan yang sesuai dengan motif pendidikan yaitu perpustakaan on-line, ensiklopedia, jurnal, berita, dll. Adapun penggunaan diluar motif pendidikan seperti entertaintmen, games, dan konten lain yang berisikan kekerasan dan pornografi dianggap mengurangi efektifitas penggunaan inovasi TIK.

2.2.2 Variabel Independen

2.2.2.1 Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga

Definisi keluarga menurut Duvall dan Logan (dalam MPS-B,2010:43) adalah sekumpulan orang dengan ikatan perkawinan, kelahiran dan adopsi yang bertujuan untuk menciptakan, mempertahankan budaya, dan meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, serta sosial dari tiap anggota keluarga. Sedangkan menurut morgan (1975 dalam Robinson, 1986:85) keluarga adalah satu kelompok sosial yang ditandai oleh tempat tinggal bersama, kerja sama ekonomi, dan reproduksi. Keluarga mencakup orang-orang dewasa dari kedua jenis kelamin, setidaknya sepasang dari mereka mempunyai hubungan seks yang direstui oleh masyarakat, dengan satu anak atau lebih, anak kandung atau anak angkat, dari orang-orang dewasa yang hidup bersama.

David McClelland (1963) seorang psikologi sosial berpendapat bahwa faktor penting dalam proses sosialisasi adalah keinginan untuk melakukan sesuatu dengan baik, kepuasan untuk mencapai prestasi pribadi. Inilah yang dinamakan dengan kebutuhan akan prestasi (*need for achievement*). Didalam karyanya McClelland menjelaskan kenapa anak-anak kelas buruh kurang berhasil disekolah ketimbang rekan-rekan mereka dari kelas menengah. Kesimpulannya adalah menurut McClelland seorang anak dari kelas menengah mendapat dorongan agar tidak bergantung pada orang tuanya, sehingga akan membangun sifat-sifat tertentu

didalam diri seorang anak yang bisa mendorong untuk mendapatkan prestasi. Sedangkan sosialisasi didalam keluarga kelas buruh tidak berlangsung seperti ini.(Robinson, 1986: 63). Clarke(1976, dalam Robinson: 70) menekankan bahwa sosialisasi keluarga adalah sosialisasi kelas. Maksudnya adalah pemuda mewarisi diri orang tua mereka sebagai suatu orientasi kultural terhadap masalah umum kelas yang mungkin akan menimbang, membentuk dan menunjukkan makna-makna yang kemudian akan ditetapkan pada berbagai bidang kehidupan sosial mereka.

Sementara Parsons, Kluckhohn dan Stouffer Kahl (1953, dalam Robinson;61) melakukan penelitian dengan subjek dua puluh empat anak laki-laki dari orang tua kelas bawah. Tujuannya adalah untuk mencoba menjelaskan sebab-sebab dari kenyataan, bahwa akan-anak tersebut mempunyai kemampuan yang sama, hanya separuhnya yang berhasil untuk mencapai cita-cita mereka. Kahl berpendapat bahwa perbedaan di antara yang berhasil dan yang gagal adalah “tekanan orang tua”; ada orang tua yang menginginkan agar anak-anak mereka berusaha mencapai taraf hidup yang lebih baik dan ada orang tua yang sudah merasa puas dengan taraf hidup pada saat ini. Oleh sebab itu si anak yang mendapatkan tekanan dari orang tua menginternalisasikan nilai-nilai tersebut, sehingga mereka memiliki motivasi untuk mengatasi rintangan-rintangan yang mereka hadapi.

Keluarga sebagai agen sosialisasi primer memiliki peranan penting dalam proses pembentukan karakter dan kepribadian individu yang dilakukan sejak lahir. Dalam proses sosialisasi atau sering juga disebut sebagai pola pengasuhan anak, orang tua akan mentransfer nilai dan norma yang dianggap benar, baik dan sesuai di masyarakat. Hal ini juga terkait dengan gender yang disesuaikan dengan jenis kelamin seorang anak.

Bentuk Dukungan Keluarga

Bentuk dukungan keluarga yang dapat diberikan pada anak adalah dukungan psikologis, dukungan penghargaan, dukungan instrumental, dan dukungan informasi (Patriyani, 2009:32)¹⁶

¹⁶ Thesis, Ros Endah Happy Patriyani, *Perbedaan karakteristik lansia dan dukungan keluarga terhadap tipe demensia pada lansia di wilayah kerja Puskesmas Gatak Sukoharjo*, tahun 2009

a. Dukungan Psikologis

Dukungan psikologis berhubungan dengan afeksi, emosi, ekspresi, cinta, kasih sayang, kehangatan, empati, perhatian, dorongan dan keprihatinan. Dukungan emosi adalah dukungan mencakup ungkapan empati, kepedulian dan perhatian terhadap orang yang bersangkutan yang dapat membuat seseorang merasa nyaman, tenang, dan rasa dimiliki disaat sedang stress. Kerekatan emosional (*Emotional Attachment*) memungkinkan seseorang memperoleh kerekatan (kedekatan) emosional, sehingga menimbulkan rasa aman bagi yang menerima. Orang yang menerima dukungan semacam ini merasa tenteram, aman dan damai yang ditunjukkan dengan sikap tenang dan bahagia.

b. Dukungan Penghargaan

Bomer (2004) menyebutkan dukungan penghargaan meliputi pemberian penghargaan dan umpan balik. Dukungan penghargaan terjadi melalui ungkapan penghargaan positif untuk orang lain, dorongan maju atau persetujuan dengan gagasan atau perasaan individu, dan perbandingan positif seseorang dengan orang lain.

c. Dukungan Instrumental

Dukungan instrumental mencakup bantuan nyata (*tangible aid*) atau alat (*instrumental aid*), secara langsung seperti ketika anggota keluarga lain memberikan memberikan uang, tenaga, waktu atau menolong dengan membantu menyelesaikan pekerjaan anak, ketika berada pada situasi yang menekan. Keluarga berperan sebagai pemberi jaminan bantuan dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari pada anak.

d. Dukungan Informasi

Dukungan informasi mencakup pemberian nasihat, petunjuk, saran dan umpan balik. Menurut Weiss, Cutrona et all(Kuntjoro dalam MPS B, 2010:44)¹⁷ yang termasuk dukungan informasi adalah adanya bimbingan (*guidance*) berupa hubungan kerja atau pun hubungan sosial yang memungkinkan seorang anak

¹⁷ Kuntjoro, 2002. <http://www.e-psikologi.com>. diakses pada tanggal 28 Maret 2011

mendapatkan informasi, saran, atau nasihat yang diperlukan dalam memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahan yang dihadapi. Selain itu, keluarga akan memberikan sebuah intervensi dalam bentuk harapan-harapan serta pengawasan yang ditujukan bagi putra-putri mereka sehingga intervensi tersebut menjadi sebuah tuntunan terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi mereka. Pemberian adalah sebuah penjara, seperti itu juga harapan-harapan yang diberikan (Mausse, 1964). Harapan dan tuntutan yang ditunjukkan oleh orang tua kepada anak, sesungguhnya di satu sisi dapat menjadi motivasi bagi anak untuk maju, tetapi disisi lain juga merupakan pengekanan bagi berkembangnya kreatifitas anak yang dapat diibaratkan seperti penjara.

II.2.2.2 Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

II.2.2.2.1 Pendidikan

Istilah pendidikan dalam bahasa Inggris “education” berakar dari bahasa latin “Educare”, yang dapat diartikan pembimbingan berkelanjutan (to lead forth).¹⁸ Jadi keberadaan pendidikan melekat erat pada dan didalam diri manusia sepanjang zaman. Jadi, pendidikan adalah khas manusia. artinya, hanya manusia saja yang eksistensi kehidupannya mempunyai persoalan pendidikan. Dalam arti luas, pada dasarnya pendidikan adalah wajib bagi siapa saja, kapan saja dan dimana saja, karena menjadi dewasa, cerdas, dan matang adalah hak asasi manusia pada umumnya. Berarti pendidikan memang harus berlangsung di setiap jenis, bentuk, dan tingkat lingkungan, mulai dari lingkungan individual, sosial keluarga, lingkungan masyarakat luas, dan berlangsung sepanjang waktu. Jadi, kegiatan pendidikan berlangsung memadati setiap jengkal ruang lingkup kehidupan.(Suparlan, 2008;58)

Sedangkan dalam arti sempit, pendidikan adalah seluruh kegiatan belajar yang direncanakan, dengan materi terorganisasi, dilaksanakan secara terjadwal dalam sistem pengawasan, dan diberikan evaluasi berdasar pada tujuan yang telah ditentukan. Kegiatan belajar seperti itu dilaksanakan dalam lembaga pendidikan sekolah. Tujuan utama dari sistem kegiatan pendidikan yang berlangsung didalam

¹⁸ Suparlan. Jika diperluas, arti etimologis itu mencerminkan keberadaan pendidikan dari generasi ke generasi sepanjang eksistensi kehidupan manusia. secara teoritis, ada pendapat yang mengatakan bahwa bagi manusia pada umumnya, pendidikan berlangsung sejak dua puluh lima tahun sebelum kelahiran. Pendapat itu dapat diartikan bahwa sebelum menikah ada kewajiban bagi siapapun untuk mendidik diri sendiri terlebih dahulu sebelum mendidik anak keturunannya.

institusi persekolahan adalah mengembangkan dan membentuk potensi *intelektual* atau pikiran menjadi cerdas. Secara terprogram dan koordinatif, materi pendidikan dipersiapkan untuk dilaksanakan secara metodis, sistematis, intensif, efektif dan efisien menurut ruang dan waktu yang telah ditentukan. Jadi penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan menurut metode dan sistem yang jelas dan konkret.

Pencerdasan pikiran tersebut dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan mengenai *reading* (membaca), *writing* (menulis), dan *arithmetics* (berhitung). *Reading*, sasarannya bukan hanya mengembangkan kemampuan membaca tulisan, tetapi lebih dari itu, yakni kemampuan membaca fakta kehidupan yang sedang berjalan. Adapaun *writing*, sasarannya adalah kemampuan mengungkapkan suatu hal yang telah dibaca untuk kemudian disosialisasikan baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Sedangkan *arithmetics*, sasaran pokoknya adalah kemampuan untuk menghitung dan membuat perhitungan agar setiap langkah kehidupan dapat menghasilkan kepastian. Untuk itu materi pendidikan diorganisasikan dalam bentuk kurikulum, yang kandungannya meliputi beberapa masalah tentang kealaman, sosial kemanusiaan, moral-keagamaan dan ekonomi menurut perbandingan yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas pasal 1 ayat 1). Dalam masa modern, pendidikan dan kualifikasi menjadi batu loncatan yang penting dalam kesempatan kerja dan karir; sekolah dan perperan guruan tinggi tidak hanya menghasilkan pemikiran dan perspektif seseorang, tetapi juga menyiapkan generasi masyarakat untuk berpartisipasi dalam kehidupan ekonomi.(Gidden, 2001;492)

Pendidikan merupakan suatu proses yang hasilnya dapat ditunjukkan secara langsung maupun tidak langsung. *Output*/Keluaran pendidikan merupakan hasil pendidikan yang dapat diukur secara langsung setelah berlangsungnya suatu sistem pendidikan pada jenjang tertentu. *Output* yang diperoleh dengan adanya proses pendidikan, misalnya jumlah atau prosentase siswa menurut pendidikan

yang ditamatkan. Kemajuan pembangunan pendidikan juga ditunjukkan oleh tinggi rendahnya kualitas lulusan yang banyak dipengaruhi oleh kualitas tenaga pengajar. Bukan hanya kualifikasi pengajar namun juga kesesuaian bidang keahlian yang diajarkan. Berbagai kendala yang dihadapi dalam mencapai kemajuan pembangunan pendidikan semakin bertambah dengan kualifikasi para pendidik atau tenaga pengajar yang dinilai masih rendah. Sebagian peran guru bahkan mengajar di luar bidang keahliannya. Rendahnya kualitas tenaga pengajar akan berdampak pada rendahnya mutu lulusan yang dihasilkan. Selain itu, sistem penilaian dan pengujian serta akreditasi, ditambah dengan kurikulum turut menentukan mutu anak didik. Ada beberapa pengertian peran guru berikut ini untuk memberikan gambaran betapa pentingnya peranan seorang guru yang profesional serta kompetensi di bidangnya. Peran guru adalah seorang yang berdiri di depan kelas untuk menyampaikan ilmu pengetahuan. Menurut Roestiyah, (1982: 182) dalam Nurdin (2005: 6): *“Teacher is a person who causes a person to know or be able to do something or give a person knowledge or skill”*.

II.2.2.2 Peran Guru

Menurut Sutadipura (1983: 54) dalam Nurdin (2005: 6), bahwa: guru adalah orang yang layak digugu dan ditiru. Pendapat tersebut dikuatkan lagi sebagaimana yang dinyatakan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1985: 65) dalam Nurdin (2005: 7): guru adalah seseorang yang mempunyai gagasan yang harus diwujudkan untuk kepentingan anak didik, sehingga menunjang hubungan sebaik-baiknya dengan anak didik, sehingga menjunjung tinggi, mengembangkan dan menerapkan keutamaan yang menyangkut agama, kebudayaan, keilmuan. Kunandar (2007: 54), guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal yaitu pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Floud dalam Robinson (1986;190-191) menerangkan bahwa peran guru dapat dibedakan pada 2 modus yaitu preskriptif dan deskriptif. Modus preskriptif menurut Floud setiap guru dihadang oleh realitas struktural yaitu dimana berbagai kesempatan terbatas adanya bagi sebagian besar murid-muridnya. Sehingga guru

merupakan faktor penting dalam pembangunan khususnya dalam mematahkan kemiskinan dan kebodohan dengan cara yang bisa diterima oleh murid-muridnya. Sedangkan modus deskriptif adalah dimana terjadi tumpang tindih antara peran dengan profesi. Disatu sisi guru dapat berbaur dengan muridnya secara afektif, tetapi disisi lain guru sangat menjaga kode etik profesinya sehingga sangat menjaga kontrol terhadap kelas.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab XI Pasal 39 ayat (2) bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Kemudian menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan Dosen dinyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Pasal 1 ayat (1)).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru bukan sekedar pemberi ilmu pengetahuan kepada murid-muridnya di depan kelas, namun merupakan seseorang yang memiliki profesionalisme dalam menjalankan perannya sebagai seorang guru yang dapat menjadikan murid-muridnya mampu merencanakan, menganalisis dan menyimpulkan masalah yang dihadapi. Kualifikasi guru turut menentukan keberhasilan pendidikan oleh karena itu rendahnya kualifikasi tenaga pengajar atau guru dapat menunjukkan bahwa masih rendahnya mutu pendidikan. Rendahnya kualitas tenaga pengajar akan berdampak pada kualitas siswa yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya mutu para lulusan. Hal ini tentunya akan menghambat keberhasilan pembangunan nasional, karena keberhasilan pembangunan nasional tergantung dari keberhasilan dalam mengelola pendidikan nasional. Oleh karena itu, seorang pendidik (guru) harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran yang sehat jasmani dan rohani serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Pasal 28 ayat (1) PP No. 19 Tahun 2005).

Menurut Kunandar (2007: 55), kompetensi guru adalah seperangkat penguasaan kemampuan yang harus ada dalam diri guru agar dapat mewujudkan kinerjanya secara tepat dan efektif. Kompetensi guru yang dimaksud di sini yaitu kompetensi yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang tercantum dalam Pasal 28 ayat (3), meliputi: 1) Kompetensi pedagogik; 2) Kompetensi kepribadian; 3) Kompetensi profesional dan; 4) Kompetensi sosial. Keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru dan dijelaskan secara rinci dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

1) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan seorang tenaga pendidik yang diharapkan mampu memberikan informasi kepada anak didiknya. Kompetensi tersebut membutuhkan keahlian serta kemampuan sebagai tenaga pendidik. Kompetensi pedagogik yang dimiliki seorang guru sesuai dengan Permendagri Nomor 16 Tahun 2007 adalah: (a) Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional dan intelektual, (b) Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, (c) Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang ditempuh, (d) Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, (e) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, (f) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, (g) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik, (h) Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, (i) Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran, (j) Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

2) Kompetensi Kepribadian

Seorang guru dituntut memiliki kepribadian yang baik. Baik dalam bertutur kata maupun santun dalam bersikap. Oleh karena guru merupakan contoh tauladan lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat yang sosoknya digugu dan

ditiru, dipercaya dan dijadikan panutan. Selain itu seorang guru juga harus memiliki kepribadian yang menyenangkan sehingga siswa yang diajarkan merasa tertarik dengan kepribadian tersebut. Kompetensi kepribadian yang harus dimiliki oleh guru sesuai dengan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007, yaitu: (a) bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial dan kebudayaan nasional Indonesia, (b) menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat, (c) menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, (d) menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru dan rasa percaya diri, (e) menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

3) Kompetensi Profesional

Guru merupakan jabatan profesi yang membutuhkan keprofesionalisme. Seorang guru, maka layaklah seorang guru dalam melaksanakan tugasnya harus benar-benar merupakan panggilan jiwa yang mampu mengabdikan diri pada dunia pendidikan untuk waktu yang lama bahkan seumur hidup, memiliki pengetahuan dan kecakapan/keahlian, memiliki kecakapan diagnostik dan kompetensi aplikatif, memiliki kode etik atau norma-norma sebagai pegangan atau pedoman sebagai seorang pendidik. Profesionalisme yang dibutuhkan oleh seorang guru dalam mendidik siswa adalah kemampuan untuk merangsang potensi anak didik dan mengajarkan supaya mau belajar. Guru hanya memberikan peluang agar potensi itu dikemukakan dan dikembangkan. Untuk hal-hal yang erat kaitannya dengan profesional, seorang guru harus mampu: (1) menguasai bahan/materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu, (2) menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu, (3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, (4) mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, (5) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri (Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007).

Salah satu indikator keberhasilan guru dalam pelaksanaan tugas adalah kemampuan seorang guru untuk menjabarkan, memperluas, menciptakan relevansi kurikulum dengan kebutuhan peserta didik dalam perkembangan

kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Nurdin (2005: 78) menyatakan bahwa profesi sebagai seorang guru dituntut untuk dapat mengemban tugas secara profesional, untuk itu seorang guru minimal harus memiliki:

Pertama, menguasai Silabus atau GBPP serta petunjuk pelaksanaannya. Seorang guru harus memahami aspek-aspek dari materi yang disampaikan, yaitu: (1) tujuan yang ingin dicapai, (2) isi/materi bahan pelajaran dari setiap pokok bahasan /topik pembelajaran, (3) alokasi waktu untuk setiap topik pembelajaran/bahan pelajaran, dan (4) alat dan sumber belajar yang akan digunakan. *Kedua*, seorang guru harus mampu menyusun program pembelajaran, dalam hal ini guru harus terampil dalam mengemas dan menyusun serta merumuskan bahan pengajaran itu ke dalam Satuan Acara Pembelajaran (SAP), yang dimulai dari merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sampai pada teknik evaluasi yang akan digunakan untuk menilai hasil belajar siswa. *Ketiga*, harus mampu mengelola proses belajar mengajar yaitu mampu mengimplementasikan kurikulum dengan mengaktualisasikan SAP dalam proses belajar mengajar di kelas kepada peserta didik. *Keempat*, harus jeli dalam menilai hasil belajar siswa, yaitu mengevaluasi sejauhmana siswa dapat menguasai pelajaran dalam proses belajar mengajar yang telah disampaikan kepada siswa.

4) Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial dibutuhkan bagi seseorang yang memiliki profesi sebagai seorang guru karena interaksinya kepada masyarakat di lingkungannya yaitu baik dengan masyarakat di lingkungan tempat tinggal, sekolah maupun dengan orang tua murid. Oleh karena itu seorang guru harus mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya karena merupakan sosok yang ditiru, selain itu kontak sosial terhadap orang tua murid juga dibutuhkan untuk mengetahui perkembangan belajar siswa di rumah. Adapun kompetensi sosial seorang guru, meliputi: (a) bersifat inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga dan status sosial ekonomi, (b) berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat, (c) beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang

memiliki keragaman sosial budaya, (d) berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

2.2.2.2.3 Kurikulum Tertulis dan *Hidden curriculum*

Musgrove dalam Robinson (1986;205) mendefinisikan kurikulum sebagai alat yang artifisial, suatu rekaan akal, dan dalam arti tertentu sebagai suatu pengaturan yang tidak kodrati. Menurut Musgrove kurikulum tidak hanya sekedar kumpulan mata pelajaran, tetapi juga mengajarkan pada si anak mengenai karakter dan kepribadian. Terdapat lima kecenderungan dalam masyarakat modern yang mempengaruhi kurikulum disekolah; (1) Permintaan yang semakin berkurang akan tenaga kerja tak terampil, (2) Harapan hidup yang semakin besar, (3) Cepatnya pengetahuan menjadi usang, (4) Kian dininya kematangan fisik, emosional dan intelektual generasi muda, dan (5) Menciutnya perbedaan peran antara pria dan wanita.

Bobbitt Tyler dalam Robinson (1986;220) mengemukakan pendapat bahwa dalam merancang suatu kurikulum ada empat pertanyaan besar yang harus dijawab yakni; (1) Tujuan pendidikan seperti apa yang harus dicapai oleh sekolah, (2) Pengalaman seperti apa yang harus diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan tersebut, (3) Bagaimana caranya untuk memastikan bahwa tujuan tersebut dapat dicapai. Rangkaian kausal menurut Tyler adalah tujuan, program, metode, evaluasi adalah cara yang efisien untuk mengubah bahan mentah yaitu siswa yang belum terdidik menjadi produk terdidik, yang sudah diasah untuk mengabdikan pada kebutuhan masyarakat.

Kurikulum merupakan sejumlah mata pelajaran di sekolah atau akademi yang harus ditempuh oleh siswa untuk mencapai suatu tingkatan atau ijazah (Nurdin,2005.320). Sedangkan menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum merupakan aktivitas yang dilakukan oleh sekolah dalam rangka mempengaruhi siswa dalam belajar untuk mencapai suatu tujuan, termasuk

didalamnya kegiatan belajar mengajar, strategi dalam proses belajar mengajar, cara mengevaluasi program pengembangan pengajaran dan sebagainya.

Jadi kurikulum merupakan pedoman dalam menyampaikan materi pelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pendidikan itu sendiri. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Lie, dkk (Lie,2005;83) yang menyatakan bahwa kurikulum selalu dipengaruhi dan ditentukan oleh gagasan yang melatarbelakangi tentang manusia dan pendidikan. Kurikulum akan dipengaruhi oleh gagasan penyusun kurikulum tentang makna pendidikan yang dipikirkannya. Namun pada kenyataannya kurikulum tidak dapat mengikuti dinamika yang dibutuhkan oleh dunia pendidikan, hal ini didukung oleh pendapat Buchori(2004: 295) yang menyatakan bahwa ketidak jelasan tentang manusia Indonesia yang diharapkan akan terbentuk dalam pendidikan formal.

Syaodih dalam (Balitbang Jawa Tengah, 2008:15) menjelaskan bahwa model pengembangan kurikulum pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua kelompok besar, yaitu pertama, model pengembangan yang berkaitan dengan sistem pendidikan/pengelolaan kurikulum yang diterapkan. Dalam hubungan ini dikenal dua model, yaitu (1) *the administrative/line staff model*, (2) *the demonstrative model*. *Line staff* atau model administratif pada umumnya diterapkan pada sistem pendidikan yang bersifat sentralistik. Dalam model ini inisiatif dan gagasan pengembangan datang dari para administrator pendidikan dan menggunakan prosedur administrasi. Dengan wewenang administrasinya, administrator pendidikan membentuk suatu komisi atau tim pengarah pengembangan kurikulum. Tugas tim ini adalah merumuskan konsep-konsep dasar, landasan, kebijakan dan strategi utama dalam pengembangan kurikulum.

Sebaliknya, *grass-root* dan *the demonstration* model pada umumnya diterapkan pada sistem pendidikan yang bersifat desentralistik. Dalam model ini sekelompok peran guru atau keseluruhan peran guru di suatu sekolah mengadakan upaya pengembangan kurikulum. Kedua, model pengembangan kurikulum yang berkaitan dengan fokus isi atau substansi kurikulum. Dalam hubungan ini dikenal beberapa model yaitu: (1) *Subject academic curriculum*, yang terfokus pada bahan pelajaran yang berasal dari disiplin ilmu; (2) *humanistic curriculum*, yang menekankan kebutuhan pribadi, serta kurikulum didasarkan atas minat dan

kebutuhan siswa; (3) *technological/competence based curriculum*, menekankan penguasaan kompetensi, dalam proses pembelajaran/diklat dibantu dengan alat-alat teknologi; dan (4) *social reconstruction curriculum*, yang berfokus pada masalah sosial dan dalam pembelajarannya menekankan belajar kelompok,

Mendasarkan penjelasan diatas, maka penyesuaian kurikulum pendidikan Indonesia berbasis kompetensi produktif, dipandang dari sistem pendidikan/pengelolaan kurikulum, pada dasarnya merupakan *Grass-root model*, serta dipandang dari sisi fokus ini merupakan *competence-based curriculum*. Ciri *grass root model*, karena dalam penyesuaian kurikulum diterapkan kolaborasi dengan lapangan, dan komite sekolah, khususnya dalam menyetujui rumusan kurikulum yang siap dilaksanakan di depan kelas. Demikian juga dengan ciri *competence-based curriculum*, ditunjukkan oleh kesesuaiannya dengan karakteristik kurikulum pendidikan Indonesia yang berbasis kompetensi.

Disamping keberadaan kurikulum yang tertulis, didalam dunia pendidikan juga terdapat kurikulum yang tidak tertulis atau dikenal dengan kurikulum terselubung. Gagasan mengenai kurikulum terselubung (*hidden curriculum*) ditemukan dalam pembahasan Parsons mengenai kelas didalam sekolah merupakan sistem sosial. Parson memakai label “unsur moral kurikulum” untuk mengacu pada murid-murid yang mempelajari sikap hormat terhadap peran guru, tanggung rasa dan kerja sama dengan sesama murid dan kebiasaan kerja yang baik (Robinson, 1986;231). Istilah *hidden curriculum* diciptakan oleh Jackson guna menunjukkan pelajaran-pelajaran yang diperoleh para murid atas kenyataan bahwa mereka merupakan bagian dari sekumpulan manusia. Sementara McCann menyatakan bahwa “*kita harus menyadari bahwa secara historis, kurikulum tersembunyi sama sekali tidak tersembunyi adanya, karena ia merupakan fungsi sekolah yang jelas sepanjang pendidikan itu berdiri kukuh*”. (Robinson, 1986;231).

Disamping itu Eggleston sependapat dengan McCann bahwa pada dasarnya kurikulum terselubung hanya tersembunyi bagi para peran guru, sedangkan bagi siswa nampak secara jelas. Eggleston menambahkan bahwa kurikulum terselubung memperkenalkan para siswa akan tempat mereka didalam sistem sosial sehingga mampu menyesuaikan diri dengan norma, nilai, struktur dan

memaklumi sanksi-sanksi yang tertera. Sementara Bowles dan Gintis menganggap kerja dalam masyarakat kapitalis adalah eksploitasi dan alienasi. Jika kapitalisme mau berhasil dalam proses produksi maka mereka membutuhkan tenaga kerja yang mau bekerja keras, tidak melawan, patuh dan memiliki motivasi kerja tinggi. Sistem pendidikan di desain untuk membantu mewujudkan tujuan ini melalui kurikulum terselubung.

Kurikulum terselubung pertama kali di konseptualisasikan oleh Benson Snyder pada tahun 1971. Menurut Benson kurikulum terselubung adalah *“It refers to implicit demands (as opposed to the explicit obligation of the visible curriculum) that are found in every learning institution and which student have to find out and respond to in order to survive within it. The hidden curriculum refers to the three R- rules, regulation, and routine- to which school participant must adapted. The lesson is clear in the way which classroom are organized, the reward system, and moral socialization which is passed on throughten three R”*. (Ricardi S. Adnan dalam Adnan, 2007:30)

2.2.2.2.4 Peer Group

Definisi *peer group* menurut Coleman adalah yaitu suatu kelompok kecil yang sama usianya yang merupakan teman akrab (*close friend*). *Peer group* merupakan suatu kelompok yang berusia hampir sama (*age-mates*) yang tidak harus bersahabat. Masih menurut Coleman, *peer group* merupakan suatu kelompok orang-orang yang saling tidak kenal (*asing satu sama lain/relative stranger*) yang saling berbagi aktivitas yang sama pada tempat-tempat khusus atau tempat-tempat tertentu. Pengertian *“Peer Group”* yang pertama dan kedua merupakan kelompok yang terbanyak ditemukan. Struktur kelompok tersebut timbul/tumbuh karena adanya persamaan-persamaan yang antara lain didasarkan pada persamaan usia, kelamin, kelas social atau persamaan aktivitas waktu luang dan persamaan-persamaan *interest-interest*. Dengan demikian, para remaja di dalam kelompok tersebut bersama-sama merasakan perasaan-perasaan senang atau penolakan.

Secara kronologis, *peer group* adalah lembaga kedua yang utama untuk sosialisasi setelah sosialisasi keluarga. *Peer group* adalah kelompok sebaya yang

sukses ketika anggotanya dapat berinteraksi (Slamet,2004;78).¹⁹ Sosialisasi dalam *peer group* dilakukan dengan cara mempelajari pola interaksi dengan orang-orang yang sederajat dengan dirinya. Oleh sebab itu, dalam kelompok bermain, anak dapat mempelajari peraturan yang mengatur peranan orang-orang yang kedudukannya sederajat dan juga mempelajari nilai-nilai keadilan. Sifat interaksi dalam *peer group* ini bercorak kekeluargaan dan simpati (Gerungan,1987; 86).²⁰ Fungsi *peer group* adalah mengajarkan kebudayaan dimana mereka berasal, mengajarkan mobilitas sosial (perubahan status yang lain), membantu peranan sosial baru (seorang anak belajar menjadi pemimpin yang baik), sumber informasi bagi orang yang melihatnya (jika salah satu di dalam *peer group* adalah orang yang berhasil, maka di mata masyarakat kelompok itu juga akan berhasil), kebersamaan antar anggota, bermoral seperti orang dewasa, individu mencapai kebebasan sendiri (kebebasan berpendapat, bertindak, atau menemukan identitas diri), dan seorang anak dapat belajar bagaimana bertingkah laku (Slamet,2004).²¹ Teman dekat (sahabat), terutama berperan di dalam memantapkan kepercayaan diri pribadinya, remaja mempunyai beberapa masalah yang sama yaitu : (1) Perasaan kesepian, (2) Tidak percaya diri, (3) Rasa malu, (3) Mendapatkan kesukaran di dalam berinteraksi dengan anggota lain yang sejenis.

Menurut Havinghurst, terdapat pengaruh perkembangan *peer group*, yaitu kelas sosial dan *In Group* dan *Out Group*. Dalam kelas sosial, pembentukan *peer group* berdasarkan status sosial ekonomi dapat digolongkan berdasarkan kelompok kaya dan kelompok miskin. Dalam hal ini terdapat pengaruh positif, sebagai berikut : apabila seorang individu memiliki *peer group*, maka akan lebih siap menghadapi kehidupan yang akan datang, mengembangkan solidaritas antar kawan, menyeleksi kebudayaan dari beberapa temannya (membentuk masyarakat yang dapat direncanakan sesuai dengan kebudayaannya), berlatih memperoleh pengetahuan dan melatih kecakapan bakatnya, mendorong individu agar lebih mandiri, dan menyalurkan perasaan dan pendapat demi kemajuan kelompok (Slamet,2004)²².

¹⁹ Drs. Slamet Santosa, M.Pd. *Dinamika Kelompok*. Revisi dan Cetakan 1. Jakarta: Bumi Aksara, 2004. Hlm 78

²⁰ W.A Gerungan Dipl. Psych. *Psikologi Sosial*. PT. Eresco: Bandung, 1987. hal 86

²¹ Drs. Slamet Santosa, M.Pd. *Dinamika Kelompok*. Revisi dan Cetakan 1. Jakarta: Bumi Aksara, 2004

²² *Ibid*.

2.2.2.2.5. Transfer Teknologi dalam Pendidikan

Para ahli konstruktivis menyatakan bahwa belajar melibatkan konstruksi pengetahuan saat pengalaman baru diberi makna oleh pengetahuan terdahulu (Abruscato dalam Maknun, 2007:29). Persepsi yang dimiliki oleh siswa mempengaruhi pembentukan persepsi baru. Siswa menginterpretasikan pengalaman baru dan memperoleh pengetahuan baru berdasarkan realitas yang telah terbentuk di dalam pemikiran siswa. Peran utama peran guru adalah membantu siswa membentuk hubungan antara apa yang dipelajari dan apa yang sudah diketahui oleh siswa. Pembentukan pengetahuan menurut model konstruksi ini memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek yaitu siswa menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus selalu diubah dan disesuaikan dengan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

Sedangkan dalam perspektif sosiologi pendidikan, sekolah pada hakikatnya sebagai organisasi sosial yang memiliki tugas untuk melakukan konstruksi sosial, yaitu memberikan pemahaman bagaimana pengetahuan didefinisikan, dialihkan dan dievaluasi. Durkheim(dalam Robinson, 1986:203) selalu mempertautkan apa yang diajarkan di sekolah dengan iklim politik dan moral zaman yang bersangkutan. Pelajaran yang diberikan disekolah berperan untuk menciptakan dan mengkonstruksikan kerangka pengetahuan yang tuntas dengan maksud untuk membuktikan keyakinan agama secara tuntas. Tesis Durkheim mengatakan bahwa “*transformasi pendidikan selalu merupakan hasil dan gejala dari transformasi sosial*”. Sementara Berstein (dalam Robinson, 1986:207) dalam karya-karyanya konstruksi pengetahuan didalam institusi pendidikan merupakan bagian dari proses besar alih kebudayaan. Berstein menambahkan bahwa pengetahuan yang diberikan oleh institusi pendidikan merupakan suatu cetakan yang memberikan sumbangan penting dalam memberikan struktur pada diri kita; sebagian pandangan kita mengenai diri kita sendiri sebagai manusia adalah yang diberikan oleh sekolah. Sehingga

pengetahuan yang dikonstruksikan melalui sekolah tidak hanya membentuk pemikiran, tetapi juga sikap dan perilaku seseorang.

Sementara di dalam konteks penelitian ini, teknologi informasi dan komunikasi adalah sebuah pengetahuan yang secara aktif ditransfer oleh sekolah kepada siswa sebagai subjek dari pendidikan. Proses transfer teknologi informasi dan komunikasi di dalam sekolah sangat bergantung pada kemampuan peran guru sebagai aktor utama yang disertai dengan kualitas kurikulum dan *hidden curriculum* yang ada di sebuah sekolah. Dari proses transfer ini diharapkan siswa dapat memiliki perilaku dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat serta memenuhi tujuan dari pendidikan itu sendiri.

2.3. Hubungan Antar Variabel

2.3.1 Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga dengan Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Proses pembentukan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat terlepas dari peran keluarga di dalam mensosialisasikan mengenai teknologi informasi dan komunikasi itu sendiri. Bentuk sosialisasi keluarga terhadap teknologi informasi dan komunikasi dapat dilihat berdasarkan dukungan secara instrumental, dukungan secara emosional, dukungan penghargaan, dukungan informasi, tuntutan, harapan.

Secara instrumental bentuk dukungan yang diberikan keluarga tentunya akan memberikan pengaruh terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi karena dengan adanya dukungan instrumental yang diberikan oleh keluarga maka akan semakin mendekatkan akses siswa terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Disamping itu, dukungan emosional juga sangat dibutuhkan didalam proses pembentukan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Selain dukungan instrumental dan dukungan emosional, dukungan penghargaan juga sangat dibutuhkan di dalam pembentukan karakter siswa terutama di dalam perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dimana ketika seorang anak mampu menguasai penggunaan teknologi informasi

dan komunikasi maka akan memperoleh penghargaan dari keluarganya. Kemudian mengenai dukungan informasi. Melalui dukungan informasi yang diberikan keluarga, siswa dapat menambah serta mengembangkan wawasan mereka mengenai teknologi informasi dan komunikasi sehingga akan berpengaruh terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Secara lebih lanjut sosialisasi keluarga juga berisikan mengenai tuntutan terhadap siswa untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik atau mempertahankan kondisi yang sudah ada pada saat ini melalui perilaku penggunaan teknologi dan informasi karena di zaman yang sudah modern seperti saat ini penggunaan inovasi teknologi dan komunikasi dianggap sebagai suatu modal utama untuk dapat mencapai kesuksesan. Tuntutan tersebut menurut Kahl membuat anak semakin termotivasi untuk terus memperbaiki kualitas dirinya sehingga bisa memperbaiki kondisi keluarga. Sehingga tinggi rendahnya tuntutan keluarga terhadap perilaku penggunaan teknologi dan komunikasi, akan berpengaruh terhadap keefektifan dari penggunaannya.

Kemudian adalah harapan, tidak berbeda jauh dengan tuntutan didalam sebuah keluarga tentunya terdapat harapan agar siswa yang merupakan putra-putri mereka dapat lebih maju terutama dalam perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi agar dapat mencapai suatu kesuksesan dimasa yang akan datang.

2.3.2 Sosialisasi Pendidikan di Sekolah dengan Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

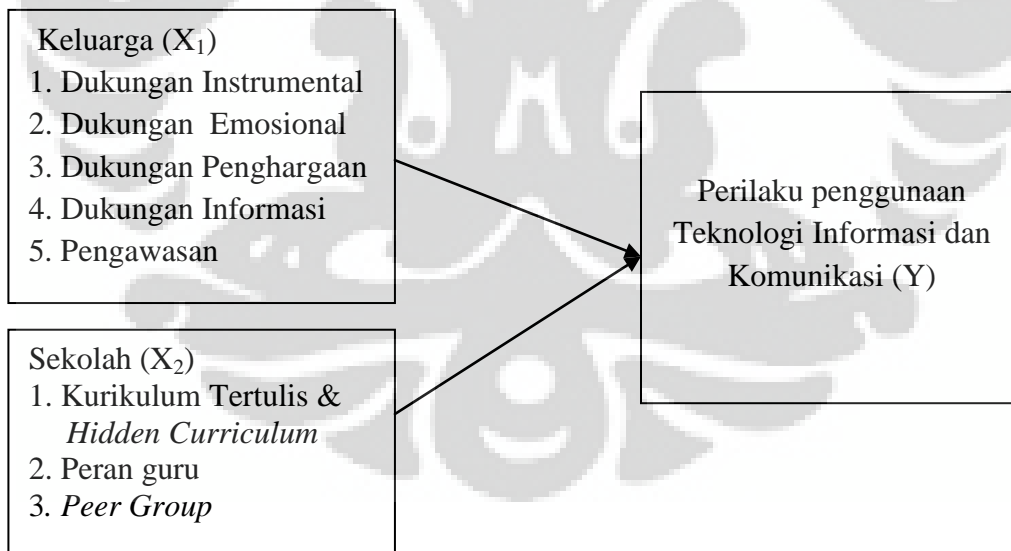
Hubungan antara sekolah dengan perilaku penggunaan teknologi dan komunikasi adalah sekolah merupakan agen sosialisasi sekunder yang mengenalkan kepada siswa ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara elemen di dalam sekolah seperti kurikulum pendidikan pada saat ini sangat diarahkan pada penguasaan teknologi dengan di pakainya *competence based curriculum*. Dengan demikian sangat jelas bagaimana peran sekolah dalam mempengaruhi perilaku penggunaan TIK siswa. Selain kurikulum elemen di dalam sekolah yang juga sangat berpengaruh terhadap perilaku penggunaan TIK adalah *hidden curriculum*, sebagaimana yang dijelaskan oleh Parsons bahwa keberadaan *hidden curriculum* di dalam institusi pendidikan untuk membentuk perilaku siswa sesuai

dengan tujuan sekolah. Di samping itu yang tidak bisa ditinggalkan adalah peran peran guru sebagai aktor yang berperan aktif di dalam mensosialisasikan dan melakukan transfer teknologi kepada siswa. Selain ketiga elemen diatas terdapat juga elemen yang penting untuk dikaji keterkaitannya dengan perilaku penggunaan TIK yaitu *peer group*. Keberadaan *peer group* di dalam sekolah memberikan sosialisasi tersendiri kepada seorang siswa diluar sosialisasi yang telah mereka dapatkan. Pada dasarnya *peer group* memiliki nilai dan kelompok yang menjadi acuannya tersendiri. Di dalam *peer group* siswa saling berbagi nilai yang mereka dapatkan dari luar. Oleh sebab itu untuk membentuk perilaku inovasi TIK yang efektif, *peer group* harus menjadi sasaran utama dalam melakukan sosialisasi nilai dan norma.

