

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Salah satu situs internet yang banyak digunakan pada saat ini adalah *facebook.com*. Situs *facebook.com* merupakan salah satu layanan jaringan sosial dimana kita dapat membentuk jaringan dengan mengundang teman kita. Dari jaringan yang kita bentuk, kita dapat memperhatikan aktifitas mereka, mengikuti permainan/ *join games* yang direkomendasikan, menambahkan teman atau jaringan berdasarkan organisasi sekolah, daerah domisili, dan lainnya. Bisa juga dikatakan sebagai fasilitas untuk berteman dan membina kehidupan sosial.

Pada saat sekarang ini, situs *facebook.com* sedang hangat dibicarakan. Mulai dari orang dewasa termasuk guru, dosen, pegawai kantoran, karyawan, mahasiswa, dan bahkan pelajar. Berbagai fitur yang diberikan pada situs *facebook.com*, seperti *chatting*, diskusi, dan *games*.

Situs Pertemanan Facebook, peminatnya kian hari terus meningkat. Palsanya, akhir pekan lalu total jumlah pengguna Facebook mencapai 325 juta dan 70 persen penggunanya merupakan pengguna dari luar Amerika Serikat. Hasil itu tampaknya akan mencapai target 500 juta pengguna yang ditetapkan oleh pendirinya Mark Zuckerberg, Mei lalu (www.tvone.co.id , 15 November 2009).

Sebuah Akademi Internasional Digital yang berpusat di New York, Amerika Serikat, menganugerahkan penghargaan terhadap 10 situs internet yang dianggap berpengaruh. Situs pertemanan Facebook, Twitter dan Situs Video YouTube, masuk dalam jajaran 10 situs internet paling berpengaruh dalam satu dekade terakhir . (www.tvone.co.id , 13 Desember 2009).

Dengan semakin pesatnya perkembangan pengguna *facebook.com*, tak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *facebook.com* memiliki dampak, baik positif maupun negatif. Dampak positifnya yaitu menghubungkan orang-orang yang sudah lama tidak bertemu. Dengan memasukkan nama orang tersebut, maka akan mendapatkan profil dan informasi tentang orang tersebut. Namun dengan catatan jika orang yang dicari tersebut juga memiliki akun pada situs *facebook.com*. Dalam *website* ini, pengguna situs *facebook.com* juga dapat membuat atau bergabung dalam grup yang mengumpulkan pengguna dalam suatu komunitas. *facebook.com* juga menyediakan aplikasi *games* dalam *websitenya*. Selain itu, masih banyak fitur yang tersedia dalam situs *facebook.com* yang memungkinkan pengguna situs *facebook.com* untuk memasukkan foto, video dalam akunnya, maupun ke dalam akun orang lain.

Namun dibalik itu semua, situs *facebook.com* memiliki sisi negatif. Peneliti dari *Ohio State University*, mengungkapkan jika Facebook dapat membuat nilai seorang pelajar menurun. (www.okezone.com, 27 Mei 2009)

Dampak negatif bermedia Facebook sangat potensial dialami oleh remaja putri. Hal tersebut dapat dipicu karena remaja putri cenderung lebih memiliki keterbukaan diri daripada remaja laki-laki. Menurut De Vito (2006 : 63), “wanita lebih sering mengekspresikan perasaannya dan memiliki keinginan yang besar untuk selalu mengungkapkan dirinya.”

Kecenderungan remaja putri ini dapat membahayakan dirinya, apabila hadir pihak yang berniat buruk padanya. Melalui Facebook, pihak yang tidak baik juga dapat memperoleh informasi bahkan berkomunikasi langsung dengan remaja putri yang bersangkutan untuk mempelajari sisi lemahnya. Terbukti berdasarkan kasus kejahatan di Facebook akhir-akhir ini, seorang remaja putri yang gemar mencurahkan isi hatinya termasuk kesedihannya, dimanfaatkan oleh seorang pria yang “berkedok” baik membantu remaja tersebut keluar dari

permasalahannya. Seiring waktu tumbuh perasaan nyaman dari remaja puteri tersebut, hingga akhirnya mereka memutuskan melakukan “kopi darat” atau pertemuan di dunia nyata. Pada akhirnya, hubungan itu berakhir pada pelecehan seksual, yang pastinya membawa kerugian besar bagi remaja puteri. Laporan dari pihak Komnas HAM diperoleh lebih dari 100 orang anak hilang akibat menjalin pertemanan melalui Facebook dengan rata-rata korbannya adalah pelajar SMP (smpn2banyuasin.wordpress.com).

Pelajar menghabiskan waktu untuk mengakses situs *facebook.com* sehingga menyita waktu belajar. Hal tersebut disebabkan karena menjamurnya warung internet atau warnet yang berkompetisi mulai dari penawaran berbagai fasilitas yang beragam hingga biaya penggunaan fasilitas internet yang semakin murah. Didukung pula dengan bermunculan teknologi yang semakin canggih sehingga kapan dan di mana saja bisa mengakses situs *facebook.com* dengan menggunakan laptop dan juga handphone berteknologi tinggi.

Ditambah pula dengan menjamurnya fasilitas *Wi-Fi (Wireless Fidelity)* yang memberi kemudahan akses internet. Para pengguna dalam satu area dapat mengakses internet secara bersamaan tanpa perlu direpotkan dengan kabel. Pemanfaatan fasilitas *Wi-Fi* dengan menggunakan handphone berteknologi tinggi atau laptop berkemampuan *Wi-Fi* ke tempat dimana terdapat hotspot. Dengan adanya *Wi-Fi* tersebutlah pelajar dengan mudah mengakses situs *facebook.com*. Pelajar dengan mudahnya bisa mengakses situs *facebook.com* tanpa memikirkan tugas yang diberikan oleh guru di Sekolah.