2.4 Kerangka Berpikir

2.4.1 Model Analisis

Dalam permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, maka digunakan model analisis sebagai berikut :



2.4.2 Hipotesis

Dengan melihat model analisis diatas, maka hipotesis di dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat hubungan antara sosialisasi pendidikan di sekolah dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam bidang pendidikan siswa di SMAN “X”, Kota Jakarta.
2. Terdapat hubungan antara sosialisasi pendidikan di keluarga dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam bidang pendidikan siswa di SMAN “X”, Kota Jakarta.



2.5. Tabel Operasionalisasi Konsep

2.5.1 Tabel Operasionalisasi Konsep Perilaku Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Konsep	Variabel	Dimensi	Indikator	Kategori	Skala
Perilaku penggunaan Teknologi dan Komunikasi Siswa	Perilaku penggunaan Teknologi dan Komunikasi Siswa	Nilai Guna	- Seberapa Berguna Internet Untuk Menunjang Pendidikan	1. Tidak Berguna 2. Sedikit Berguna 3. Berguna 4. Sangat Berguna.	Ordinal
		Frekuensi	Jumlah waktu yang digunakan di dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi	1. Rendah 2. Sedang 3. Tinggi	Ordinal
		Konten	Jenis Konten berdasarkan motif yang diakses/digunakan		Absolut
		Pemahaman	Pemahaman mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
		Sikap	Sikap mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi	1. Baik 2. Biasa Saja 3. Buruk 4. Sangat Buruk	Ordinal

2.5.2 Tabel Operasionalisasi Konsep Sosialisasi Keluarga

Konsep	Variabel	Dimensi	Indikator	Kategori	Skala
Sosialisasi Keluarga	Bentuk Dukungan Keluarga	Dukungan Psikologis	Bentuk perhatian yang ditunjukkan oleh orang tua kepada responden terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi responden		Absolut
		Dukungan Penghargaan	Persetujuan orangtua terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi responden	1. Tidak setuju 2. Setuju	Ordinal
		Dukungan instrumental	<ul style="list-style-type: none"> • Seberapa besar pemenuhan kebutuhan material responden terutama dalam hal teknologi informasi dan komunikasi dipenuhi oleh orangtua • Seberapa sering orang tua memberikan dukungan material kepada responden terutama dalam hal teknologi informasi dan komunikasi dipenuhi oleh orangtua 	1. Tidak tercukupi 2. Tercukupi 1. Jarang 2. Sering	Ordinal

		Dukungan Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Seberapa besar pemberian informasi mengenai teknologi informasi dan komunikasi terhadap responden • Seberapa sering orang tua memberikan petunjuk mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi terhadap responden • Seberapa sering orang tua memberikan nasihat kepada responden tentang perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi responden 	<p>1. Tidak tercukupi 2. Tercukupi</p> <p>1. Jarang 2. Sering</p> <p>1. Jarang 2. Sering</p>	Ordinal
			<ul style="list-style-type: none"> • Seberapa besar orang tua melakukan pengawasan terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi terhadap responden (frekuensi) 	<p>1. Rendah 2. Tinggi</p>	Ordinal

			<ul style="list-style-type: none"> • Tuntutan orangtua kepada responden terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi responden 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak 2. Ya 	Ordinal
			<ul style="list-style-type: none"> • Harapan orangtua terhadap responden terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak 2. Ya 	Ordinal
			<ul style="list-style-type: none"> • Seberapa tegas penerapan kedisiplinan orang tua mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang dirasakan responden 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak Tegas 2. Kurang Tegas 3. Tegas 4. Sangat Tegas 	Ordinal

2.5.3 Tabel Operasionalisasi Konsep Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

Konsep	Variabel	Dimensi	Indikator	Kategori	Skala
Sekolah	Sosialisasi Pendidikan di Sekolah	Peran Guru	Peran guru Menguasai teori pelajaran TIK yang diajarkan	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Peran guru mengajarkan mata pelajaran TIK berdasarkan kurikulum	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Peran guru Menyelenggarakan pembelajaran TIK yang mendidik	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Peran guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Peran guru Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki melalui pelajaran TIK	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru melakukan komunikasi secara efektif, empatik dan santun	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru memberikan penilaian dan evaluasi proses hasil belajar	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan belajar	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru melakukan tindakan reflektif khususnya pada pelajaran TIK untuk peningkatan kualitas pembelajaran	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial dan kebudayaan nasional Indonesia	1. Tidak 2. Ya	Ordinal

			Guru menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi peran guru dan rasa percaya diri	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru menjunjung tinggi kode etik profesi peran guru	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru bersifat inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga dan status sosial ekonomi	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru dapat beradaptasi di tempat bertugas yang memiliki keragaman sosial budaya	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Guru berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
		Kurikulum	Mata Pelajaran Wajib memberikan responden pemahaman mengenai manusia Indonesia seutuhnya	1. Tidak 2. Ya	Ordinal

			Mata Pelajaran memberikan kompetensi pengembangan keterampilan dalam menggunakan TIK	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Mata Pelajaran Muatan lokal memberikan responden pemahaman TIK sesuai dengan ciri khas daerah	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Mata Pelajaran TIK memberikan bekal keterampilan yang praktis, terpakai, terkait dengan kebutuhan pasar, peluang usaha dan potensi yang ada di masyarakat	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Mata memberikan pelajaran TIK dengan cara berpikir rasional dan kritis	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
		Hidden Curriculum	Sekolah Mengajarkan TIK sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Sekolah memberlakukan TIK sebagai bagian dari kehidupan akademis	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Sekolah melakukan pengawasan terhadap siswa di dalam penggunaan TIK	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Sekolah mensosialisasikan aturan yang jelas di dalam penggunaan TIK kepada siswa	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
		Peer-Group	Jumlah Pertemuan dalam 1 minggu	1. Tinggi 2. Sedang 3. Rendah	Ordinal
			Keterbukaan antara satu sama lain	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Saling memberikan nasihat mengenai penggunaan TIK	1. Tidak 2. Ya	Ordinal
			Kesamaan norma dan nilai (terjadi pertukaran informasi mengenai TIK).	1. Tidak 2. Ya	Ordinal

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas mengenai metodologi penelitian yang digunakan di dalam penelitian dan dijadikan acuan oleh peneliti dalam proses pengumpulan sampai dengan analisis data. Pada bagian awal, akan dibahas mengenai metodologi penelitian yang dapat menjelaskan proses dan cara yang dilakukan peneliti dalam proses pengumpulan data di dalam penelitian ini. Pembahasan mengenai metodologi penelitian ini sendiri meliputi pendekatan penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik penarikan sampel, teknik pengumpulan data hingga teknik analisa data.

3.1 . Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan sosialisasi pendidikan baik di sekolah maupun dalam keluarga dan juga ingin melihat sejauh mana hubungan antara perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan sosialisasi pendidikan baik di sekolah maupun dalam keluarga. Oleh karena itu, di dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menjelaskan ada tidaknya suatu hubungan antara variabel-variabel tersebut. Dalam penelitian ini terdapat tiga buah variabel utama diantaranya variabel dependen, yaitu perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dan dua buah variabel independen, yaitu sosialisasi pendidikan di sekolah dan sosialisasi pendidikan dalam keluarga. Untuk memperoleh data, digunakan metode survei untuk memperoleh gambaran mengenai populasi. Kemudian data yang berhasil dikumpulkan akan diolah dan disajikan dalam bentuk tabel-tabel statistik dimana masing-masing tabel diinterpretasikan dan diuji keterhubungannya sebagai suatu analisa terhadap temuan data sehingga dapat mengungkapkan fenomena yang diteliti secara tepat.

3.2 Jenis Penelitian

Pada pembahasan mengenai jenis penelitian, penulis akan membaginya kedalam empat dimensi, diantaranya (1) penelitian berdasarkan tujuan, (2) penelitian berdasarkan manfaat, (3) penelitian berdasarkan dimensi waktu, dan (4) penelitian berdasarkan teknik pengumpulan data.

1. Berdasarkan Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini digolongkan ke dalam jenis penelitian eksplanatori karena berupaya menjelaskan hubungan kausal dan pengujian hipotesa. Dengan kata lain, penelitian eksplanatori berupaya membuktikan secara empiris mengenai hubungan yang terdapat antara variabel dependen dan variabel independen (Neuman, 2004: 20). Peneliti akan menguji hipotesis penelitian yakni terdapat hubungan antara sosialisasi pendidikan di sekolah dan dalam keluarga sebagai variabel independen dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai variabel dependen dalam penelitian ini.

2. Berdasarkan Manfaat Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian murni yang merupakan upaya untuk menjelaskan fenomena yang ada di masyarakat pada umumnya dan institusi pendidikan serta keluarga pada khususnya, dimana dalam penelitian ini peneliti berupaya menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan permasalahan penelitian yang dilakukan peneliti. Penelitian ini berupaya melihat apakah terdapat hubungan antara beberapa variabel seperti sosialisasi pendidikan di sekolah dan dalam keluarga terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

3. Berdasarkan Waktu Penelitian

Berdasarkan waktu penelitian, penelitian ini merupakan penelitian cross sectional, dimana dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil satu bagian dari gejala (populasi) pada satu waktu tertentu. Dalam penelitian ini, penelitian berlangsung pada Bulan Oktober-November 2011.

4. Berdasarkan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik survei, dimana peneliti mendatangi secara langsung lokasi penelitian dan mengajukan berbagai macam pertanyaan yang berkaitan langsung dengan kebutuhan data penelitian, baik yang telah tersusun dalam kuesioner yang diajukan terhadap sampel atau responden dalam waktu 45 menit. Data yang dikumpulkan melalui pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner yang diajukan kemudian disimpulkan dalam suatu perhitungan statistika dan disajikan dalam bentuk persentasi, tabel, serta grafik. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara mendalam, berdasarkan pedoman wawancara mendalam, terhadap wakil kepala sekolah bidang fasilitas, peran guru pengajar TIK, serta 4 orang siswa berdasarkan tingkatan kelas yang berbeda. Disamping melakukan wawancara mendalam, untuk memperkaya data kualitatif dari penelitian ini, penulis juga melakukan observasi dengan cara mengikuti proses belajar mengajar pada beberapa kelas yang menjadi sample dalam penelitian. Dengan cara tersebut diharapkan penulis dapat menangkap pertukaran makna antara guru dengan murid, dan sesama siswa. Pertukaran makna disini merujuk pada sharing nilai dan norma mengenai perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

3.3 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Menengah Atas Negeri X Jakarta yang seluruhnya berjumlah 840 orang. Alasan dalam menetapkan populasi ini adalah karena mereka merupakan siswa yang menerima sosialisasi pendidikan melalui peran guru, kurikulum tertulis, *hidden curriculum*, *peer group* sekolah serta keluarga masing-masing. Dalam hal ini, penentuan populasi dilakukan untuk melihat gambaran dari hasil sosialisasi pendidikan yang telah diberikan oleh sekolah maupun pihak keluarga.

Unit analisa dalam penelitian ini adalah individu yang masih bersekolah di SMAN “X” Jakarta, sementara unit observasi dalam penelitian ini adalah individu serta keadaan di sekolah. Individu dalam unit observasi ini adalah siswa/siswi yang masih bersekolah di SMAN “X” Jakarta, sedangkan keadaan sekolah yang dilihat disini adalah lingkungan SMAN “X” Jakarta.

3.4 Teknik Penarikan Sampel

Teknik penarikan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik *stratified random sampling* non-proporsional. Pertimbangan dalam menggunakan teknik *stratified random sampling* dalam penelitian ini adalah jenjang kelas, dengan teknik penarikan sampel yang sesuai diharapkan peneliti dapat memperoleh sampel yang representatif atau benar-benar mewakili populasi yang berjumlah 840 siswa yang terdiri dari 260 siswa kelas X, 294 siswa kelas XI dan 286 siswa kelas XII. Peneliti mengambil sejumlah 165 sampel secara non-proporsional dimana sampel yang ditarik berdasarkan proporsi masing-masing jenjang namun dengan jumlah siswa yang sama banyak yaitu 55 sampel pada setiap tingkatan kelas yang berbeda (kelas X, kelas XI dan kelas XII) dengan asumsi bahwa terdapat gradasi yang berbeda pada setiap tingkatan mengenai sosialisasi pendidikan yang diberikan baik itu oleh sekolah ataupun dalam lingkungan keluarga. Semakin tinggi tingkatan kelas siswa maka akan semakin besar sosialisasi pendidikan yang diterima baik itu melalui sekolah ataupun keluarga. Hal ini dilakukan guna memperoleh data yang dapat mewakili populasi penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik survei terhadap siswa Sekolah Menengah Atas Negeri “X” Jakarta, baik itu laki-laki maupun perempuan. Peneliti menyebarkan kuisisioner terhadap siswa di dalam kelas, peneliti juga melakukan observasi dalam lingkungan sekolah dan melakukan wawancara mendalam terhadap beberapa informan terkait sebagai data penunjang yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan variabel-variabel pokok di dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap 4 orang siswa yang sebelumnya telah menjadi responden, 2 diantaranya berjenis kelamin laki-laki dan 2 lainnya berjenis kelamin perempuan dengan tingkatan kelas yang berbeda tentunya yang dianggap dapat mewakili responden lainnya. Dipilihnya keempat informan tersebut dilakukan dengan cara menyeleksi jawaban – jawaban yang terdapat di dalam kuesioner responden. Keempat informan tersebut adalah responden yang memiliki jawaban yang menarik dan dapat menjelaskan gejala sosial yang ingin penulis tangkap. Selain terhadap siswa, wawancara juga dilakukan terhadap wakil kepala sekolah bagian penyediaan fasilitas sarana dan prasarana dan seorang peran guru teknologi informasi dan komunikasi yang mengajar di Sekolah Menengah Atas “X” Jakarta. Sedangkan data sekundernya diperoleh melalui website sekolah yang dapat diakses melalui internet.

3.6. Teknik Analisa Data

Salah satu tujuan analisis data adalah untuk memperkirakan atau memperhitungkan besarnya efek kuantitatif dari perubahan suatu kejadian terhadap kejadian lainnya. Kejadian-kejadian tersebut dinyatakan di dalam perubahan nilai variabel (Supranto, 1992). Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, kemudian data tersebut diinput kedalam SPSS.

Pengolahan data menggunakan SPSS ini dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, diantaranya computa (penggabungan skor data) agar setiap dimensi ataupun variabel dalam penelitian ini memiliki akumulasi nilai atau score yang dijumlahkan dari seluruh pernyataan (items) dalam sebuah dimensi atau variabel. Setelah itu dilakukan proses recode (pengkodean kembali). Pada proses recode ini, seluruh nilai dalam dimensi atau variabel yang telah diakumulasikan akan di beri kode kembali sesuai dengan kategorisasinya. Tingkat pengukutan yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala ordinal. Dengan menggunakan skala ini, objek penelitian dapat dibedakan kedalam golongan-golongan yang memiliki jenjang. Variabel sosialisasi pendidikan di sekolah dan variabel sosialisasi pendidikan dalam keluarga dapat dibedakan kedalam kategori tinggi

dan rendah. Sedangkan untuk variabel perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dibedakan kedalam kategori efektif dan tidak efektif.

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisa data, yaitu analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat dalam penelitian ini dilakukan melalui statistik deskriptif dengan menggunakan distribusi frekuensi yang disajikan dalam bentuk tabel maupun grafik. Sedangkan, analisis bivariat dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat korelasi²³ antara variabel sosialisasi pendidikan dalam keluarga dan sosialisasi pendidikan di sekolah terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Lebih jauh lagi, untuk melihat dimensi yang paling berpengaruh dan memiliki kekuatan hubungan yang kuat maka setiap dimensi dalam variabel independen (sosialisasi pendidikan di sekolah) juga akan dianalisis secara bivariat terhadap variabel dependen (perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi). Hubungan antar variabel dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Somer's d*.²⁴ Sedangkan kuat atau lemahnya suatu hubungan menurut Black (Argyrous:1997,326) dan Cohen and Holiday (Bryman and Cramer:2001,174) dapat dilihat dari ketentuan berikut:

- a) Nilai 0 sampai dengan 0,2 digunakan untuk menyatakan kekuatan hubungan antar variabel yang sangat lemah.
- b) Nilai 0,21 sampai dengan 0,4 digunakan untuk menyatakan kekuatan hubungan antar variabel yang lemah.
- c) Nilai 0,41 sampai dengan 0,6 digunakan untuk menyatakan kekuatan hubungan antar variabel yang cukup atau moderat
- d) Nilai 0,61 sampai 0,8 digunakan untuk menyatakan kekuatan hubungan antar variabel yang kuat
- e) Nilai lebih besar dari 0,81 digunakan untuk menyatakan kekuatan hubungan antar variabel yang sangat kuat.

²³ Penelitian ini menggunakan skala ordinal untuk mengukur variabel dan dengan penggunaan korelasi dapat diketahui kekuatan serta arah hubungannya.

²⁴ Uji statistik *somer's d* digunakan untuk mengukur hubungan asimetris pada data yang memiliki skala ordinal.

Lebih lanjut, dalam menguji hubungan antara variabel, peneliti menggunakan tingkat kepercayaan sebesar 95% untuk melihat apakah hubungan-hubungan antara variabel tersebut berlaku di tingkat populasi. Tingkat kepercayaan 95% artinya toleransi yang diberikan atas kesalahan dalam penelitian kurang dari 5% (α 0,05). Jika signifikansi yang tercantum pada tabel uji statistik sama dengan atau lebih besar dari 0,05, maka hubungan tidak berlaku di tingkat populasi karena terdapat kesalahan yang lebih besar dari 5%.

3.7 Keterbatasan Penelitian

Walaupun peneliti telah berupaya menyusun rancangan penelitian sebaik mungkin, namun peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan, antara lain :

1. Peneliti tidak melakukan wawancara tatap muka satu persatu dengan responden karena keterbatasan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah dalam kegiatan penelitian.
2. Keterbatasan data mengenai profil sekolah secara umum membuat peneliti harus mencari sendiri melalui website diluar website milik sekolah.
3. Peneliti tidak membandingkan Sekolah Menengah Atas Negeri "X" Jakarta yang dijadikan lokasi penelitian dengan Sekolah Menengah Atas Negeri lainnya yang memiliki karakteristik yang berbeda sehingga penelitian ini belum terasa komprehensif.

BAB 4 DESKRIPSI TEMUAN LAPANGAN

4.1. Deskripsi Lokasi Penelitian



SMAN "X" Jakarta, Tampak Depan

SMA Negeri "X" Jakarta terpilih menjadi lokasi dalam penelitian ini karena termasuk kedalam salah satu SMA negeri terbaik di Provinsi DKI Jakarta. Sejarah SMA negeri "X" bermula sejak didirikannya sekolah filial dari SMAN 1 Jakarta pada tanggal 18 Agustus 1964. SMAN "X" ini berlokasi di Jl. Seroja No.1, Jakarta Utara. Pada tahun 1968 SMAN "X" berubah menjadi sekolah mandiri dan terlepas dari SMAN 1 Jakarta. SMAN "X" di masa awal berdirinya sempat memiliki konotasi negatif yaitu dengan sebutan sebagai sekolah "Texas". Hal ini dikarenakan siswa SMAN "X" sering terlibat aksi tawuran pelajar dan tingkat kenakalan siswa yang cukup tinggi. Akan tetapi dengan komitmen dari peran guru dan orang tua murid yang sangat tinggi membuat sekolah ini mampu untuk melepaskan konotasi negatif tersebut, hingga akhirnya pada tahun 1994 SMAN "X" dijadikan SMA Negeri unggulan di Kotamadya Jakarta Utara.

Pada tahun 2004 SMAN “X” dipilih sebagai tempat perayaan puncak hari Pendidikan Nasional oleh Presiden Megawati Soekarnoputri, dan bersamaan dengan itu, SMAN “X” diangkat menjadi salah satu sekolah unggulan tingkat DKI Jakarta karena berbagai prestasi yang di peroleh baik dalam bidang akademis maupun non-akademis. Pada tahun 2007 SMAN “X” bekerja sama dengan sebuah Universitas luar negeri untuk mendirikan program kelas internasional sehingga status sekolah inipun mengalami perubahan menjadi sekolah yang berstandar internasional. SMAN “X” juga dikenal sebagai *green school* karena memiliki kegiatan khusus bagi para siswa untuk melakukan kegiatan daur ulang sampah menjadi barang – barang kebutuhan sehari-hari seperti tas belanja dan lain sebagainya. Produk-produk daur ulang inipun sudah mulai dipasarkan ke masyarakat melalui kerjasama yang dijalin oleh pihak SMAN “X” dengan sebuah pasar swalayan terkemuka yang berskala cukup besar.

Visi dari SMAN “X” Jakarta ini sendiri adalah mewujudkan generasi yang berakhlak mulia, cerdas dan demokratis mengakar pada budaya bangsa serta mampu bersaing di era global. Sedangkan, Misi dari SMAN “X” Jakarta diantaranya,

1. Mengadakan kegiatan secara rutin dan teratur untuk menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianutnya.
2. Membentuk karakter siswa yang berbudi pekerti luhur sesuai dengan budaya Bangsa Indonesia.
3. Menyelenggarakan proses pendidikan yang bermutu berorientasi pada pencapaian kompetensi berstandar nasional dan internasional.
4. Membentuk siswa kreatif, inovatif, dan cerdas yang mampu berkompetensi di era global.
5. Membentuk siswa agar memiliki sikap disiplin, jujur, baik, adil demokratis dan bertanggung jawab.
6. Mendidik dan melatih siswa agar mampu bersaing di perperan guruan tinggi terbaik di dalam maupun di luar negeri dan menjadi manusia pembelajar sepanjang hayat.

Selain Visi dan Misi, SMAN "X" Jakarta juga memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah diantaranya,

1. Terlaksananya kegiatan keagamaan secara rutin dan teratur untuk menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianutnya.
2. Terbentuknya karakter siswa yang berbudi pekerti luhur sesuai dengan budaya bangsa Indonesia.
3. Terselenggaranya proses pendidikan yang bermutu berorientasi pada pencapaian kompetensi berstandar **Nasional** dan **Internasional**.
4. Terbentuknya siswa **kreatif, inovatif, dan cerdas** yang mampu **berkompetisi** di era **global**.
5. Terbentuknya siswa agar memiliki sikap **disiplin, jujur, baik, adil, demokratis** dan **bertanggung jawab**.
6. Melaksanakan pendidikan dan pelatihan sehingga mampu bersaing di dalam maupun di luar negeri dan menjadi manusia pembelajar sepanjang hayat.

Pada pertengahan tahun 2007 SMAN "X" mengalami rehabilitasi bangunan secara total. Dengan luas tanah sekitar 6231 m² dan luas bangunan 2832 m², sekolah ini dapat menampung 21 kelas reguler dan 3 kelas internasional dalam 3 lantai. Jumlah siswa SMAN "X" Jakarta pada tahun 2011 sebanyak 840 siswa yang terdiri dari 260 siswa kelas X, 294 siswa kelas XI, dan 286 siswa kelas XII.



Ruangan Kelas



Ruangan Kelas

Tabel 4.1 Prasarana SMAN “X” Jakarta

Jenis Ruangan	Kondisi Saat ini		
	Jumlah Ruang	Kondisi Baik	Kondisi Rusak
Ruang Kepala Sekolah	1	1	0
Ruang Wakil Kepala Sekolah	1	1	0
Ruang Peran guru	2	2	0
Ruang Kesiswaan	1	1	0
Ruang Pelayanan Administrasi	1	1	0
Perpustakaan	1	1	0
Ruang Ekstrakurikuler	4	4	0
Ruang Ibadah/Mesjid	1	1	0
Ruang Perpustakaan Multimedia	1	1	0
Ruang Serba Guna	1	1	0
Kantin	1	1	0
Toilet	12	12	0
Gudang Penyimpanan	1	1	0
Kelas	24	24	0
Laboratorium Fisika	1	1	0
Laboratorium Kimia	1	1	0
Laboratorium Biologi	1	1	0
Laboratorium Bahasa	1	1	0
Ruang Praktek Komputer	2	2	0
Laboratorium Multimedia	1	1	0
TOTAL	59	59	0



Lapangan Serbaguna

Berdasarkan data prasarana di atas terlihat bahwa SMAN “X” memiliki prasarana yang cukup baik dan lengkap, dimana hal ini dapat kita lihat melalui kondisi prasarana sekolah yang tidak ada dalam kondisi rusak. Infrastruktur lain, yang dimiliki sekolah, yang tentunya sangat mendukung dalam berbagai macam kegiatan di sekolah diantaranya sebagai berikut: (1) Daya listrik berkapasitas

diatas 33.000 watt. (2) Akses internet berkecepatan 8 Mbps dengan menggunakan ISP Astinet. (3) Hotspot internet yang dapat menjangkau seluruh area SMAN “X” dengan 10 titik utama dan (4) lapangan olah raga dengan luas 609m². Adapun sarana penunjang kegiatan belajar mengajar yang dimiliki SMAN “X” diantaranya sebagai berikut,

Tabel 4.2 Sarana SMAN “X” Jakarta

Jenis Sarana	Ketersediaan		
	Jumlah	Baik	Rusak
Laptop	36	36	0
Komputer / PC	124	124	0
LCD / Projector	24	23	1
Tape / Audio	24	24	0
TV / Video	3	3	0
Multimedia Board	3	3	0
CCTV	14	14	0
Printer	21	21	0



Berbagai prasarana yang terdapat di SMAN “X” Jakarta

Universitas Indonesia

Berdasarkan data yang dipaparkan diatas, dapat kita lihat bahwa SMAN “X” memiliki kelengkapan sarana dan prasarana yang sangat baik dan dapat memenuhi kebutuhan siswa khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Oleh sebab itu, salah satu alasan terpilihnya SMAN “X” sebagai lokasi penelitian kali ini diantaranya karena SMAN “X” dianggap sebagai salah satu sekolah unggulan yang memiliki ketersediaan sarana dan prasarana yang cukup baik dalam hal menunjang kegiatan belajar mengajar siswa.

4.2. Deskripsi Temuan Lapangan

SMAN “X” merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang menyandang status sebagai sekolah unggulan di Provinsi DKI Jakarta. SMAN “X” memiliki visi sekolah yaitu “Terwujudnya generasi berahlak mulia, cerdas dan demokratis mengakar pada budaya bangsa serta mampu bersaing di era global”. Dari visi tersebut terlihat bahwa SMAN “X” ingin menciptakan generasi muda yang memiliki kecerdasan akademis, perilaku yang demokratis, memiliki sikap yang mulia serta mampu bersaing pada era globalisasi. Disamping itu salah satu tujuan dari SMAN “X” adalah “Terbentuknya siswa kreatif, inovatif, dan cerdas yang mampu berkompetisi di era global”. Untuk mewujudkan hal tersebut, SMAN “X” harus merubah pola dan paradigma mengajar khususnya untuk mewujudkan tujuan dalam menghasilkan siswa yang mampu bersaing di era global.

Perubahan besar yang sedang dilakukan oleh SMAN “X” dalam mewujudkan hal tersebut adalah merubah sistem pembelajaran konvensional dengan menggunakan sistem baru yaitu *cyber learning*. Maksud dari sistem pembelajaran *cyber learning* adalah proses belajar mengajar pada saat ini sudah tidak lagi mengandalkan sistem pembelajaran di dalam kelas, seperti peran guru memberikan materi dan murid mencatat. Akan tetapi sistem *cyber learning* memanfaatkan inovasi teknologi sebagai penunjang proses belajar mengajar. Sehingga di masa mendatang proses belajar mengajar bisa dilakukan walaupun tidak didalam kelas. Seperti yang tergambar pada kutipan wawancara dengan Bapak OR berikut ini:

“tuntutan yah, tuntutan sekolah zaman sekarang, paradigma sekolah zaman sekarang itu arah nya sudah ke cyber, arahnya sudah ke cyber. Jadi kita engga lagi belajar secara konvensional seperti tatap muka di kelas itu sudah tidak menjadi keharusan lagi. Begitu juga dengan ujian jadi ga melulu dengan metode in class, sekarang kita sudah bisa mengaplikasikan metode on-line. Seperti pemberian tugas-tugas, materi, modul itu semuanya bisa diperoleh dari cyber studi. Walaupun yang konvensional juga berjalan, tetapi yang cyber juga sedikit demi sedikit menggantikan peran yang konvensional.”

Dengan perubahan sistem pembelajaran ini menjadikan teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu alat penting yang wajib dikuasai penggunaannya oleh setiap siswa. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan jendela bagi siswa untuk mendapatkan berita, materi, dan ilmu pengetahuan secara aktual dan dengan waktu yang sangat cepat. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi modal bagi siswa untuk dapat bersaing di masa mendatang. Karena dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka arus perputaran informasi juga akan semakin cepat, sehingga jika suatu komunitas tidak dapat menguasai teknologi tersebut akan tertinggal dengan masyarakat lain (*digital divide*).

Untuk itu teknologi informasi dan komunikasi menjadi prioritas utama yang wajib disediakan oleh SMAN “X” kepada siswa. Di dalam memenuhi kebutuhan siswa ini, SMAN “X” bekerja sama dengan penyedia layanan internet (*Internet Service Provider*) untuk menyediakan layanan internet yang berkapasitas 8 Mbps. Penyediaan internet dengan *bandwith* yang tergolong besar ini diperuntukan agar setiap siswa bisa mendapatkan layanan internet secara merata. Di samping itu, seluruh area SMAN “X” sudah tercover oleh sistem *wi-fi* yang berada pada 10 titik pancar sehingga siswa yang membawa laptop ke sekolah dapat mengakses internet dengan mudah.

Bagi siswa yang tidak membawa laptop, SMAN “X” menyediakan 2 laboratorium komputer dengan masing-masing 40 personal computer di dalamnya. Berikut penulis lampirkan foto kondisi laboratorium komputer SMAN “X” .



Laboratorium komputer yang ada di SMAN “X” seperti pada gambar diatas terlihat sederhana, akan tetapi komputer yang tersedia hampir seluruhnya dengan kondisi yang sangat baik. Sehingga sangat menunjang siswa dalam mempelajari inovasi teknologi informasi dan teknologi. Disamping lengkapnya fasilitas komputer, untuk menunjang kurikulum yang berbasis *student center learning*, setiap kelas reguler dilengkapi dengan LCD proyektor, dan pada kelas internasional dilengkapi oleh multimedia board. Serta terdapat 3 unit personal komputer di dalam setiap kelas.



-Foto Ruang Kelas Reguler-



- Foto Ruang Kelas Internasional-

Foto ruang kelas diatas menunjukkan bahwa SMAN “X” berupaya memenuhi kebutuhan siswa dengan menyediakan fasilitas penunjang yang cukup memadai terutama dalam hal teknologi informasi dan komunikasi. Dengan dilengkapinya fasilitas yang menunjang dalam hal teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat membantu mempermudah SMAN “X” dalam melakukan perubahan menuju sistem *cyber learning*. Perubahan sistem pembelajaran menuju *cyber learning* ini merupakan salah satu jalan untuk mewujudkan visi dan misi sekolah. Di samping itu perubahan ini terwujud dari kurikulum yang menekankan pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang cukup tinggi. Hal tersebut terlihat dari kutipan wawancara dengan informan RZ berikut ini:

“internet itu penting banget buat menambah wawasan, mencari pengetahuan baru sama fasilitator untuk mengerjakan tugas... Kalo mata pelajaran yang paling ngebutuhin internet itu geografi sama ekonomi...kalo geografi itu kan sering dikasih soal-soal, biasanya kita di suruh cari di internet. Jadi mereasa kebantu banget sama internet.

Kurikulum merupakan acuan bagi setiap sekolah formal dalam menjalankan aktivitasnya. Bagi SMAN “X” dengan kurikulum yang sangat berlandaskan teknologi, maka semua aktifitas pembelajaran selalu mengarah kepada penggunaan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Disamping keberadaan kurikulum yang nyata, SMAN “X” juga membentuk perilaku siswa dengan menggunakan *hidden curriculum*. Walaupun *hidden curriculum* pada dasarnya tidak terlihat secara kasat mata, akan tetapi hal tersebut dapat dirasakan. Berdasarkan hemat penulis dari hasil observasi terlibat, siswa SMAN “X” mulai terbiasa di dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat penunjang utama belajar. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar yang lebih besar porsinya dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, dan ditambah dengan komunikasi antara siswa dengan peran guru yang juga intensif memanfaatkan inovasi teknologi tersebut.

Namun yang menjadi pertanyaan utama apakah dengan tersedianya fasilitas penunjang serta pengenalan mengenai teknologi informasi dan komunikasi terhadap siswa yang dilakukan oleh SMAN “X”, yang kemudian menjadikannya sebagai bagian dari kehidupan sehari – hari membuat perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa menjadi efektif?

Berdasarkan hasil observasi penulis menunjukkan bahwa siswa memang terlihat cenderung menggunakan teknologi informasi dan komunikasi lebih besar untuk kepentingan pendidikan, seperti untuk membuat tugas, mencari materi, berdiskusi online, maupun mengakses situs yang berisikan materi pendidikan. Akan tetapi di dalam dunia akademis ukuran dari efektif tidak bisa dengan hanya melihat pada penggunaan yang lebih besar untuk kepentingan akademis. Sehingga diperlukan lagi peninjauan secara lebih mendalam terhadap penggunaan pada bidang akademis tersebut.

Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan beberapa informan membuktikan bahwa siswa belum sepenuhnya menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara benar. Siswa pada awalnya menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pendidikan seperti membuat tugas. Akan tetapi, dengan tersedianya materi yang berlimpah di dalam internet membuat siswa menjadi malas, dan cenderung melakukan plagiarisme, dengan hanya menduplikasi hasil karya orang lain. Dari hal ini menunjukkan bahwa kemudahan yang diberikan oleh teknologi informasi dan komunikasi, justru menyebabkan terjadinya penyalahgunaan dan disfungsi.

Berangkat dari permasalahan ini yang perlu dilihat secara lebih mendalam adalah kenapa bisa terjadi perilaku yang seperti ini. George Caspar Homans menjelaskan perilaku sosial seseorang adalah pengaruh dari lingkungan atau aktor lain yang menjadi relasi pertukarannya. Pengaruh ini berupa biaya (*cost*) yang harus dikeluarkan aktor didalam melakukan tindakan. Biaya disini termasuk didalamnya adalah sanksi yang harus diterima jika tindakan yang dilakukan melanggar nilai atau kesepakatan yang ada.

Sedangkan pengaruh yang kedua adalah imbalan (*reward*) yang akan didapat dari tindakan yang dilakukan. Semakin besar imbalan yang diterima ketika dilakukan sebuah tindakan dan semakin kecil sanksi yang diterima, maka

intensitas terjadinya tindakan akan semakin tinggi. Tetapi ketika sanksi yang diterima adalah besar dari dilakukannya sebuah tindakan maka aktor akan berusaha tidak mengulangi tindakan tersebut. Oleh sebab itu pengulangan tindakan inilah yang disebut dengan perilaku.

Disamping itu perilaku juga dilihat dari nilai guna tindakan yang dilakukan. Semakin sering aktor melakukan sebuah tindakan dan mendapatkan imbalan yang sama, maka nilai dari tindakan tersebut akan menjadi semakin rendah. Tetapi ketika aktor melakukan tindakan dan imbalan yang didapatkan semakin meningkat maka nilai dari tindakan tersebut akan semakin tinggi.

Pada konteks penelitian ini perilaku yang dikaji secara lebih mendalam adalah perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa di SMAN "X". Perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa adalah tindakan di dalam menggunakan inovasi TIK secara berulang yang dapat dilihat berupa nilai kegunaan, intensitas dan motif (penggunaan). Sementara di dalam penelitian ini lebih berfokus pada siswa sebagai subjek penelitian, maka motif di dalam penggunaan inovasi TIK yang efektif bagi siswa di batasi pada penggunaan yang sesuai dengan motif pendidikan.

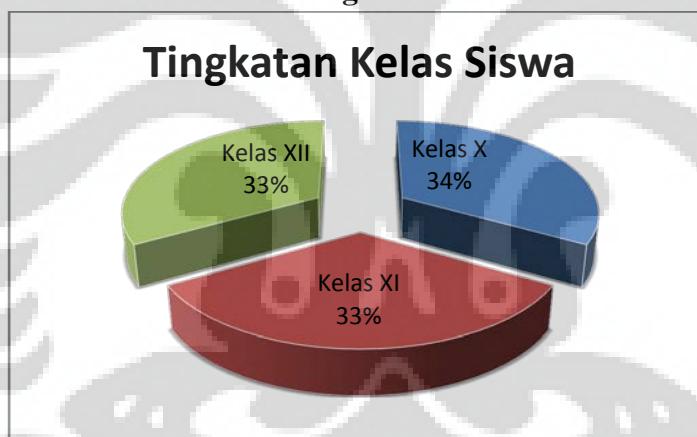
Berdasarkan teori perilaku Homans diatas penulis mencoba untuk memaparkan mengenai penyalahgunaan inovasi teknologi informasi di SMAN "X". Sebagai siswa belajar merupakan aktifitas yang wajib dijalankan. Tuntutan untuk pelajaran yang tinggi menjadi stimulus bagi siswa untuk bisa belajar sebaik mungkin. Sementara nilai mata pelajaran merupakan *reward* yang ingin didapatkan oleh siswa. Ketika sistem pembelajaran masih konvensional yaitu dengan menggunakan buku, kesulitan yang lebih tinggi harus dilalui siswa untuk membuat sebuah tugas. Sehingga ketika siswa telah mengerjakan dengan baik maka siswa tersebut mendapatkan nilai yang tinggi, dan membuatnya merasa puas. Akan tetapi dengan sistem *cyber learning* yang ada pada saat ini, kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi informasi dan komunikasi, membuat siswa lebih memilih untuk menggunakannya dibandingkan buku. Disamping itu segala macam materi yang dibutuhkan siswa terdapat di internet.

Hal ini yang menjadi stimulus bagi siswa untuk menggunakan internet dalam mengerjakan tugas. Akan tetapi yang menjadi masalah adalah siswa menggunakan internet hanya untuk menduplikasi karya orang lain dan menjadikannya seperti tugas hasil karya pribadi. Disini siswa telah menghitung *cost* yang harus dibayar ketika perbuatan duplikasi tersebut diketahui oleh peran guru dan diberikan sanksi. Namun, lemahnya pengawasan peran guru terhadap tugas yang dikerjakan oleh siswa membuat siswa dapat meminimalisir *cost* yang harus dibayar. Sementara *reward* yang bisa didapat oleh siswa dari mengerjakan dengan cara plagiat tersebut dengan hasil mengerjakan sendiri sama baiknya. Sehingga siswa terus mengulang tindakan ini dan menjadi suatu perilaku penggunaan yang menyimpang.

4.3. Analisa Univariat

4.3.1. Data Umum Responden

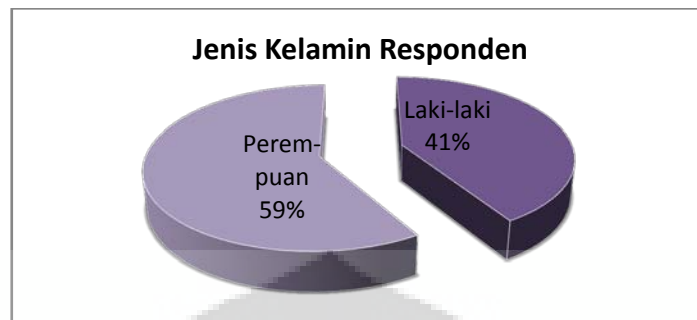
Grafik 4.1 Tingkat Kelas Siswa



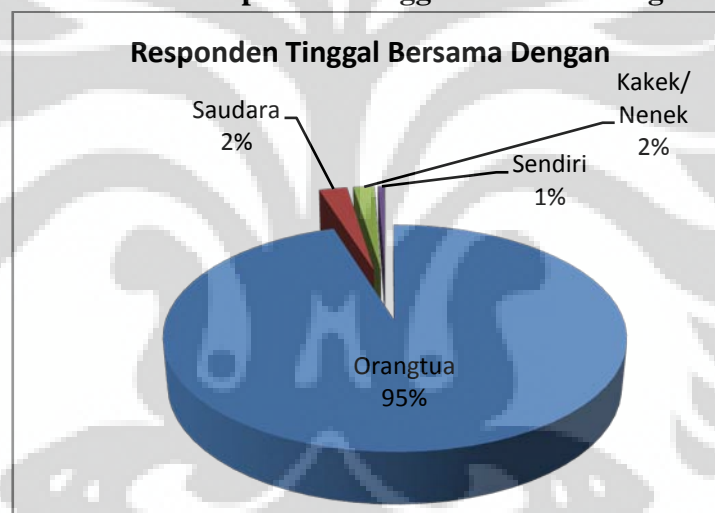
Tabel 4.3 Tingkat Kelas Siswa SMAN "X" Jakarta

8	Tingkatan Kelas Responden	Frekuensi	Persentase
1	Kelas X	55	33,3
2	Kelas XI	55	33,3
3	Kelas XII	55	33,3
TOTAL		165	100

Penelitian ini melibatkan sejumlah 165 responden dengan perbandingan yang sama antara tiap angkatan kelas yaitu sejumlah 55 orang. Tujuannya agar peneliti dapat melihat perbedaan atau penyebaran data pada tiap tingkatan kelas yang berbeda. Disamping itu mayoritas responden di dalam penelitian ini adalah perempuan yaitu sebesar 59%. Hal ini tidak dipengaruhi oleh alasan-alasan tertentu melainkan karena penarikan sampel dilakukan secara acak.

Grafik 4.2 Jenis Kelamin Siswa**Tabel 4.4 Jenis Kelamin Responden**

No.	Jenis Kelamin Responden	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	68	41
2	Perempuan	97	59
TOTAL		165	100

Grafik 4.3 Responden Tinggal Bersama Dengan**Tabel 4.5 Responden Tinggal Bersama Dengan**

No	Responden Tinggal dengan	Frekuensi	Persentase
1	Orangtua	157	95,2
2	Saudara	4	2,4
3	Kakek/ nenek	3	1,8
4	Sendiri	1	0,6
		165	100

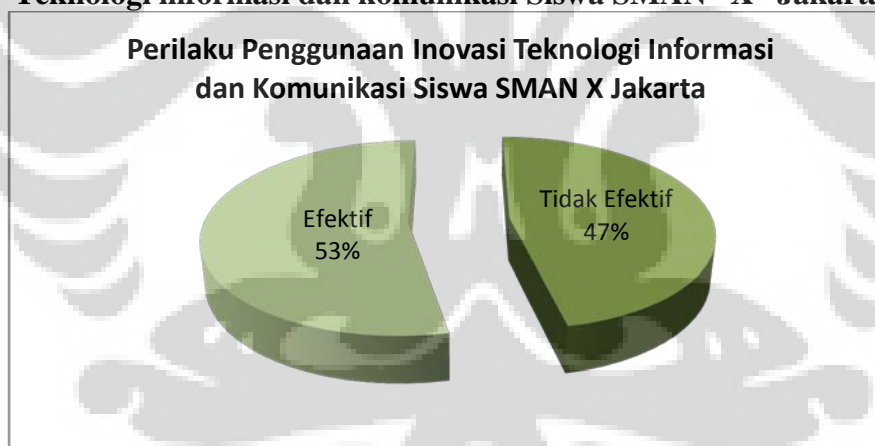
Berdasarkan temuan data yang diperoleh, mayoritas responden dalam penelitian ini tinggal bersama dengan orangtua mereka yaitu sebesar 95,2%. Artinya mayoritas responden tinggal dengan keluarga primer mereka. Sehingga untuk melihat sosialisasi keluarga yang diterima oleh responden akan lebih sempurna dibandingkan responden yang tidak tinggal dengan orang tua.

Universitas Indonesia

4.3.2 Variabel Dependen Perilaku penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa SMAN “X” Jakarta

Pada bagian ini, tersaji data mengenai variabel dependen yang diangkat di dalam penelitian yaitu mengenai perilaku penggunaan teknologi dan informasi (internet). Variabel ini tersusun dari beberapa indikator diantaranya merupakan pengguna internet, lama menggunakan internet, tingkat kepentingan akses internet dalam kehidupan sehari-hari, frekuensi penggunaan internet, motif yang paling mempengaruhi dalam meng-akses internet, akses situs porno, pengetahuan mengenai larangan mengakses situs porno, penilaian terhadap orang yang mengakses situs porno, fasilitas internet di sekolah, dan yang terakhir adalah kegunaan internet dalam menunjang pendidikan. Keseluruhan indikator tersebut di compute dan kemudian hasilnya dibagi kedalam dua kategori yaitu efektif dan tidak efektif. Berikut penjabaran data mengenai variabel perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (internet).

Grafik 4.4 Perilaku Penggunaan Teknologi informasi dan komunikasi Siswa SMAN “X” Jakarta



Tabel 4.6 Perilaku Penggunaan Teknologi informasi dan komunikasi Siswa SMAN “X” Jakarta

No.	Perilaku penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi	Frekuensi	Persentase
1	Tidak efektif	77	47
2	Efektif	88	53
TOTAL		165	100

Dari sejumlah indikator yang di compute secara keseluruhan dan di bentuk menjadi variabel perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi diperoleh hasil bahwa 53% responden perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasinya efektif dan 47% responden lainnya perilaku penggunaan

teknologi informasi dan komunikasinya tidak efektif. Dikatakan efektif karena perilaku penggunaannya berada di atas rata-rata responden secara keseluruhan dalam kepentingan pendidikan sedangkan dikatakan rendah karena perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasinya berada di bawah rata-rata responden secara keseluruhan dalam kepentingan pendidikan. Kepentingan pendidikan yang dimaksud adalah dimana penggunaan internet sebagai salah satu teknologi informasi dan komunikasi mereka jadikan sebagai penunjang dalam hal akademis mereka baik untuk keperluan di sekolah maupun wawasan umum mereka sebagai contoh untuk mencari tambahan materi pelajaran di sekolah yang tidak mereka dapatkan dalam buku pelajaran yang ada atau untuk memperoleh informasi terkini dan juga teraktual.

Selanjutnya penulis akan mencoba menjabarkan mengenai perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa SMAN “X” Jakarta berdasarkan tingkatan kelas,

Grafik 4.5 Perilaku penggunaan TIK Siswa Berdasarkan Tingkatan Kelas



Berdasarkan perolehan data diatas, meskipun dilakukan pemecahan data namun tetap saja dapat kita lihat bahwa mayoritas perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa SMAN “X” Jakarta efektif dalam bidang pendidikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan nilai efektif secara mayoritas pada tingkatan kelas X yaitu sebesar 58% dan juga kelas XI sebesar 55% meskipun sedikit berbeda pada tingkatan kelas XII dimana mayoritas

respondennya memiliki perilaku yang tidak efektif dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasinya yaitu sebesar 53%, namun, meskipun demikian perbedaan antara perilaku efektif dan tidak efektif pada siswa kelas XII tidaklah signifikan karena kurang dari 10%.²⁵

Mengacu pada data yang telah terpaparkan sebelumnya diatas, terdapat indikasi bahwa terjadi gradasi perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dari kelas X hingga kelas XII. Gradasi yang dimaksud adalah semakin tinggi tingkat pendidikan siswa maka kecenderungan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasinya semakin tidak efektif. Data yang seperti ini menunjukkan suatu kondisi yang terbalik, karena seharusnya semakin tinggi tingkat pendidikan, maka akan semakin efektif perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa. Asumsi dari pemikiran ini adalah di dalam sekolah siswa diberikan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi serta disosialisasikan nilai dan norma mengenai penggunaannya, seharusnya semakin tinggi kelas seorang siswa di SMAN "X", maka akan semakin memahami secara lebih mendalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Namun melihat kondisi seperti ini, membuktikan bahwa ternyata yang terjadi di SMAN "X" terbalik dari tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu penulis mencoba untuk mencari penjelasan dari kondisi seperti ini. Berikut kutipan hasil wawancara penulis dengan AR siswa kelas XII:

"Ngasi tau sih, ya Cuma gitu – gitu doang. Kaya pake internet ga boleh begini, ga boleh begitu... Selama sekolah di sini yah Cuma waktu baru masuk kelas satu aja. Di kasih tau tuh semua aturannya. Kesininya udah engga lagi."

Kutipan wawancara dengan informan AR diatas menjelaskan bahwa sepanjang siswa berada di SMAN "X", siswa hanya satu kali mendapatkan sosialisasi mengenai aturan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu pada awal masuk ke SMAN "X". Dari kondisi ini tergambar bahwa sosialisasi yang dilakukan SMAN "X" kepada siswa mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sangat rendah. Bagi siswa kelas X dapat dipahami jika perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasinya yang efektif

²⁵ Lampiran 3: Perilaku Penggunaan Poin #1

memiliki presentase yang lebih tinggi di dibandingkan kelas XI dan kelas XII. Hal ini di karenakan siswa tersebut baru saja mendapatkan sosialisasi dari pihak sekolah, sehingga masih hangat di dalam ingatan siswa kelas X mengenai aturan yang telah di sosialisasikan.

Sementara pada kelas XI dan kelas XII yang notabene tidak lagi mendapatkan sosialisasi aturan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, maka kekuatan aturan yang disampaikan oleh sekolahpun semakin memudar. Bagi siswa kelas XII mereka lebih difokuskan untuk mempersiapkan diri mengahdapi Ujian Akhir Nasional dan mengesampingkan mengenai hal-hal yang lain diluar kepentingan ujian. Di samping itu terdapat juga penjelasan yang menarik bahwa semakin tinggi tingkatan kelas siswa maka siswa akan semakin memahami situasi di sekolah, sehingga siswa semakin dapat memanfaatkan celah dari ketatnya aturan di sekolah seperti yang tergambar dari kutipan wawancara dengan siswa AR berikut ini:

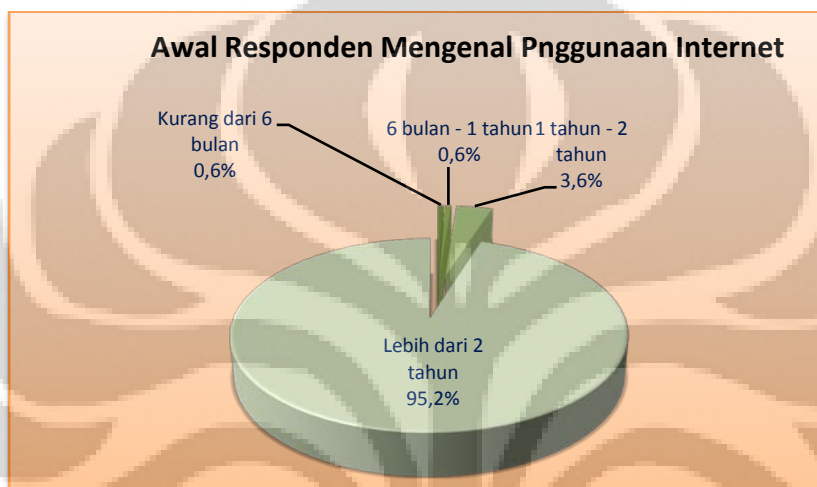
“Ya kalo laptop taro aja di meja. Emang kan sering nyari materi juga di internet... Kalo lagi belajar yah sering sambil buka – buka jejaring sosial, biasanya kan peran guru di depan jadi engga ngeliat.... tergantung peran guru juga, tapi ya kalo peran gurunya nyamperin pura – pura buka tugas. Padahal sambil twitteran. Hehehe...”

Kutipan wawancara diatas menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkatan kelas seorang siswa, maka Ia akan semakin memahami situasi dan karakter peran guru di dalam kelas. Sehingga siswa dapat memanfaatkan situasi tersebut untuk mempergunakan teknologi informasi dan komunikasi diluar dari kepentingan pendidikan. Sementara bagi siswa kelas X, mereka masih dalam tahap adaptasi terhadap nilai dan norma yang berlaku di sekolah. Mereka akan berupaya seminim mungkin untuk melakukan pelanggaran terhadap peraturan sekolah yang baru saja disosialisasikan kepada mereka karena takut akan sanksi yang nantinya akan mereka peroleh. Pada dasarnya muncul kecenderungan dimana ketika siswa sudah sangat memahami situasi di dalam kelas, maka siswa dapat dengan mudah untuk melakukan pelanggaran terhadap aturan yang berlaku.

Perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sangat ditentukan oleh beberapa indikator diantaranya merupakan pengguna internet,

lama menggunakan internet, tingkat kepentingan akses internet dalam kehidupan sehari-hari, frekuensi penggunaan internet, motif yang paling mempengaruhi dalam meng-akses internet, akses situs porno, pengetahuan mengenai larangan mengakses situs porno, penilaian terhadap orang yang mengakses situs porno, fasilitas internet di sekolah, dan yang terakhir adalah kegunaan internet dalam menunjang pendidikan.

Grafik 4.6 Awal Responden Mengenal Penggunaan Internet



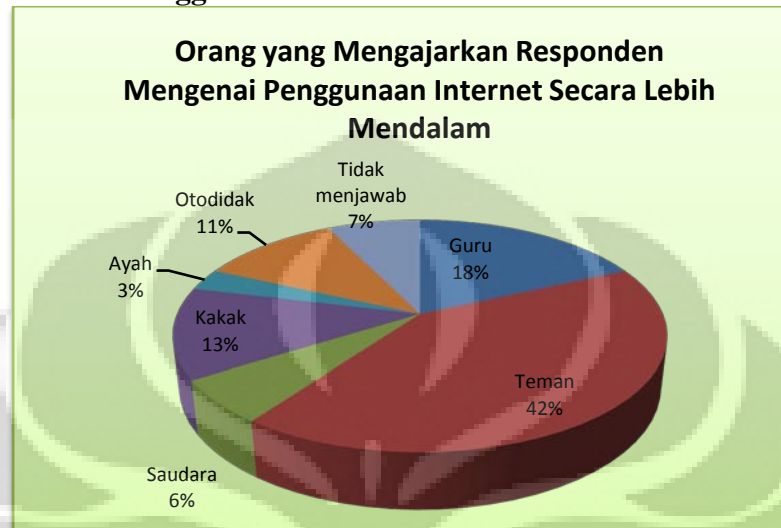
Tabel 4.7 Awal Responden Mengenal Penggunaan Internet

No.	Lama Responden Menggunakan Internet	Frekuensi	Persentase
1	Kurang dari 6 bulan	1	0,6
2	6 bulan – 1 tahun	1	0,6
3	1 tahun – 2 tahun	6	3,6
4	Lebih dari 2 tahun	157	95,2
TOTAL		165	100

Berdasarkan data diatas, dapat kita lihat bahwa dari 165 sample yang menjadi responden di dalam penelitian ini mayoritas telah mengenal internet selama lebih dari 2 tahun yaitu sebesar 95,2%, kemudian sisanya 3,6% responden telah mengenal internet selama 1-2 tahun, 0,6% responden mengenal internet selama 6 bulan – 1 tahun dan 0,6% responden lainnya mengaku baru mengenal internet kurang dari 6 bulan. Nampak jelas bahwa 100% responden di dalam penelitian ini telah mengenal internet meskipun rentang waktu pengenalannya berbeda-beda antara responden yang satu dengan yang lainnya. Responden pertama kali mengenal internet mayoritas melalui teman yaitu sebesar 41,2%, peran guru sebesar 18,8%, orangtua sebesar 11,5%, kakak sebesar 10,9% dan

lainnya sebesar 17,6%.²⁶ Maksud dari kategori teman di sini adalah dalam artian teman secara umum, bukan teman dalam artian *peer group*.

Grafik 4.7 Orang yang Mengajarkan Responden Mengenai Penggunaan Internet Secara Lebih Mendalam



Tabel 4.8 Orang yang Mengajarkan Responden Mengenai Penggunaan Internet secara Lebih Mendalam

No.	Orang yang Mengajarkan Mengenai Penggunaan Internet secara Lebih Mendalam	Frekuensi	Persentase
1	Teman	69	42
2	Peran guru	30	18
3	Kakak	21	13
4	Otodidak	18	11
5	Saudara	10	6
6	Ayah	5	3
7	Tidak menjawab	12	7
TOTAL		165	100

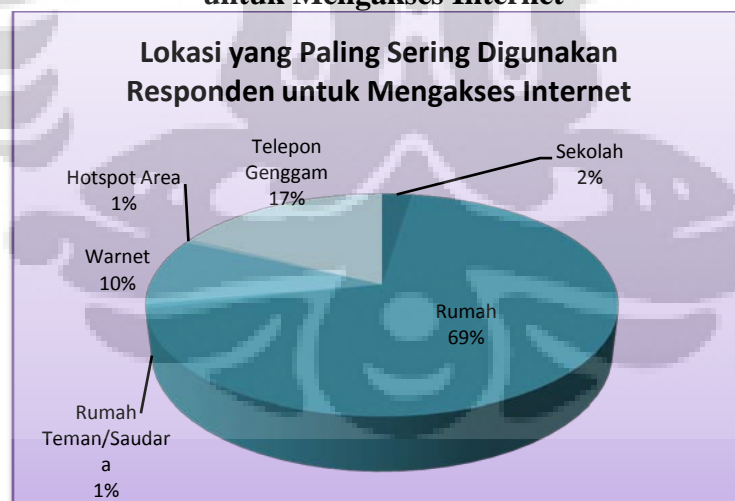
Tidak jauh berbeda dengan jawaban yang diutarakan oleh responden sebelumnya mengenai orang yang pertama kali memperkenalkan responden dengan internet, pada pertanyaan, yang mengajarkan responden mengenai internet secara lebih mendalam mayoritas responden menjawab teman yaitu sebesar 42%, kemudian peran guru sebesar 18%, kakak sebesar 13%, otodidak sebesar 11%, saudara sebesar 6%, ayah sebesar 3% dan sisanya sebesar 7% tidak menjawab. Besarnya presentasi teman sebagai aktor yang mengajarkan secara mendalam disini dikarenakan di dalam sekolah setiap aktifitas yang dilakukan siswa dijalankan bersama teman. Walaupun maksud teman di sini tidak mengacu pada

²⁶ Lampiran 3: Perilaku Penggunaan Poin #2
Universitas Indonesia

sebuah ikatan *peer group*. Hubungan pertemanan di dalam kelas pada dasarnya tidak didasari dengan keberadaan hubungan kekuasaan seperti gabungan peran guru dengan murid. Oleh sebab itu, biasanya siswa tidak akan canggung untuk bertanya mengenai teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa lain. Sementara dengan peran guru, siswa akan cenderung memiliki perasaan canggung.

Berdasarkan data tersebut juga terlihat bahwa peran saudara kandung seperti kakak atau adik menempati urutan ke-3 orang yang mengenalkan internet secara lebih mendalam. Hal ini dapat dianggap wajar karena sosialisasi keluarga yang selama ini lebih fokus terhadap orang tua, dalam hal ini cenderung bergeser kepada saudara kandung. Karena secara perbedaan usia antara siswa dengan saudara kandungnya tidak jauh berbeda, sehingga kemampuan saudara kandung dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi jauh lebih baik dari pada orang tua. Dengan demikian saudara kandung dapat menutupi peran sosialisasi yang dilakukan orang tua terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Grafik 4.8 Lokasi yang Paling Sering Digunakan Responden untuk Mengakses Internet



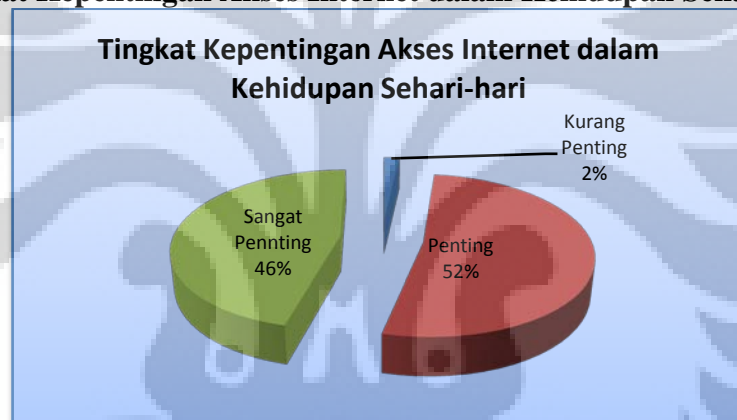
Tabel 4.9 Lokasi yang Paling Sering Digunakan untuk Mengakses Internet

No.	Lokasi yang Paling Sering Digunakan untuk Mengakses Internet	Frekuensi	Persentase
1	Rumah	114	69

2	Telepon Genggam	29	17
3	Warung Internet (Warnet)	16	10
4	Sekolah	4	2
5	Hotspot Area	1	1
6	Rumah Teman/ Saudara	1	1
TOTAL		165	100

Lokasi yang paling sering digunakan oleh responden untuk mengakses internet adalah rumah yaitu sebesar 69%, telepon genggam sebesar 17%, warung internet sebesar 10% dan lainnya seperti sekolah, hotspot area dan rumah teman/saudara sebesar 4%. Hal ini menggambarkan bahwa mayoritas responden memiliki fasilitas internet di rumahnya sehingga memudahkan responden untuk mengakses internet .

Grafik 4.9
Tingkat Kepentingan Akses Internet dalam Kehidupan Sehari-hari



Tabel 4.10
Tingkat Kepentingan Akses Internet dalam Kehidupan Sehari-hari

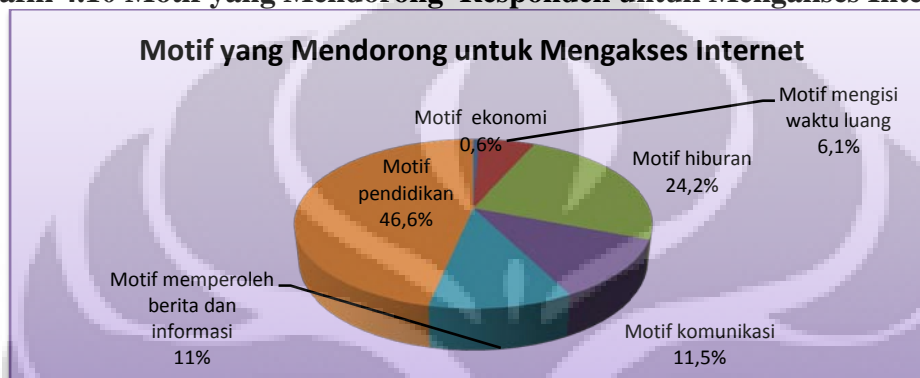
No.	Tabel Tingkat Kepentingan Akses Internet dalam Kehidupan Sehari-hari	Frekuensi	Persentase
1	Kurang Penting	3	2
2	Penting	86	52
3	Sangat Penting	76	46
TOTAL		165	100

Bagi mayoritas responden, akses internet dinilai sebagai sesuatu hal yang penting di dalam kehidupan mereka sehari-hari karena dapat membantu mereka dalam proses pengerjaan tugas²⁷ yaitu sebesar 52%, 46% responden lainnya menjawab bahwa akses internet merupakan suatu hal yang sangat penting dalam

²⁷ Lampiran 3: Perilaku Penggunaan Poin #3
Universitas Indonesia

kehidupan mereka karena internet merupakan sumber informasi terkini dan teraktual²⁸, sedangkan sisanya sebesar 2% menganggap akses internet kurang penting di dalam kehidupan sehari-hari mereka karena internet hanya diakses responden ketika memang benar-benar dibutuhkan. Perbedaan penilaian tersebut tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya motif yang mendorong responden untuk mengakses internet.

Grafik 4.10 Motif yang Mendorong Responden untuk Mengakses Internet

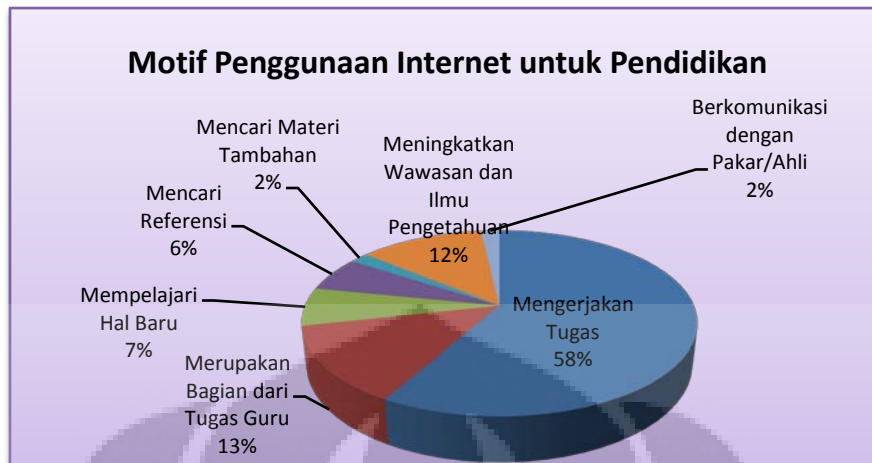


Tabel 4.11 Motif yang Mendorong Responden untuk Mengakses Internet

No.	Motif yang Mendorong untuk Mengakses Internet	Frekuensi	Persentase
1	Motif pendidikan	77	46,6
2	Motif hiburan	40	24,2
3	Motif komunikasi	19	11,5
4	Motif memperoleh berita dan informasi	18	11
5	Motif mengisi waktu luang	10	6,1
6	Motif ekonomi	1	0,6
TOTAL		165	100

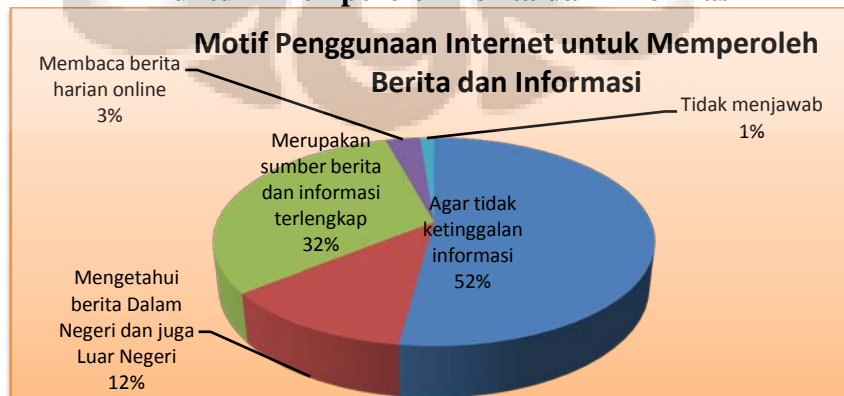
Sebanyak 46,6% responden menjawab bahwa motif mereka mengakses internet adalah untuk pendidikan, kemudian 24,2% responden menjawab untuk hiburan, 11,5% responden lainnya mengakses internet untuk komunikasi, 11% responden lainnya untuk memperoleh berita dan informasi, 6,1% untuk mengisi waktu luang dan hanya 0,6% responden yang mengakses internet untuk keperluan ekonomi. Untuk mengetahui secara lebih mendalam mari kita lihat penjabaran terperinci dari setiap motif yang mendorong responden dalam mengakses internet.

²⁸ Lampiran 3: Perilaku Penggunaan Poin #4

Grafik 4.11 Motif Penggunaan Internet untuk Pendidikan**Tabel 4.12 Motif Penggunaan Internet untuk Pendidikan**

No.	Motif Penggunaan Internet untuk Pendidikan	Frekuensi	Persentase
1	Mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok	96	58
2	Merupakan Bagian dari Tugas Peran guru	22	13
3	Meningkatkan wawasan dan ilmu pengetahuan	20	12
4	Mempelajari Mengenai Hal-hal Baru	11	7
5	Mencari referensi	10	6
6	Mencari Tambahan Materi Pelajaran Tertentu	3	2
7	Berkomunikasi dengan para pakar/ahli	3	2
TOTAL		165	100

Berdasarkan temuan data yang diperoleh peneliti, untuk motif pendidikan, yang mendorong responden untuk mengakses internet mayoritas adalah untuk mengerjakan tugas yaitu sebesar 58%, kemudian sebagai bagian dari tugas peran guru sebesar 13%, untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan sebesar 12%, sedangkan lainnya seperti mempelajari mengenai hal baru, mencari referensi, mencari materi pelajaran tambahan tertentu serta berkomunikasi dengan ahli atau pakar sebesar 27%.

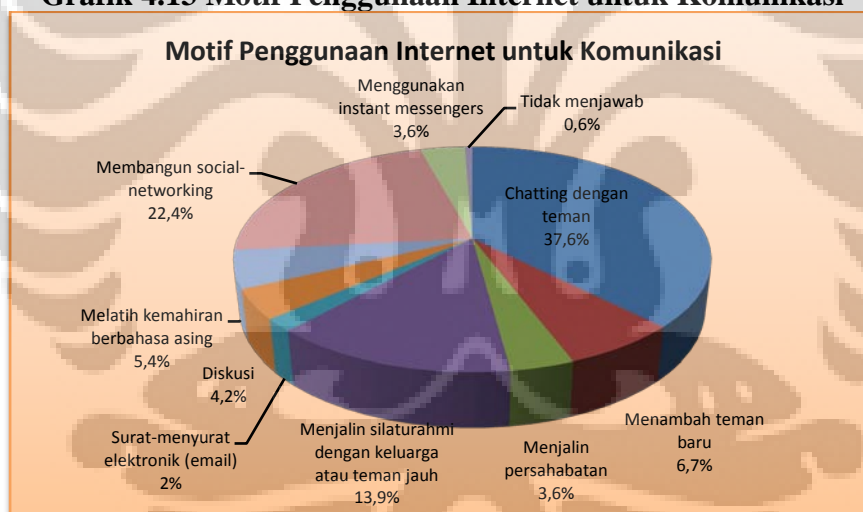
Grafik 4.12 Motif Penggunaan Internet untuk Memperoleh Berita dan Informasi**Tabel 4.13 Motif Penggunaan Internet**
Universitas Indonesia

untuk Memperoleh Berita dan Informasi

No.	Motif Penggunaan Internet untuk Memperoleh Berita dan Informasi	Frekuensi	Persentase
1	Agar tidak ketinggalan informasi	86	52
2	Merupakan sumber berita dan informasi terlengkap	52	32
3	Mengetahui berita Dalam Negeri dan juga Luar Negeri	20	12
4	Membaca berita harian online	5	3
5	Tidak menjawab	2	1
TOTAL		165	100

Berdasarkan motif memperoleh berita dan informasi, mayoritas responden menjawab bahwa motif yang melatarbelakangi mereka mengakses internet adalah agar responden tidak ketinggalan informasi yaitu sebesar 52% sedangkan 32% responden menjawab motif mereka mengakses internet adalah karena internet merupakan sumber berita dan juga informasi terlengkap. Motif responden lainnya adalah mengetahui berita dalam dan juga luar negeri yaitu sebesar 12%, membaca berita harian online sebesar 3% dan 1% responden tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan ini.

Grafik 4.13 Motif Penggunaan Internet untuk Komunikasi

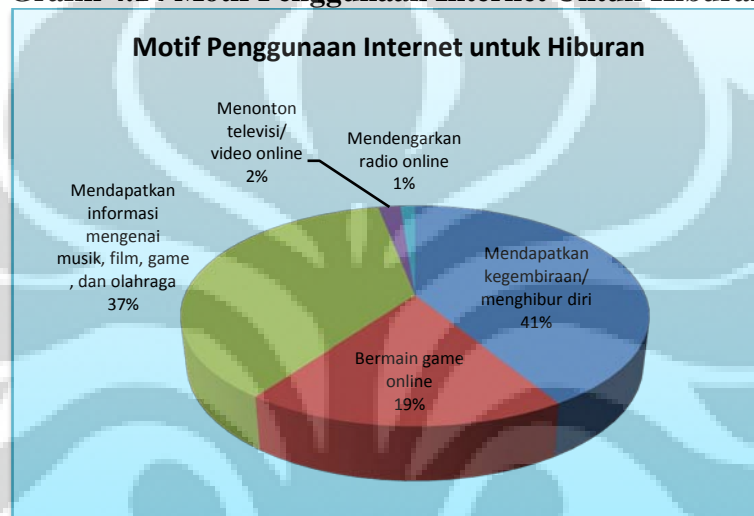


Tabel 4.14 Motif Penggunaan Internet untuk Komunikasi

No.	Motif Penggunaan Internet untuk Komunikasi	Frekuensi	Persentase
1	Chatting dengan teman	62	37,6
2	Membangun social-networking	37	22,4
3	Menjalin silaturahmi dengan keluarga atau teman jauh	23	13,9
4	Menambah teman baru	11	6,7
5	Melatih kemahiran berbahasa asing	9	5,4
6	Diskusi	7	4,2
7	Menjalin persahabatan	6	3,6
8	Menggunakan instant messengers	6	3,6
9	Surat-menyurat elektronik (email)	3	2
10	Tidak menjawab	1	0,6
TOTAL		165	100

Berdasarkan motif komunikasi, mayoritas responden mengakses internet untuk chatting dengan teman yaitu sebesar 37,6%, kemudian membangun sosial-networking sebesar 22,4%, menjalin silaturahmi dengan keluarga atau teman jauh sebesar 13,9%, menambah teman baru sebesar 6,7%, melatih kemahiran berbahasa asing sebesar 5,4 dan lainnya seperti diskusi, menjalin persahabatan, penggunaan instant messenger, dan email sebesar 13,4% dan 0,6 responden tidak memberikan jawaban pada pertanyaan tersebut.

Grafik 4.14 Motif Penggunaan Internet Untuk Hiburan



Tabel 4.15 Motif Penggunaan Internet untuk Hiburan

No.	Motif Penggunaan Internet untuk Hiburan	Frekuensi	Persentase
1	Mendapatkan kegembiraan/ menghibur diri	68	41
2	Mendapatkan informasi mengenai musik, film, game, dan olahraga	61	37
3	Bermain game online	31	19
4	Menonton televisi/ video online	3	2
5	Mendengarkan radio online	2	1
TOTAL		165	100

Untuk motif hiburan, yang mendorong responden mengakses internet diantaranya adalah melalui internet responden mendapatkan suatu kegembiraan atau hiburan tersendiri yaitu sebesar 41%, kemudian responden dapat memperoleh informasi mengenai musik, film, game dan olahraga yaitu sebesar 37%, bermain game online sebesar 19% , lainnya seperti menonton televisi/video online serta mendengarkan radio online sebesar 5%.

Grafik 4.15 Motif Penggunaan Internet untuk Mengisi Waktu Luang

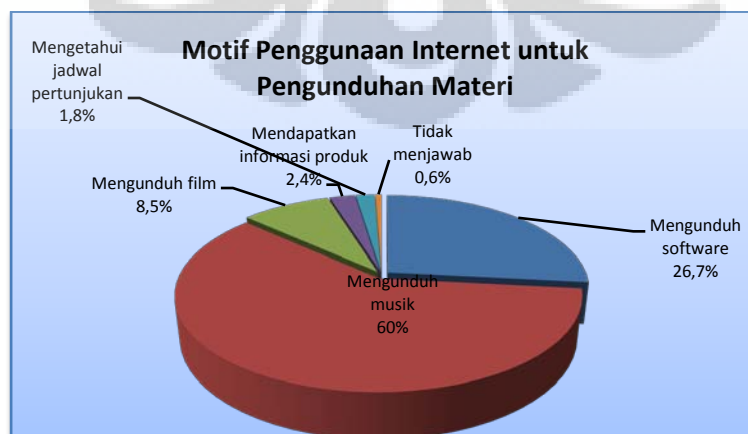


Tabel 4.16 Motif Penggunaan Internet untuk Mengisi Waktu Luang

No.	Motif Penggunaan Internet untuk Mengisi Waktu Luang	Frekuensi	Persentase
1	Menghilangkan rasa bosan	88	53
2	Memperoleh hal-hal menarik	29	18
3	Sekedar browsing	22	13
4	Membunuh waktu	13	8
5	Memberikan keasyikan	13	8
TOTAL		165	100

Pada motif mengisi luang, motif yang melatarbelakangi responden mengakses internet yang paling banyak dipilih adalah untuk menghilangkan rasa bosan yaitu sebesar 53%, kemudian pilihan terbanyak kedua adalah motif untuk memperoleh hal-hal menarik yaitu sebesar 18%, selanjutnya responden mengakses internet hanya ingin melakukan browsing semata yaitu sebesar 13% sedangkan untuk motif membunuh waktu dan memberikan keasyikan masing-masing dipilih oleh 8% responden.

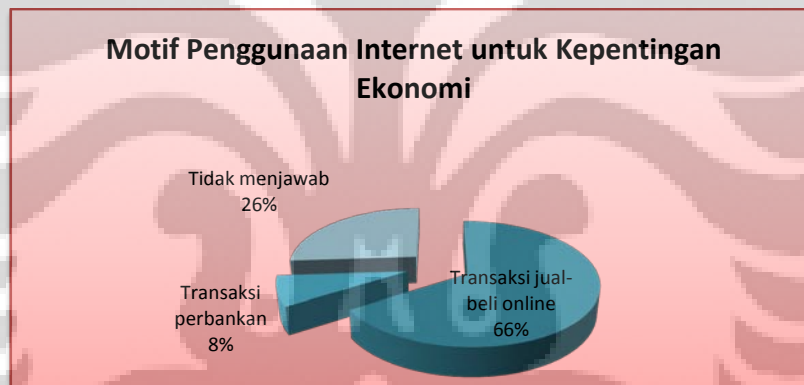
Grafik 4.16 Motif Penggunaan Internet untuk Pengunduhan Materi



Tabel 4.17 Motif Penggunaan Internet untuk Pengunduhan Materi

No.	Motif Penggunaan Internet untuk Pengunduhan Materi	Frekuensi	Persentase
1	Mengunduh musik	99	60
2	Mengunduh software	44	26,7
3	Mengunduh film	14	8,5
4	Mendapatkan informasi produk	4	2,4
5	Mengetahui jadwal pertunjukan	3	1,8
6	Tidak menjawab	1	0,6
TOTAL		165	100

Untuk motif penunduhan materi mayoritas responden menjawab mereka mengakses internet untuk mengunduh musik yaitu sebesar 60%, untuk mengunduh software sebesar 26,7%, mengunduh film 8,5% , dan 4,2% responden lainnya menjawab untuk mendapatkan informasi mengenai suatu produk atau mengetahui jadwal pertunjukan, kemudian 0,6% responden tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan.

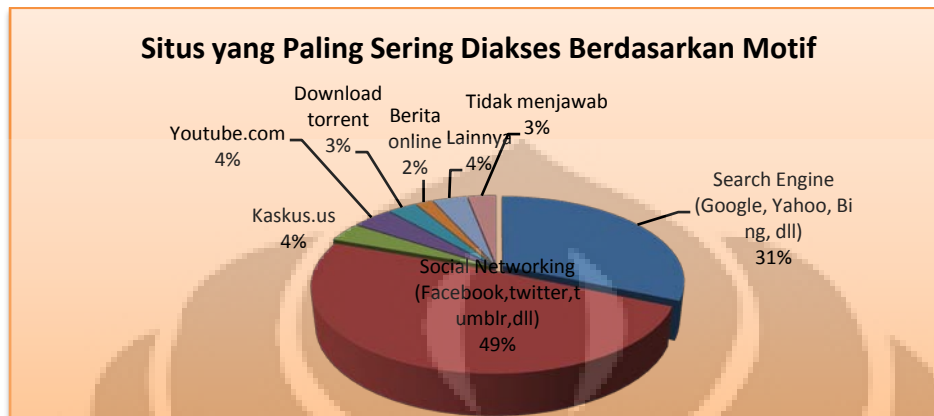
Grafik 4.17 Motif Penggunaan Internet untuk Kepentingan Ekonomi**Tabel 4.18 Motif Penggunaan Internet untuk Kepentingan Ekonomi**

No.	Motif Penggunaan Internet untuk Kepentingan Ekonomi	Frekuensi	Persentase
1	Transaksi jual-beli online	109	66
2	Transaksi perbankan	13	8
3	Tidak menjawab	43	26
TOTAL		165	100

Berdasarkan motif ekonomi, mayoritas responden mengakses internet guna kepentingan transaksi jual-beli online yaitu sebesar 66%, hanya 8% yang menjawab untuk transaksi perbankan karena memang usia responden termasuk kedalam kategori remaja dimana pada tahapan usia tersebut semua kebutuhan responden masih ditanggung dan diurus oleh orangtua mereka. Sedangkan sisanya sebesar 26% dari responden tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan ini.

Dari berbagai motif yang telah diutarakan responden diatas, situs yang paling sering di akses oleh responden diantaranya adalah,

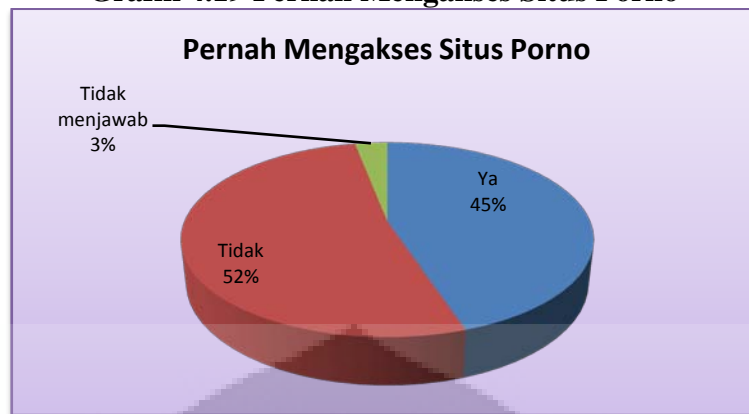
Grafik 4.18 Situs yang Paling Sering Diakses Berdasarkan Motif



Tabel 4.19 Situs yang Paling Sering Diakses Berdasarkan Motif

No.	Situs yang Paling Sering Diakses Berdasarkan Motif	Frekuensi	Persentase
1	Social Networking (Facebook, twitter, tumblr, dll)	81	49
2	Search Engine (Google, Yahoo, Bing, dll)	52	31
3	Youtube.com	7	4
4	Kaskus.us	6	4
5	Download torrent	5	3
6	Berita online	3	2
7	Lainnya	6	4
8	Tidak menjawab	5	3
TOTAL		165	100

Situs yang paling sering diakses oleh responden diantaranya social-networking seperti facebook, twitter, tumblr, dan sebagainya sebesar 49%, kemudian search engine seperti google, yahoo,bing, dsb sebesar 31%, sisanya sebanyak 17% responden mengakses situs lainnya seperti youtube, kaskus, download torrent atau berita online. Sedangkan 3% responden yang tersisa tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan.