Waktu belajar semakin kurang, tingkat kelulusan semakin meningkat dari tahun ke tahun. Tahun 2009 tingkat kelulusan Ujian Nasional (UN) meningkat 0,25 dari tahun lalu menjadi 5,50 untuk seluruh mata pelajaran yang diujikan tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Untuk tingkat kelulusan UN SMA tahun 2009 terjadi peningkatan angka kelulusan. Sebab tahun lalu kelulusan SMA hanya 96 persen, sedangkan tahun 2009 mencapai 97,5 persen (www.riaugo.com, 15 November 2009).

Berbeda dengan tingkat kelulusan UN SMP. Pada tahun 2009 tingkat kelulusan hanya 93,85 persen, sedangkan tahun lalu mencapai 96 persen. Jumlah murid yang tidak lulus sebanyak 4.999 orang (www.riau.go.id, 29 Agustus 2009).

Dari observasi yang dilakukan penulis, banyak pelajar SMP Negeri 1 Pekanbaru yang memiliki akun di situs *facebook.com*. Hal tersebut didukung dengan adanya kesempatan pelajar untuk mengaksesnya. Pada saat mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) guru SMP Negeri 1 Pekanbaru memberikan kesempatan kepada pelajar yang telah melaksanakan kewajiban diberi kebebasan untuk memanfaatkan fasilitas internet. Situs *facebook.com* merupakan situs yang paling digemari oleh pelajar.

Sekolah ini juga menyediakan *Wi-Fi* yang semakin memudahkan para pelajar untuk mengakses situs *facebook.com* dengan menggunakan laptop ataupun handphone. Ditambah pula dengan adanya kesempatan pelajar menggunakan laptop untuk beberapa mata pelajaran tertentu.

Pelajar SMP ini sebagian besar berusia antara 12 sampai dengan 15 tahun berada pada masa pubertas dan masa remaja awal, dimana antara masa pubertas dengan masa remaja awal ada periode yang bertumpang tindih. Masa-masa menjadi pelajar adalah masa dimana mereka masih baru menjadi remaja dengan kondisi kejiwaan yang masih labil dan transisi. Kondisi tersebut pada akhirnya menjadi penyebab ketidakseimbangan jiwa mereka sebagai remaja, sehingga seringkali melahirkan sikap-sikap yang aneh. Ingin mencoba apa saja yang sedang hangat di bincangkan oleh teman-teman sebayanya. Inilah masa-masa pencarian jati diri yang dilakukan.

2. Perumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh penggunaan situs *facebook.com* terhadap sikap pelajar SMP Negeri 1 Pekanbaru?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar sekolah ini dalam mengakses situs *facebook.com*?

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan situs *facebook.com* terhadap self disclosure pelajar SMP Negeri 1 Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar sekolah ini dalam mengakses situs *facebook.com*.

4. Tinjauan Pustaka

4.1. Media Internet

Berdasarkan pernyataan Marshall McLuhan di buku *Understanding Media: The Extensions of Man*, mengemukakan ide bahwa “pesan media ya medianya itu sendiri” (Marshall, 1999:7). McLuhan menganggap media sebagai perluasan individu dan media yang berbed-beda mewakili pesan yang berbed-beda. Media juga mempengaruhi cakupan serta bentuk dari hubungan-hubungan dan kegiatan-kegiatan individu. Pengaruh media telah berkembang dari individu ke masyarakat. Dengan media, setiap bagian dunia dapat dihubungkan menjadi “global village” atau desa global. Perkembangan teknologi informasi tidak hanya mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi dapat mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat. Tanpa disadari, komunitas individu telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yakni kehidupan masyarakat nyata dan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Di era digital ini, jenis media sosial online sangat beragam. Salah satunya yang paling populer adalah Facebook. Facebook atau situs jejaring sosial ini lahir di Cambridge, Massachusetts 14 Februari 2004 oleh Mahapelajar Harvard bernama Mark Zuckerberg. Menurut data di Alexa, Facebook adalah mesin jejaring sosial nomor satu. Dalam urutan keseluruhan situs di dunia, Facebook menempati peringkat ke-5 setelah Yahoo, Google, YouTube, dan Windows Live. Kepopuleran Facebook di Indonesia, mulai tahun 2008 dengan jumlah spektakuler pengguna Facebook yakni sebesar 618%.

Dari *checkfacebook.com*, diketahui pengguna Facebook mencapai 300 juta orang dan pertumbuhannya akan terus meningkat di setiap minggunya. Indonesia tergolong negara ke tujuh terbesar pengguna facebook, hampir mencapai 12 juta orang dan jumlah ini terus mengalami pertumbuhan rata-rata 6% per minggu (Juju dan Sulianta, 2010:7). Dengan melihat data di atas, apabila Facebook dianalogikan sebagai “negara”, maka Facebook dapat menjadi “negara paling demokratis”. Setiap orang diperbolehkan menjadi warganya, dari anak kecil hingga orang dewasa, anak jalanan hingga professor, pangangguran sampai komisaris perusahaan. Semua

orang dengan status dan lapisan sosial yang berbeda-beda dapat memasuki “Negara Facebook” dengan sangat bebas.