Grafik 4.19 Pernah Mengakses Situs Porno**Tabel 4.20 Pernah Mengakses Situs Porno**

No.	Pernah Mengakses Situs Porno	Frekuensi	Persentase
1	Ya	74	45
2	Tidak	86	52
3	Tidak menjawab	5	3
TOTAL		165	100

Berikutnya mengenai akses situs porno. Berdasarkan pertanyaan yang diajukan mengenai apakah responden pernah mengakses situs porno, ternyata cukup banyak responden yang menjawab pernah mengakses situs tersebut yaitu sebesar 45% dan 52% responden lainnya menjawab tidak pernah mengakses situs tersebut, sedangkan 3% sisanya tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan tersebut. Untuk dapat menganalisis secara lebih mendalam, penulis mencoba untuk melihat akses situs porno dari perbedaan jenis kelamin.

Tabel 4.21 Pernah Mengakses Situs Porno * Jenis Kelamin

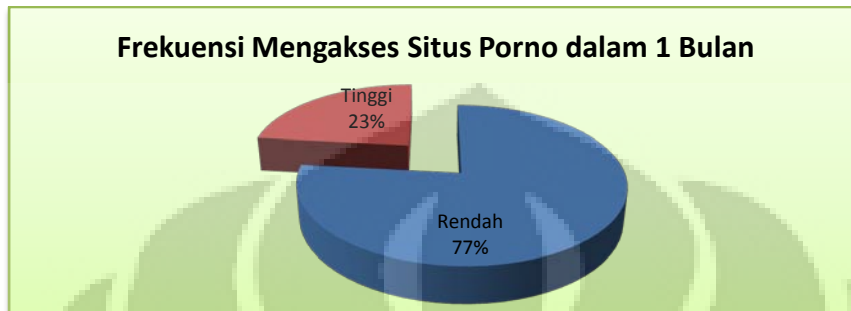
Pernah Mengakses Situs Porno	Jenis Kelamin		Total
	laki-laki	perempuan	
Ya	54 79,4%	20 20,6%	74 44,8%
Tidak	11 16,2%	75 77,3%	86 52,1%
Tidak menjawab	3 4,4%	2 2,1%	5 3,0%
Total	68 100,0%	97 100,0%	165 100,0%

Berdasarkan data yang dipaparkan diatas, terlihat bahwa yang pernah mengakses situs porno adalah siswa berjenis kelamin laki – laki yaitu sebesar 79,4%. Sementara perempuan hanya 20,6% yang pernah mengakses situs porno.

Universitas Indonesia

Besarnya siswa laki – laki yang pernah mengakses situs porno disebabkan oleh laki – laki cenderung tidak merasa tabu untuk mengakses situs porno. Sementara perempuan cenderung merasa malu dan tabu untuk mengakses situs porno.

Grafik 4.20 Frekuensi Mengakses Situs Porno dalam 1 Bulan



Tabel 4.22 Frekuensi Mengakses Situs Porno dalam 1 Bulan

No.	Frekuensi Mengakses Situs Porno dalam 1 Bulan	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	57	77
2	Tinggi	17	23
TOTAL		74	100

Dari 74 responden yang mengaku pernah mengakses situs porno, frekuensi akses situs porno responden dalam 1 bulan terakhir cenderung rendah yaitu sebesar 57% dan 43% lainnya memiliki frekuensi yang tinggi. Kategori tinggi dan rendah di sini didapatkan dari hasil perhitungan statistik yaitu dengan nilai rata – rata sebesar 1,2297, dalam arti bahwa siswa yang mangakses situs porno lebih dari 1 kali dalam sebulan dianggap tinggi. Hal ini disebabkan mayoritas responden yang mengakses situs porno mengungkapkan bahwa alasan mereka mengakses situs porno adalah untuk menjawab rasa ingin tahu mereka/ rasa penasaran mereka yaitu sebesar 19,4%, kemudian 8,5% responden lainnya mengungkapkan alasan mereka mengakses situs porno adalah sebagai bentuk keisengan remaja semata dimana memang pada tahapan usia tersebut rasa ingin tahu mereka terhadap berbagai hal baru sangat tinggi sekali.²⁹

²⁹ Lampiran 3: Perilaku Penggunaan Poin #5

Grafik 4.21 Pengetahuan Mengenai Akses Video Porno sebagai Salah Satu Bentuk Penggunaan Internet yang Dilarang

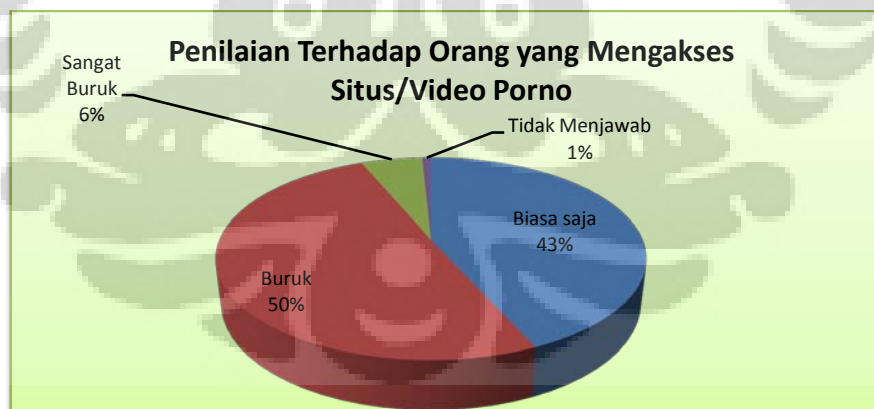


Tabel 4.23 Pengetahuan Mengenai Akses Video Porno sebagai Salah Satu Bentuk Penggunaan Internet yang Dilarang

No.	Pengetahuan Mengenai Akses Video Porno sebagai Salah Satu Bentuk Penggunaan Internet yang Dilarang	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	4	2
2	Ya	146	89
3	Tidak menjawab	15	9
TOTAL		165	100

Meskipun demikian, berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan, mayoritas responden yaitu sebesar 89% mengetahui bahwa mengakses video atau situs porno merupakan salah satu bentuk dari penggunaan internet yang dilarang. Hanya 2% yang tidak mengetahui hal tersebut sedangkan 9% sisanya tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan.

Grafik 4.22 Penilaian Terhadap Orang yang Mengakses Situs/ Video Porno

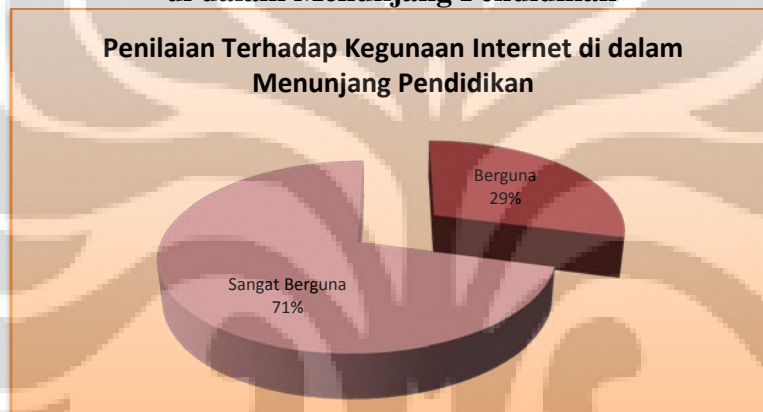


Tabel 4.24 Penilaian Terhadap Orang yang Mengakses Situs/Video Porno

No.	Penilaian Terhadap Orang yang Mengakses Situs/Video Porno	Frekuensi	Persentase
1	Biasa saja	55	43
2	Buruk	64	50
3	Sangat Buruk	7	6
4	Tidak Menjawab	1	1
TOTAL		165	100

Sesuai dengan temuan data yang telah dibahas sebelumnya dimana mayoritas responden mengetahui bahwa mengakses situs/ video porno merupakan suatu hal yang dilarang pada usia mereka sehingga penilaian mereka terhadap orang yang mengakses situs atau video porno adalah buruk yaitu sebesar 50% karena menurut mereka hal tersebut dapat mempengaruhi pemikiran dan perilaku mereka serta dapat merusak ahlak dan moral mereka³⁰. Namun yang tidak diduga sebanyak 43% responden menilai hal tersebut sebagai suatu hal yang biasa saja dengan alasan bahwa hal tersebut merupakan hak setiap orang dan di zaman yang sudah moderen seperti saat ini hal tersebut dianggap sebagai hal yang biasa di kalangan reamaja.³¹

Grafik 4.23 Penilaian Terhadap Kegunaan Internet di dalam Menunjang Pendidikan



Tabel 4.25 Penilaian Terhadap Kegunaan Internet di dalam Menunjang Pendidikan

No.	Penilaian Terhadap Kegunaan Internet di dalam Menunjang Pendidikan	Frekuensi	Persentase
1	Berguna	48	29
2	Sangat Berguna	117	71
TOTAL		165	100

Meskipun telah disediakan 4 kategori jawaban di dalam kuisisioner yang disebarkan namun pada pertanyaan mengenai penilaian terhadap kegunaan internet dalam menunjang pendidikan kategori jawaban yang terpilih hanyalah 2 kategori, 71% responden sepakat menganggap bahwa internet sangat berguna dalam menunjang pendidikan responden karena dapat menambah referensi serta wawasan dalam bidang pendidikan responden serta dapat membantu responden

³⁰ Lampiran 3: Perilaku Penggunaan Poin #6

³¹ Lampiran 3: Perilaku Penggunaan Poin #7

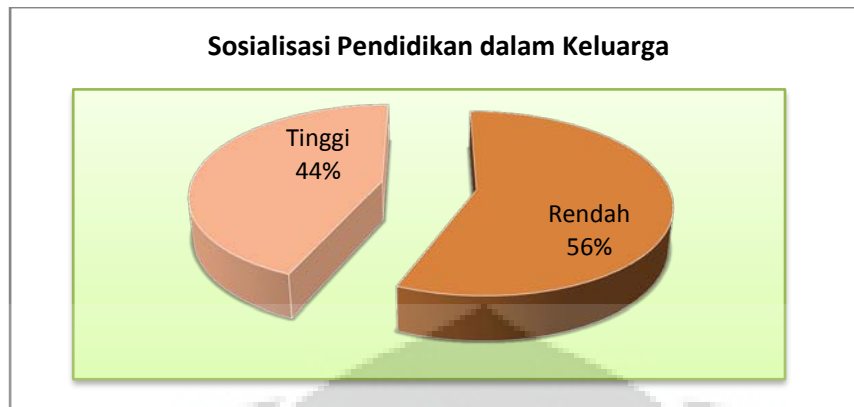
mengerjakan tugas³² dan 28% lainnya menjawab internet berguna dalam menunjang pendidikan mereka karena dapat menambah wawasan dan pengetahuan responden serta membantu responden dalam mencari materi dengan cepat dan lengkap.³³

4.3.3 Variabel Independen Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga

Pada bagian ini penulis akan menyajikan data-data yang terkait dengan variabel independen di dalam penelitian yaitu sosialisasi pendidikan di dalam keluarga. Variabel sosialisasi keluarga termasuk ke dalam lingkungan eksternal di dalam pendidikan yang dianggap penting dan mempengaruhi perilaku siswa dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini disebabkan karena sosialisasi yang diberikan oleh keluarga merupakan salah satu bentuk dukungan utama bagi siswa dalam membentuk perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi mereka. Variabel sosialisasi keluarga ini tersusun dari beberapa indikator utama diantaranya pembicaraan serta frekuensi pembicaraan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, responden memiliki keterampilan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, dukungan serta frekuensi dukungan terhadap keterampilan responden, pemberian nasihat serta frekuensi nasehat yang diberikan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, ketersediaan fasilitas internet di kediaman responden, harapan; tuntutan; pengawasan dan penerapan kedisiplinan terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dan yang terakhir adalah ketegasan terhadap penerapan kedisiplinan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

³² Lampiran 3: Perilaku Penggunaan Poin #8

³³ Lampiran 3: Perilaku Penggunaan Poin #9

Grafik 4.24 Sosialisasi Pendidikan di dalam Keluarga**Tabel 4.26 Sosialisasi Pendidikan di dalam Keluarga**

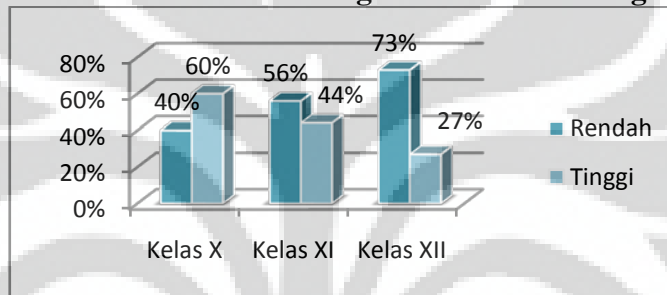
No.	Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	93	56
2	Tinggi	72	44
TOTAL		165	100

Variabel sosialisasi keluarga adalah merupakan hasil compute beberapa indikator penyusun yang kemudian hasilnya dipecah kedalam dua kategori yaitu rendah dan tinggi. Dikatakan rendah karena nilainya berada di bawah rata-rata keseluruhan yang dapat diartikan sosialisasi mengenai pendidikan yang diberikan oleh keluarga dinilai kurang dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai macam faktor, salah satunya, tidak adanya pengawasan serta penerapan kedisiplinan terhadap responden dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang dilakukan oleh pihak yang paling berperan dalam mendidik serta membesarkan responden sehingga responden memiliki ruang bebas untuk mengakses apapun ketika menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Kategori selanjutnya adalah tinggi. Dapat dikatakan tinggi karena nilainya berada diatas nilai rata-rata dari keseluruhan responden di dalam penelitian ini. Ketika sosialisasi pendidikan di dalam keluarga bernilai tinggi maka hal tersebut menandakan bahwa sosialisasi yang diberikan orang tua mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi terhadap responden cukup intensif dimana pengawasan, penerapan kedisiplinan serta ketegasan terhadap penerapan kedisiplinan di dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah diterapkan secara ketat terhadap responden oleh orang yang paling berperan di dalam mendidik dan membesarkan responden. Ketatnya pengawasan, kedisiplinan serta ketegasan dalam penggunaan teknologi

informasi dan komunikasi secara tidak langsung akan memberikan batasan terhadap responden untuk mengakses atau menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan temuan data yang diperoleh peneliti tergambar bahwa sosialisasi mengenai pendidikan dalam keluarga siswa SMAN “X” Jakarta cenderung rendah yaitu sebesar 56% dan sisanya sebesar 44% responden memperoleh sosialisasi mengenai pendidikan yang tinggi di dalam keluarga. Untuk menggambarkan secara lebih rinci, peneliti mencoba untuk memaparkan data perolehan mengenai sosialisasi pendidikan dalam keluarga berdasarkan tingkatan kelas siswa,

Grafik 4.25
Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga Berdasarkan Tingkatan Kelas³⁴



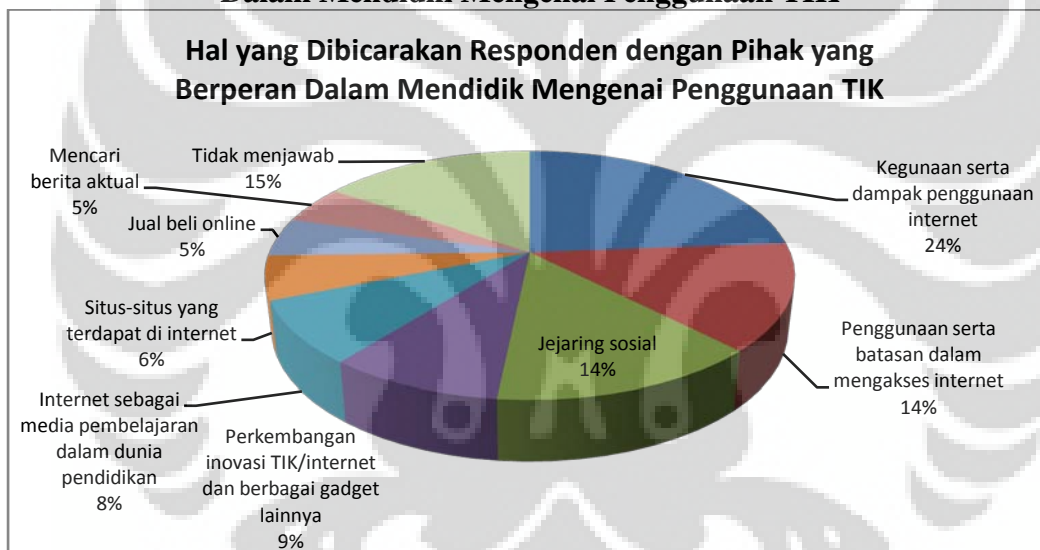
Dapat kita lihat bahwa pada siswa SMAN “X” Jakarta khususnya kelas XI dan kelas XII perolehan sosialisasi mengenai pendidikan di dalam keluarga mayoritas cenderung rendah sedangkan untuk kelas X sedikit berbeda dimana perolehan sosialisasi mengenai pendidikan yang diberikan dalam keluarganya cenderung tinggi. Hal tersebut disebabkan karena pada siswa kelas X SMAN “X” Jakarta pemberian nasihat, pengawasan serta penerapan kedisiplinan yang diberikan oleh pihak yang paling berperan dalam hal mendidik serta membesarkan responden masih sangat ketat diterapkan terhadap responden dalam kegiatan sehari-harinya. Hal ini mungkin juga disebabkan karena jenjang usia siswa kelas X dianggap sebagai jenjang remaja awal sehingga masih sangat membutuhkan bimbingan serta pengawasan dari pihak yang paling berperan dalam mendidik serta membesarkan responden. Cukup berbeda pada siswa kelas XI dan XII dimana pemberian nasihat, pengawasan serta penerapan kedisiplinan yang diterapkan tidak terlalu ketat atau bahkan tidak ada sama sekali.

³⁴ Lampiran 4: Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga Poin #1
Universitas Indonesia

Disamping itu poin utama dari kondisi ini adalah, SMAN “X” merupakan sekolah unggulan di provinsi DKI Jakarta. Untuk itu orang tua siswa kelas X akan memotivasi anaknya agar dapat menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran di sekolah. Sehingga perhatian orang tua akan lebih besar ketika anak – anaknya berada di kelas X. Ketika siswa sudah menginjak kelas XI dan kelas XII, orang tua cenderung menurunkan pengawasan dan bimbingan karena dianggap anaknya sudah dapat menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran di sekolah.

Berikut akan penulis bahas secara terperinci mengenai indikator-indikator penyusun dalam variabel sosialisasi pendidikan di dalam keluarga:

Grafik 4.26 Hal yang Dibicarakan Responden dengan Pihak yang Berperan Dalam Mendidik Mengenai Penggunaan TIK

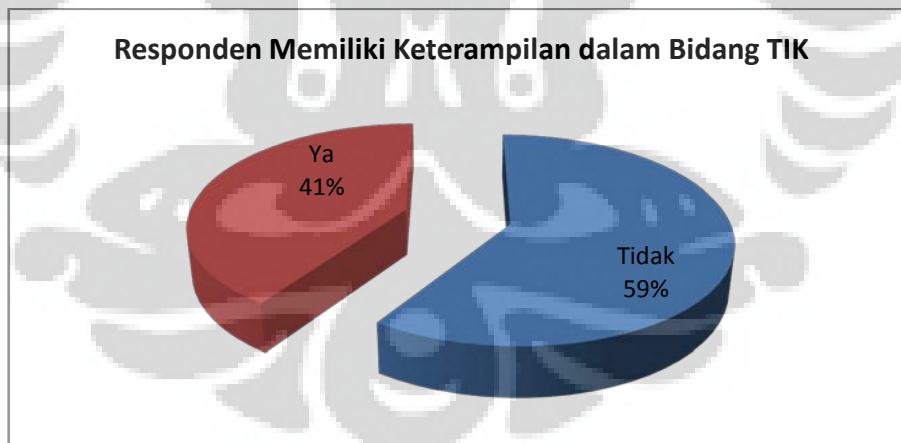


Tabel 4.27 Hal yang Dibicarakan Responden dengan Pihak yang Berperan Dalam Mendidik Mengenai TIK

No.	Hal yang Dibicarakan Responden dengan Pihak yang Berperan Dalam Mendidik Mengenai Penggunaan Inovasi TIK	Frekuensi	Persentase
1	Kegunaan serta dampak penggunaan internet	29	24
2	Penggunaan serta batasan dalam mengakses internet	17	14
3	Jejaring sosial	17	14
4	Perkembangan inovasi TIK/internet dan berbagai gadget lainnya	11	9
5	Internet sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan	10	8
6	Situs-situs yang terdapat di internet	7	6
7	Jual beli online	6	5
8	Mencari berita aktual	6	5
9	Tidak menjawab	19	14
TOTAL		122	100

Dari 165 responden di dalam penelitian ini, ketika ditanyakan mengenai apakah responden membicarakan mengenai penggunaan inivasi teknologi informasi dan komunikasi dengan pihak yang paling berperan dalam mendidik serta membesarkannya 74% responden menjawab ya, 25% lainnya menjawab tidak dan 1% sisanya tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.³⁵ Ketika digali lebih mendalam kepada 74% responden yang menjawab ya maka diperoleh hasil bahwa yang mereka bicarakan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah mayoritas tentang kegunaan serta dampak dari penggunaan internet itu sendiri yaitu sebesar 24%, kemudian tentang penggunaan serta batasan dalam menggunakan internet yaitu sebesar 14%, mengenai jejaring sosial sebesar 14%, mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau gadget serta internet sebagai suatu media pembelajaran masing-masing sebesar 9%, situs-situs yang terdapat di internet sebesar 6%, mengenai jual-beli online serta memenuhi kebutuhan akan berita aktual masing-masing sebesar 5% dan sisanya sejumlah 15% responden tidak memberikan jawwaban terhadap pertanyaan mendalam yang diajukan oleh peneliti.

Grafik 4.27 Responden Memiliki Keterampilan dalam Bidang TIK



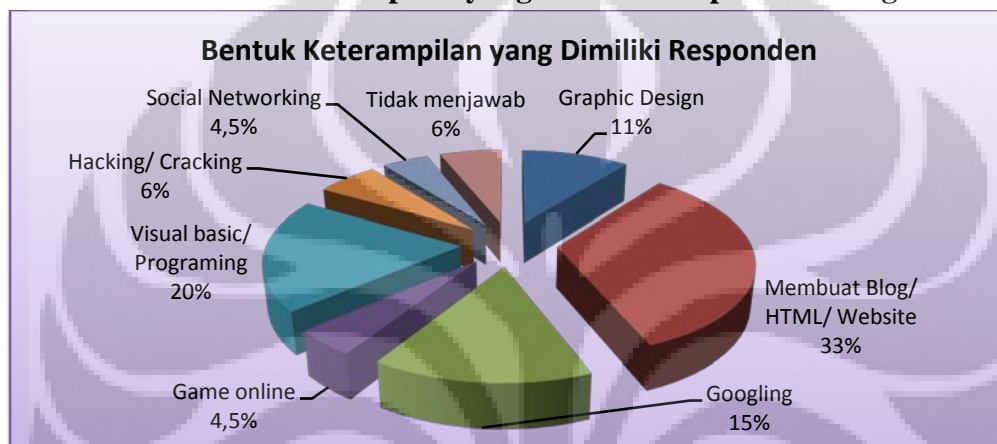
Tabel 4.28 Responden Memiliki Keterampilan dalam Bidang TIK

No.	Responden Memiliki Keteampilan dalam Bidang TIK	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	98	59
2	Ya	67	41
TOTAL		165	100

³⁵ Lampiran 4: Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga Poin #2
Universitas Indonesia

Berdasarkan temuan data diatas, dapat kita lihat bahwa dari keseluruhan responden di dalam penelitian ini, hanya 41% responden yang menjawab memiliki keterampilan dalam bidang teknologi informasi sedangkan 59% responden lainnya merasa tidak memiliki keterampilan di dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dari 41% responden yang memiliki keterampilan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, penulis mencoba memaparkan mengenai bentuk keterampilan yang dimiliki mereka pada grafik dan tabel di bawah ini,

Grafik 4.28 Bentuk Keterampilan yang Dimiliki Responden Mengenai TIK



Tabel 4.29 Bentuk Keterampilan yang Dimiliki Responden

No.	Bentuk Keterampilan yang Dimiliki Responden	Frekuensi	Persentase
1	Membuat Blog/ HTML/ Website	22	33
2	Visual basic/ Programing	13	20
3	Googling	10	15
4	Graphic Design	7	11
5	Hacking/ Cracking	4	6
6	Game online	3	4,5
7	Social Networking	3	4,5
8	Tidak menjawab	4	6
TOTAL		67	100

Keterampilan-keterampilan yang dimiliki responden dapat dikatakan cukup beragam diantaranya dalam hal membuat blog/ HTML/ Website yaitu sebesar 33%, kemudian visual basic/programing yaitu sebesar 20%, googling 15%, graphic design 11%, hacking/cracking 6%, game online 4,5%, sosial networking 4,5% dan 6% sisanya tidak menjawab pertanyaan yang lebih mendalam yang diajukan oleh peneliti. Keterampilan yang dimiliki responden saat ini seharusnya dapat dijadikan sebagai modal dasar yang harus terus dikembangkan sebagai suatu bentuk keahlian tersendiri yang dimiliki responden

sehingga dapat mendukung serta menunjang pendidikan dan juga masa depan responden di kemudian hari. Selain itu, keterampilan yang dimiliki responden seharusnya juga dapat didukung oleh orang yang paling berperan dalam mendidik dan membesarkan responden. Bentuk-bentuk dukungan yang diberikan oleh orang yang paling berperan dalam mendidik serta membesarkan responden terhadap keterampilan responden diantaranya,

Grafik 4.29 Bentuk Dukungan Terhadap Keterampilan Responden



Tabel 4.30 Bentuk Dukungan Terhadap Keterampilan Responden

No.	Bentuk Dukungan Terhadap Keterampilan yang Dimiliki Responden	Frekuensi	Persentase
1	Memberikan motivasi	22	33
2	Memberikan fasilitas	16	24
3	Menyalurkan keterampilan responden	6	9
4	Memberikan pendidikan yang menunjang	2	3
5	Tidak menjawab	21	33
TOTAL		67	100

Sebelum membahas mengenai bentuk dukungan yang diberikan oleh orang yang paling berperan dalam mendidik dan membesarkan responden terhadap keterampilan yang dimiliki responden penulis terlebih dahulu akan membahas mengenai dukungan terhadap keterampilan yang dimiliki responden, dari 100% responden yang memiliki keterampilan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi 71% responden diantaranya menjawab bahwa mereka memperoleh dukungan dari orang yang paling berperan dalam mendidik dan membesarkan mereka. sisanya 29% responden menjawab bahwa orang yang paling berperan dalam mendidik serta membesarkan mereka tidak memberikan dukungan terhadap

keterampilan yang mereka miliki.³⁶ Dari responden yang memperoleh dukungan terhadap keterampilan yang mereka miliki bentuk dukungan yang mereka peroleh diantaranya berupa motivasi yaitu sebesar 33%, menyediakan serta memenuhi berbagai fasilitas yang dibutuhkan oleh responden sebesar 24%, membantu responden menyalurkan bakat serta keterampilan yang dimilikinya sebesar 9%, 3% memberikan pendidikan yang dapat menunjang keterampilan responden kemudian sisanya sebanyak 33% responden tidak mengungkapkan bentuk dukungan yang mereka terima dari orang yang paling berperan dalam mendidik serta membesarkan mereka terhadap keterampilan yang mereka miliki.

Tabel 4.31 Pemberian Nasihat Mengenai Penggunaan Inovasi TIK (Internet)

No.	Pemberian Nasihat Mengenai Penggunaan Inovasi TIK (Internet)	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	35	21
2	Ya	126	76
3	Tidak menjawab	4	3
TOTAL		165	100

Grafik 4.30 Bentuk Nasihat Mengenai Penggunaan Inovasi TIK

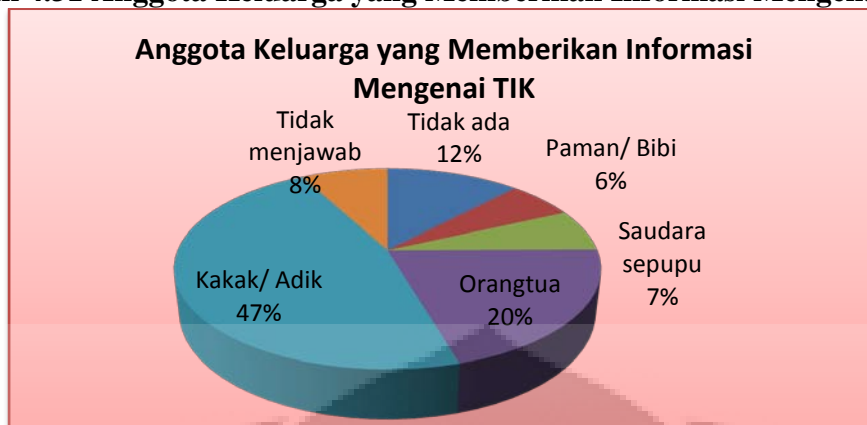


Tabel 4.32 Bentuk Nasihat Mengenai Penggunaan Inovasi TIK

³⁶ Lampiran 4: Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga Poin #3

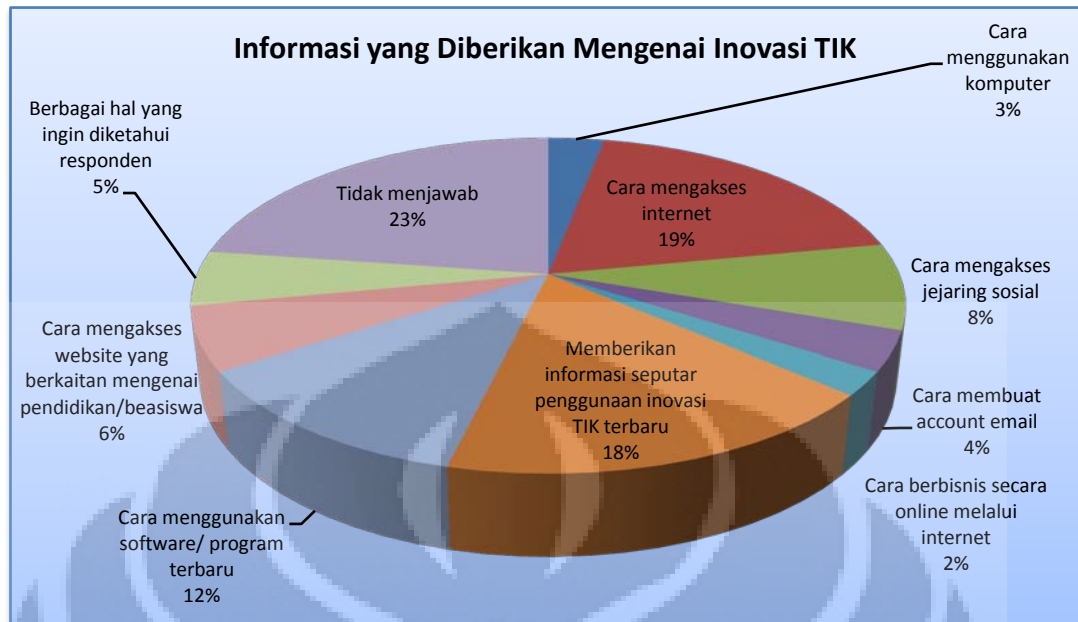
No.	Bentuk Nasihat Mengenai Penggunaan Inovasi TIK	Frekuensi	Persentase
1	Larangan mengakses situs terlarang/porno	54	43
2	Gunakan internet sesuai kebutuhan/ sewajarnya	24	19,2
3	Durasi dalam bermain internet	19	15
4	Waspada terhadap cybercrime	13	10
5	Hati-hati dalam penggunaan internet ataupun jejaring sosial	10	8
6	Cara berguna untuk memanfaatkan internet dengan baik/ dalam bidang pendidikan	3	2,4
7	Harus dapat mengatur waktu antara bermain internet dan belajar	3	2,4
TOTAL		126	100

Pembahasan selanjutnya adalah mengenai pemberian nasihat mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Pada tabel 4.30 dapat kita lihat bahwa mayoritas responden yaitu sebesar 76% memperoleh nasihat dari orang yang paling berperan dalam mendidik serta membesarkannya, sedangkan 21% responden lainnya menjawab bahwa mereka tidak memperoleh nasehat mengenai penggunaan inovasi teknologi informasi dan komunikasi dari orang yang paling berperan dalam mendidik serta membesarkan responden, 3% responden yang tersisa tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Dari sejumlah responden yang mengaku memperoleh nasihat mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat kita paparkan secara lebih mendalam mengenai bentuk nasehat yang diberikan, seperti yang dipaparkan pada grafik dan juga tabel diatas Berdasarkan perolehan data diatas bentuk nasihat mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah mengenai larangan untuk mengakses situs porno yaitu sebesar 43% responden, selanjutnya penggunaan internet yang sesuai dengan kebutuhan dan sewajarnya sebesar 19,2%, kemudian durasi dalam bermain internet sebesar 15%, waspada terhadap cybercrime 10%, kehati-hatian dalam penggunaan internet ataupun jejaring sosial yaitu sebesar 8%, cara berguna untuk memanfaatkan internet dengan baik atau dalam bidang pendidikan dan juga mengenai pengaturan waktu antara bermain internet dan belajar masing-masing sebesar 2,4%.

Grafik 4.31 Anggota Keluarga yang Memberikan Informasi Mengenai TIK**Tabel 4.33 Anggota Keluarga yang Memberikan Informasi Mengenai TIK**

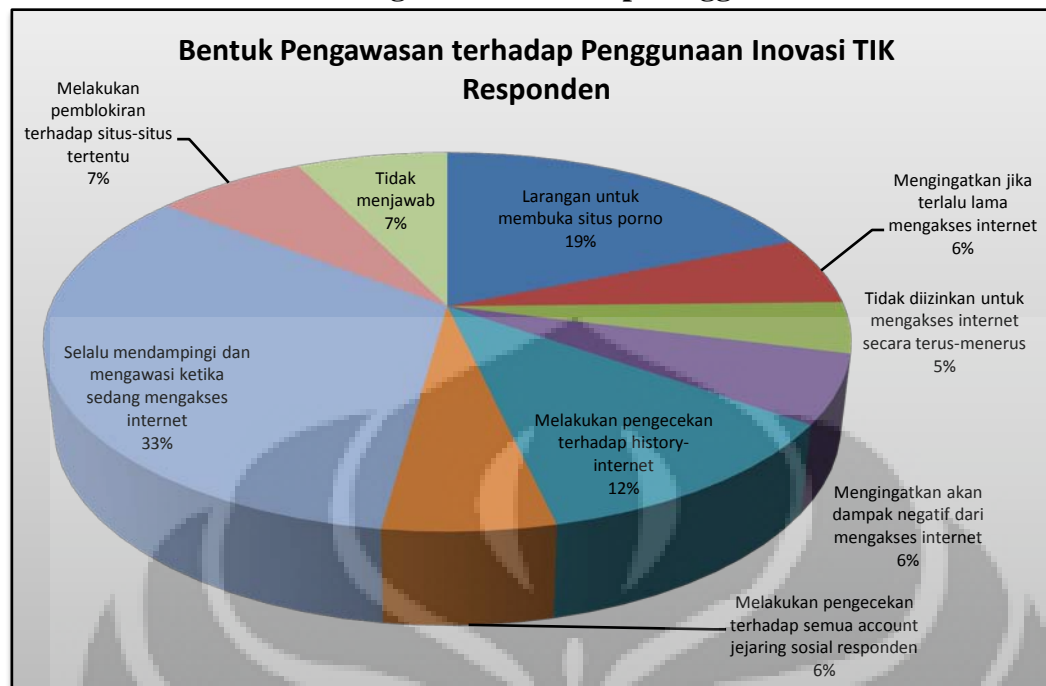
No.	Orang yang Memberikan Informasi Mengenai Inovasi TIK	Frekuensi	Persentase
1	Kakak/ Adik	77	47
2	Orangtua	34	20
3	Tidak ada	20	12
4	Saudara sepupu	11	7
5	Paman/ Bibi	10	6
6	Tidak menjawab	13	8
TOTAL		165	100

Dalam hal sosialisasi, pemberian informasi juga merupakan suatu upaya yang cukup penting dan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil sosialisasi itu sendiri. Begitu pula dalam pemberian informasi mengenai teknologi informasi dan komunikasi, jika kita lihat tabel dan grafik diatas, menurut responden, anggota keluarga yang memberikan informasi mengenai teknologi informasi dan komunikasi adalah kakak/adik yaitu sebesar 47%, orangtua sebesar 20%, saudara sepupu 7%, paman/bibi sebesar 6% dan 12% responden menjawab tidak ada anggota keluarga yang memberikan informasi mengenai teknologi informasi dan komunikasi terhadap mereka. Kemudian 8% sisanya tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan peneliti.

Grafik 4.32 Informasi yang Diberikan Mengenai Inovasi TIK**Tabel 4.34 Informasi yang Diberikan Mengenai Inovasi TIK**

No.	Informasi yang Diberikan Mengenai Inovasi TIK	Frekuensi	Persentase
1	Cara mengakses internet	25	19
2	Memberikan informasi seputar penggunaan inovasi TIK terbaru	23	18
3	Cara menggunakan software/ program terbaru	16	12
4	Cara mengakses jejaring sosial	11	8
5	Cara mengakses website yang berkaitan mengenai pendidikan/beasiswa	8	6
6	Berbagai hal yang ingin diketahui responden	7	5
7	Cara membuat account email	5	4
8	Cara menggunakan komputer	4	3
9	Cara berbisnis secara online melalui internet	3	2
10	Tidak menjawab	30	23
TOTAL		132	100

Setelah sebelumnya dipaparkan mengenai anggota keluarga yang memberikan responden informasi mengenai teknologi informasi dan komunikasi kemudian penulis akan coba membahas mengenai bentuk informasi yang diberikan, diantaranya mengenai cara mengakses internet sebesar 19%, memberikan informasi seputar penggunaan inovasi TIK terbaru sebesar 18%, cara menggunakan software/ program terbaru sebesar 12%, cara mengakses jejaring sosial 8%, cara mengakses website yang berkaitan dengan pendidikan/beasiswa; berbagai hal yang ingin diketahui responden; cara membuat account email; cara berbisnis secara online melalui internet sebesar 17% dan 23% lainnya tidak menjelaskan secara lebih mendalam mengenai bentuk informasi yang diberikan..

Grafik 4.33 Bentuk Pengawasan terhadap Penggunaan Inovasi TIK**Tabel 4.35****Adanya Pengawasan terhadap Penggunaan Inovasi TIK Responden**

No.	Adanya Pengawasan terhadap Penggunaan Inovasi TIK (Internet) Responden	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	89	53
2	Ya	69	42
3	Tidak menjawab	7	5
TOTAL		165	100

Tabel 4.36**Bentuk Pengawasan terhadap Penggunaan Inovasi TIK Responden**

No.	Bentuk Pengawasan terhadap Penggunaan Inovasi TIK Responden	Frekuensi	Persentase
1	Selalu mendampingi dan mengawasi ketika sedang mengakses internet	23	32
2	Larangan untuk membuka situs porno	13	19
3	Melakukan pengecekan terhadap history-internet	8	12
4	Melakukan pemblokiran terhadap situs-situs tertentu	5	7
5	Mengingat jika terlalu lama mengakses internet	4	6
6	Melakukan pengecekan terhadap semua account jejaring sosial responden	4	6
7	Mengingat akan dampak negatif dari mengakses internet	4	6
8	Tidak diizinkan untuk mengakses internet secara terus-menerus	3	5
10	Tidak menjawab	5	7
TOTAL		69	100

Seperti yang telah diutarakan sebelumnya bahwa pengawasan dalam sosialisasi merupakan salah satu indikator yang sangat penting dan berpengaruh terhadap hasil sosialisasi yang terbentuk. Namun, yang menarik ternyata dari keseluruhan responden dalam penelitian ini hanya sebesar 42% responden yang memperoleh pengawasan sedangkan 53% responden lainnya ternyata tidak memperoleh pengawasan dari orang yang paling berperan dalam mendidik dan

membesarkan mereka. Sisanya, sebesar 5% responden tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan ini. Rendahnya siswa yang mendapatkan pengawasan dari keluarga terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi disebabkan oleh keterbatasan kemampuan yang dimiliki orang tua dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Rendahnya kemampuan ini menyebabkan rendahnya kemampuan orang tua juga dalam mengawasi anak-anak mereka menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini tergambar dari kutipan wawancara dengan AR berikut ini:

“Kalo dirumah yah cuma saya sama kaka yang ngerti, kaya bokap nyokap gitu ga ngerti sama sekali. Lagian kan ngakses internet pake laptop sendiri-sendiri ka, apalagi kalo udah malem tuh bebas, bisa buka bokep . hehehe.... Ya suka sih ngingetin, tapi kan cuma ngomong doang, secara mereka ga ngerti. Jadi ya ga ketauan... Kalo buka bokep udah punya jadwal ka, tiap malem jum’at, sunah rosul gitu maksudnya. Hahaha....”

Bentuk pengawasan yang dilakukan oleh orang yang paling berperan dalam mendidik dan membesarkan responden terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi diantaranya adalah dengan melakukan pendampingan serta pengawasan ketika responden sedang mengakses internet yaitu sebesar 32%, disamping itu pengawasan yang diberikan adalah berupa larangan untuk mengakses situs porno yaitu sebesar 19%, 12% lainnya menjawab bentuk pengawasan yang mereka peroleh adalah melalui pengecekan histori dalam internet, pemblokiran terhadap beberapa situs tertentu sebesar 7%, mengingatkan ketika sudah terlalu lama mengakses internet sebesar 6%, pengecekan terhadap semua account jejaring sosial yang dimiliki responden dan mengingatkan akan dampak negatif dari penggunaan internet masing-masing sebesar 6%, dan larangan untuk mengakses internet secara terus-menerus sebanyak 5%, sisanya 7% responden tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diutarakan peneliti.

Grafik 4.34 Bentuk Penerapan Kedisiplinan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK Responden



Tabel 4.37 Penerapan Kedisiplinan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK Responden

No.	Penerapan Kedisiplinan terhadap Penggunaan Inovasi TIK (Internet) Responden	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	59	36
2	Ya	97	59
3	Tidak menjawab	9	5
TOTAL		165	100

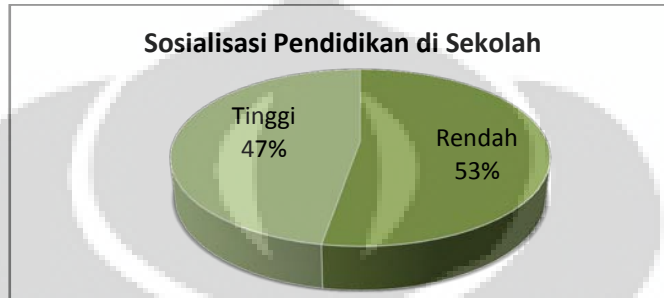
Tabel 4.38 Bentuk Penerapan Kedisiplinan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK Responden

No.	Bentuk Pengawasan terhadap Penggunaan Inovasi TIK Responden	Frekuensi	Persentase
1	Disiplin dalam jadwal serta waktu penggunaan	59	62
2	Memberikan nasihat serta peringatan	21	22
3	Melakukan pengawasan	10	10
4	Harus menyelesaikan tugas sekolah terlebih dahulu sebelum mengakses internet	1	1
5	Tidak menjawab	5	5
TOTAL		97	100

Pada bagian ini, peneliti ingin mencoba melihat penilaian responden terhadap penerapan kedisiplinan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Ternyata 59% responden merasakan adanya penerapan kedisiplinan terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, sedangkan 36% responden lain tidak merasakan adanya penerapan kedisiplinan dalam hal tersebut dan 5% responden yang tersisa tidak memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Bentuk penerapan kedisiplinannya itu sendiri berupa penerapan

disiplin dalam jadwal serta waktu penggunaan internet yaitu sebesar 62%, memberikan nasihat serta peringatan terhadap responden sebesar 22%, pengawasan sebesar 10%, harus dapat menyelesaikan tugas sekolah sebelum bermain internet sebesar 1% dan 5% responden yang tersisa tidak membeikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

4.3.4 Variabel Independen Sosialisasi Pendidikan di Sekolah



Grafik 4.35 Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

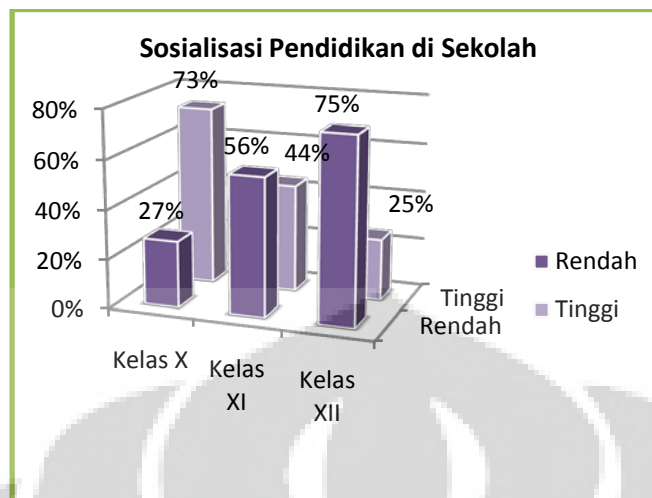
Tabel 4.39 Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

No.	Sosialisasi Pendidikan di Sekolah	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	87	53
2	Tinggi	78	47
TOTAL		165	100

Variabel sosialisasi pendidikan di sekolah adalah hasil compute beberapa indikator penyusun yang hasilnya dibagi menjadi 2 kategori yaitu tinggi dan juga rendah. Berdasarkan temuan data yang diperoleh di lapangan tergambar bahwa sosialisasi pendidikan yang diperoleh siswa SMAN "X" Jakarta di sekolah cenderung rendah yaitu sebesar 53% khususnya pada siswa kelas XI dan juga kelas XII sedangkan 47% siswa lainnya khususnya pada siswa kelas X menganggap sosialisasi pendidikan yang diberikan sekolah tinggi.³⁷ Berikut data mengenai sosialisasi pendidikan di sekolah berdasarkan tingkatan kelas siswa,

³⁷ Lampiran 5: Sosialisasi Pendidikan di Sekolah Poin #1
Universitas Indonesia

Grafik 4.36 Sosialisasi Pendidikan di Sekolah Berdasarkan Tingkatan Kelas



Berdasarkan data pada grafik diatas terlihat kecenderungan bahwa sosialisasi pendidikan di sekolah semakin menurun seiring dengan semakin tingginya tingkat pendidikan. Hal ini di karenakan sosialisasi mengenai aturan – aturan pendidikan di SMAN “X” lebih intensif pada awal tahun pelajaran. Bagi siswa kelas X akan lebih serius menanggapi sosialisasi aturan yang diberikan oleh sekolah karena mereka memasuki sistem pendidikan yang baru. Sementara bagi siswa kelas XI dan XII akan cenderung menurun karena pada dasarnya sosialisasi yang diberikan oleh sekolah sangat jarang dilakukan, disamping itu siswa sudah memahami situasi dan kondisi di sekolah, sehingga sudah bisa memanfaatkan celah yang ada di sekolah untuk melakukan pelanggaran aturan tanpa dikenakan sanksi. Hal tersebut tergambar dari kutipan hasil wawancara dengan informan YM:

“Kalo aturannya sih gitu yah, tapi tergantung peran gurunya. Ya sbenernya sih kalo pagi – pagi hape harus mati. tapi yah gitu. Kaya laptop mah taro aja diatas meja. Ada kan peran guru yang emang ga suka banget kita maen laptop kaya Ibu Py, pinter – pinternya kita aja gimana nyiasatinnya. Tapi aja juga kok yang bebas bgt kaya ibu Ln. Dia mah masa bodo, mau maen laptop kek, maen hape. Bebas – bebas aja.”

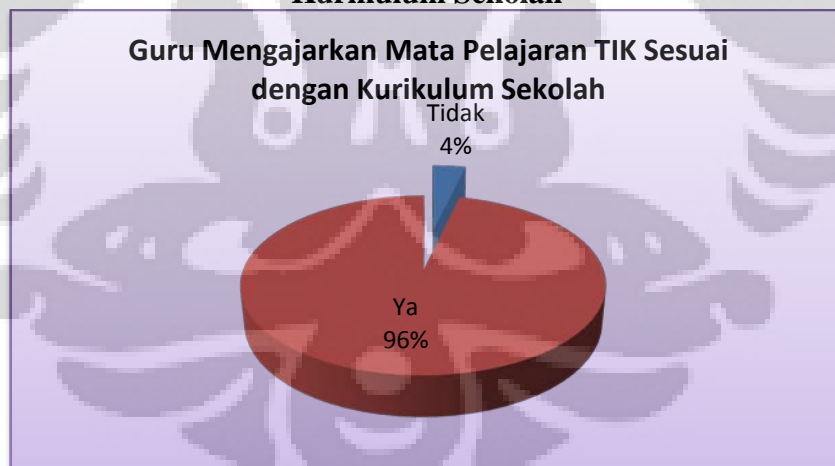
Disamping rendahnya sosialisasi yang dilakukan sekolah, pengawasan yang dilakukan oleh sekolah terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasipun sangat minim. Hal ini tergambar melalui kutipan wawancara dengan YM berikut ini:

“Ada CCTV tapi kaya engga nyadar. Soalnya temen sering maen kartu di depan CCTV. Orang maen sampe di depannya kok, sampe ditunjuk – tunjukin gitu kartunya... jadi ya ga ngaruh aja biar ada CCTV kaya gitu... Razia handphone juga selama aku sekolah disini engga pernah tuh.”

Dari kutipan wawancara diatas menggambarkan bagaimana rendahnya pengawasan yang dilakukan oleh sekolah. Padahal SMAN “X” telah dilengkapi oleh CCTV dengan tujuan untuk memudahkan mengawasi kegiatan siswa. Akan tetapi keberadaan alat tersebut menjadi percuma, ketika tindakan pelanggaran aturan tidak diberikan sanksi. Dari kondisi seperti ini membuat semakin tinggi tingkatan kelas siswa, maka siswa akan mulai menyadari lemahnya pengawasan yang dilakukan oleh sekolah, sehingga lebih memudahkan untuk melakukan pelanggaran aturan.

Pembahasan selanjutnya adalah mengenai dimensi-dimensi utama penyusun variabel sosialisasi pendidikan di sekolah, diantaranya peran guru, kurikulum tertulis serta *hidden curriculum* dan juga *peer-group*.

Grafik 4.37 Guru Mengajarkan Mata Pelajaran TIK Sesuai dengan Kurikulum Sekolah

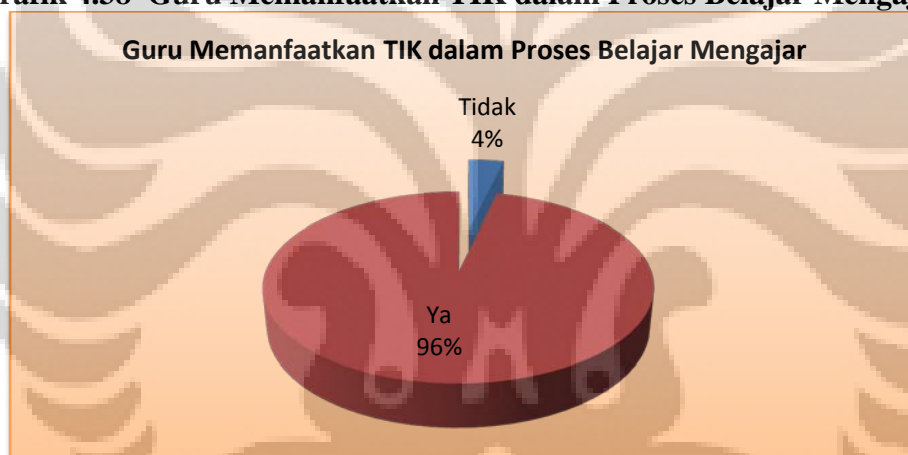


Tabel 4.40 Guru Mengajarkan Mata Pelajaran TIK Sesuai dengan Kurikulum Sekolah

No.	Guru Mengajarkan Mata Pelajaran TIK Sesuai dengan Kurikulum Sekolah	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	6	4
2	Ya	159	96
TOTAL		165	100

Berdasarkan data pada tabel dan grafik diatas terlihat bahwa guru sebagai aktor yang melakukan transfer ilmu pengetahuan yang dalam konteks ini adalah teknologi informasi dan komunikasi telah menjalankan fungsinya secara efektif. Hal ini dibuktikan dengan jawaban yang diberikan responden yang menyatakan bahwa guru mengajarkan mata pelajaran TIK sesuai dengan kurikulum sekolah, yaitu sebesar 96%. Hal tersebut dapat juga menjelaskan bahwa pengajaran TIK di SMAN “X” Jakarta telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur. Kurikulum tidak hanya sebagai panduan guru untuk mengajar tetapi juga merupakan target yang harus dicapai oleh sebuah satuan pendidikan, sehingga semakin sesuai proses pembelajaran di sekolah dengan kurikulum yang ada maka output yang diinginkan seharusnya akan sesuai dengan target yang telah ditentukan.

Grafik 4.38 Guru Memanfaatkan TIK dalam Proses Belajar Mengajar



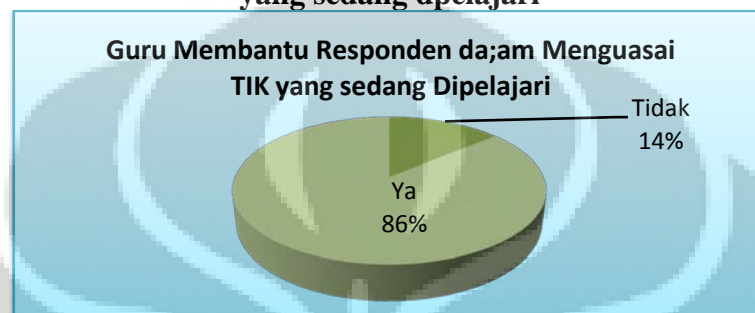
Tabel 4.41 Guru Memanfaatkan TIK dalam Proses Belajar Mengajar

No.	Guru Memanfaatkan TIK dalam Proses Belajar Mengajar	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	6	4
2	Ya	159	96
TOTAL		165	100

Di dalam mengajarkan TIK guru tidak hanya dituntut untuk dapat sesuai dengan kurikulum yang ada, tetapi juga peran guru wajib bisa menguasai TIK itu sendiri. Hal ini dikarenakan TIK dengan produknya merupakan alat yang nyata dan kebutuhan yang wajib dikuasai pada era digital. Oleh sebab itu untuk dapat melakukan transfer ilmu pengetahuan guru seharusnya memanfaatkan produk-produk TIK di dalam proses belajar mengajar itu sendiri. Karena jika tidak demikian TIK hanya akan menjadi sebuah teknologi yang abstrak di dalam

kehidupan siswa. Pada lokasi penelitian ini mayoritas responden atau sebesar 96% menyatakan peran guru mereka telah memanfaatkan TIK di dalam proses belajar mengajar. Dengan dimanfaatkannya TIK di dalam proses belajar mengajar hal ini berarti guru telah memacu siswa untuk dapat menerima dan menggunakan TIK sebagai bagian dari kehidupan sehari – hari.

Grafik 4.39 Guru Membantu Responden dalam Menguasai TIK yang sedang dipelajari



Tabel 4.42

Guru Membantu Responden dalam Menguasai TIK yang sedang Dipelajari

No.	Peran guru Membantu Responden dalam Menguasai TIK yang sedang Dipelajari	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	23	14
2	Ya	142	86
TOTAL		165	100

Selain memanfaatkan TIK di dalam proses belajar mengajar, guru juga dituntut untuk menjalankan fungsinya untuk membantu para siswa agar dapat menguasai TIK. Dari data yang dipaparkan diatas dapat terlihat bahwa sebesar 86% responden merasa terbantu dengan keberadaan guru di dalam menguasai TIK yang sedang mereka pelajari. Dengan demikian dapat dikatakan guru telah menjalankan fungsinya sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan. Walaupun pada saat ini telah terjadi pergeseran metode pembelajaran di dalam dunia pendidikan dari *teacher center learning* menjadi *student center learning*, yang berarti bahwa pada saat ini dalam proses belajar mengajar siswa dituntut lebih dapat aktif dan mandiri, namun tidak dapat dipungkiri bahwa peran guru tidak dapat sepenuhnya di hilangkan. Oleh sebab itu keberadaan guru di dalam kelas sangat membantu siswa dalam menguasai ilmu dan teknologi.

Grafik 4.40 Guru Menggunakan Telepon Genggam atau Internet Ketika Pelajaran Berlangsung Diluar Kebutuhan Mengajar



Tabel 4.43 Peran guru Menggunakan Telepon Genggam atau Internet Ketika Pelajaran Berlangsung Diluar Kebutuhan Mengajar

No.	Guru Menggunakan Telepon Genggam atau Internet Ketika Pelajaran Berlangsung di Luar Kebutuhan Mengajar	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	63	38
2	Ya	102	62
TOTAL		165	100

Di dalam menggunakan TIK terdapat nilai dan norma yang menjadi acuan. Oleh sebab itu peran guru harus dapat memberikan contoh penggunaan TIK sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Dalam hal ini bagaimana guru dapat memberikan contoh kepada siswa di dalam penggunaan telepon selular. Sesuai dengan aturan pada dasarnya penggunaan telepon selular pada jam pelajaran tidak diperbolehkan untuk siswa maupun guru. Sehingga baik guru maupun siswa seharusnya dapat menaati peraturan tersebut. Dari jawaban responden sebesar 62% menyatakan guru masih menggunakan telepon selular saat proses belajar mengajar berlangsung.

Perilaku guru yang tidak dapat memberikan contoh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif ini membuat siswa cenderung meniru perilaku guru tersebut. Hal ini tergambar dari kutipan wawancara dengan YM berikut ini:

“Guru juga pada sering kok kalo ngajar ada telpon diangkat... Ya biasa aja tuh... Iyalah, secara peran gurunya begitu, kita juga ikutan. Hahaha...”

Dari hal tersebut terlihat bahwa guru sebagai agen sosialisasi yang menjadi acuan siswa untuk berperilaku belum dapat dijadikan acuan. Dengan demikian guru belum menjalankan fungsinya sebagaimana mestinya.

Grafik 4.41 Guru Memberikan Sanksi Terhadap Siswa yang Kedapatan Mengakses Internet Diluar Kebutuhan Belajar Saat Pelajaran Berlangsung

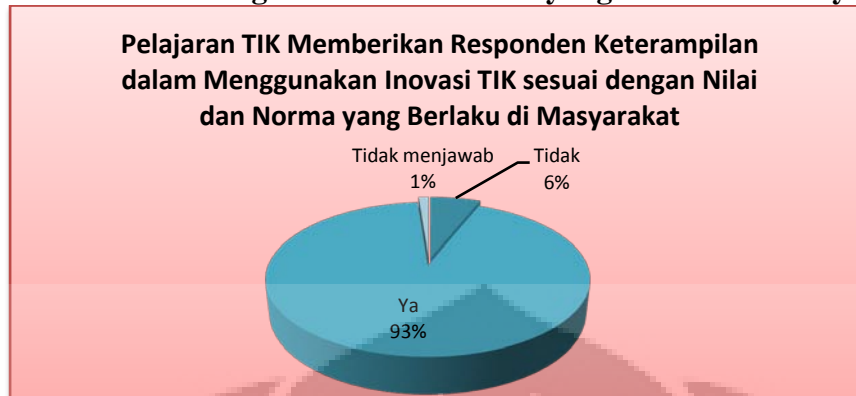


Tabel 4.44 Guru Memberikan Sanksi Terhadap Siswa yang Kedapatan Mengakses Internet Diluar Kebutuhan Belajar Saat Pelajaran Berlangsung

No.	Guru Memberikan Sanksi Terhadap Siswa yang Kedapatan Mengakses Internet Diluar Kebutuhan Belajar Saat Pelajaran Berlangsung	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	61	37
2	Ya	104	63
TOTAL		165	100

Berkebalikan dengan pembahasan sebelumnya bahwa guru belum dapat memberikan contoh kepada siswa dalam menggunakan inovasi TIK yang sesuai dengan aturan. Pada poin ini dari data yang dipaparkan terlihat bahwa sebesar 63% responden menjawab guru memberikan sanksi kepada siswa jika kedapatan menggunakan internet diluar kebutuhan belajar saat KBM sedang berlangsung. Hal ini sangat kontradiktif mengingat guru sebagai agen sosialisasi belum dapat menjalankan aturan yang berlaku tetapi dapat memberikan sanksi kepada siswa yang memberikan aturan. Dari hal tersebut dapat dipahami bahwa di dalam struktur pendidikan guru merupakan pemegang kekuasaan yang absolut. Jika tidak terjadi perubahan kultur didalam kelas maka akan sulit untuk dapat membentuk perilaku siswa dalam menggunakan TIK secara efektif, jika guru sebagai agen sosialisasi juga belum dapat menjalankan aturan bagi dirinya sebagaimana mestinya.

Grafik 4.42 Pelajaran TIK Memberikan Keterampilan dalam Menggunakan Inovasi TIK sesuai dengan Nilai dan Norma yang Berlaku di Masyarakat



Tabel 4.45 Pelajaran TIK Memberikan Keterampilan dalam Menggunakan Inovasi TIK sesuai dengan Nilai dan Norma yang Berlaku di Masyarakat

No.	Pelajaran TIK Memberikan Responden Keterampilan dalam Menggunakan Inovasi TIK sesuai dengan Nilai dan Norma yang Berlaku di Masyarakat	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	10	6
2	Ya	153	93
3	Tidak menjawab	2	1
TOTAL		165	100

Pembelajaran TIK yang dilakukan di sekolah bukan hanya memberikan siswa kemampuan pada tataran teoritis tetapi juga pada tataran empiris. Dalam arti bahwa bagaimana pelajaran TIK yang diberikan oleh sekolah dapat bermanfaat di masyarakat dan juga sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Hal ini dikarenakan apa yang dipelajari di sekolah tidak akan bermakna jika tidak dapat diaplikasikan di masyarakat. Oleh sebab itu sekolah seharusnya dapat memberikan keterampilan yang berguna di masyarakat khususnya pada pelajaran TIK. Dari 165 responden, sebesar 93% siswa menjawab sekolah telah memberikan keterampilan dalam menggunakan inovasi TIK yang berguna dan sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Sementara hanya 6% yang merasa tidak diberikan keterampilan dan 1% yang tidak menjawab.

Grafik 4.43 Sekolah Mengajarkan Mata Pelajaran TIK dengan Kritis dan Rasional



Tabel 4.46 Sekolah Mengajarkan Mata Pelajaran TIK dengan Kritis dan Rasional

No.	Sekolah Mengajarkan Mata Pelajaran TIK dengan Kritis dan Rasional	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	26	5
2	Ya	139	95
TOTAL		165	100

Dalam proses belajar mengajar hendaknya pengajaran TIK dilakukan secara kritis dan rasional. Hal ini ditujukan agar siswa dapat menggunakan teknologi sesuai dengan kebutuhannya sebagai pelajar dan dalam melakukan filter terhadap konten yang diakses oleh dirinya sendiri sehingga tidak terjadi penyalahgunaan inovasi TIK. Dari 165 responden sebesar 95% menjawab bahwa sekolah mengajarkan mata pelajaran TIK secara kritis dan rasional. Dengan demikian seharusnya perilaku siswa di dalam menggunakan inovasi TIK lebih efektif karena sekolah telah mengembangkan pemikiran kritis dan rasional siswa.

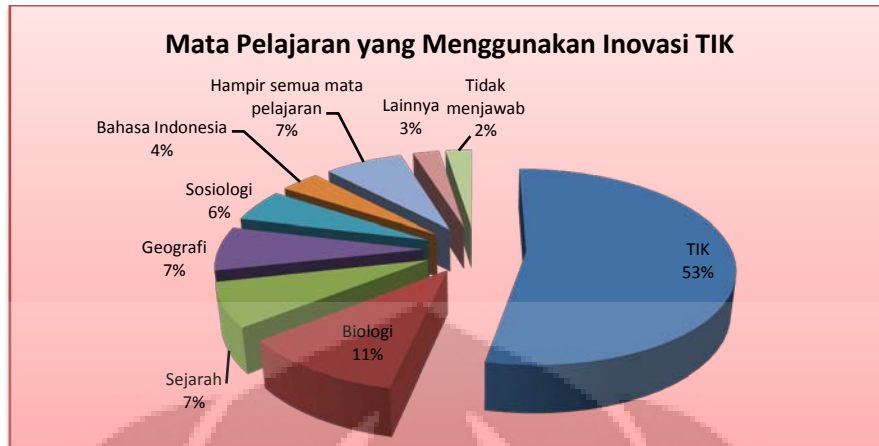
Grafik 4.44 Mata Pelajaran TIK yang Diajarkan Mengikuti Perkembangan Teknologi Secara Umum



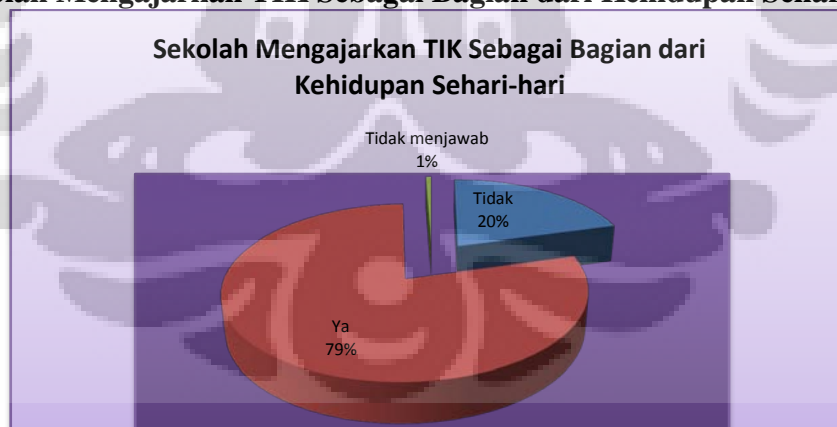
Tabel 4.47 Mata Pelajaran TIK yang Diajarkan Mengikuti Perkembangan Teknologi Secara Umum

No.	Mata Pelajaran TIK yang Diajarkan Mengikuti Perkembangan Teknologi Secara Umum	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	9	5
2	Ya	156	95
TOTAL		165	100

TIK merupakan teknologi yang pada saat ini perkembangannya sangat pesat dibandingkan teknologi lain. Sekolah sebagai media yang mengenalkan dan mengajarkan TIK kepada siswa seharusnya dapat lebih peka terhadap pesatnya perubahan tersebut. Adapun Perkembangan TIK yang terjadi dimasyarakat seharusnya dapat diakomodasi oleh sekolah. Pengakomodasian ini dimaksudkan untuk melakukan filter terhadap perkembangan teknologi sehingga dapat memberikan apa yang dibutuhkan dan berguna bagi siswa dan membuang dampak negatif yang turut serta dibawa oleh perkembangan tersebut. Berdasarkan jawaban responden, sebesar 95% responden menyatakan bahwa mata pelajaran TIK telah mengikuti perkembangan teknologi secara umum. Hal ini dapat dipahami bahwa SMAN “X” Jakarta sebagai sekolah unggulan dengan fasilitas yang sangat memadai memungkinkan untuk mengikuti segala macam perkembangan teknologi di masyarakat. Disamping itu keberadaan peran guru SMAN “X” Jakarta yang dapat menerima perubahan dan tidak bersifat resistant mempermudah sekolah ini dalam mengikuti perkembangan teknologi.

Grafik 4.45 Mata Pelajaran yang Menggunakan Inovasi TIK**Tabel 4.48 Mata Pelajaran yang Menggunakan Inovasi TIK**

No.	Mata Pelajaran yang Menggunakan Inovasi TIK	Frekuensi	Persentase
1	TIK	88	53
2	Biologi	18	11
3	Sejarah	12	7
4	Geografi	12	7
5	Sosiologi	9	6
6	Bahasa Indonesia	6	4
7	Hampir semua mata pelajaran	12	7
8	Lainnya	4	3
9	Tidak menjawab	4	2
TOTAL		165	100

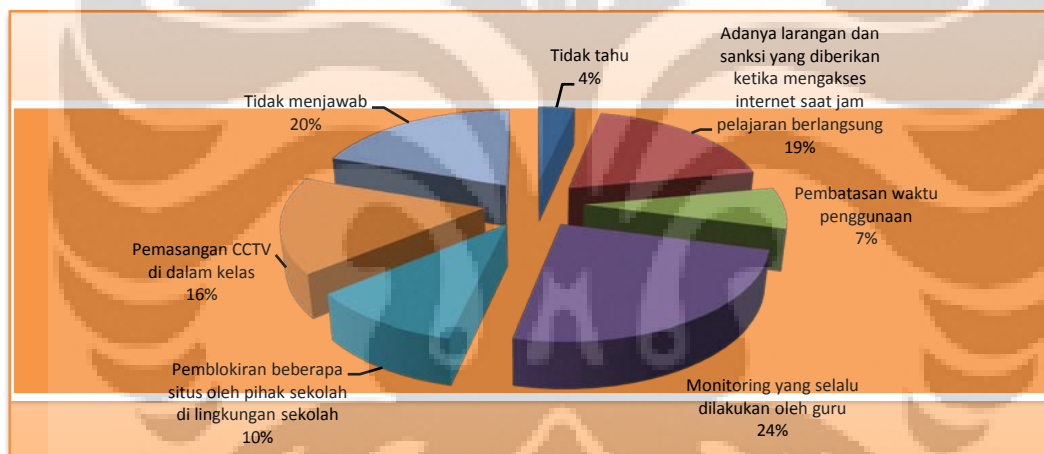
Grafik 4.46 Sekolah Mengajarkan TIK Sebagai Bagian dari Kehidupan Sehari-hari**Tabel 4.49 Sekolah Mengajarkan TIK Sebagai Bagian dari Kehidupan Sehari-hari**

No.	Sekolah Mengajarkan TIK Sebagai Bagian dari Kehidupan Sehari-hari	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	34	20
2	Ya	130	79
3	Tidak menjawab	1	1
TOTAL		165	100

Sebagai teknologi masyarakat yang belum lama lahir, TIK merupakan teknologi yang paling pesat perkembangannya. Dapat dikatakan pada saat ini internet merupakan teknologi yang dapat diterima oleh hampir setiap umat manusia. Sementara pada kalangan siswa pada saat ini internet merupakan teknologi yang wajib dikuasai sebagai bagian dari tuntutan zaman. Penguasaan internet oleh siswa juga tidak dapat dilepaskan dari peran sekolah. Hal ini dikarenakan sekolah adalah media untuk memassalkan penggunaan internet. Dari data yang dipaparkan diatas terlihat bahwa 79% responden menjawab sekolah mengajarkan TIK sebagai bagian dari kehidupan sehari – hari. Dengan demikian benar bahwa peran sekolah dalam mengenalkan dan mengajarkan TIK kepada siswa sangat penting.

Grafik 4.47

Bentuk Pengawasan Sekolah Terhadap Penggunaan Inovasi TIK



Tabel 4.50

Sekolah Melakukan Pengawasan Dalam Hal Penggunaan Inovasi TIK

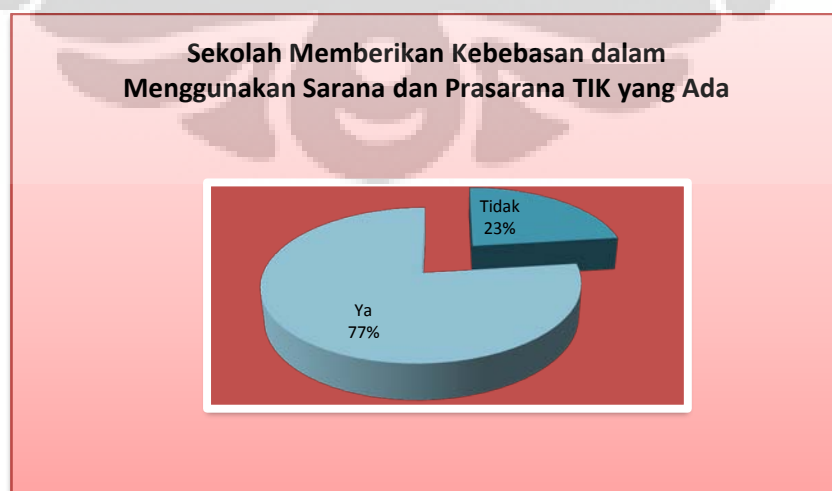
No.	Sekolah Melakukan Pengawasan Dalam Hal Penggunaan Inovasi TIK	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	77	47
2	Ya	86	52
3	Tidak menjawab	2	1
TOTAL		165	100

Tabel 4.51 Bentuk Pengawasan Sekolah Terhadap Penggunaan Inovasi TIK

No.	Bentuk Pengawasan Sekolah Terhadap Penggunaan Inovasi TIK	Frekuensi	Persentase
1	Monitoring yang selalu dilakukan oleh guru	21	24
2	Adanya larangan dan sanksi yang diberikan ketika mengakses internet saat jam pelajaran berlangsung	16	19
3	Pemasangan CCTV di dalam kelas	14	16
4	Pemblokiran beberapa situs oleh pihak sekolah di lingkungan sekolah	9	10
5	Pembatasan waktu penggunaan	6	7
6	Tidak tahu	3	4
7	Tidak menjawab	17	20
TOTAL		86	100

Disamping mengajarkan TIK sebagai bagian kehidupan sehari – hari siswa sekolah juga dituntut untuk melakukan pengawasan terhadap penggunaan inovasi TIK. Hal ini ditujukan agar tidak terjadi penyalahgunaan inovasi TIK. Dari 165 responden sebesar 52% responden menjawab sekolah melakukan pengawasan terhadap siswa. Sementara bentuk pengawasan yang dilakukan oleh sekolah adalah sebesar 24% responden menjawab peran guru selalu melakukan monitoring terhadap penggunaan inovasi TIK. Maksud dari monitoring yang dilakukan oleh peran guru adalah, terdapat beberapa peran guru yang melakukan pengawasan terhadap apa yang sedang diakses oleh para siswa menggunakan laptop pribadi mereka. Peran guru biasanya mendatangi siswa yang sedang menggunakan laptop pada saat jam pelajaran dan melihat situs apa yang sedang diakses. 19% responden menjawab peran guru memberikan sanksi ketika siswa mengakses internet pada saat jam pelajaran diluar kebutuhan belajar, dan 16% siswa menjawab bentuk pengawasan yang dilakukan dengan cara pemasangan CCTV di setiap kelas. Keberadaan CCTV di setiap kelas seharusnya menjadi sarana yang paling efektif untuk melakukan pengawasan terhadap perilaku siswa. Hal ini dikarenakan peran guru dapat melakukan pengawasan secara langsung dan menyeluruh, sementara siswa akan terus merasa sedang diawasi oleh peran guru. Dengan demikian perilaku siswa dalam menggunakan internet akan lebih efektif.

Grafik 4.48 Sekolah Memberikan Kebebasan dalam Menggunakan Sarana dan Prasarana TIK yang Ada



Tabel 4.52
Sekolah Memberikan Kebebasan dalam Menggunakan
Sarana dan Prasarana TIK yang Ada

No.	Sekolah Memberikan Kebebasan dalam Menggunakan Sarana dan Prasarana TIK yang Ada	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	38	23
2	Ya	127	77
TOTAL		165	100

Untuk mengajarkan kepada siswa mengenai internet sebagai bagian dalam kehidupan sehari – hari, diperlukan sarana dan prasarana TIK yang memadai serta kebebasan bagi siswa untuk menggunakan berbagai macam sarana dan prasarana TIK yang ada di sekolah. Untuk menunjang siswa dalam menguasai TIK, SMAN “X” Jakarta menyediakan dua buah laboratorium TIK dengan masing – masing 40 unit komputer dan hotspot internet yang dapat diakses dari seluruh penjuru sekolah. Bagi para siswa ketersediaan ini sangat membantu mereka dalam memenuhi kebutuhan akan internet. Dari 165 responden yang diwawancarai sebesar 77% responden menjawab mendapatkan kebebasan untuk mengakses internet dari berbagai macam sarana dan prasarana yang disediakan di sekolah. Walaupun terkadang jaringan internet sering mengalami gangguan, namun keberadaan fasilitas sekolah ini sangat membantu para siswa.

Grafik 4.49 Sekolah Mensosialisasikan Aturan yang Jelas dalam
Penggunaan Inovasi TIK

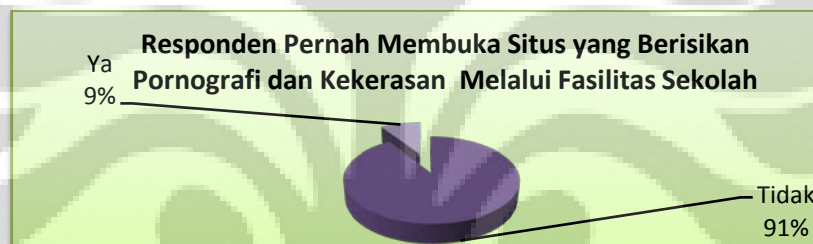


Tabel 4.53 Sekolah Mensosialisasikan Aturan yang Jelas dalam
Penggunaan Inovasi TIK

No.	Sekolah Mensosialisasikan Aturan yang Jelas dalam Penggunaan Inovasi TIK	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	43	26
2	Ya	121	73
3	Tidak menjawab	1	1
TOTAL		165	100

Selain memberikan kebebasan dalam mengakses internet melalui sarana dan prasarana TIK yang ada. Sekolah juga harus melakukan sosialisasi mengenai aturan yang jelas kepada siswa dalam menggunakan inovasi TIK itu sendiri. Sehingga siswa bisa menahan diri untuk tidak melakukan penyalahgunaan internet. Berdasarkan paparan data diatas terlihat bahwa sekolah telah cukup baik melakukan sosialisasi mengenai aturan dalam penggunaan inovasi TIK. Hal ini dibuktikan dengan sebesar 73% siswa telah mendapatkan sosialisasi tentang aturan dalam menggunakan inovasi TIK. Dengan tingginya sosialisasi yang dilakukan oleh sekolah kepada siswa seharusnya perilaku siswa dalam menggunakan inovasi TIK akan lebih terkontrol.

Grafik 4.50 Responden Pernah Membuka situs yang Berisikan Pornografi dan Kekerasan Melalui Fasilitas Sekolah



Tabel 4.54 Responden Pernah Membuka Situs yang Berisikan Pornografi dan Kekerasan Melalui Fasilitas Sekolah

No.	Responden Pernah Membuka Situs yang Berisikan Pornografi dan Kekerasan Melalui Fasilitas Sekolah	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	150	91
2	Ya	15	9
TOTAL		165	100

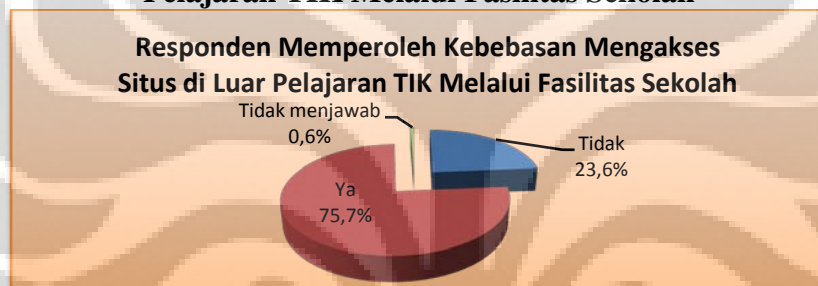
Berdasarkan data pada tabel diatas terlihat bahwa hanya terdapat 9% siswa yang pernah melakukan akses terhadap situs berisikan pornografi dan kekerasan melalui fasilitas yang ada disekolah. Hal ini dikarenakan sekolah telah melakukan sosialisasi mengenai aturan dalam menggunakan TIK secara jelas, pengawasan terhadap konten yang diakses, dan pemblokiran situs yang berisikan pornografi dan kekerasan sehingga menumbuhkan rasa bertanggung jawab yang ada di dalam diri siswa untuk tidak mengakses situs yang dilarang. Walaupun masih ada siswa yang tetap membuka situs pornografi dan kekerasan, hal ini disebabkan oleh belum mampunya sekolah untuk melakukan blokir semua situs yang berisikan

Universitas Indonesia

pornografi karena jumlah situs tersebut terlalu banyak. Disamping itu mayoritas siswa melakukan akses internet melalui laptop mereka masing – masing sehingga sekolah sulit untuk melakukan pengawasan kepada setiap siswa.