Media Facebook merupakan salah satu produk internet, namun menjadi lebih populer daripada internet itu sendiri. Banyak orang rela mengakses internet demi Facebook, padahal dahulunya internet bukan teknologi yang mudah bagi kebanyakan orang. Mereka dengan kelemahan latar belakang pendidikan, usia, dan status sosial atau ekonomi mau belajar internet demi mengekspresikan dirinya pada Facebook. Dahulunya, tukang sayur, office boy, pembantu rumah tangga, pedagang asongan, manula pada tahun 2003 tidak mengenal internet, namun kini mereka memiliki Facebook (Juju dan Sulianta, 2010:2).

Facebook mempunyai keunggulan lebih maju daripada media lain dalam menjangkau khalayaknya. Hal tersebut diungkapkan oleh J.D. Walt (www.asburyseminary.edu) : ”Radio membutuhkan waktu 38 tahun untuk menjangkau 50 juta pengguna, televisi membutuhkan waktu 13 tahun untuk menjangkau 50 juta pengguna, internet membutuhkan waktu 4 tahun untuk menjangkau 50 juta pengguna, dalam waktu 3 tahun ipod telah mencapai 5 juta pengguna, tetapi Facebook telah mencapai 100 juta pengguna dalam tempo kurang dari 9 bulan.” Pengguna Facebook seringkali disebut Facebooker. Mayoritas Facebooker menggunakan Facebook untuk terkoneksi dengan keluarga, relasi, dan teman-teman. Facebook menyebabkan jaringan relasi semakin luas karena penemuan-penemuan baru relasi senantiasa tercipta. Tidak hanya itu, Facebook mampu membuka gerbang komunikasi sehingga kontak dapat terus dilakukan. Selain itu, Facebook memiliki fasilitas newsfeed yang memudahkan Facebooker mengakses informasi dengan terorganisasi dan pengingatnya seperti pemberitahuan aktivitas teman Facebooker lain serta pesan-pesan layaknya e-mail cukup digemari banyak Facebooker.

Interaksi melalui Facebook, tidak perlu memperlihatkan diri secara fisik, misalnya saling bertatap muka. Apabila ingin menjalin pertemanan dengan Facebooker lain, maka cukup mengklik pada fasilitas menambah teman dan melakukan verifikasi. Facebook memiliki keunggulan clean layout, yaitu layout yang sangat baik walaupun terdapat beberapa menu yang posisinya tidak mudah ditemukan. Disamping itu, Facebook senantiasa mengalami evolusi tampilan dengan selalu melakukan make over hampir di setiap tahunnya. Dalam Facebook blog yang berjudul “Thoughts on the Evolution of Facebook”, Mark Zuckerberg menulis alasan evolusi Facebook (Juju dan Sulianta, 2010 : 6) : “Facebook’s mission is to give people the power to share and make the world more open and connected. In the last four years, we’ve built new products that help people share more, such as photos, videos, groups, events, wall posts, status updates, and so on.” (“Misi Facebook adalah memberi orang kekuatan untuk berbagi dan membuat dunia lebih terbuka dan terhubung.

Dibalik atmosfer positifnya ternyata tidak dapat dipungkiri, Facebook menyimpan pula sisi negatifnya. Terutama kasus-kasus kejahatan melalui media Facebook yang menimpa para remaja sebagai korbannya.

Meningkatnya perilaku pelecehan seksual, praktek prostitusi, tindakan asusila, pertengkaran, penghinaan, pencemaran nama baik, dan cybercrime lainnya yang turut melibatkan remaja banyak ditemui melalui Facebook. Ujang, remaja lulusan SMA dilaporkan ke Mapolresta Bogor berkaitan dengan tuduhan Felly yang menyatakan bahwa Ujang telah menulis kalimat hinaan padanya di Facebook (okezone.com). Contoh kasus serupa di luar negeri, seorang remaja putri asal New York menuntut empat orang mantan teman-teman SMA, orang tuanya, dan

Facebook sebesar 3 juta dolar dikarenakan ia diperolok dan dihina dalam sebuah forum pribadi di Facebook (suara.blogspot.com).

Dampak negatif Facebook, dapat pula dibuktikan dengan penelitian baru oleh kandidat program doctoral dari Ohio State University, Aryn Karpinski dan rekannya Adam Durberstein dari Ohio Dominican University, menunjukkan nilai rata-rata IPK mahasiswa yang menjadi anggota Facebook turun secara signifikan dibandingkan mereka yang tidak bergabung dengan Facebook. Perbandingannya, nilai IPK bagi mahasiswa anggota Facebook mencapai 3,0-3,5, sedangkan mahasiswa yang bukan anggota Facebook, mampu mencapai 3,5-4,0. Hasil studi Ohio State University juga menyebutkan bahwa “semakin sering Anda menggunakan Facebook, semakin sedikit waktu Anda belajar dan semakin buruklah nilai-nilai mata pelajaran Anda.” (Solahudin, 2009 : 85)

4.2. Self Disclosure

Kasus-kasus berdampak negatif pada Facebook cenderung dialami para remaja. Hal ini dapat dikarenakan ketidakmatangan seorang remaja dalam mengenali identitas diri maupun lingkungannya. Mengingat usia remaja merupakan masa pencarian dan pengukuhan jati diri sebelum menginjak usia dewasa. Remaja bahasa aslinya adalah adolescence, berasal dari bahasa latin yang artinya “tumbuh untuk mencapai keuntungan”. Perkembangan lebih lanjut istilah adolescence sesungguhnya memiliki arti yang luas, yakni mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Secara psikologis, remaja adalah suatu usia yang menempatkan individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah ingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar.