Akan tetapi jika diperbandingkan dengan data responden yang pernah mengakses situs porno dengan jumlah yang cukup besar, menjelaskan bahwa diluar sekolah siswa cenderung memiliki kebebasan untuk mengakses situs yang berisikan pornografi. Hal ini disebabkan oleh ketiadaan pengawasan kepada siswa di luar sekolah. Siswa mungkin saja dapat mengakses situs yang berisikan pornografi dan kekerasan melalui telepon genggam maupun warung internet yang notabene tidak ada yang dapat mengawasi dan melarang akses tersebut.

Grafik 4.51 Responden Memperoleh Kebebasan Mengakses Situs di Luar Pelajaran TIK Melalui Fasilitas Sekolah



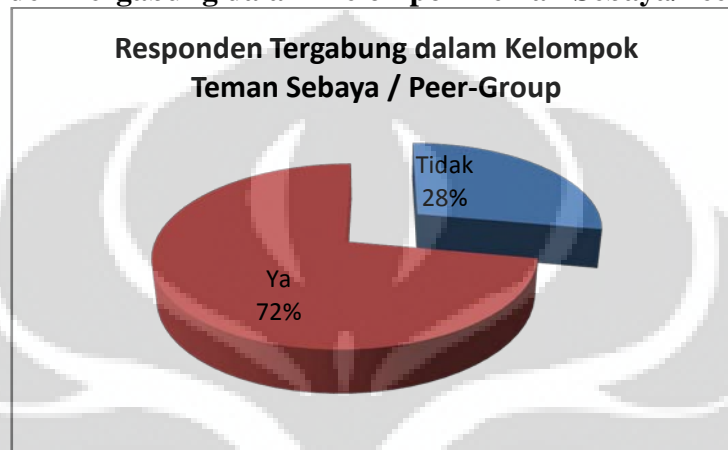
Tabel 4.55 Responden Memperoleh Kebebasan Mengakses Situs di Luar Pelajaran TIK Melalui Fasilitas Sekolah

No.	Responden Memperoleh Kebebasan Mengakses Situs di Luar Pelajaran TIK Melalui Fasilitas Sekolah	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	39	23,6
2	Ya	125	75,7
3	Tidak menjawab	1	0,6
TOTAL		165	100

Dengan kebebasan yang diberikan oleh sekolah kepada siswa untuk membawa laptop kesekolah dan juga disediakannya akses internet melalui hotspot diseluruh penjuru sekolah, maka wajar jika siswa dapat mengakses berbagai macam situs diluar situs jam pelajaran TIK. Sebesar 76% responden menjawab mendapatkan kebebasan dalam mengakses internet diluar jam pelajaran TIK. Mereka bebas melakukan akses terhadap situs apapun tanpa dibatasi oleh sekolah. Disamping kebebasan akses melalui hotspot yang diberikan oleh sekolah, juga tidak terdapat aturan yang melarang siswa untuk mengakses situs yang tidak berkaitan dengan pendidikan seperti jejaring sosial. Siswa yang merasa tidak

mendapatkan kebebasan untuk mengakses situs diluar kepentingan pendidikan adalah siswa yang tidak membawa laptop pribadi ke sekolah, dan mengakses internet melalui komputer yang disediakan oleh sekolah. Ketidakbebasan ini karena beberapa situs yang tidak berkaitan dengan pendidikan telah diblokir oleh sekolah.

Grafik 4.52
Responden Tergabung dalam Kelompok Teman Sebaya/Peer- Group



Tabel 4.56

Responden Tergabung dalam Kelompok Teman Sebaya/Peer- Group

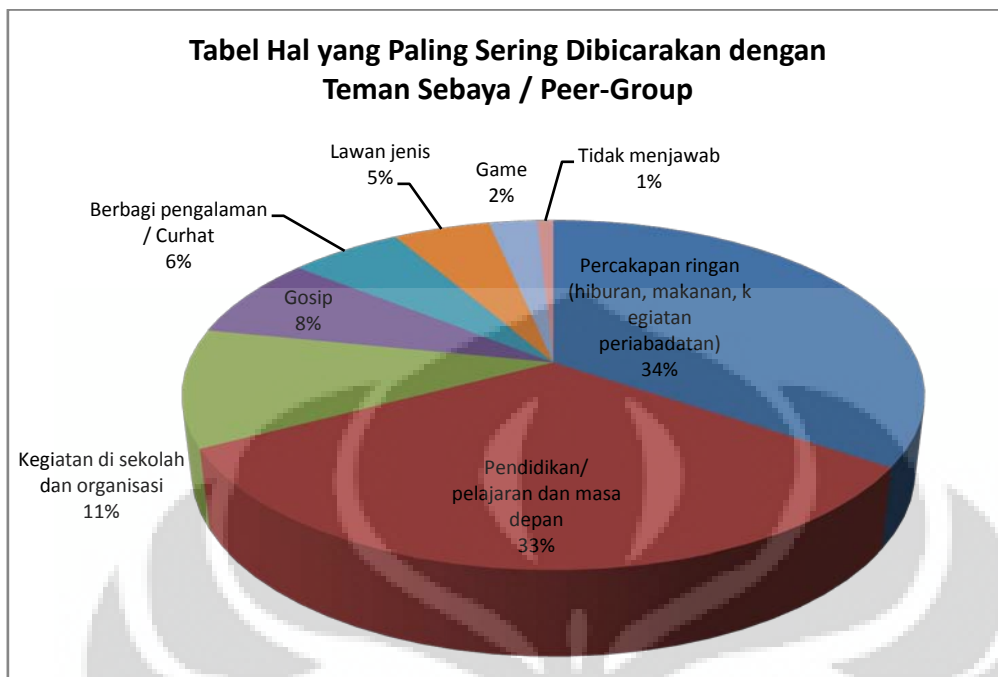
No.	Responden Tergabung dalam Kelompok Teman Sebaya/ Peer_Group	Frekuensi	Presentasi
1.	Tidak	46	28
2.	Ya	119	72
TOTAL		165	100

Dari keseluruhan responden di dalam penelitian ini, 72 % diantaranya memiliki peer-group sedangkan 28% lainnya tidak memiliki peer-group. Peer-Group yang dimiliki responden cenderung terbentuk berdasarkan teman sekolah responden atau teman bermain/ teman nongkrong responden.³⁸ Hal-hal yang paling sering dibicarakan oleh responden dengan teman sebaya atau peer-group mereka diantaranya perbincangan ringan sehari-hari ataupun mengenai permasalahan pendidikan/ pelajaran serta masa depan responden.

Grafik 4.53

³⁸ Lampiran 5: Sosialisasi Pendidikan di Sekolah Poin #2
Universitas Indonesia

Hal yang Paling Sering Dibicarakan dengan Teman Sebaya/ Peer-Group

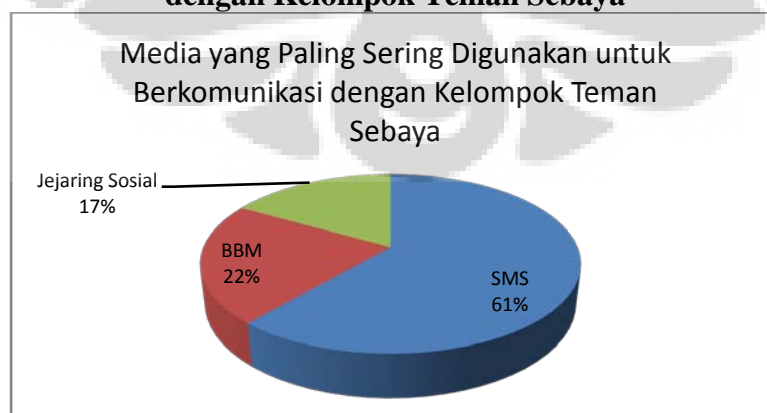


Tabel 4.57

Hal yang Paling Sering Dibicarakan dengan Teman Sebaya/ Peer-Group

No.	Hal yang Paling Sering Dibicarakan dengan Teman Sebaya/ Peer-Group	Frekuensi	Presentasi
1.	Percakapan ringan (hiburan, makanan, kegiatan periabadatan)	41	34
2.	Pendidikan/ pelajaran dan masa depan	39	33
3.	Kegiatan di sekolah dan organisasi	13	11
4.	Gossip	9	8
5.	Berbagi pengalaman / Curhat	7	6
6.	Lawan jenis	6	5
7.	Game	3	2
8.	Tidak menjawab	1	1
TOTAL		119	100

Grafik 4.54 Media yang Paling Sering Digunakan untuk Berkomunikasi dengan Kelompok Teman Sebaya



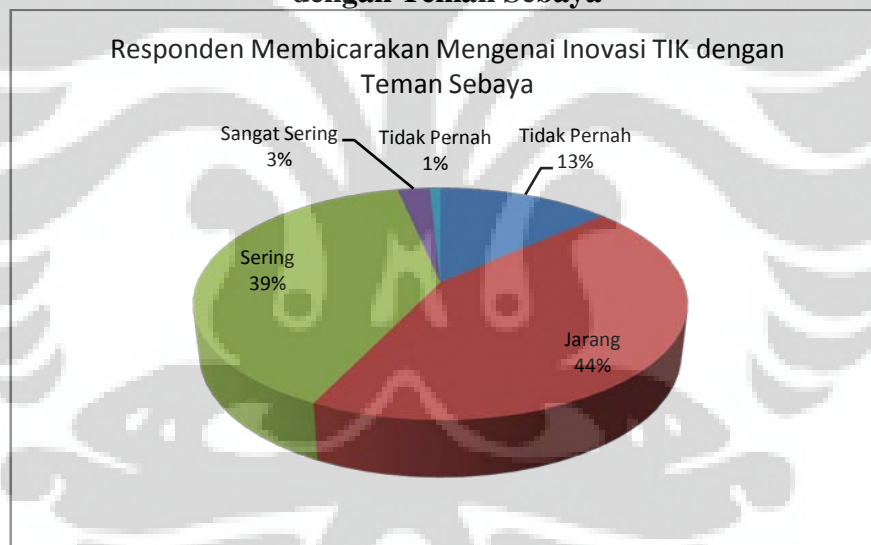
Tabel 4.58 Media yang Paling Sering Digunakan untuk Berkomunikasi dengan Kelompok Teman Sebaya

No.	Media yang Paling Sering Digunakan untuk Berkomunikasi dengan	Frekuensi	Presentasi
-----	---	-----------	------------

Kelompok Teman Sebaya			
1.	SMS	73	61
2.	BBM	26	22
3.	Jejaring Sosial	20	17
TOTAL		119	100

Media yang paling sering digunakan responden untuk dapat berkomunikasi dengan kelompok teman sebaya adalah melalui SMS yaitu sebesar 61%, kemudian melalui BBM sebesar 22% dan sisanya 17% melalui akses jejaring sosial. Di tengah arus perkembangan zaman yang sangat pesat saat ini tentunya akan semakin mempermudah responden untuk dapat berhubungan dengan teman sebaya mereka melalui berbagai teknologi informasi dan komunikasi sehingga mempersempit batasan yang ada dalam pertemanan yang mereka jalin.

Grafik 4.55 Responden Membicarakan Mengenai Inovasi TIK dengan Teman Sebaya



Tabel 4.59 Responden Membicarakan Mengenai Inovasi TIK dengan Teman Sebaya

No.	Responden Membicarakan Mengenai Inovasi TIK dengan Teman Sebaya	Frekuensi	Presentasi
1.	Tidak Pernah	16	13
2.	Jarang	52	44
3.	Sering	47	39
4.	Sangat Sering	3	3
5.	Tidak Menjawab	1	1
TOTAL		119	100

Mengenai teknologi informasi dan komunikasi sendiri, mayoritas responden menyatakan bahwa mereka memang jarang membicarakan mengenai

Universitas Indonesia

hal tersebut yaitu sebesar 44%. Mengapa demikian, dalam lingkungan peer-group responden, hal-hal yang biasa mereka bicarakan hanyalah mengenai percakapan ringan sehari-hari seperti hiburan, kejadian yang terjadi di sekitar, makanan, kegiatan peribadatan ataupun bersenda gurau semata. Peer-Group bagi responden bukanlah tempat mereka belajar mengenai internet sebagai salah satu inovasi teknologi informasi dan komunikasi melainkan hanya sekedar tempat bagi responden berinteraksi sehari-hari karena pada dasarnya semenjak awal mereka membangun peer-group responden memiliki kecenderungan telah mengetahui terlebih dahulu mengenai internet serta cara penggunaannya melalui peran guru mereka di tingkatan sekolah sebelumnya seperti SD ataupun SMP.

Topik yang paling sering dibicarakan oleh responden dengan teman sebaya mereka/ peer-group mengenai teknologi informasi dan komunikasi hanyalah berkisar pada perkembangan teknologi atau gadget terbaru serta jejaring sosial. Topik pembicaraan mengenai keterampilan dalam penggunaan atau cara penggunaan sendiri hanya dibicarakan oleh 4% responden sehingga dapat dikatakan responden cenderung tidak mengenal mengenai penggunaan internet sebagai salah satu teknologi informasi dan komunikasi melalui peer-group mereka.

Grafik 4.56 Topik Pembahasan Mengenai Inovasi TIK yang Dibicarakan Responden dengan Teman Sebaya

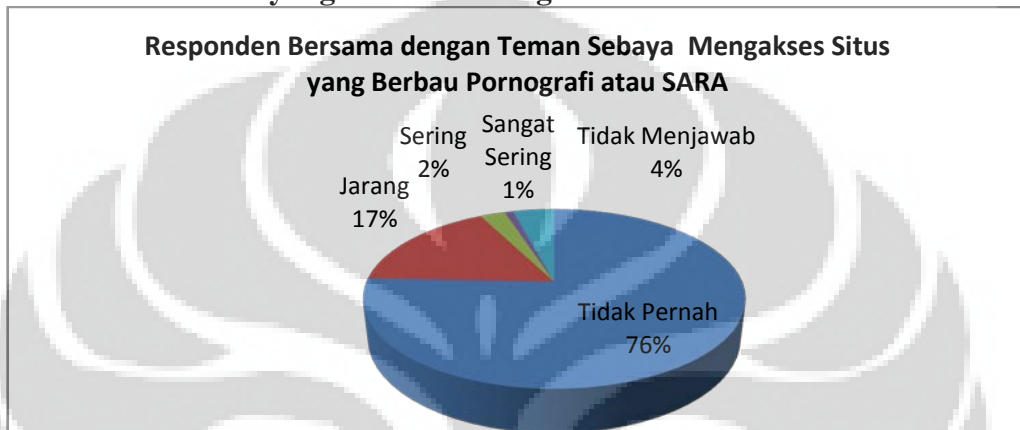


Tabel 4.60 Topik Pembahasan Mengenai Inovasi TIK yang Dibicarakan Responden dengan Teman Sebaya

No.	Topik Pembahasan Mengenai Inovasi TIK yang Dibicarakan Responden	Frekuensi	Presentasi
-----	--	-----------	------------

dengan Teman Sebaya			
1.	Perkembangan Teknologi Terbaru	22	21
2.	Jejaring Sosial	20	20
3.	Berita Terkini	19	19
4.	Hiburan	14	14
5.	Membuat Web	4	4
6.	Tidak Menjawab	23	22
TOTAL		102	100

Grafik 4.57 Responden Bersama dengan Teman Sebaya Mengakses Situs yang Berbau Pornografi atau SARA



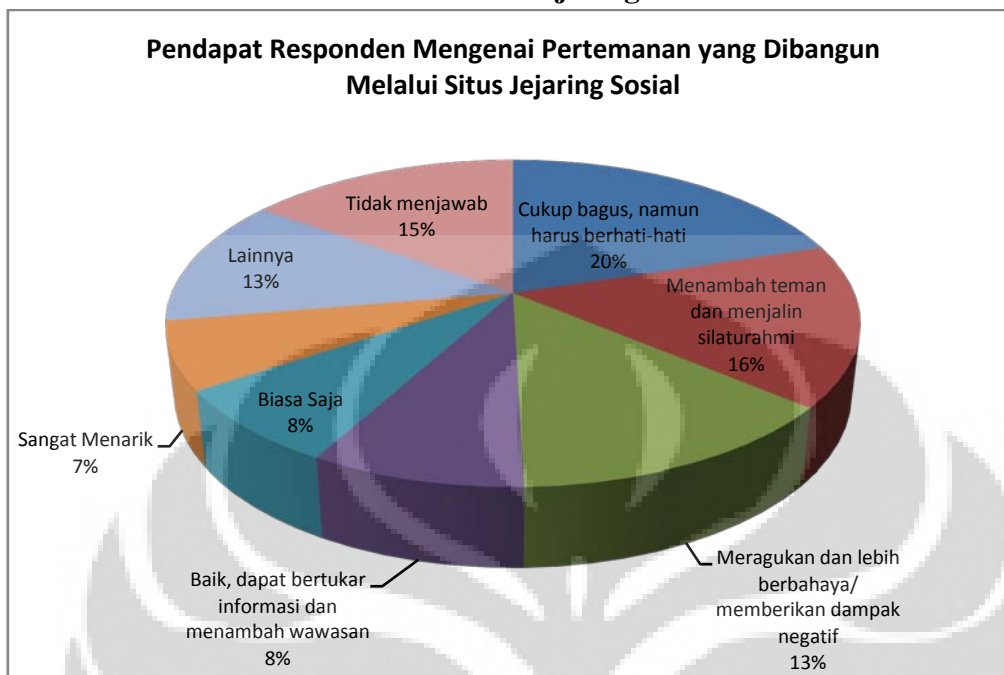
Tabel 4.61 Responden Bersama dengan Teman Sebaya Mengakses Situs yang Berbau Pornografi atau SARA

No.	Responden Bersama dengan Teman Sebaya Mengakses Situs yang Berbau Pornografi atau SARA	Frekuensi	Presentasi
1.	Tidak Pernah	90	76
2.	Jarang	20	17
3.	Sering	3	2
4.	Sangat Sering	1	1
5.	Tidak Menjawab	5	4
TOTAL		119	100

Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap responden mengenai apakah responden beserta teman sebaya mereka atau peer-group mereka mengakses situs yang berbau pornografi atau sara mayoritas responden menjawab tidak yaitu sebesar 76%. Jika memang ada yang menjawab ya tapi frekuensinya mayoritas adalah jarang yaitu sebesar 17%. Mengapa demikian, jika kita kembali pada pembahasan sebelumnya mengenai penilaian responden terhadap orang yang mengakses situs porno, responden menjawab bahwa permasalahan pengaksesan situs porno dan sebagainya pada dasarnya merupakan urusan pribadi masing-masing orang sehingga mereka tidak ingin mencampuri privasi orang tersebut. Begitupula dalam kasus ini, permasalahan video porno mungkin dianggap sebagai suatu privasi perorangan sehingga bukan untuk dilakukan secara bersama-sama.

Universitas Indonesia

Grafik 4.58 Pendapat Responden Mengenai Pertemanan yang Dibangun Melalui Situs Jejaring Sosial



Tabel 4.62 Pendapat Responden Mengenai Pertemanan yang Dibangun Melalui Situs Jejaring Sosial

No.	Pendapat Responden Mengenai Pertemanan yang Dibangun Melalui Situs Jejaring Sosial	Frekuensi	Presentasi
1.	Cukup bagus, namun harus berhati-hati	24	20
2.	Menambah teman dan menjalin silaturahmi	19	16
3.	Meragukan dan lebih berbahaya/ memberikan dampak negatif	16	13
4.	Baik, dapat bertukar informasi dan menambah wawasan	10	8
5..	Biasa Saja	9	8
6.	Sangat Menarik	8	7
7.	Lainnya	15	13
8.	Tidak menjawab	18	15
TOTAL		119	100

Seperti yang kita ketahui bahwa memang ternyata saat ini setiap orang dapat menjalin pertemanan dengan siapa saja dan berasal dari belahan dunia manapun hanya melalui suatu teknologi informasi dan komunikasi yang dinamakan dengan internet melalui berbagai akses jejaring sosial yang ada seperti facebook, twitter, tumblr, massanger dan lain sebagainya. Begitu pula dengan siswa di SMAN “X” Jakarta, dari 119 responden 56,4% diantaranya memang menjalin pertemanan baru melalui dunia maya.³⁹ Hal tersebut mereka nilai sebagai suatu kegiatan yang cukup bagus, namun mereka tetap harus berhati-hati karena banyak kejahatan yang berawal dari pertemanan yang seperti ini.

³⁹ Lampiran 5: Sosialisasi Pendidikan di Sekolah Poin #3

Disamping itu, persahabatan yang terjalin melalui dunia maya tentunya akan menambah teman serta mempererat silaturahmi mereka melalui komunikasi yang tidak terbatas. Namun disamping itu, ada pula responden yang menganggap pertemanan yang dijalin melalui dunia maya lebih banyak memberikan kerugian dibandingkan dengan keuntungan bagi mereka dan memberikan dampak negatif bagi kehidupan sehari-hari mereka karena akan memaksa mereka untuk sesering mungkin memiliki waktu untuk berkomunikasi di dunia maya sehingga dapat mengasampingkan hal-hal penting lainnya misalnya saja belajar karena tugas utama seorang siswa adalah belajar. Atau hal penting lainnya yang cenderung akan dikesampingkan adalah waktu berkumpul dengan keluarga. Tidak jarang seorang anak yang sedang berkumpul dengan keluarga mereka terlihat malah asik sendiri dengan handpone atau laptop mereka sehingga akan mengurangi fungsi dari komunikasi antar keluarga itu sendiri.

BAB 5 ANALISIS

5.1. Analisa Bivariat

Seperti yang telah dijelaskan dalam bab 2, penelitian ini memiliki satu variabel dependen, yaitu perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, yang dipengaruhi oleh variabel independen, yaitu variabel sosialisasi pendidikan di sekolah dan variabel sosialisasi pendidikan dalam keluarga. Berdasarkan hubungan antar variabel, dimana variabel dependen dengan variabel-variabel independen berhubungan positif, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan antara sosialisasi pendidikan dalam keluarga dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan siswa di SMAN "X" Jakarta.
2. Terdapat hubungan antara sosialisasi pendidikan di sekolah dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan siswa di SMAN "X" Jakarta.

Berdasarkan pengujian tabel silang yang telah dilakukan terhadap variabel dependen dengan masing-masing variabel independen, maka didapatkan hasil analisis bivariat dari setiap penyilangan antar variabel-variabel yang ada. Disamping itu, dilakukan uji statistika untuk menganalisis tabel silang tersebut dengan menggunakan tes *somers'd*. Untuk melihat apakah hubungan antar variabel berlaku pada tingkat populasi, penulis menggunakan tingkat kepercayaan sebesar 95%, yang berarti kesalahan dalam penelitian ini yang dapat ditoleransi kurang dari 5% ($\alpha = 0.05$). Apabila signifikansi yang tercantum dalam tabel uji statistik sama dengan atau lebih besar dari 0,05 maka hubungan tidak berlaku ditingkat populasi, karena terdapat kesalahan yang lebih besar dari 5%.

5.1. 1. Hubungan Sosialisasi Keluarga dengan Perilaku penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dibawah ini disajikan tabel silang antara variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian ini, yaitu variabel sosialisasi keluarga dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu juga akan dianalisa bagaimana relevansi tabel silang ini dengan populasi penelitian dan juga mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel serta signifikansinya. Dalam analisis ini peneliti mencoba untuk membuktikan adanya hubungan antara kedua variabel dan melakukan prediksi sekuat apa sosialisasi keluarga mempengaruhi perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dan melakukan analisis untuk mengkajinya lebih mendalam serta berupaya menemukan berbagai faktor lain yang memiliki peran dalam mempengaruhi perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Tabel 5.1

Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga

Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa	Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga		Total
	Rendah	Tinggi	
Tidak Efektif	51 54,80%	26 36,10%	77 46,70%
Efektif	42 45,20%	46 63,90%	88 53,30%
Total	93 100%	72 100%	165 100%

Sumber: Data Hasil Penelitian Szasza Hervanovriza di SMAN "X" Provinsi DKI Jakarta

Berdasarkan data pada tabel diatas terlihat bahwa responden yang memiliki perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak efektif, mendapatkan sosialisasi keluarga yang rendah sebesar 54,8%. Sedangkan responden dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi efektif, mendapatkan sosialisasi keluarga yang tinggi sebesar 63,9%. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa terdapat kecenderungan siswa yang memiliki perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak efektif, mendapatkan sosialisasi keluarga yang rendah. Begitupun sebaliknya, siswa yang memiliki perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi efektif, mendapatkan

sosialisasi keluarga yang tinggi. Selain menggunakan perhitungan tabel silang, juga dilakukan perhitungan dengan uji statistik. Berikut tabel hasil uji statistik:

Tabel 5.2 Hasil Pengujian Somers'd
Variabel Perilaku Penggunaan dengan Sosialisasi Pendidikan
dalam Keluarga

Somers'd	
Value	Approx Sig
0,186	0,015

Berdasarkan hasil perhitungan statistik dengan menggunakan *somers'd* maka diperoleh kekuatan hubungan antar variabel sosialisasi keluarga dengan variabel perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah positif lemah dengan nilai sebesar 0,186. Sedangkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *p value* sebesar 0,015 lebih kecil dari pada nilai $\alpha = 0.050$, dengan demikian H_0 ditolak atau terdapat hubungan antara variabel sosialisasi keluarga dengan variabel perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dari hal tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil penelitian ini dapat diangkat ke tingkat populasi.

Hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan adanya hubungan antara perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan sosialisasi keluarga dapat dijelaskan oleh teori sosialisasi keluarga. Keluarga sebagai agen sosialisasi primer memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian individu yang dilakukan sejak lahir. Dalam proses sosialisasi atau sering juga disebut sebagai pola pengasuhan anak, orang tua akan mentransfer nilai dan norma yang dianggap benar, baik dan sesuai di masyarakat. Transfer nilai dan norma ini dilakukan melalui beberapa bentuk yaitu dukungan psikologis, dukungan penghargaan, dukungan instrumental, dukungan informasi, harapan, tuntutan dan pengawasan. Sementara keterkaitannya dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah bagaimana keluarga menginginkan anak-anak mereka dapat menjadikan teknologi tersebut dapat berguna di dalam kehidupan dan juga sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

Berdasarkan hasil temuan lapangan, perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dipengaruhi oleh sosialisasi keluarga terlihat dari bagaimana orang tua menginginkan anak memiliki keterampilan dalam bidang TIK seperti yang tergambar pada hasil wawancara informan LN berikut ini:

*“Aku lebih cenderung make komputer sama internet buat design blog kalo ga visual basic atau corel gitu ka. Soalnya emang di dorong sama mama juga gitu. Mama Selalu ngedukung aku buat ngembangin bakat dibidang itu.... Paman aku yang emang orang IT itu kakanya mama, selalu ngajarin aku dari dulu sampe bisa mahir....Aku juga suka maen game online, tapi, ya tapi, ya gitu aku gag maniak, maen sekedarnya aja. Ga pernah maen sampe seharian... Kalo mama sih engga pernah ngalarang ka buat internetan, tapi ngingetin aja kaya jangan buka yang aneh-aneh”.*⁴⁰

Dari kutipan wawancara diatas tergambar bahwa dukungan orang tua mempengaruhi perilaku anak dalam menggunakan inovasi teknologi secara efektif. Maksud dari efektif disini adalah bagaimana siswa dapat menggunakan inovasi teknologi inovasi dan komunikasi untuk keperluan pendidikan dan keahlian dengan porsi yang lebih besar dari pada untuk keperluan lain. Dengan dukungan dan harapan yang tinggi dari keluarga membuat anak akan terpacu untuk dapat menguasai teknologi informasi dan komunikasi secara positif dan jika memungkinkan bisa memiliki keahlian serta prestasi. Disamping dukungan dan harapan, keluarga juga merupakan kontrol bagi perilaku anak agar tidak menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku. Dalam konteks penelitian ini adalah bagaimana keluarga dapat memfilter dampak negatif yang dibawa oleh inovasi teknologi dan komunikasi seperti pornografi, kekerasan, dll. Berikut kutipan wawancara penulis dengan LN yang menggambarkan pengawasan keluarga:

“Kalo nene gitu suka ngeliatin kalo Aku lagi buka internet, ngawasin gitu ka. Lagian kalo di rumah sama papa di block semua situs yang berbau pornografi dan pornoaksi. Hehehe... Iya papa aku ngerti banget internet, jadi kaya kita di rumah juga ga bisa macem-macem”

⁴⁰ Hasil wawancara dengan informan LN
Universitas Indonesia

Kutipan wawancara diatas menggambarkan bagaimana keluarga sangat berpengaruh terhadap efektifitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Di dalam keluarga LN dengan dukungan dan pengawasan yang tinggi akan mempengaruhi perilaku anak dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi lebih efektif. Sementara pada keluarga dengan dukungan dan pengawasan yang rendah terhadap anak akan menyebabkan perilaku anak kurang efektif seperti yang tergambar pada kutipan wawancara dengan informan YM berikut ini:

“Pake internet, kalo ibarat mata belum merem yah tangan masih aja ketak-katik,, paling sering sih twitter sama tumbler.... Secara mama gaul bgt, tiap hari kerjanya facebook or twitteran sebagai anak yang berbakti ya ikutan. Hahahaha....”

Dengan demikian semakin tinggi dukungan dan pengawasan dari orang tua, maka akan semakin efektif perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Akan tetapi melihat dari hasil pengukuran statistik yang menunjukkan lemahnya hubungan antara kedua variabel, berarti terdapat faktor lain yang menyebabkan rendahnya pengaruh variabel sosialisasi keluarga. Berdasarkan data yang ditemukan dilapangan, tergambar bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan teknologi yang berkembang sangat pesat dibandingkan dengan teknologi lain. Hal ini menyebabkan keluarga, khususnya orang tua tidak mampu untuk mengimbangi perkembangan tersebut dengan kemampuan untuk menguasainya. Ketidakkampuan ini disebabkan oleh faktor usia dan perbedaan zaman yang tajam. Sementara anak-anak mereka yang berusia muda lebih mampu dengan cepat untuk mengakomodasi dan mengadopsi perkembangan tersebut. Kutipan wawancara berikut dengan informan AR dapat menggambarkan kondisi tersebut:

“Kalo dirumah yah cuma saya sama kaka yang ngerti, kaya bokap nyokap gitu ga ngerti sama sekali. Lagian kan ngakses internet pake laptop sendiri-sendiri ka, apalagi kalo udah malem tuh bebas, bisa buka bokep . hehehe.... Ya suka sih ngingetin, tapi kan cuma ngomong doang, secara mereka ga ngerti. Jadi ya ga ketauan... Kalo buka bokep udah punya jadwal ka, tiap malem jum’at, sunah rosul gitu maksudnya. Hahaha....”

Wawancara diatas sangat menggambarkan bahwa ketidakmampuan orang tua dalam mengikuti dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan hilangnya fungsi pengawasan terhadap anak. Untuk mempertajam analisis data, maka penulis memasukan data kedisiplinan yang diterapkan oleh orang tua terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan tingkat pendidikan orang tua.

Tabel 5.3
Tabel Silang Tingkat Pendidikan Orang Tua * Penerapan Kedisiplinan Siswa

Tingkat Pendidikan Orangtua Responden	Penerapan Kedisiplinan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK		Total
	Tidak	Ya	
Rendah	57 96,60%	86 88,70%	143 91,70%
Tinggi	2 3,40%	11 11,30%	13 8,30%
Total	59 100%	97 100%	156 100%

Variabel tingkat pendidikan orangtua merupakan hasil compute dua variabel diantaranya pendidikan terakhir ayah dan pendidikan terakhir ibu yang kategori hasilnya dipecah menjadi 2 bagian berdasarkan nilai rata-rata yaitu 1,0848. Dikatakan rendah apabila nilainya berada di bawah nilai rata-rata, dan dikatakan tinggi jika nilainya berada diatas rata-rata. Berdasarkan pemaparan tabel diatas terlihat bagaimana tingkat pendidikan orang tua menentukan kedisiplinan yang diterapkan terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dikarenakan sulit bagi orang tua dengan *stock of knowledge* yang rendah terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengawasi dan mendisiplinkan penggunaan teknologi tersebut oleh anak – anak mereka. Walaupun orang tua selalu memberikan nasihat kepada anak, namun karena orang tua tidak menguasainya sehingga anak memiliki kemampuan untuk menyembunyikan fakta dan perilaku yang menyimpang dari orang tua mereka. Dengan demikian ketidakefektifan perilaku anak dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya disebabkan oleh rendahnya sosialisasi

keluarga tetapi juga dari rendahnya kemampuan orang tua untuk menguasai pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Jika orang tua tidak mampu mengimbangi perkembangan teknologi, maka akan sulit untuk memfilter dampak negatif yang dibawa oleh teknologi informasi dan komunikasi ke dalam kehidupan anak.

Pada dasarnya didalam peran keluarga peran orang tua merupakan sesuatu yang sentral sehingga keterbatasan orang tua menjadi penyebab utama menyimpangnya perilaku anak. Akan tetapi, fungsi pengawasan seharusnya tidak hanya dilakukan oleh orang tua, saudara kandung khususnya kakak juga dapat memainkan perannya sebagai pengawas dan pemberi contoh bagi adik – adiknya. Hal ini dikarenakan perbedaan usia yang tidak terlalu jauh membuat kakak lebih dapat memahami dunia pergaulan adiknya, khusus dalam konteks ini seharusnya kakak juga dapat memahami penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sehingga mereka dapat mengetahui penyimpangan – penyimpangan yang dilakukan oleh adik mereka dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Akan tetapi yang menjadi permasalahan utama adalah jika saudara kandung juga melakukan penyimpangan yang sama, hal tersebut justru menyebabkan semakin tidak terdeteksinya perilaku penyimpangan tersebut. Misalnya, jika seorang adik sering membuka situs porno melalui internet, disamping itu si kakak juga melakukan hal yang sama. Maka keduanya akan saling menutupi perilaku penyimpangan tersebut dari orang tua mereka, dan mereka juga cenderung merasa lebih aman karena tidak sendirian dalam melakukan penyimpangan tersebut.

5.1. 2. Hubungan Sosialisasi Pendidikan di Sekolah dengan Perilaku penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dibawah ini disajikan tabel silang antara variabel independen kedua dengan variabel dependen dalam penelitian ini, yaitu variabel sosialisasi pendidikan di sekolah dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu juga akan dianalisa bagaimana relevansi tabel silang ini dengan populasi penelitian dan juga mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel serta signifikansinya. Dalam analisis ini peneliti mencoba untuk membuktikan adanya hubungan antara kedua variabel dan melakukan prediksi

sekuat apa sosialisasi pendidikan di sekolah mempengaruhi perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dan melakukan analisis untuk mengkajinya lebih mendalam serta berupaya menemukan berbagai faktor lain yang memiliki peran dalam mempengaruhi perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Tabel 5.4

Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa	Sosialisasi Pendidikan di Sekolah		Total
	Rendah	Tinggi	
Tidak Efektif	56 54,90%	21 33,30%	77 46,70%
Efektif	46 45,10%	42 66,70%	88 53,30%
Total	102 100%	63 100%	165 100%

Berdasarkan data pada tabel diatas terlihat bahwa responden yang memiliki perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi efektif, mendapatkan sosialisasi pendidikan di sekolah yang tinggi sebesar 66,7%. Sedangkan responden dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak efektif, mendapatkan sosialisasi pendidikan di sekolah yang rendah sebesar 54,9%. Selain menggunakan perhitungan tabel silang, juga dilakukan perhitungan dengan uji statistik. Berikut tabel hasil uji statistik:

Tabel 5.5 Hasil Pengujian Somers'd

Variabel Perilaku Penggunaan dengan Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

Somers'd	
Value	Approx Sig
0,216	0,005

Berdasarkan hasil perhitungan statistik dengan menggunakan *somers'd* maka didapatkan kekuatan hubungan antar variabel sosialisasi keluarga dengan variabel perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah positif lemah dengan nilai sebesar 0,216. Sedangkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *p value* sebesar 0,005 lebih kecil dari pada nilai $\alpha = 0.050$, dengan demikian H nol ditolak atau terdapat hubungan antara variabel sosialisasi keluarga dengan

variabel perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dari hal tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil penelitian ini dapat diangkat ke tingkat populasi.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya hubungan antara perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan sosialisasi pendidikan di sekolah dapat dijelaskan oleh beberapa aspek. Sekolah merupakan bentuk formal dari pendidikan. Di dalam sekolah siswa mendapatkan pendidikan dan pengajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Seperti yang telah dijelaskan oleh Barstein bahwa sekolah merupakan bagian dari proses besar alih kebudayaan. Sekolah tidak hanya melakukan transfer ilmu pengetahuan kepada siswanya, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku seseorang. Dalam konteks penelitian ini, teknologi informasi dan komunikasi sebagai pengetahuan yang secara aktif ditransfer oleh sekolah kepada siswa sebagai subjek dari pendidikan. Di dalam melakukan transfer pengetahuan, sekolah melakukannya dengan koridor nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Sehingga pengetahuan yang didapatkan oleh siswa tidak menyimpang dari aturan masyarakat.

Pada saat ini teknologi informasi dan komunikasi merupakan pengetahuan yang wajib di transfer oleh sekolah pada siswa sebagai modal dasar yang wajib dikuasai. Sekolah mengajarkan kepada siswa bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian dari kehidupan sehari – hari yang tidak bisa ditinggalkan. Akan tetapi peran sekolah tidak hanya pada memberikan ilmu pengetahuan, tetapi lebih jauh pada membentuk karakter dan perilaku siswa didalam menggunakan teknologi dan komunikasi, serta menjadi kontrol dan filter dari dampak negatif yang dibawa oleh teknologi tersebut.

Dari hasil pengujian statistik diatas terlihat bahwa sekolah memiliki pengaruh terhadap perilaku siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. SMAN “X” dengan predikat sebagai sekolah unggulan memiliki fasilitas yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi sangat lengkap. Siswa memiliki kemudahan untuk mengakses internet di dalam area sekolah. Disini SMAN “X” mulai membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan cara memberikan akses yang seluas –

luasnya kepada siswa untuk menggunakan internet seperti pada kutipan wawancara dengan Ibu EN berikut ini.

“Saat ini kita bekerjasama dengan Astinet yah, yang insya Allah bulan depan kita pasang tower baru. Jadi dengan diperluasnya akses internet kepada anak – anak harapan kita anak – anak bisa belajar dengan cara e-learning, sehingga mereka bisa lebih mandiri dalam mencari ilmu.... Semua yang kita sediakan di sini bukan untuk gaya – gayaan tetapi semata – mata karena tuntutan. Apalagi dimasa global seperti ini yah, kalo kita engga mau ketinggalan yah kita harus berubah jadi digital”

Yang juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan Bapak OR,

“Tuntutan yah, tuntutan sekolah zaman sekarang, paradigma sekolah zaman sekarang itu arah nya sudah ke cyber, arahnya sudah ke cyber. Jadi kita engga lagi belajar secara konvensional seperti tatap muka di kelas itu sudah tidak menjadi keharusan lagi. Begitu juga dengan ujian jadi ga melulu dengan metode in class, sekarang kita sudah bisa mengaplikasikan metode on-line. Seperti pemberian tugas-tugas, materi, modul itu semuanya bisa diperoleh dari cyber studi. Walaupun yang konvensional juga berjalan, tetapi yang cyber juga sedikit demi sedikit menggantikan peran yang konvensional.”

Kutipan wawancara diatas menggambarkan bahwa pada saat ini teknologi informasi dan komunikasi merupakan teknologi yang wajib dikuasai oleh generasi muda. Dari kebutuhan yang sangat penting ini maka sekolah sebagai agen sosialisasi harus dapat mengakomodasi perubahan kebutuhan teknologi yang terjadi di masyarakat. Jika sekolah tidak dapat mengakomodasi perubahan ini, maka pembangunan sumber daya manusia akan jauh tertinggal dari masyarakat yang mau melakukan perubahan tersebut. Disamping itu pada saat ini di dalam dunia pendidikan Indonesia, pada khususnya pendidikan menengah sedang terjadi perubahan pola sistem belajar dari *teacher center learning* menjadi *student center learning* yang membutuhkan keaktifan dan kemandirian siswa secara lebih besar. Untuk itu dengan adanya inovasi informasi dan komunikasi memudahkan siswa untuk mencari segala macam materi yang dibutuhkan dalam pelajaran.

Pada dasarnya apa yang diberikan sekolah mengenai teknologi informasi dan komunikasi di sekolah seperti SMAN “X” merupakan keterampilan dan keahlian yang berguna (*life skill*) pada masyarakat saat ini. Dengan tujuan ketika siswa keluar dari masa pendidikan mempunyai keahlian khusus dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Disamping tidak terlepas dari tujuan akademik sekolah yaitu untuk mengejar prestasi siswa. Akan tetapi yang menjadi permasalahan adalah apakah dengan dilengkapinya berbagai macam fasilitas, disempurnakannya sistem *cyber learning* dan materi pembelajaran *life skill* bisa menjadikan perilaku siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi menjadi efektif.