Pelajar yang tergolong remaja sebenarnya belum memiliki tempat yang jelas. Mereka termasuk golongan anak-anak, tapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk golongan orang dewasa. Remaja ada diantara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dalam badai”. Pada fase ini, remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun perlu ditekan disini adalah fase perkembangan tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik. Masa remaja dikatakan sebagai suatu masa yang berbahaya, karena pada periode itu, seseorang meninggalkan tahap anak-anak menuju ke tahap selanjutnya yaitu tahap kedewasaan. Masa ini dirasakan sebagai suatu krisis karena belum adanya pegangan, sedangkan kepribadiannya sedang mengalami pembentukan. (Soekanto, 2003:372)

Di sisi lain, muncul pula potensi negatif bagi remaja di Facebook, sebab remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Mengingat masa remaja adalah masa pencarian jati diri. Dengan kata lain, remaja masih belum memiliki pegangan hidup yang kuat. Hal itu sangat berbahaya, sebab dunia maya Facebook terdiri atas individu ataupun kelompok dengan kemungkinan karakter baik maupun buruk. Apabila seorang remaja berhubungan dengan pihak yang baik di Facebook, mungkin remaja tersebut akan terpengaruh menjadi individu yang lebih baik. Masalahnya, jika remaja belum memiliki pegangan diri sejatinya, terhubung dengan pihak yang berperilaku buruk di Facebook, maka hal itu berpotensi menjerumuskan remaja ke dalam keburukan pula.

Dampak negatif bermedia Facebook sangat potensial dialami oleh remaja putri. Hal tersebut dapat dipicu karena remaja putri cenderung lebih memiliki keterbukaan diri daripada remaja laki-laki. Menurut De Vito (2006 : 63), “wanita lebih sering mengekspresikan perasaannya dan memiliki keinginan yang besar untuk selalu mengungkapkan dirinya.”

Kecenderungan remaja putri ini dapat membahayakan dirinya, apabila hadir pihak yang berniat buruk padanya. Melalui Facebook, pihak yang tidak baik juga dapat memperoleh informasi bahkan berkomunikasi langsung dengan remaja putri yang bersangkutan untuk mempelajari sisi lemahnya. Terbukti berdasarkan kasus kejahatan di Facebook akhir-akhir ini, seorang remaja putri yang gemar mencurahkan isi hatinya termasuk kesedihannya, dimanfaatkan oleh seorang pria yang “berkedok” baik membantu remaja tersebut keluar dari permasalahannya. Seiring waktu tumbuh perasaan nyaman dari remaja putri tersebut, hingga akhirnya mereka memutuskan melakukan “kopi darat” atau pertemuan di dunia nyata. Pada akhirnya, hubungan itu berakhir pada pelecehan seksual, yang pastinya membawa kerugian besar bagi remaja putri. Laporan dari pihak Komnas HAM diperoleh lebih dari 100 orang anak hilang akibat menjalin pertemanan melalui Facebook dengan rata-rata korbannya adalah pelajar SMP (smpn2banyuasin.wordpress.com).

Berikut ini beberapa kasus Facebook yang menimpa para pelajar SMP di berbagai kota:

1. Marietta Nova Triana (14 tahun), siswi salah satu SMP Tangerang yang bertempat tinggal di Sidoarjo, menghilang dari rumah tantenya di Bumi Serpong Damai, Tangerang Selatan dan ditemukan bersama Ari, seorang pemuda yang dikenalnya melalui Facebook. Marietta telah mengalami pencabulan sebanyak tiga kali. (jabodetabek.tvone)
2. Kasus menghilangnya Stefani Abelina Tiur Napitulu (14 tahun) seorang siswi SMAN di Jakarta yang diduga pergi bersama teman yang dikenalnya dari Facebook, hingga akhirnya ditemukan di salah satu warnet di Jakarta dalam kondisi kehilangan handphone. (Pekanbaru.detik.com)
3. Aisyah Safira (14 tahun), pelajar kelas 3 SMP di Kecamatan Ciledug, Kota Tangerang. Aisyah Safira menghilang empat hari dan ternyata dibawa lari kekasihnya bernama Airlangga (21), warga Ngawi, Jawa Timur yang dikenalnya melalui Facebook. Keduanya, dibekuk polisi di sebuah hotel di Cibitung, Kabupaten Bekasi, beberapa hari lalu. Tapi, pemuda pengangguran ini sempat menyetubuhi Asiyah sebanyak empat kali. (beritajatim.com)
4. Rohmatul Latifah Asyhari (16 tahun), pelajar SMP warga Desa Mojoduwur, Kecamatan Mojowarno, Jombang menghilang setelah mendapat ajakan bekerja oleh pria bernama Anis Asmara (41 tahun) yang dikenalnya dari Facebook. Latifah mengaku dilarikan di Jakarta dan Bali, bahkan ia telah menikah siri dengan pria tersebut. (beritajatim.com)
5. Empat pelajar SMP dikeluarkan dari SMA Negeri 4 Tanjungpinang Kepulauan Riau gara-gara ia menghina gurunya melalui Facebook. (metrobalikpapan.co.id).
6. Menghilangnya Rakhma Safitri (19 tahun), mahasiswi Akademi Kebidanan Bakti Asih Purwakarta dengan teman yang diduga dikenalnya melalui Facebook. (metrobalikpapan.co.id).
7. Sylvia Russrina (23 tahun), mahasiswi Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, Semarang, Jawa Tengah turut menghilang bersama seorang pria yang dikenalnya dari situs jejaring sosial Facebook. (www.detiknews.com)

8. Dewi Fatimah (14 tahun) seorang siswi di SMP Tangerang selatan ditemukan tewas dibunuh oleh empat pria yang dikenalnya melalui Facebook. (www.detiknews.com)

Kasus-kasus yang marak dialami remaja melalui Facebook, ditengarai berawal dari self disclosure (keterbukaan diri) yang dilakukan oleh remaja tersebut. Keterbukaan diri (self-disclosure) remaja di facebook dapat berpotensi baik ataupun buruk seperti “dua sisi mata uang” yang ditimbulkan Facebook. Berdasarkan pendapat De Vito (2006:61-68), self-disclosure adalah suatu jenis komunikasi, yaitu pengungkapan informasi tentang diri sendiri baik yang disembunyikan maupun yang tidak disembunyikan. Keterbukaan diri (self-disclosure) seseorang dapat menentukan tahap hubungan interpersonal seseorang dengan individu lainnya. Tahap hubungan tersebut dapat dilihat dari tingkat keluasan (breadth) dan kedalaman (depth) topik pembicaraan. Ada individu yang terlalu membuka diri yang disebut dengan over disclosure, yaitu menginformasikan segala hal tentang dirinya kepada siapapun. Sedangkan individu yang terlalu menutup dirinya kepada siapapun disebut under disclosure yakni jarang sekali membicarakan dirinya kepada orang lain. Self disclosure sangat terkait dengan konsep diri (self concept) individu. Apabila konsep diri individu positif, maka self disclosure yang dimunculkan cenderung positif dan berdampak positif pula bagi individu tersebut. Sebaliknya bila konsep diri individu negatif, maka self disclosure dan dampak yang didapat dari individu tersebut cenderung negatif.

Rata-rata kasus melalui Facebook, mayoritas menjadikan pelajar SMP sebagai korbannya. Di sisi lain Facebook dapat dipilih sebagai jalur alternatif self disclosure yang paling banyak digemari oleh pelajar SMP. Kasus-kasus di atas telah membuktikan hal tersebut, terlebih lagi pertemanan dalam Facebook tersebut, diawali dengan self disclosure oleh pelajar SMP. Dari contoh di atas, menunjukkan di Pekanbaru telah terungkap dua kasus, jumlah yang cukup tinggi jika dibandingkan kota-kota lain di Indonesia dengan kesamaan kasus tentang Facebook dengan keseluruhan korbannya adalah pelajar SMP.

5. Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, informan penelitian adalah pelajar SMP di Pekanbaru berusia 12 sampai 16 tahun yang memiliki akun pribadi Facebook atau terdaftar sebagai Facebooker. Peneliti memilih fokus penelitian fitur Facebook pada konten profil Facebooker yang terdiri atas wall (status) dan notes, konten tersebut terdiri atas pesan teks (tertulis). Fitur-fitur sejenis itu memiliki prosentase sangat tinggi sebagai media komunikasi dan informasi remaja serta berpotensi sebagai saluran self disclosure remaja.

Sesuai data dari Pew Internet and American Life Project Survey of Parents and Teens (2006) yang menyatakan dalam situs jejaring sosial, 84 % remaja menggunakan wall dan 76 % memanfaatkan post comment. Oleh karena itu penelitian ini juga akan melacak sampai kepada post comment yang biasa digunakan oleh pelajar

6. Hasil Dan Pembahasan

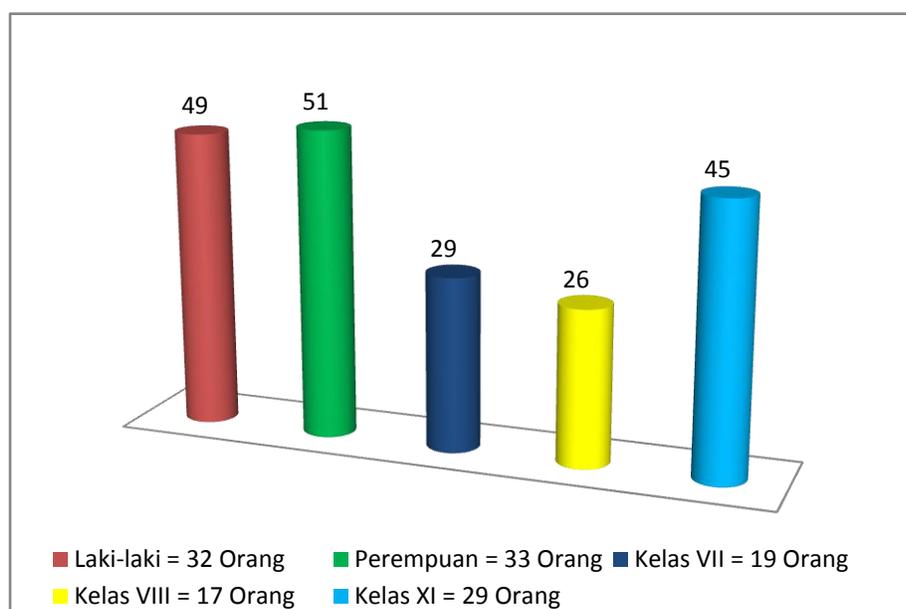
6.1. Analisis Pengaruh Penggunaan Situs *Facebook.com* terhadap Sikap Pelajar

6.1.1 Karakteristik Responden

Penulis menyajikan data yang diperoleh dari lapangan, adapun penyajian data ini bertujuan untuk mempermudah penulis dalam menganalisa data. Dalam sebuah penelitian kuantitatif responden merupakan hal yang terpenting dalam penelitian. Responden dalam penelitian terdiri dari jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang sekolah di lokasi penelitian.