Pertanyaan inilah yang harus diteliti lebih mendalam. Sebab walaupun semua kebutuhan siswa akan teknologi informasi dan komunikasi telah dilengkapi oleh pihak sekolah, akan tetapi jika belum bisa menjadikan perilaku siswa didalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif, maka apa yang dilakukan sekolah menjadi percuma. Berdasarkan dari data yang didapat maka siswa SMAN “X” menunjukkan kecenderungan yang mengarah kepada perilaku yang efektif di dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yaitu 53% siswa yang memiliki perilaku penggunaan efektif. Namun melihat dari presentase tersebut SMAN “X” belum dapat dikatakan berhasil dalam mendidik siswa untuk memiliki perilaku yang efektif sebab masih terdapat 47% siswa yang belum berperilaku efektif.

Hal ini disebabkan oleh berbagai hal seperti masih barunya SMAN “X” mengadopsi sistem *cyber learning*. Dari hal tersebut dapat dipahami bahwa SMAN “X” sendiri tengah melakukan perubahan sistem pendidikan dari sistem belajar konvensional menuju *cyber learning*, sehingga membutuhkan waktu untuk dapat membentuk perilaku siswa yang efektif. Disamping itu peran guru sebagai aktor utama yang melakukan transfer ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan juga sangat berpengaruh terhadap keefektifan perilaku siswa. Berikut disajikan tabel silang antara peran guru dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Tabel 5.6
Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Dimensi Peran guru

Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa	Dimensi Peran guru		Total
	Rendah	Tinggi	
Tidak Efektif	32 61,50%	45 39,80%	77 46,70%
Efektif	20 38,50%	68 60,20%	88 53,30%
Total	52 100%	113 100%	165 100%

Dari tabel silang diatas terlihat bahwa siswa yang perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasinya efektif, memiliki peran peran guru yang tinggi sebesar 61,5%. Sementara siswa dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak efektif, memiliki peran peran guru yang rendah sebesar 60,2%. Dengan demikian terdapat kecenderungan bahwa siswa yang perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi efektif mendapatkan peran peran guru yang tinggi, begitupula sebaliknya siswa yang perilaku penggunaan informasi dan komunikasi tidak efektif, mendapatkan peran peran guru yang juga rendah.

Disamping menggunakan tabel silang, penulis juga menggunakan pengujian statistik untuk memperkuat analisis penelitian ini. Berikut disajikan tabel pengujian statistik:

Tabel 5.7 Hasil Pengujian Somers'd
Variabel Perilaku Penggunaan dengan Dimensi Peran guru

Somers'd	
Value	Approx Sig
0,217	0,009

Dari hasil pengujian statistik diatas yang menggunakan *somers'd* kekuatan hubungan antara kedua variabel sebesar 0,217 yang berarti positif lemah. Sementara nilai *p value* sebesar 0,009 lebih kecil dari pada $\alpha = 0.050$ yang berarti hubungan kedua variabel ini dapat diangkat ke tingkat populasi. Lemahnya pengaruh dari peran peran guru terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi disebabkan oleh masih rendahnya sumber daya peran guru di Universitas Indonesia

SMAN “X” seperti yang tergambar pada kutipan wawancara dengan Ibu EN berikut ini:

“Kalau SDM peran guru sendiri belum bisa di bilang full menguasai, tapi kita kan ibarat mau melakukan perubahan, ada lokomotif perubahan. Nah lokomotif perubahan itu ada pada tataran wakil dengan staff. Itu adalah yang akan menggeret gerbongnya. Wakil staffnya dikondisikan, juga beserta beberapa peran guru junior yah. Peran guru junior yang secara usia itu kan lebih muda itu lebih akomodatif dalam bidang IT, nah itu yang akan kita turut sertakan untuk menarik gerbong. Lalu yang sepuh kan otomatis akan mengikuti perubahan, walaupun yang sepuh ini belum bisa terlalu familiar dengan alat, mereka akan meminta bantuan yang junior untuk belajar. Karena pada akhirnya kami ini harus e-learning”

Kutipan wawancara diatas dapat menggambarkan bahwa kemampuan peran guru SMAN “X” belum sepenuhnya menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Belum mampunya peran guru menguasai teknologi informasi dan komunikasi memunculkan permasalahan yang sama seperti pada sosialisasi keluarga, dimana walaupun orang tua melakukan pengawasan terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, tetapi jika orang tua dan peran guru belum menguasai teknologi tersebut maka hasilnya tidak akan maksimal. Namun titik beratnya lebih kepada peran guru karena menyanggah status sebagai pendidik.

Masalah lain yang muncul dari perbedaan kemampuan antara peran guru dan siswa dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi adalah siswa lebih mudah dan cepat untuk mendapatkan akses kepada informasi yang aktual, sehingga *stock of knowledge* yang dimiliki oleh peran guru akan lebih lambat berkembang dari pada siswa. Pada hal peran guru sebagai aktor yang melakukan transfer ilmu pengetahuan seharusnya memiliki pengetahuan yang lebih dibandingkan siswa. Jika hal ini terus menerus terjadi, maka akibatnya adalah posisi peran guru di dalam struktur sekolah akan semakin menurun di mata siswa, sehingga lambat laun peran guru akan kehilangan kontrol kepada siswa-siswinya. Hal ini juga diakui oleh pihak SMAN “X” seperti yang tergambar dari hasil wawancara dengan Ibu EN:

“Pasti sistim berfikir siswa akan berbeda. Kenapa? Karena sesungguhnya semakin mereka mengerti dunia luar akan ada perubahan. Perubahan itu bisa saja berupa pembangkangan-pembangkangan terhadap tradisi. Tapi ini kita tidak bisa pungkiri, perubahan itu pasti akan terjadi, dan perubahan itu akan menimbulkan disequilibrium pada suatu situasi. Mungkin akan ada konflik dengan peran guru, karena anak itu menjadi lebih liberal, menjadi lebih berani mengemukakan pendapat. Tapi ini pasti terjadi, dan kita tidak mungkin membendung arus perubahan. Diluar sana perubahn sudah terjadi luar biasa deras. Kami tidak mungkin kekang anak kami untuk tidak berubah, ini otomatis karena hanya permasalahan waktu saja.”

Permasalahan ketidakmampuan peran guru dalam menguasai teknologi merupakan pemicu perubahan yang lebih besar dalam bidang pendidikan. Dalam pengertian bahwa semakin mudahnya siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, semakin lama akan mengikis peran guru sebagai pendidik. Sehingga pada akhirnya mungkin sistem pembelajaran formal di dalam kelas sudah tidak lagi dibutuhkan seiring berkembangnya teknologi itu sendiri. Sementara itu yang mengikis peran guru adalah tuntutan yang harus dikejar oleh sekolah yaitu dengan menerapkan *cyber learning*. Dengan demikian dapat dipahami bahwa pendidikan formal lah yang mengikis peran guru.

Akan tetapi peran guru bukan hanya aktor yang melakukan transfer ilmu pengetahuan, tetapi peran guru juga merupakan agen sosialisasi yang mentransfer nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Oleh sebab itu peran guru yang mungkin tidak bisa dihilangkan adalah peran sebagai pendidik seperti yang diungkapkan oleh ibu EN berikut ini:

“Betul, saya rasa mungkin suatu hari pembelajaran di dalam kelas seperti ini tidak lagi ada. Tapi untuk TK, SD, SMP, dan SMA kelas tetap dibutuhkan. Kenapa? Karena pendidikan sampai pada taraf SMA itu kan membangun karakter, membangun attitude yah kan? Kalau tanpa kelas anda dapat bayangkan ya kan? Engga bisa terbentuk karakter anak. Karena pondasi pendidikan adanya di sekolah. Kalau sudah jadi mahasiswa kan sudah bebas. Tapi selama masih sekolahkan siswa harus ikut aturan. Aturan rambut itu harus

kaya gimana, baju bagaimana, sikap bertemu orang tua bagaimana. Jadi saya pikir kelas akan tetap dibutuhkan.”

Walaupun benar bahwa peran guru dan kelas secara nyata tidak dapat dihilangkan. Akan tetapi sesungguhnya keberadaan teknologi informasi dan komunikasi merendahkan peran guru yang pada masa lalu sebagai pengajar dan pendidik. Mungkin di masa mendatang peran guru hanya sebagai aktor yang memberikan pendidikan moral, sehingga sekolah formal tidak berbeda dengan sekolah kepribadian.

Disamping peran guru faktor lain yang mempengaruhi keefektifan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah kurikulum. Menurut Bobbitt Tyler kurikulum adalah suatu tujuan, program, metode, dan evaluasi untuk mengubah bahan mentah yaitu siswa yang belum terdidik menjadi produk terdidik, yang sudah diasah untuk mengabdikan pada kebutuhan masyarakat. Kurikulum secara nyata dilihat sebagai kumpulan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh seorang siswa untuk mencapai suatu tingkatan pendidikan. Dari penjelasan tersebut menjelaskan bahwa kurikulum merupakan panduan guru didalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian kurikulum juga mempengaruhi perilaku siswa, dalam konteks ini perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Berikut ini dicantumkan tabel silang antara perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan kurikulum.

Tabel 5.8

Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Dimensi Kurikulum

Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa	Dimensi Kurikulum		Total
	Rendah	Tinggi	
Tidak Efektif	51 57,30%	26 34,20%	77 46,70%
Efektif	38 42,70%	50 65,80%	88 53,30%
Total	89 100%	76 100%	165 100%

Berdasarkan tabel silang diatas terlihat bahwa siswa yang perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasinya efektif, memperoleh peran kurikulum yang tinggi sebesar 65,8%. Sementara siswa dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak efektif, memperoleh peran kurikulum yang rendah sebesar 57,3%. Dengan demikian terdapat kecenderungan bahwa siswa yang perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi efektif mendapatkan peran kurikulum yang tinggi, begitupula sebaliknya siswa yang perilaku penggunaan informasi dan komunikasi tidak efektif, mendapatkan peran kurikulum yang juga rendah.

Disamping menggunakan tabel silang, penulis juga menggunakan pengujian statistik untuk memperkuat analisis penelitian ini. Berikut disajikan tabel pengujian statistik:

**Tabel 5.9 Hasil Pengujian Somers'd
Variabel Perilaku Penggunaan dengan Dimensi Kurikulum**

Somers'd	
Value	Approx Sig
0,231	0,002

Dari hasil pengujian statistik diatas yang menggunakan *somers'd* kekuatan hubunagn antara kedua variabel sebesar 0,231 yang berarti positif lemah. Sementara nilai *p value* sebesar 0,002 lebih kecil dari pada $\alpha = 0.050$ yang berarti hubungan kedua variabel ini dapat diangkat ke tingkat populasi. Pengaruh dimensi kurikulum terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak jauh berbeda dengan dimensi peran guru yang juga rendah. Lemahnya pengaruh kurikulum terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di sebabkan oleh belum sepenuhnya setiap mata pelajaran memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Terdapat beberapa mata pelajaran yang memang belum memanfaatkan teknologi tersebut. Seperti yang tergambar pada kutipan wawancara dengan Bapak MB:

“Engga, masih biasa aja. Ada yang pake internet ada juga yang engga. Kalau memang butuh di pakai, kalau engga ya engga dipakai. Karena kalau agama kan kita lebih banyak pakai al-quran dan hadits. Tapi kalau cari kisah – kisah bijak ya bisa cari di internet”

Dengan belum meratanya kebutuhan internet pada setiap mata pelajaran menyebabkan internet belum sepenuhnya menjadi kebutuhan utama bagi siswa. Disamping itu perilaku siswa yang efektif dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi ternyata tidak sepenuhnya dapat dikatakan positif. Maksudnya adalah walaupun memang secara penggunaan siswa SMAN “X” lebih cenderung menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pendidikan seperti mencari tugas, materi, modul, berita, dll. Akan tetapi justru membuat siswa menjadi kurang kreatif dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh peran guru.

Tuntutan kurikulum dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dapat dikatakan tinggi seperti yang tergambar pada kutipan wawancara informan YM berikut:

“Internet itu penting banget buat menambah wawasan, mencari pengetahuan baru sama fasilitator untuk mengerjakan tugas... Kalo mata pelajaran yang paling ngebutuhin internet itu geografi sama ekonomi...kalo geografi itu kan sering dikasih soal-soal, biasanya kita di suruh cari di internet. Jadi mereasa kebantu banget sama internet... Kadang kan males baca buku, mending cari di internet, di copas deh. Tapi diedit-edit dulu biar kelihatan rapi. Hehehe... Kalo gue sendiri lebih make internet buat tugas-tugas aja dari pada yang lain.”

Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan kebutuhan bagi siswa SMAN “X” untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peran guru. Akan tetapi rendahnya tuntutan kurikulum terhadap materi yang harus di dapatkan serta sumber yang terpercaya dari internet, membuat siswa menjadi kurang bertanggung jawab dan cenderung melakukan plagiat terhadap karya orang lain. Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan AR:

“Kalo tugas-tugas gue selalu cari dari internet. Ya kaya bikin makalah kan sumbernya cari di internet... Ya lebih sering sih copy paste... Ya ga apa-apalah gag ada aturannya kok harus nyantumin sumbernya dari mana. Yang penting kan selesai tugasnya. Temen-temen juga semua gitu”

Dari kutipan wawancara diatas dapat dipahami bahwa tuntutan kurikulum yang rendah terhadap keabsahan sumber dan rendahnya pengawasan peran guru, menyebabkan mayoritas siswa walaupun secara statistik perilaku penggunaan

teknologi informasi dan komunikasi efektif. Akan tetapi pada dasarnya penggunaan itu sendiri menjadi menyimpang dari tujuan sekolah yang menyediakan fasilitas serta sistem pembelajaran *cyber learning*. Dengan demikian kasus seperti ini pada dasarnya melegalkan praktek plagiarisme di dalam sistem pendidikan, yang pada akhirnya akan membuat siswa menjadi malas dan tidak kreatif.

Pada bagian selanjutnya akan dibahas mengenai dimensi *hidden curriculum* yang akan dilihat hubungannya dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Tabel 5.10

Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Dimensi *Hidden Curriculum*

Perilaku Penggunaan	Dimensi <i>Hidden Curriculum</i>		Total
	Rendah	Tinggi	
Inovasi TIK Siswa			
Tidak Efektif	51 56,70%	26 34,70%	77 44,670%
Efektif	39 43,30%	49 65,30%	88 53,30%
Total	90 100%	75 100%	165 100%

Berdasarkan data pada tabel diatas terlihat bahwa responden yang memiliki perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak efektif, memperoleh peran *hidden curriculum* yang rendah sebesar 56,7%. Sedangkan responden dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi efektif, memperoleh peran *hidden curriculum* yang tinggi sebesar 65,3%. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa terdapat kecenderungan siswa yang memiliki perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak efektif, memperoleh peran *hidden curriculum* yang rendah. Begitupun sebaliknya, siswa yang memiliki perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi efektif, memperoleh peran *hidden curriculum* yang tinggi. Selain menggunakan perhitungan tabel silang, juga dilakukan perhitungan dengan uji statistik. Berikut tabel hasil uji statistik:

Tabel 5.11 Hasil Pengujian Somers'd
Variabel Perilaku Penggunaan dengan Dimensi *Hidden Curriculum*

Somers'd	
Value	Approx Sig
0,220	0,004

Berdasarkan hasil perhitungan statistik dengan menggunakan *somers'd* maka didapatkan kekuatan hubungan antara dimensi *hidden curriculum* dengan variabel perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah positif lemah dengan nilai sebesar 0,220. Sedangkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *p value* sebesar 0,004 lebih kecil dari pada nilai $\alpha = 0.050$, dengan demikian H_0 ditolak atau terdapat hubungan antara dimensi *hidden curriculum* dengan variabel perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dari hal tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil penelitian ini dapat diangkat ke tingkat populasi.

Gagasan mengenai kurikulum terselubung (*hidden curriculum*) ditemukan dalam pembahasan Parsons mengenai kelas didalam sekolah merupakan sistem sosial. Parson Memakai label “unsur moral kurikulum” untuk mengacu pada murid-murid yang mempelajari sikap hormat terhadap peran guru, tenggang rasa dan kerja sama dengan sesama murid dan kebiasaan kerja yang baik (Robinson, 1986;231). Istilah *hidden curriculum* diciptakan oleh Jackson guna menunjukkan pelajaran-pelajaran yang diperoleh para murid atas kenyataan bahwa mereka merupakan bagian dari sekumpulan manusia.

Seperti pada pengujian hubungan yang telah dilakukan sebelumnya, pada pengujian hubungan antara dimensi *hidden curriculum* dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi juga menunjukkan kekuatan hubungan yang rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti *pertama*, peran guru sebagai agen sosialisasi yang seharusnya bisa menjadi contoh berperilaku kepada siswa, belum sepenuhnya dapat menjadi panutan. Seperti yang tergambar pada kutipan wawancara berikut ini:

“Peran guru juga pada sering kok kalo ngajar ada telpon diangkat...
Ya biasa aja tuh... Iyalah, secara peran gurunya begitu, kita juga ikutan. Hahaha...”

Dari kutipan wawancara tersebut menggambarkan bagaimana peran guru sebagai agen sosialisasi juga sering menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara tidak efektif di depan siswa. Disamping itu, sosialisasi mengenai aturan dan pengawasan yang dilakukan oleh sekolah juga sangat rendah. Sekolah belum dapat melakukan sosialisasi mengenai aturan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara rutin. Hal ini menyebabkan siswa tidak secara penuh memahami aturan – aturan di sekolah mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Kedua, hal yang utama di dalam *hidden curriculum* itu sendiri adalah bagaimana pengawasan yang dilakukan kepada sekolah untuk mendisiplinkan perilaku siswa. Kutipan wawancara berikut ini menggambarkan bagaimana rendahnya pengawasan yang dilakukan oleh sekolah.

“Ada CCTV tapi kaya engga nyadar. Soalnya temen sering maen kartu di depan CCTV. Orang maen sampe di depannya kok, sampe ditunjuk – tunjukin gitu kartunya... jadi ya ga ngaruh aja biar ada CCTV kaya gitu... Razia handphone juga selama aku sekolah disini engga pernah tuh.”

Untuk memepertajam analisis penulis memasukan pengawasan yang dilakukan oleh sekolah berdasarkan tingkatan kelas. Berikut hasil tabel silang:

Tabel 5.12 Tabel Silang Tingkat Kelas* Pengecekan dan Pengawasan Konten yang diakses Siswa di Sekolah

Tingkatan Kelas	Sekolah Melakukan Pengecekan Serta Pengawasan Terhadap Konten		Total
	Tidak	Ya	
Kelas X	18 21,4%	37 47,4%	55 34%
Kelas XI	35 41,7%	18 23,1%	53 32,7%
Kelas XII	31 36,9%	23 29,5%	54 33,30%
Total	84 100%	78 100%	162 100%

Berdasarkan tabel silang yang di paparkan diatas, terlihat bahwa pengawasan sekolah terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi lebih tinggi pada siswa kelas X, dan menurun pada siswa kelas XI dan Kelas XII. Hal ini menunjukkan bahwa pengawasan yang dilakukan oleh SMAN “X” tidak dapat berlaku secara menyeluruh. Pengawasan lebih di fokuskan kepada siswa kelas X yang dianggap sebagai siswa baru untuk dapat sesuai dengan aturan SMAN “X” . Akan tetapi dengan kondisi yang seperti ini keefektifan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi cenderung menurun seiring dengan siswa tersebut mengalami kenaikan kelas.

Ketika sekolah sudah secara sadar maupun tidak sadar telah kehilangan fungsi pengawasan terhadap perilaku siswa, maka perilaku siswa akan sulit terkendali. Tanpa adanya pengawasan yang dilakukan sekolah, sedikit demi sedikit siswa akan hilang dari dalam diri siswa perasaan diawasi dan di perhatikan. Kasus di SMAN “X” menjadi contoh, bagaimana siswa berani melakukan pelanggaran aturan secara terang – terangan tanpa ada perasaan takut sedang diawasi dan diberikan sanksi. Jika kita mengembalikan kepada fokus permasalahan yaitu penggunaan inovasi teknologi informasi dan telekomunikasi. Bukan tidak mungkin di masa mendatang akan lebih banyak siswa yang berani mengakses situs yang berisikan pornografi.

Ketiga, rendahnya sosialisasi aturan, nilai dan norma yang dilakukan oleh sekolah membuat siswa semakin kehilangan panduan didalam berperilaku. Siswa SMAN “X” merasa hanya satu kali mendapatkan sosialisasi aturan berperilaku khususnya dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan demikian, terjadinya ketidak efektifan dalam menggunakan inovasi teknologi tersebut, tidak bisa sepenuhnya menyalahkan siswa. Berikut di sajikan data mengenai sosialisasi aturan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan tingkatan kelas:

Tabel 5.13 Tabel Silang Tingkat Kelas* Sosialisasi Mengenai Aturan dalam Penggunaan Inovasi TIK Terhadap Siswa

Tingkatan Kelas	Sekolah Mensosialisasikan Aturan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK		Total
	Tidak	Ya	
Kelas X	9 20,9%	46 38,0%	55 33,5%
Kelas XI	13 30,2%	41 33,9%	54 32,9%
Kelas XII	21 48,8%	34 28,1%	55 33,50%
Total	43 100%	121 100%	164 100%

Berdasarkan tabel diatas terlihat seperti yang telah dijelaskan bahwa sosialisasi mengenai aturan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi cenderung menurun seiring dengan tingkatan kelas. Pada bagian sebelumnya telah dijelaskan bahwa semakin tinggi tingkatan kelas, maka semakin tidak efektif perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa SMAN “X” cenderung mengabaikan pembentukan perilaku dan moral pada siswa kelas XII. Dari kasus ini pada dasarnya SMAN “X” telah gagal dari tujuan utama institusi pendidikan yaitu untuk menyiapkan dan mengadaptasikan siswa didik, agar ketika siswa tersebut keluar dari institusi pendidikan dapat berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat.

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam sekolah. Terdapat satu faktor lagi yang akan diuji keterkaitannya dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu adalah *peer group*. Secara umum *peer group* merupakan faktor yang bisa dikatakan sangat erat dengan pembentukan perilaku siswa. Hal ini dikarenakan *peer group* merupakan tempat siswa saling berbagi nilai dan norma dari kelompok yang menjadi acuan mereka. Oleh sebab itu perlu di lihat bagaimana pengaruh *peer group* terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Berikut ini disajikan tabel silang antara teknologi informasi dan komunikasi dengan dimensi *peer group*.

Tabel 5.14

Tabel Silang Perilaku Penggunaan* Dimensi *Peer-Group*

Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa	Dimensi <i>Peer-Group</i>		Total
	Rendah	Tinggi	
Tidak Efektif	25 55,60%	33 44,60%	58 48,70%
Efektif	20 44,40%	41 55,40%	61 51,30%
Total	45 100%	74 100%	119 100%

Pada tabel silang diatas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi efektif, mendapatkan dukungan *peer group* yang tinggi sebesar 67,2%. Sementara siswa yang memiliki perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak efektif, mendapatkan dukungan *peer group* yang rendah sebesar 43,1%. Dengan demikian terlihat bahwa tidak terjadi kecenderungan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di pengaruhi oleh dukungan *peer group*. Disamping menggunakan tabel silang penulis juga menggunakan pengujian statistik untuk memperkuat analisis ini. Berikut disajikan tabel uji statistik.

**Tabel 5.15 Hasil Pengujian Somers'd
Variabel Perilaku Penggunaan dengan Peer-Group**

Somers'd	
Value	Approx Sig
0,11	0,244

Dari hasil pengujian statistik diatas yang menggunakan *somers'd* kekuatan hubungan antara kedua variabel sebesar 0,110 yang berarti positif lemah. Sementara nilai *p value* sebesar 0,244 lebih besar dari pada $\alpha = 0.050$ yang berarti hubungan kedua variabel ini tidak dapat diangkat ke tingkat populasi. Berdasarkan tabel silang dan hasil pengujian statistik menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara *peer group* dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Ketiadaan hubungan ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu;

Peer group yang umumnya ada pada level sekolah menengah adalah seperti kelompok hobby, kelompok ekstra kulikuler, kelompok organisasi, dll yang pada dasarnya bersifat sangat spesifik pada sebuah bidang. Model *peer group* seperti ini memiliki kecenderungan yang kecil dalam mempengaruhi perilaku siswa secara keseluruhan. Misalnya siswa yang bergabung ke dalam kelompok ekstra kulikuler sepak bola, akan cenderung berbagi nilai dan norma pada bidang sepak bola dengan porsi yang lebih besar dari pada bidang lainnya. Sehingga pengaruhnya terhadap perilaku juga cenderung kecil. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan YM:

“Ga, soalnya kalo tugas-tugas yang pake TIK kan biasanya tergantung mata pelajaran apa, jadi kan beda mata pelajaran yah beda kelompoknya. Kalau kaya tugas mata pelajaran TIK sendiri gitu kan susah – susah, jadi mending ngedeketin anak – anak yang jago komputer, hehehe.... Kalo sama temen – temen eskul sih yah lebih sering nya ngebahas seputaran eskul aja, kalo engga ya ngegosip. Hahaha....”

Dari kutipan wawancara diatas menggambarkan bahwa keberadaan *peer group* di sekolah lebih terbatas pada bidang tertentu, sehingga sangat kecil pengaruhnya terhadap pola perilaku siswa secara keseluruhan.

Tabel 5.16 Tren Penurunan Pada Tingkatan Kelas yang Berbeda

Tingkatan Kelas	Sekolah Melakukan Pengecekan Serta Pengawasan Terhadap Konten		Sekolah Mensosialisasikan Aturan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK	
	Tidak	Ya	Tidak	Ya
Kelas X	18 21,4%	37 47,4%	9 20,9%	46 38,0%
Kelas XI	35 41,7%	18 23,1%	13 30,2%	41 33,9%
Kelas XII	31 36,9%	23 29,5%	21 48,8%	34 28,1%
Total	84 100%	78 100%	43 100%	121 100%

Dengan kecenderungan menurunnya sosialisasi dan pengawasan sekolah, disertai dengan penurunan keefektifan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini mengindikasikan bahwa ketika siswa SMAN “X” sudah selesai menjalani pendidikan, maka hasilnya akan cenderung semakin tidak sesuai dengan nilai dan norma yang ada dimasyarakat. Dari sini dapat diprediksi bahwa, pergeseran nilai dan norma yang terjadi di masyarakat dikarenakan kelalaian dari institusi pendidikan dalam mensosialisasikan nilai moral kepada siswa – siswinya.



BAB 6 PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Di dalam penelitian ini terdapat dua buah variabel utama yang diteliti pengaruhnya terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu variabel sosialisasi keluarga dan sosialisasi pendidikan di sekolah. Sementara khusus untuk sosialisasi pendidikan di sekolah dilihat lagi secara mendalam dengan menguji setiap dimensinya yaitu peran guru, kurikulum, dan *hidden curriculum* terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, sosialisasi pendidikan di sekolah dan dalam keluarga berpengaruh secara lemah terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa, namun pengaruh sosialisasi pendidikan di sekolah lebih kuat (dengan kekuatan hubungan sebesar 0,216) dibandingkan sosialisasi pendidikan dalam keluarga (kekuatan hubungan sebesar 0,187).

a. Sosialisasi Keluarga

Sosialisasi yang diberikan keluarga ikut mempengaruhi keefektifan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dikarenakan keluarga merupakan agen primer sosialisasi yang dalam konteks penelitian ini memberikan dukungan, harapan, tuntutan dan pengawasan terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan temuan lapangan, pengaruh terbesar dari rendahnya efektifitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi disebabkan oleh rendahnya kemampuan orang tua dalam menguasai teknologi tersebut. Hal ini menyebabkan pengawasan yang dapat dilakukan oleh orang tua kepada anak juga rendah. Dengan demikian anak dapat menyembunyikan fakta dan perilaku yang tidak efektif didalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

b. Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

Berdasarkan hasil pengujian statistik diantara ketiga dimensi yang diuji, dimensi kurikulum menunjukkan pengaruh yang lebih kuat dari pada kedua dimensi lain yaitu dengan kekuatan hubungan sebesar 0,231. Hal ini disebabkan dengan perubahan model sistem pendidikan yang semakin menuju *cyber learning* sehingga tuntutan kurikulum semakin membutuhkan teknologi informasi dan komunikasi. Hampir setiap mata pelajaran di SMAN “X” membutuhkan teknologi tersebut untuk membuat tugas – tugas dan mengunduh materi. Akan tetapi perilaku penggunaan yang efektif ternyata juga membawa efek negatif terhadap kemampuan akademis siswa. Dengan semakin mudahnya siswa mencari data dan materi melalui internet, justru meneumbukan perilaku malas dan plagiat di dalam diri siswa. Hal ini juga dikarenakan dengan rendahnya pengawasan peran guru terhadap kualitas dan validitas tugas yang diserahkan oleh siswa. Peran guru tidak mempermasalahkan apakah tugas tersebut merupakan hasil plagiat yang di dapat dari internet, sehingga siswa semakin malas untuk mengerjakan tugas sendiri dan cenderung melakukan plagiat.

Berkaitan dengan rendahnya pengawasan yang dilakukan oleh peran guru, yang lebih fundamental yang terjadi di SMAN “X” adalah semakin tinggi tingkatan kelas siswa, maka semakin rendah pengawasan yang dilakukan oleh sekolah dan sosialisasi aturan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini menyebabkan semakin tinggi tingkatan kelas siswa, maka akan semakin tidak efektif perilaku dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Akibatnya sekolah yang idealnya menjadi tempat untuk mempersiapkan siswa agar dapat berperilaku yang sesuai dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat gagal untuk memenuhi tujuan ini. Sehingga output dari sekolah tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh masyarakat, yang pada akhirnya memungkinkan terjadinya pergeseran nilai dan norma yang ada.

Kesimpulan secara general yang dapat diambil dari penelitian ini adalah dengan melihat kondisi dari berbagai macam aspek dalam sistem pendidikan Indonesia pada saat ini, dapat dikatakan sekolah belum siap untuk menerapkan sistem pembelajaran *cyber learning*. Hal ini dikarenakan faktor sumber daya guru dan orang tua yang belum sepenuhnya menguasai teknologi informasi dan

komunikasi. Pendidikan bukan hanya sebuah wadah transfer ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan juga bukan hanya sebuah kompetisi untuk menjadi manusia yang terbaik, akan tetapi pendidikan juga merupakan reproduksi kultural demi mempertahankan nilai dan norma yang ada di dalam masyarakat. Dengan melihat contoh pada SMAN “X” ini, perubahan sistem pendidikan menjadi *cyber learning* seakan hanya untuk mengejar sebuah gengsi pendidikan yang *hi-tech*, tetapi tidak melihat lebih jauh konsekuensi apa yang akan terjadi dari perubahan tersebut. Pada dasarnya yang harus dilakukan oleh sistem pendidikan khususnya sekolah adalah menanamkan nilai dan norma terlebih dahulu, sehingga terjadi penguatan solidaritas di dalam masyarakat. Ketika nilai dan norma tersebut sudah tertanam dengan baik, maka ilmu pengetahuan dan teknologi apapun yang akan diberikan seharusnya tidak akan bertentangan dengan nilai dan norma yang ada, yang harus digaris bawahi adalah teknologi merupakan alat bantu bagi masyarakat untuk menjalani kehidupan dan teknologi juga dipengaruhi berdasarkan nilai dan norma yang ada didalam masyarakat, bukan sebaliknya.

6.2. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, penulis merekomendasikan beberapa poin pada penelitian ini, yaitu: *Pertama*, rendahnya pengaruh sosialisasi keluarga terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi disebabkan oleh ketidakmampuan orang tua dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga menyebabkan kemampuan orang tua untuk mengawasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi juga rendah. Oleh sebab itu perlu dilakukan kerjasama antara pihak sekolah dan pihak orang tua murid dalam pengawasan ini. Hal ini dapat dilakukan dengan cara pihak sekolah memberikan sosialisasi kepada orang tua terhadap materi teknologi informasi dan komunikasi yang diberikan oleh sekolah kepada siswa. Sehingga pihak orang tua siswa minimal sedikit memahami mengenai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

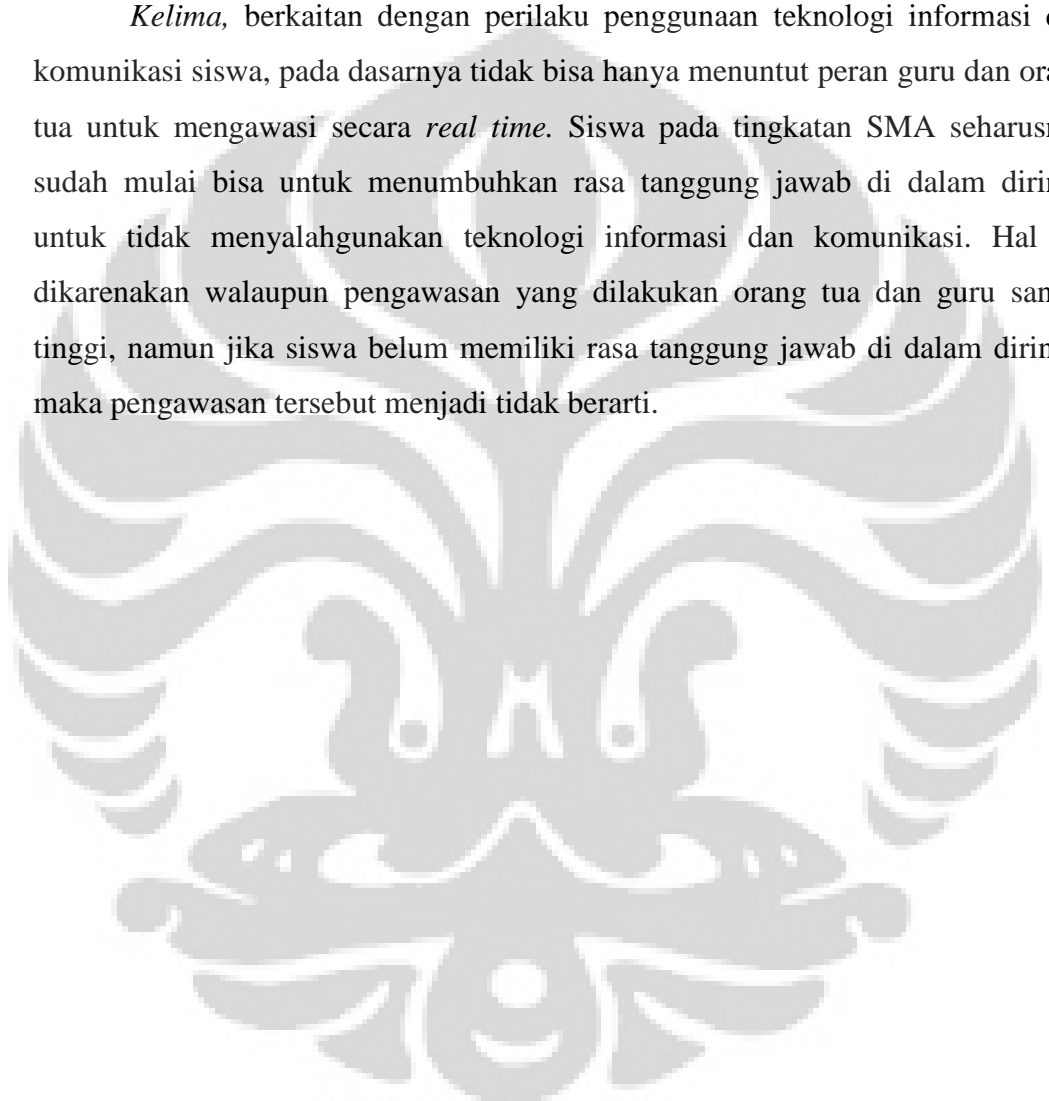
Kedua, didalam keluarga tidak hanya peran orang tua yang menjadi patokan utama dalam hal pengawasan terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Tetapi juga peran saudara kandung juga harus ditingkatkan. Hal ini dikarenakan saudara kandung pada dasarnya dalam faktor usia tidak terpaut jauh. Oleh karenanya saudara kandung kurang lebih memiliki dunia pergaulan yang sama, sehingga apa yang berlaku dalam pergaulan kakak, juga berlaku dalam pergaulan adik. Dari hal tersebut perlu ditingkatkan pengawasan saudara kandung agar tidak terjadi perilaku yang menyimpang khususnya dalam perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Ketiga, berkaitan dengan sosialisasi pendidikan disekolah terdapat permasalahan fundamental yang pada akhirnya menyebabkan siswa menyalahgunakan teknologi informasi dan komunikasi. Permasalahan ini adalah tingginya tingkat plagiarisme dikalangan siswa. Hal tersebut disebabkan tingginya tuntutan kurikulum akan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang akademis, namun tidak diimbangi oleh tingkat pengawasan peran guru terhadap hasil pekerjaan siswa. Untuk itu, peran guru perlu meningkatkan pengawasan terhadap hasil pekerjaan siswa, peran guru wajib memeberikan sosialisasi kepada siswa tentang aturan penulisan ilmiah seperti siswa wajib mencantumkan referensi materi yang mereka unduh dari internet, peran guru harus memberikan sanksi kepada siswa yang terbukti melakukan pelanggaran atau perbuatan plagiat. Dengan demikian siswa akan lebih terpacu untuk dapat kreatif dan inovatif.

Keempat, Berkaitan dengan tingginya perilaku peran guru yang menggunakan telepon seluler pada saat jam pelajaran, hal ini pada dasarnya memberikan contoh penggunaan teknologi informasi dan telekomunikasi yang tidak efektif. Untuk itu perlu dilakukan suatu kontrak belajar, yang mengikat baik peran guru maupun siswa didalam penggunaan alat – alat tersebut. Sehingga siapapun yang melanggar dapat dikenai sanksi. Hal ini perlu diangkat sebagai isu utama dalam dunia pendidikan karena peran guru yang bersifat preskriptif sangat fundamental. Pemberian nasihat dan larangan yang dilakukan oleh guru kepada siswa pada dasarnya hanya bersifat temporer, sehingga jika hal tersebut terus diulang akan menyebabkan kecenderungan siswa menjadi kebal terhadap nasihat

dan larangan. Oleh sebab itu guru harus bisa menjadi *role model* bagi siswa di sekolah. Jika guru mampu memberikan contoh kepada siswa melalui perilaku yang ditampakkannya, maka akan membuat siswa menjadi segan dan menduplikasi perilaku tersebut. Begitupula sebaliknya jika guru tidak dapat menjaga kode etik profesi dan mencontohkan yang kurang baik, siswa cenderung tidak menghargai guru dan juga akan melakukan perbuatan yang sama.

Kelima, berkaitan dengan perilaku penggunaan teknologi informasi dan komunikasi siswa, pada dasarnya tidak bisa hanya menuntut peran guru dan orang tua untuk mengawasi secara *real time*. Siswa pada tingkatan SMA seharusnya sudah mulai bisa untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab di dalam dirinya untuk tidak menyalahgunakan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dikarenakan walaupun pengawasan yang dilakukan orang tua dan guru sangat tinggi, namun jika siswa belum memiliki rasa tanggung jawab di dalam dirinya, maka pengawasan tersebut menjadi tidak berarti.