Berdasarkan jenis kelaminnya, responden dapat dikelompokkan sebagaimana terlihat dalam tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 6.1
Kategori Responden



Sumber : Data Olahan, 2012

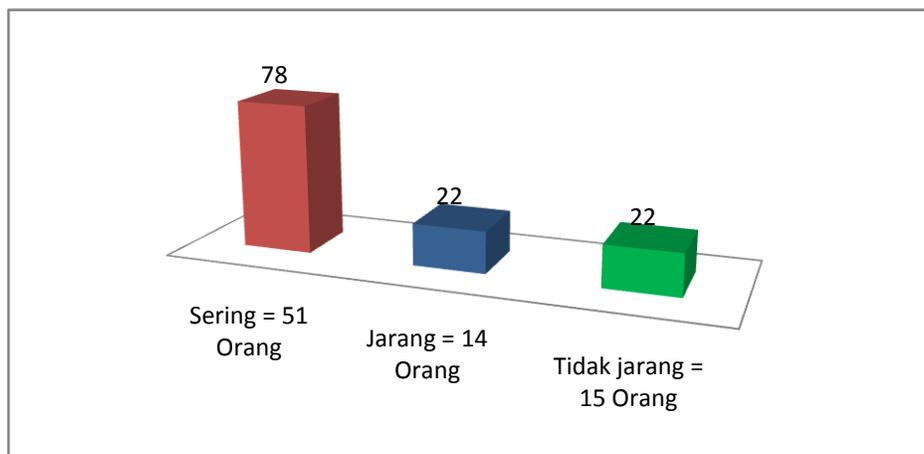
Tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 49% responden adalah laki-laki dan 51% responden perempuan. Berdasarkan tabel 3 terdapat sebagian besar responden jenis kelamin perempuan. Responden kelas VII sebanyak 29%, kelas VIII sebanyak 26%, dan kelas XI sebanyak 45%. Para responden sehat jasmani dan rohani sehingga jawaban yang diberikan dianggap sudah sah.

Berdasarkan jenis kelamin yang mengakses situs *facebook.com*, mereka mempunyai pengetahuan dan sikap yang berbeda dalam memberikan jawaban kepada peneliti. Responden yang menjadi objek penelitian yang lebih banyak adalah siswi perempuan dari pada pelajar laki-laki.

6.1.2 Tanggapan Responden terhadap Penggunaan Internet

Setelah data terkumpul dari jumlah sampel yaitu 65 responden maka diperoleh hasil pengaruh penggunaan situs *facebook.com* terhadap sikap pelajar SMP 1 Pekanbaru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel-tabel berikut:

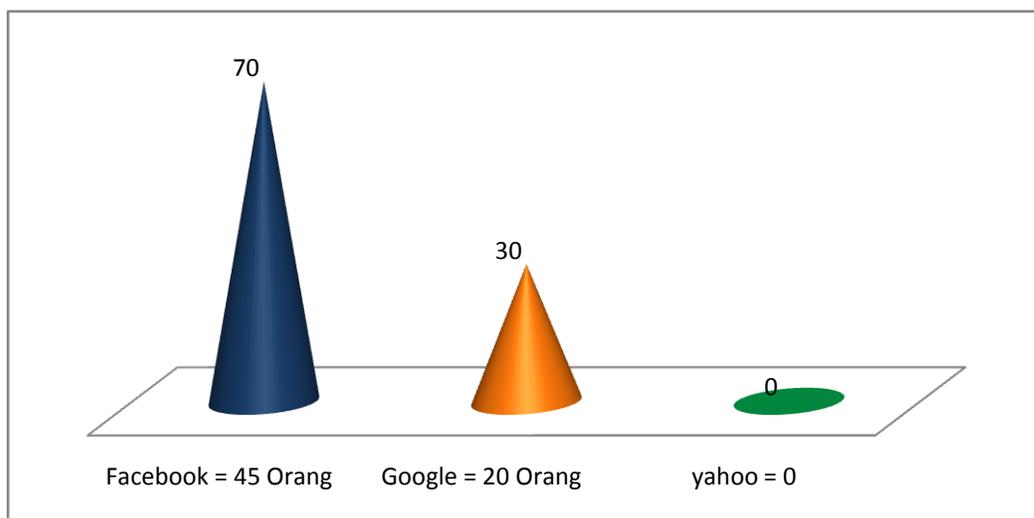
Tabel 6.2
Pelajar yang Sering Mengakses Internet



Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas menyatakan bahwa sebanyak 51 responden (78%) sering mengakses internet, dan 14 responden (22%) jarang mengakses internet, dan tidak ada responden yang menjawab tidak pernah mengakses internet.

Tabel 6.3
Situs yang Sering Dikunjungi



Sumber : Data Olahan, 2012

Dari Tabel diatas, diketahui sebanyak 45 responden (70%) sering mengunjungi situs Facebook, sebanyak 20 responden (30%) sering mengunjungi situs Google. Facebook saat ini

merupakan situs yang sangat hangat dibicarakan pelajar, baik laki-laki maupun perempuan. Responden lebih tertarik menggunakan situs *facebook.com* karena aplikasi yang disediakan pada situs *facebook.com* menarik. Untuk penelitian ini pun penulis memilih responden yang memang mengetahui dan sering mengakses Facebook.

6.1.3 Tanggapan Responden Tentang Variabel X (Penggunaan Situs *Facebook.com*)

Pertanyaan-pertanyaan dalam angket mengenai Variabel X yaitu berisikan segala sesuatu pengetahuan responden tentang penggunaan situs *facebook.com*, dan dapat dilihat dari tabel 6 – 14 berikut:

Tabel 6.4
Distribusi Responden yang mengetahui Situs *Facebook.com*

Pilihan	Frekuensi	Jumlah	(%)
A	Mengetahui	65	100
B	Kurang Mengetahui	-	-
C	Tidak Mengetahui	-	-
Jumlah		65	100

Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas menunjukkan bahwa 65 responden (100%) menyatakan bahwa mengetahui situs *facebook.com* dan tidak ada responden yang kurang mengetahui atau tidak mengetahui situs tersebut. Situs *facebook.com* sudah tidak asing lagi saat ini, mulai dari anak-anak hingga dewasa memiliki akun pada situs *facebook.com*.

Tabel 6.5
Distribusi responden yang mengakses Situs *Facebook.com*

Pilihan	Frekuensi	Jumlah	(%)
A	Sangat Sering	41	63
B	Sering	18	28
C	Jarang	6	9
Jumlah		65	100

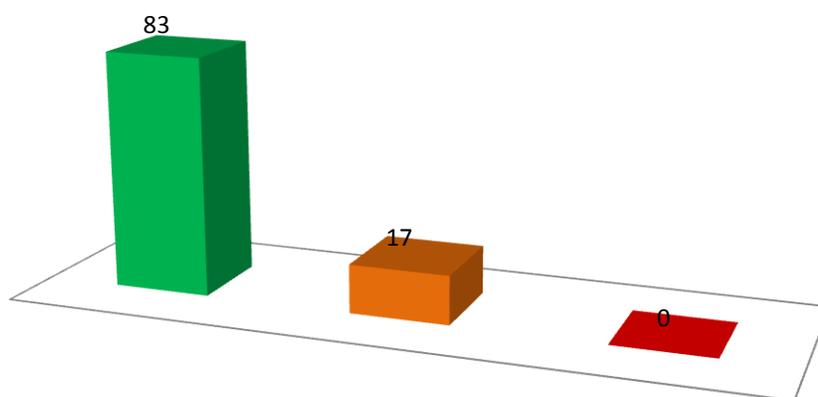
Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas menunjukkan bahwa responden yang menjawab sangat sering mengakses situs *facebook.com* sebanyak 41 responden (63%). Sangat sering mengakses situs *facebook.com* berarti responden yang mengakses situs *facebook.com* setiap hari. Mulai dari *update* status, *games*, *update* foto dan video, *chatting*, *wall to wall*, diskusi dan membuka *message*. Responden yang menjawab sering mengakses situs *facebook.com* sebanyak 18 responden (28%) . Sering mengakses situs *facebook.com* maksudnya yaitu responden hanya membuka tiga sampai empat kali seminggu. Hanya 6 responden (9%) yang menyatakan bahwa jarang mengakses situs *facebook.com*, yaitu satu sampai dua kali dalam seminggu. Dengan alasan bahwa responden dibatasi oleh orang tua untuk mengakses situs *facebook.com*.

Tabel 6.6
Situs *Facebook.com* dijadikan Situs Favorit oleh Pelajar

Alternatif Jawaban

■ A. Favorit = 54 Orang ■ B. Kurang Favorit = 11 Orang ■ C. Tidak Favorit = 0

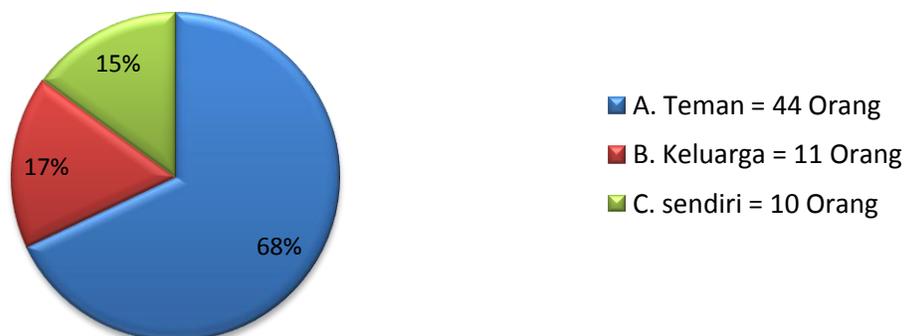


Sumber : Data Olahan, 2012

Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa responden yang menjadikan situs *facebook.com* sebagai situs favoritnya sebanyak 54 responden (83%). Alasan responden mengatakan favorit karena situs *facebook.com* merupakan situs yang selalu diakses setiap responden mengakses internet dan situs *facebook.com* menyediakan aplikasi yang menarik, seperti *games* dan *chatting* beda dengan jejaring sosial lainnya.