DAFTAR PUSTAKA

- Babbie, Earl. 1998. *The Practice of Social Research 10th Edition*. USA: Thomson Learning
- Gerungan, WA. 1987. *Psych. Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Eresco.
- Giddens, Anthony. 2001. *Sociology, fourth edition*. UK: Polity Press.
- Gruzky and Milner. *Technology and Organization in Manufacturing*.
- Haralambos dan Holborn, 2008. *Sociology Themes and Perspectives*. London: Harper-Collins Publishers Limited. Hal
- Idi, Abdullah. 2011. *Sosiologi Pendidikan Individu, Masyarakat dan Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Jary, David dan Julia Jary. 1991. *Sociology Dictionary*. New York: Happer Collins
- Karabel, Jerome dan A.H. Halsey. 1977. *Power and Ideology in Education*. California: Oxford University Press
- Kementrian Negara Riset Teknologi. 2006. *Buku Putih. Penelitian Pengembangan dan Penerapan IPTEK Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2005-2025*. Jakarta: Kementrian Negara dan Teknologi.
- Kunandar. 2007. *Peran guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Sertifikasi Peran guru*. Jakarta : Rajawali Press
- Lie, Anita dkk. 2005. *Pendidikan Nasional dalam Reformasi Politik dan Kemasyarakatan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Macionis, Jhon. 2008. *Sociology Twelfth Edition*. New Jersey: Pearson International.
- Neuman, W. Lawrence. 2006. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches – 5th ed*. MA: Allyn and Bacon
- Nurdin, Syafruddin. 2005. *Peran guru Profesional & Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Ritzer, George. 2009. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Pustaka Kencana.
- Robinson, Phillip. 1986. *Beberapa Perspektif Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sa'ud, Sefudin & Syamsudin Abin Makmun. 2007. *Perencanaan Pendidikan Suatu Pendekatan Komprehensif*. Bandung: Kerjasama Program Pascasarjana UPI dengan PT. Remaja Rosdakarya

- Santosa, Slamet.2004. *Dinamika Kelompok*. Revisi dan Cetakan 1. Jakarta: Bumi Aksara
- Singarimbun, Masri.1982. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta. LP3ES
- Sunarto, Kamanto. 2004. *Pengantar Sosiologi Ed. Revisi*. Jakarta: LP. Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia
- Suwarsono.2006.*Perubahan Sosial dan Pembangunan*.Jakarta:LP3ES.
- Williams, Malcolm. 2003. *Making Sense of Social Research* . London: SAGE Publication.
- Zanten, Wim Van. (1994). *Statistika Untuk Ilmu-ilmu Sosial*, Jakarta: Gramedia

Karya Akademis

- Adhiputra,Masyogi.2010.*Pengaruh Faktor Sekolah dan Faktor non-Sekolah terhadap Kualitas Keahlian Siswa SMK (Studi Kasus Terhadap 4 Sekolah Menengah Kejuruan di Provinsi Jakarta)*. Skripsi. Depok : Departemen Sosiologi Universitas Indonesia.
- Adnan, Novika Anettha.2007.*Reproduksi Kekuatan Pekerja Dalam Sekolah Menengah Kejuruan (Studi di SMK Negeri 1 Bogor, Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen)*. Depok: Universitas Indonesia. Skripsi
- Athari, Nonny Sri.2002.*Internet Addiction Disorder: Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Akademik, Sosial dan Keuangan serta Karakteristik Khalayak Mahasiswa yang Mengalaminya*. Skripsi Departemen Komunikasi- FISIP UI.
- Jackson, Linda A. Dkk.2008.*Information Technology (IT) Use and Children's Psychological Well-Being*.Jurnal Cyber Psychology and Behavior edisi 11.
- Maknun, Johar.2007.*Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Fisika Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Novanana,Sinta.2003.*Perilaku Remaja dalam Mengakses Internet dan Strategi Mengatasi Dampak Negatif (Studi Kasus Pada 3 Sekolah Menengah Umum di Jakarta)*. Depok : Universitas Indonesia.
- Patriyani, Ros Endah Happy Patriyani.2009.*Perbedaan karakteristik lansia dan dukungan keluarga terhadap tipe demensia pada lansia di wilayah kerja Puskesmas Gatak Sukoharjo*. Thesis.

- Qomariah, Astutik Nur. 2008. *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja Perkotaan*. Skripsi-Departemen Informasi dan Perpustakaan. FISIP Universitas Airlangga.
- Rutherford, James.2004. *Technology in the schools* .Jurnal Technology in Society edisi 26.
- Sari, Devina Rosdiana. 2009.*Pengaruh Sosialisasi Keluarga terhadap Perilaku Proporsial Anak Kategori Remaja Usia Awal (Studi Pada Murid-murid SLTP Negeri X di Jakarta)*. Skripsi : Departemen Sosiologi FISIP UI
- Siregar, Chairil N..2006. Analisis Sosiologi Terhadap Inovasi Teknologi.Jurnal Sosioteknologi Edisi-9.
- Sosiologi, MPS-B.2010. *Pengaruh Sosialisasi Pendidikan, Sosialisasi Keluarga, Sosialisasi Peer-Group, Sosialisasi Media Massa, Usia dan Jenis Kelamin terhadap Pilihan Pekerjaan Pemuda di Desa Licin Sumedang Jawa Barat*. Laporan Hasil Penelitian Lapangan. Depok: Departemen Sosiologi Universitas Indonesia.

Sumber Online

- APIJ Indonesia. "Data Pelanggan Internet Indonesia Tahun 2000-2007". 2007.
<[http:// www.statistics.apji.org](http://www.statistics.apji.org)>
- Bashtarian, Rezaldy."Perkembangan Teknologi Internet".Waena Org 2011. 2 Juni 2011.<<http://www.waena.org>>
- Firdaus, Fahmi."Siswi SMK Hilang Diduga Dibawa Teman Facebook" News Okezone 18 Februari 2010. 30 Maret 2011
<<http://news.okezone.com/read/2010/02/18/338/305098/siswi-smk-hilang-diduga-dibawa-teman-facebook>>
- Kuntjoro, "Dukungan Informasi". E-Psikologi.2002. 28 Maret 2011
<<http://www.e-psikologi.com>.>
- Lintasberita."Pelajar Penggemar Situs Porno Meningkat" Lintasberita Nasional 28 Desember 2007. 30 Maret 2011
<[http://www.lintasberita.com/Nasional/Pelajar Penggemar Situs Porno Meningkat](http://www.lintasberita.com/Nasional/Pelajar_Penggemar_Situs_Porno_Meningkat)>
- PKS Pancoran."Facebook Internet dan Pelajar" PKS DPC Pancoran 17 Februari 2010. 30 Maret 2011.<<http://www.pks-dpcpancoran.blogspot.com/2010/02/facebook-internet-dan-pelajar.html>>
- SMAN 13 Jakarta."Profil Sekolah".November 2011.
<<http://www.sman13jkt.sch.id>>

UMM. "Teknologi Informasi dan Komunikasi"
<<http://directory.umm.ac.id/tik/4472.pdf>>

Yahoo-TNS Net Index Indonesia. "Digital Indonesia 2010". 2010
<<http://www.yahoo.com>>



Universitas Indonesia

--	--	--



QUESTIONAIRE
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS INDONESIA

PENGANTAR

Dengan hormat, Saudara/ Saudari,

Selamat pagi , siang, sore. Peneliti adalah mahasiswa sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan ilmu politik, Universitas Indonesia. Peneliti sedang melakukan penelitian di sekolah ini. Oleh karenanya, Peneliti ingin mengajukan pertanyaan yang terkait dengan penelitian ini, "Pengaruh Sosialisasi Pendidikan di Sekolah dan Keluarga Terhadap Perilaku Penggunaan Inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa di SMAN "X" Jakarta" . Peneliti sangat mengharapkan bantuan anda untuk menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan demi kelangsungan penelitian ini. Ketersediaan waktu anda sangat peneliti harapkan untuk berlangsungnya wawancara.

Peneliti sangat menghargai kejujuran anda. Kerahasiaan jawaban anda akan peneliti jamin dan nama anda tidak akan diberitahukan kepada siapapun. Anda tidak dikenakan bayaran dalam menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan. Di sini tidak ada jawaban benar ataupun salah.

Terima kasih atas perhatian dan kerjasama anda.

Peneliti. Szasza Hervanovriza



IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama Responden :
2. Kelas : Jurusan* : IPA/ IPS/ Bahasa/ Lainnya, sebutkan
3. Jenis Kelamin* :
 1. Laki-laki
 2. Perempuan
4. Usia :Tahun
5. Suku Bangsa :
6. Agama :
7. Tinggal dengan :
8. Jumlah Saudara Kandung :

DATA ORANG TUA RESPONDEN

9. Pendidikan terakhir Orangtua :
Ayah
 1. Tidak Sekolah
 2. SD atau sederajat
 3. SMP atau sederajat
 4. SMA atau sederajat atau SMK
 5. Akademi (D1/D2/D3/D4)
 6. Sarjana (S1)
 7. Pasca-Sarjana (S2/S3)**Ibu**
 1. Tidak Sekolah
 2. SD atau sederajat
 3. SMP atau sederajat
 4. SMA atau sederajat atau SMK
 5. Akademi (D1/D2/D3/D4)
 6. Sarjana (S1)
 7. Pasca-Sarjana (S2/S3)
10. Pekerjaan Orangtua
 - Ayah :
 - Ibu :
11. Penghasilan Orangtua rata-rata perbulan:
 - Ayah : Rp.....
 - Ibu : Rp.....

PERILAKU PENGGUNAAN INOVASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

12. Apakah Anda seorang pengguna/ pernah menggunakan internet?
 1. Tidak
 2. Ya
13. Sudah berapa lama Anda menggunakan internet?
 1. Kurang dari 6 Bulan
 2. 6 Bulan – 1 Tahun
 3. 1 Tahun – 2 Tahun
 4. Lebih dari 2 Tahun
14. Dari manakah pertama kali Anda mengenal internet?
15. Siapakah yang pertama kali memperkenalkan Anda mengenai internet?
16. Siapakah yang memperkenalkan Anda menggunakan internet secara lebih mendalam?
17. Dimana anda paling sering mengakses internet?
 1. Sekolah
 2. Rumah
 3. Rumah Teman/Saudara
 4. Warung Internet (warnet)
 5. Hot Spot Area
 6. Telepon Genggam
 7. Lainnya, sebutkan
18. Seberapa penting akses internet dalam kehidupan sehari-hari menurut Anda?
 1. Tidak Penting, alasan
 2. Kurang Penting, alasan
 3. Penting, alasan
 4. Sangat Penting, alasan
19. Berapa kali Anda mengakses internet dalam 1 minggu?
20. Berapa kali Anda mengakses internet dalam 1 hari?
21. Dalam 1 kali pemakaian, berapa lama Anda biasanya mengakses internet?..... jam



22. Motif Penggunaan Internet

a. Motif Pendidikan

Berdasarkan motif-motif pendidikan yang tertera di bawah ini, motif manakah yang mendorong anda untuk mengakses internet? (dapat memilih lebih dari 1, urutkan berdasarkan yang menjadi prioritas)

1. Mengerjakan Tugas Baik Secara Individu ataupun Kelompok ()
2. Merupakan Bagian dari Tugas Guru ()
3. Mempelajari Mengenai Hal-hal Baru ()
4. Mencari Referensi ()
5. Mencari Tambahan Materi Pelajaran Tertentu ()
6. Mengakses jurnal online / perpustakaan digital ()
7. Mengakses kamus online ()
8. Meningkatkan Wawasan dan Ilmu Pengetahuan ()
9. Berkomunikasi dengan para pakar/ahli ()

b. Motif Memperoleh Berita dan Informasi

Berdasarkan motif-motif memperoleh berita dan informasi yang tertera di bawah ini, motif manakah yang mendorong anda untuk mengakses internet? (dapat memilih lebih dari 1, urutkan berdasarkan yang menjadi prioritas)

1. Agar tidak ketinggalan informasi ()
2. Mengetahui berita Dalam Negeri dan juga Luar Negeri ()
3. Merupakan sumber berita dan informasi terlengkap ()
4. Membaca berita harian online ()

c. Motif Komunikasi

Berdasarkan motif-motif komunikasi yang tertera di bawah ini, motif manakah yang mendorong anda untuk mengakses internet? (dapat memilih lebih dari 1, urutkan berdasarkan yang menjadi prioritas)

1. Chatting dengan teman ()
2. Menambah teman baru ()
3. Menjalani persahabatan ()
4. Menjalani silaturahmi dengan keluarga atau teman jauh ()
5. Surat-menyurat elektronik (email) ()
6. Diskusi ()
7. Melatih kemahiran berbahasa asing ()
8. Membangun social-networking ()
9. Menggunakan instant messengers ()
10. Mengirimkan SMS Internet ()

d. Motif Hiburan

Berdasarkan motif-motif hiburan yang tertera di bawah ini, motif manakah yang mendorong anda untuk mengakses internet? (dapat memilih lebih dari 1, urutkan berdasarkan yang menjadi prioritas)

1. Mendapatkan kegembiraan/ menghibur diri ()
2. Bermain game online ()
3. Mendapatkan informasi mengenai musik, film, game, dan olahraga ()
4. Menonton televisi/ video online ()
5. Mendengarkan radio online ()

e. Motif Mengisi Waktu Luang

Berdasarkan motif-motif mengisi waktu luang yang tertera di bawah ini, motif manakah yang mendorong anda untuk mengakses internet? (dapat memilih lebih dari 1, urutkan berdasarkan yang menjadi prioritas)

1. Membunuh waktu ()
2. Menghilangkan rasa bosan ()
3. Sekedar Browsing ()
4. Mendapatkan hal menarik ()
5. Memberi keasyikan ()

f. Motif Pengunduhan Materi

Berdasarkan motif-motif pengunduhan materi yang tertera di bawah ini, motif manakah yang mendorong anda untuk mengakses internet?(dapat memilih lebih dari 1, urutkan berdasarkan yang menjadi prioritas)

1. Mengunduh software ()
2. Mengunduh musik ()
3. Mengunduh film ()
4. Mendapatkan informasi produk ()
5. Mengetahui jadwal pertunjukan ()



g. Motif Ekonomi

Berdasarkan motif-motif ekonomi materi yang tertera di bawah ini, motif manakah yang mendorong anda untuk mengakses internet?(dapat memilih lebih dari 1, urutkan berdasarkan yang menjadi prioritas)

1. Transaksi jual beli online ()
2. Transaksi perbankan ()

23. Berdasarkan motif-motif diatas, motif manakah yang paling mempengaruhi Anda dalam mengakses internet? Urutkan berdasarkan prioritas!
1. Motif Pendidikan ()
 2. Motif Mendapatkan Sumber Berita dan Informasi ()
 3. Motif Komunikasi ()
 4. Motif Hiburan ()
 5. Motif Mengisi Waktu Luang ()
 6. Motif Pengunduhan Materi ()
 7. Motif Ekonomi ()
24. Berdasarkan motif yang paling mempengaruhi Anda dalam mengakses internet, situs apa yang biasanya anda akses ketika sedang berinternet? (urutkan berdasarkan frekuensi mengakses)
- 1.....
 - 2.....
 - 3.....
25. Ketika anda mengakses internet, pernahkan anda mengakses situs porno? (Jika Anda menjawab Ya, silahkan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Jika Anda menjawab Tidak, lanjutkan ke pertanyaan no 26)
1. Tidak
 2. Ya
- Berikan alasan.....
26. Dalam 1 Bulan, berapa kali anda mengakses situs/video porno?
27. Apakah anda mengetahui bahwa mengakses situs/video porno merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang dilarang?
1. Tidak
 2. Ya.
28. Bagaimana penilaian anda terhadap orang yang mengakses situs/video porno?
1. Baik
 2. Biasa saja
 3. Buruk
 4. Sangat Buruk
- Berikan alasan
29. Apakah di sekolah Anda terdapat fasilitas internet?
1. Tidak
 2. Ya
30. Apakah Anda pernah mengakses internet ketika pelajaran sedang berlangsung?
1. Tidak
 2. Ya
- Jika ya, melalui apa Anda biasanya Anda mengakses hal tersebut?
31. Menurut Anda, apakah internet berguna dalam menunjang pendidikan Anda?
1. Tidak berguna, alasan
 2. Sedikit berguna, alasan
 3. Berguna, alasan
 4. Sangat Berguna, alasan

SOSIALISASI KELUARGA

32. Menurut Anda, siapa anggota keluarga yang paling berperan dalam mendidik Anda? Sebutkan.....
33. Dalam hal apa saja orang tersebut¹ berperan dalam mendidik Anda?
.....
34. Hal apa sajakah yang biasanya Anda bicarakan dengan orang tersebut?
.....
35. Apakah Anda pernah membicarakan mengenai penggunaan inovasi teknologi informasi dan komunikasi (internet)² dengan orang tersebut?
1. Tidak
 2. Ya

¹ Yang dimaksud orang tersebut merujuk pada no.30 yaitu orang yang dianggap responden paling berperan dalam mendidik

² Penggunaan inovasi teknologi informasi dan komunikasi siswa adalah tindakan yang di dalam menggunakan inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi seperti misalnya internet secara berulang yang dapat dilihat berupa nilai kegunaan, intensitas dan motif (penggunaan)



46. Apakah orang tersebut melakukan pengawasan terhadap penggunaan inovasi teknologi informasi dan komunikasi (internet) Anda?
1. Tidak 2. Ya
Jika ya, pengawasan seperti apa yang dilakukan orang tersebut terhadap penggunaan inovasi teknologi informasi dan komunikasi (internet) Anda?
.....
47. Apakah orang tersebut menerapkan kedisiplinan mengenai penggunaan inovasi teknologi informasi dan komunikasi (internet) Anda?
1. Tidak 2. Ya
Jika ya, dalam bentuk
.....
48. Seberapa tegas penerapan kedisiplinan yang diterapkan oleh orang tersebut mengenai penggunaan inovasi teknologi informasi dan komunikasi (internet) yang dirasakan oleh Anda?
1. Tidak tegas
2. Kurang Tegas
3. Tegas
4. Sangat Tegas

SOSIALISASI PENDIDIKAN DI SEKOLAH

Peran Guru

49. Apakah guru menguasai teori di dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diajarkan kepada Anda?
1. Tidak 2. Ya
50. Apakah guru mengajarkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai dengan kurikulum di sekolah Anda?
1. Tidak 2. Ya
51. Apakah guru menyelenggarakan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang bersifat mendidik, sesuai dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat?
1. Tidak 2. Ya
52. Apakah guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif?
1. Tidak 2. Ya
53. Apakah guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar?
1. Tidak 2. Ya
54. Apakah guru dapat memfasilitasi anda untuk mengembangkan potensi/keahlian yang Anda miliki melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
1. Tidak 2. Ya
55. Apakah guru melakukan komunikasi secara efektif, empatik dan santun?
1. Tidak 2. Ya
56. Apakah guru memberikan penilaian terhadap hasil belajar Anda?
1. Tidak 2. Ya
57. Apakah guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar yang anda capai?
1. Tidak 2. Ya
58. Apakah guru melakukan tindakan reflektif seperti memberikan contoh atau dalam bentuk peragaan materi khususnya dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diajarkan?
1. Tidak 2. Ya
59. Apakah guru bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial dan kebudayaan nasional Indonesia?
1. Tidak 2. Ya
60. Apakah guru menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat?
1. Tidak 2. Ya
61. Apakah guru menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa?
1. Tidak 2. Ya
62. Apakah guru membantu Anda dalam menguasai Teknologi informasi dan Komunikasi yang sedang Anda pelajari?
1. Tidak 2. Ya
63. Apakah guru bersifat inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga dan status sosial ekonomi?
1. Tidak 2. Ya
64. Apakah guru berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat?
1. Tidak 2. Ya
65. Apakah di saat jam pelajaran berlangsung guru menggunakan telepon genggam dan juga internet diluar kebutuhan untuk mengajar?
1. Tidak 2. Ya
66. Apakah guru memberikan sanksi terhadap siswa yang kedapatan sedang mengakses internet ketika pelajaran sedang berlangsung?
1. Tidak 2. Ya



Kurikulum

67. Apakah mata pelajaran yang anda pelajari di sekolah memberikan pemahaman mengenai manusia Indonesia seutuhnya?
1. Tidak 2. Ya
68. Apakah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan Anda keterampilan di dalam menggunakan Inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat?
1. Tidak 2. Ya
69. Apakah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan Anda keterampilan yang berguna dan terpakai?
1. Tidak 2. Ya
70. Apakah sekolah mengajarkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan kritis dan rasional, sehingga tidak terjadi penyimpangan di dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi?
1. Tidak 2. Ya
71. Apakah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diajarkan memuat contoh-contoh yang mengandung nilai-nilai nasionalisme dan kedaerahan?
1. Tidak 2. Ya
72. Apakah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diajarkan memuat contoh-contoh yang melanggar nilai kesucilaan dan kesopanan?
1. Tidak 2. Ya
73. Apakah di dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diajarkan di sekolah telah mengikuti perkembangan teknologi secara umum?
1. Tidak 2. Ya
74. Mata pelajaran apa saja yang menuntut Anda untuk menggunakan inovasi teknologi informasi dan komunikasi (internet)?
.....
.....
.....
75. Manfaat langsung apa yang Anda peroleh setelah mempelajari mengenai teknologi informasi dan komunikasi (internet) ?
.....

Hidden Curriculum

76. Apakah sekolah mengajarkan Anda mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat?
1. Tidak 2. Ya
77. Apakah Sekolah mengajarkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari?
1. Tidak 2. Ya
78. Apakah sekolah melakukan pengawasan terhadap siswa didalam menggunakan inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi?
1. Tidak 2. Ya
79. Apakah sekolah memberikan kebebasan kepada anda di dalam menggunakan sarana dan prasarana Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ada di sekolah?
1. Tidak 2. Ya
80. Apakah di sekolah terdapat peraturan yang melarang siswa untuk menggunakan telepon genggam/ internet ketika kegiatan belajar mengajar?
1. Tidak 2. Ya
81. Apakah sekolah mensosialisasikan aturan yang jelas di dalam penggunaan inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi?
1. Tidak 2. Ya
82. Apakah sekolah melakukan pengecekan dan pengawasan terhadap konten yang anda akses melalui internet sekolah?
1. Tidak 2. Ya
83. Apakah anda pernah membuka situs yang berisikan pornografi dan kekerasan dari fasilitas sekolah?
1. Tidak 2. Ya
84. Apakah Anda mendapatkan kebebasan mengakses situs yang tidak terdapat korelasi dengan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (jejaring sosial, blog, dll) dari fasilitas yang ada di sekolah?
1. Tidak 2. Ya

Peer-Group

85. Apakah Anda tergabung dalam kelompok teman sebaya? (*gank, peergroup*)
1. Tidak (Terimakasih atas partisipasinya di dalam pengisian kuisioner)
2. Ya (lanjut ke pertanyaan berikutnya)
86. Terbentuk atas dasar apa kelompok teman sebaya anda? (teman sekolah, teman organisasi, teman chatting dsb).....
87. Berapa kali Anda berkumpul dengan kelompok teman sebaya anda?di dalam seminggu.
88. Berapa lama rata-rata waktu anda berkumpul dengan kelompok teman sebaya dalam satu kali pertemuan?
..... jam



89. Hal apa yang paling sering Anda bicarakan dengan teman kelompok teman sebaya anda? Urutkan dari yang paling sering dibicarakan?
- 1)
 - 2)
 - 3)
90. Bagaimana penilaian Anda mengenai kegiatan berkumpul dengan kelompok teman sebaya?
- A.
- 1) Tidak penting, sebutkan alasan
 - 2) Kurang penting, sebutkan alasan
 - 3) Penting, sebutkan alasan
 - 4) Sangat penting, sebutkan alasan
- B.
- 1) Tidak bermanfaat, sebutkan alasan
 - 2) Kurang bermanfaat, sebutkan alasan
 - 3) Bermanfaat, sebutkan alasan.....
 - 4) Sangat bermanfaat, sebutkan alasan
91. Selain bertatap muka langsung, media apa yang paling sering Anda gunakan dalam berkomunikasi dengan kelompok teman sebaya?
1. SMS
 2. BBM
 3. Telepon
 4. Jejaring sosial (Facebook, Twitter, Email, dsb)
92. Kapan saja Anda berkomunikasi dengan kelompok teman sebaya Anda selain melalui tatap muka (bertemu secara langsung)?
1. Tidak pernah
 2. Jarang
 3. Sering
 4. Sangat sering
93. Pernahkah Anda membicarakan inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan kelompok teman sebaya Anda (internet), Jika ya lanjut ke pertanyaan selanjutnya?
1. Tidak pernah
 2. Jarang
 3. Sering
 4. Sangat sering
94. Topik pembahasan inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (internet) seperti apa yang biasanya Anda diskusikan dengan kelompok teman sebaya anda?.....
95. Apakah Anda dengan kelompok teman sebaya Anda pernah mengakses situs yang berisikan pornografi dan SARA?
1. Tidak pernah
 2. Jarang
 3. Sering
 4. Sangat sering
96. Dari mana informasi mengenai inovasi TIK paling sering digunakan oleh kelompok teman sebaya dan dalam bentuk apa Anda mendapatkannya?
- Orang lain sebutkan..... * Lisan
 - Media cetak sebutkan..... * Cetak
 - Media elektronik sebutkan..... * Elektronik
97. Pernahkah Anda menjalin pertemanan dengan orang yang belum dikenal sebelumnya melalui situs jejaring sosial?
1. Tidak
 2. Ya
98. Apakah sampai saat ini Anda masih menjalin hubungan pertemanan tersebut?
1. Tidak
 2. Ya
99. Bagaimana pendapat Anda mengenai pertemanan yang dibangun melalui jejaring sosial?
-



Panduan Wawancara Mendalam

1. Perilaku Penggunaan

- Bagaimana Penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari (Kuantitatif : Frekuensi, Durasi), (Kualitatif : Situs yang diakses, arti internet itu sendiri bagi informan)
- Bagaimana Kegunaan internet di dalam pendidikan (Penggunaan internet di sekolah, Kegunaan internet dalam belajar)
- Stimulus apa yang membuat informan menggunakan internet ?
- Apakah informan pernah mengakses situs porno? (Kuantitatif : Durasi & Frekuensi), (Kualitatif : Apa makna situs porno bagi informan)

2. Sosialisasi Keluarga

- Anggota keluarga yang ikut aktif terlibat menggunakan internet bersama informan?
- Nilai apa yang di share oleh anggota keluarga kepada informan?
- Dukungan seperti apa yang diberikan oleh anggota keluarga kepada informan?
- Bagaimana pengawasan penggunaan internet di rumah?
- Sanksi yang diberikan ketika informan menyalahgunakan internet di rumah?

3. Internet di sekolah

- Bagaimana keberadaan internet di dalam kehidupan di sekolah? (Seberapa penting, mata pelajaran apa saja yang menggunakan internet)
- Apakah guru informan menguasai penggunaan internet? (juga mengajarkan penggunaan internet yang sesuai prosedur)
- Bagaimana perilaku guru informan di dalam menggunakan internet?
- Bagaimana kebebasan mengakses internet di sekolah? (apakah terjadi pemblokiran situs)
- Apakah sekolah melakukan sosialisasi dan penerapan aturan yang jelas dan ketat mengenai penggunaan internet?
- Bagaimana pengawasan yang di lakukan sekolah terhadap penggunaan internet?
- Bagaimana pengaruh pertemanan di dalam penggunaan internet?
- Nilai apa yang biasanya di Share ttg internet oleh teman-teman informan?
- Apakah pernah membuka situs porno secara bersama-sama dengan peer group informan?

Variabel Perilaku Penggunaan Inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi

- Lampiran Perilaku Penggunaan #1

Tabel Lampiran

Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa Kelas X SMAN X Jakarta

No.	Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa Kelas X	Frekuensi	Persentase
1.	Tidak Efektif	23	41,8
2.	Efektif	32	58,2
TOTAL		55	100

Tabel Lampiran

Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa Kelas XI SMAN X Jakarta

No.	Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa Kelas XI	Frekuensi	Persentase
1.	Tidak Efektif	25	45,5
2.	Efektif	30	54,5
TOTAL		55	100

Tabel Lampiran

Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa Kelas XI SMAN X Jakarta

No.	Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa Kelas XI	Frekuensi	Persentase
1.	Tidak Efektif	29	52,7
2.	Efektif	26	47,3
TOTAL		55	100

- Lampiran Perilaku Penggunaan #2

Tabel Lampiran

Pertama Kali Responden Mengenal Internet

No.	Pertama Kali Responden Mengenal Internet	Frekuensi	Persentase
1.	Teman	68	41,2
2.	Guru	31	18,8
3.	Orang Tua	19	11,5
4.	Kakak	18	10,9
5.	Sepupu	12	7,3
6.	Paman/ Bibi	8	4,8
7.	Lingkungan sekitar	2	1,2
8.	Televisi	2	1,2
9.	Telepon Genggam	1	0,6
10.	Tidak Menjawab	4	2,4
TOTAL		165	100

- Lampiran Perilaku Penggunaan #3

Tabel Lampiran
Alasan Akses Internet Penting dalam Kehidupan Sehari-hari

No.	Alasan Akses Internet Penting dalam Kehidupan Sehari-hari	Frekuensi	Persentase
1.	Membantu mengerjakan tugas	32	19,4
2.	Sumber berita	22	13,3
3.	Menambah wawasan	16	9,7
4.	Tuntutan zaman	4	2,4
5.	Jejaring sosial	3	1,8
6.	Mengisi waktu luang	2	1,2
7.	Bermain Game	2	1,2
8.	Hiburan	2	1,2
9.	Bisnis	1	0,6
10.	Tidak Menjawab	1	0,6
11	Tidak Relevan	80	48,5
TOTAL		165	100

- Lampiran Perilaku Penggunaan #4

Tabel Lampiran
Alasan Akses Internet Sangat Penting dalam Kehidupan Sehari-hari

No.	Alasan Akses Internet Sangat Penting dalam Kehidupan Sehari-hari	Frekuensi	Persentase
1.	Sumber informasi tercepat dan teraktual	39	23,6
2.	Membantu proses belajar	12	7,3
3.	Mudah mengerjakan sesuatu	9	5,5
4.	Media hiburan	7	4,2
5.	Tempat belajar	5	3,0
6.	Jejaring sosial	3	1,8
7.	Bermain game	1	0,6
8	Tidak Relevan	89	53,9
TOTAL		165	100

- Lampiran Perilaku Penggunaan #5

Tabel Lampiran
Alasan Responden Pernah Mengakses Situs Porno

No.	Alasan Responden Pernah Mengakses Situs Porno	Frekuensi	Persentase
1.	Rasa ingin tahu/ penasaran	32	19,4
2.	Iseng	14	8,5
3.	Tidak sengaja terbuka	9	5,5
4.	Hiburan	7	4,2
5.	Mengisi waktu luang	3	1,8
6.	Tuntutan pergaulan	3	1,8
7.	Mengetahui hal baru	2	1,2
8.	Kebutuhan biologis	1	0,6
9.	Tidak tahu	1	0,6
10.	Tidak Menjawab	9	5,5
11	Tidak Relevan	84	50,9
TOTAL		165	100

- Lampiran Perilaku Penggunaan #6

Tabel Lampiran

Alasan Penilaian Buruk Responden terhadap Orang yang Mengakses Situs Porno

No.	Alasan Penilaian Buruk Responden terhadap Orang yang Mengakses Situs Porno	Frekuensi	Persentase
1.	Mempengaruhi pemikiran dan perilaku	19	11,5
2.	Merusak ahlak dan moral	11	7,3
3.	Dosa	5	3,0
4.	Tidak penting	4	2,4
5.	Lainnya	5	3,0
6.	Tidak Menjawab	18	10,9
7.	Tidak Relevan	102	61,8
TOTAL		165	100

- Lampiran Perilaku Penggunaan #7

Tabel Lampiran

Alasan Penilaian Biasa Saja Responden Terhadap Orang yang Mengakses Situs Porno

No.	Alasan Penilaian Biasa Saja Responden Terhadap Orang yang Mengakses Situs Porno	Frekuensi	Persentase
1.	Merupakan hak setiap orang	14	8,5
2.	Manusiawi	8	4,8
3.	Sudah dianggap sebagai sesuatu yang biasa di masyarakat	8	4,8
4.	Mengetahui sesuatu hal yang baru	6	3,6
5.	Cukup usia	3	1,8
6.	Lainnya	5	3,0
7.	Tidak Menjawab	12	7,3
8.	Tidak Relevan	109	66,1
TOTAL		165	100

- Lampiran Perilaku Penggunaan #8

Tabel Lampiran

Alasan Internet Sangat Berguna dalam Menunjang Pendidikan Responden

No.	Alasan Internet Sangat Berguna dalam Menunjang Pendidikan Responden	Frekuensi	Persentase
1.	Menambah wawasan dan pengetahuan	62	37,6
2.	Mencari materi dengan cepat dan lengkap	26	15,8
3.	Membantu mengerjakan tugas	14	8,5
4.	Sebagai media pembelajaran yang menunjang proses belajar	14	8,5
5.	Tidak Menjawab	1	0,6
6.	Tidak Relevan	48	29,1
TOTAL		165	100

- Lampiran Perilaku Penggunaan #9

Tabel Lampiran
Alasan Internet Berguna dalam Menunjang Pendidikan Responden

No.	Alasan Internet Berguna dalam Menunjang Pendidikan Responden	Frekuensi	Persentase
1.	Menambah referensi serta wawasan dalam bidang pendidikan	27	16,4
2.	Membantu mengerjakan tugas	13	7,9
3.	Materi pelajaran di internet lebih lengkap dan cepat diperoleh	7	4,2
5.	Tidak Menjawab	1	0,6
6	Tidak Relevan	117	70,9
TOTAL		165	100

- Lampiran Perilaku Penggunaan #10

Tahapan Statistik Compute dan Recode Variabel Perilaku Penggunaan Inovasi TIK

```

COMPUTE perilakupenggunaan = kegunaaninternetrecode +
    motifmenggunakaninternetrecode +
    tingkatkepentinganaksesinternetrecode +
    frekuensimengaksesinternetdalamminggurecode +
    lamamenggunakaninternetrecode + p29 + p12 -
    (Recodefrekuensiideoporno +
    pengetahuantentangsituspornorecode +
    pernahaksesinternetsaatpelajaranrecode + penilaianakses2)
.
EXECUTE .
FREQUENCIES
    VARIABLES=perilakupenggunaan
    /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM SEMEAN MEAN MEDIAN
    /ORDER= ANALYSIS .
  
```

Statistics

perilakupenggunaan

N	Valid	165
	Missing	0
Mean		6,6606
Std. Error of Mean		,11126
Median		7,0000
Std. Deviation		1,42921
Minimum		3,00
Maximum		11,00

perilakupenggunaan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	1	,6	,6	,6
4,00	9	5,5	5,5	6,1
5,00	22	13,3	13,3	19,4
6,00	45	27,3	27,3	46,7
7,00	45	27,3	27,3	73,9
8,00	30	18,2	18,2	92,1
9,00	6	3,6	3,6	95,8
10,00	6	3,6	3,6	99,4
11,00	1	,6	,6	100,0
Total	165	100,0	100,0	

```

RECODE
  perilakupenggunaan
  (Lowest thru 6.6606=1) (6.6607 thru Highest=2) INTO
  variabelperilakupenggunaan .
VARIABLE LABELS variabelperilakupenggunaan 'Variabel
Dependen Perilaku Peng'+
'gunaan' .
EXECUTE .
FREQUENCIES
  VARIABLES=variabelperilakupenggunaan
  /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM SEMEAN MEAN MEDIAN
  /ORDER= ANALYSIS .
  
```

Statistics

Variabel Dependen Perilaku Penggunaan

N	Valid	165
	Missing	0
Mean		1,5333
Std. Error of Mean		,03896
Median		2,0000
Std. Deviation		,50041
Minimum		1,00
Maximum		2,00

Variabel Dependen Perilaku Penggunaan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	77	46,7	46,7	46,7
Tinggi	88	53,3	53,3	100,0
Total	165	100,0	100,0	

Lampiran 4 : Data Sosialisasi
Pendidikan dalam Keluarga

Variabel Sosialisasi Keluarga

- Lampiran Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga #1

Tabel Lampiran Sosialisasi Keluarga
Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga Siswa Kelas X SMAN X Jakarta

No.	Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa Kelas X	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	22	40
2.	Tinggi	33	60
TOTAL		55	100

Tabel Lampiran Sosialisasi Keluarga
Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga Siswa Kelas XI SMAN X Jakarta

No.	Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa Kelas X	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	31	56
2.	Tinggi	24	44
TOTAL		55	100

Tabel Lampiran Sosialisasi Keluarga
Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga Siswa Kelas XII SMAN X Jakarta

No.	Perilaku Penggunaan Inovasi TIK Siswa Kelas X	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	40	73
2.	Tinggi	15	27
TOTAL		55	100

- Lampiran Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga #2

Tabel Lampiran Sosialisasi Keluarga 2
Responden Membicarakan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK dengan
Pihak yang Berperan dalam Mendidik Responden

No.	Responden Membicarakan Mengenai Penggunaan Inovasi TIK dengan Pihak Berperan dalam Mendidik	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	41	25
2	Ya	122	74
3	Tidak Menjawab	2	1
TOTAL		165	100

- Lampiran Sosialisasi Keluarga #3

Tabel Lampiran Sosialisais Keluarga 3
Dukungan Terhadap Keterampilan Responden

No.	Responden Memiliki Keteampilan dalam Bidang TIK	Frekuensi	Persentase
1	Tidak	19	29
2	Ya	48	71
TOTAL		67	100

- Lampiran Sosialisasi Keluarga #4

Proses Compute Variabel Sosialisasi Pendidikan dalam Keluarga Siswa SMAN X Jakarta

```

DATASET ACTIVATE DataSet1.
COMPUTE sosialisasipendidikandalamkeluarga = p35a + P35crecode2
+ p36a +
p37a + P37crecode2 + p38a + P38crecode2 + p40 + p44a + p45a +
p46a + p47a + p48 .
EXECUTE .
FREQUENCIES
  VARIABLES=sosialisasipendidikandalamkeluarga
  /STATISTICS=MEAN MEDIAN
  /ORDER= ANALYSIS .

```

Statistics

variabelsosialisasikeluargacompute

N	Valid	165
	Missing	0
Mean		20,2242
Median		20,0000

variabelsosialisasikeluargacompute

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5,00	1	,6	,6	,6
	8,00	1	,6	,6	1,2
	9,00	2	1,2	1,2	2,4
	10,00	4	2,4	2,4	4,8
	11,00	5	3,0	3,0	7,9
	12,00	3	1,8	1,8	9,7
	13,00	5	3,0	3,0	12,7
	14,00	6	3,6	3,6	16,4
	15,00	5	3,0	3,0	19,4
	16,00	14	8,5	8,5	27,9
	17,00	11	6,7	6,7	34,5
	18,00	9	5,5	5,5	40,0
	19,00	9	5,5	5,5	45,5
	20,00	18	10,9	10,9	56,4
	21,00	14	8,5	8,5	64,8
	22,00	8	4,8	4,8	69,7
	23,00	6	3,6	3,6	73,3
	24,00	6	3,6	3,6	77,0
	25,00	5	3,0	3,0	80,0
	26,00	3	1,8	1,8	81,8
	27,00	6	3,6	3,6	85,5
	28,00	5	3,0	3,0	88,5
	29,00	4	2,4	2,4	90,9
	30,00	1	,6	,6	91,5
	31,00	7	4,2	4,2	95,8
	32,00	5	3,0	3,0	98,8
	33,00	1	,6	,6	99,4
	34,00	1	,6	,6	100,0
	Total	165	100,0	100,0	

Statistics

Variabel Sosialisasi Keluarga Recode

N	Valid	165
	Missing	0
Mean		1,4364
Median		1,0000

Variabel Sosialisasi Keluarga Recode

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	93	56,4	56,4	56,4
	tinggi	72	43,6	43,6	100,0
	Total	165	100,0	100,0	

Lampiran 5 : Data Sosialisasi
Pendidikan di Sekolah

Variabel Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

- Lampiran Sosialisasi Pendidikan di Sekolah #1

Tabel Lampiran
Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

No.	Sosialisasi Pendidikan di sekolah Kelas X	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	15	27
2.	Tinggi	40	73
TOTAL		55	100

Tabel Lampiran
Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

No.	Sosialisasi Pendidikan di Sekolah Kelas XI	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	31	56
2.	Tinggi	24	44,5
TOTAL		55	100

Tabel Lampiran
Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

No.	Sosialisasi Pendidikan di Sekolah Kelas XI	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	41	74,5
2.	Tinggi	14	25,5
TOTAL		55	100

- Lampiran Sosialisasi Pendidikan di Sekolah #2

Proses Compute dan Recode Variabel Sosialisasi Pendidikan di Sekolah

```

COMPUTE variabelsekolahcompute = hiddenkurikulumrecode +
kurikulumrecode + recodeguru .
EXECUTE .
FREQUENCIES
  VARIABLES=variabelsekolahcompute
  /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM SEMEAN MEAN MEDIAN
  /ORDER= ANALYSIS .
Statistics

```

variabelsekolahcompute

N	Valid	165
	Missing	0
Mean		4,3758
Std. Error of Mean		,08217
Median		4,0000
Std. Deviation		1,05548
Minimum		3,00
Maximum		6,00

variabelsekolahcompute

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	39	23,6	23,6	23,6
	4,00	58	35,2	35,2	58,8
	5,00	35	21,2	21,2	80,0
	6,00	33	20,0	20,0	100,0
	Total	165	100,0	100,0	

```

RECODE
variabelsekolahcompute
Lowest thru 4.3758=1) (4.3759 thru Highest=2) INTO
variabelsekolahrecode .
VARIABLE LABELS variabelsekolahrecode 'Variabel Sekolah
Recode' .
EXECUTE .
FREQUENCIES
  VARIABLES=variabelsekolahrecode
  /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM SEMEAN MEAN MEDIAN
  /ORDER= ANALYSIS .
    
```

Statistics

Variabel Sekolah Recode

N	Valid	165
	Missing	0
Mean		1,4121
Std. Error of Mean		,03844
Median		1,0000
Std. Deviation		,49372
Minimum		1,00
Maximum		2,00

Variabel Sekolah Recode

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	97	58,8	58,8	58,8
	Tinggi	68	41,2	41,2	100,0
	Total	165	100,0	100,0	

FOTO-FOTO