Responden yang menjawab bahwa situs *facebook.com* kurang favorit sebanyak 17 responden (32%). Alasan responden karena situs lain dapat membantu responden untuk menambah informasi dan pengetahuan, seperti Google.

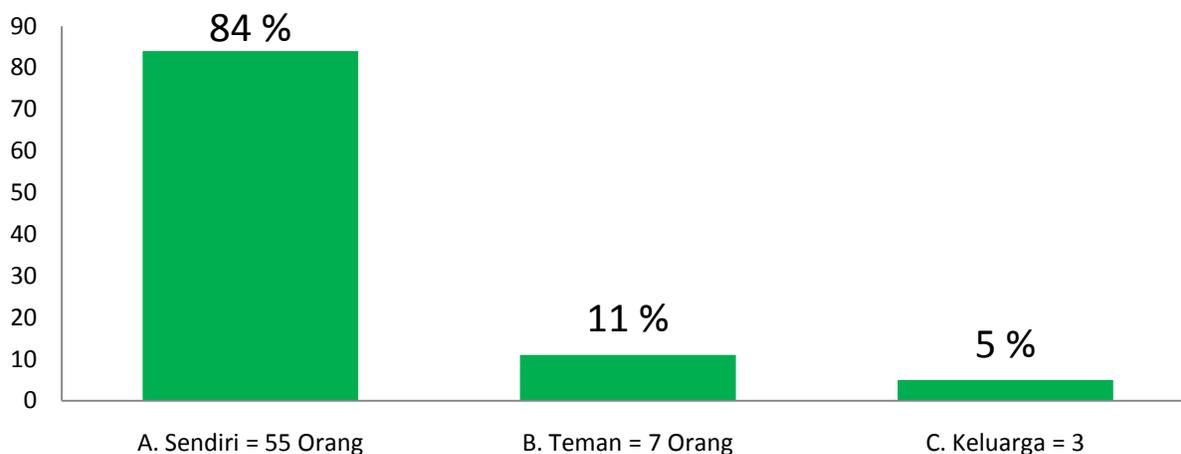
Tabel 6.7
Dari Mana Mengetahui Situs *Facebook.com*



Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas menunjukkan sebanyak 44 responden (68%) menyatakan bahwa mengetahui situs *facebook.com* dari teman-teman. Responden melihat teman-temannya mengakses situs *facebook.com* dan teman-teman responden sering bercerita tentang aplikasi pada situs *facebook.com* sehingga responden tertarik untuk mengakses situs tersebut. Sebanyak 11 responden (17%) menyatakan bahwa mengetahui situs *facebook.com* dari keluarga, responden mengatakan bahwa responden mengetahui situs *facebook.com* dari kakak atau saudara. Saudara responden memberikan petunjuk bagaimana mengakses situs *facebook.com*. Hanya 10 responden (15%) menjawab bahwa mengetahui situs *facebook.com* dengan sendirinya. Responden mengatakan bahwa mengetahui situs *facebook.com* dari media, seperti televisi, internet, surat kabar, dan majalah. Ditambah lagi dengan responden yang saat ini sedang berada pada masa pubertas, masa remaja awal, dan masih labil. Sehingga responden ingin mencoba menggunakan jejaring sosial yang sedang hangat dibicarakan.

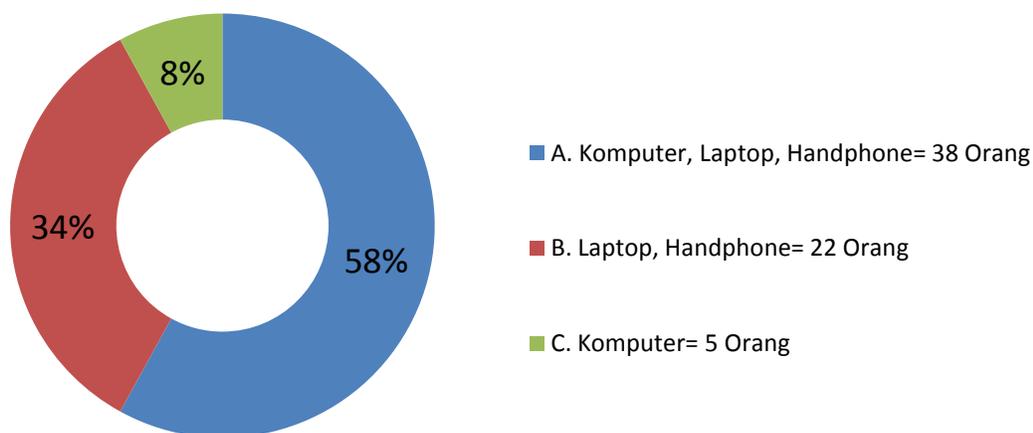
Tabel 6.8
Bersama Siapa Mengakses Situs *Facebook.com*



Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas menjelaskan bahwa responden yang menjawab mengakses situs *facebook.com* sendiri saja sebanyak 55 responden (84%), alasan responden karena responden sering mengakses situs *facebook.com* di rumah dan orang tua pun sibuk bekerja. Sebanyak 7 responden (11%) menjawab mengakses situs *facebook.com* bersama teman. Bersama teman biasanya di sekolah atau warung internet (warnet) atau tempat-tempat yang menyediakan *Wi-Fi*. Hanya 3 responden (8%) menjawab mengakses situs *facebook.com* bersama keluarga di rumah.

Tabel 6.9
Teknologi yang Digunakan untuk Mengakses Situs *Facebook.com*

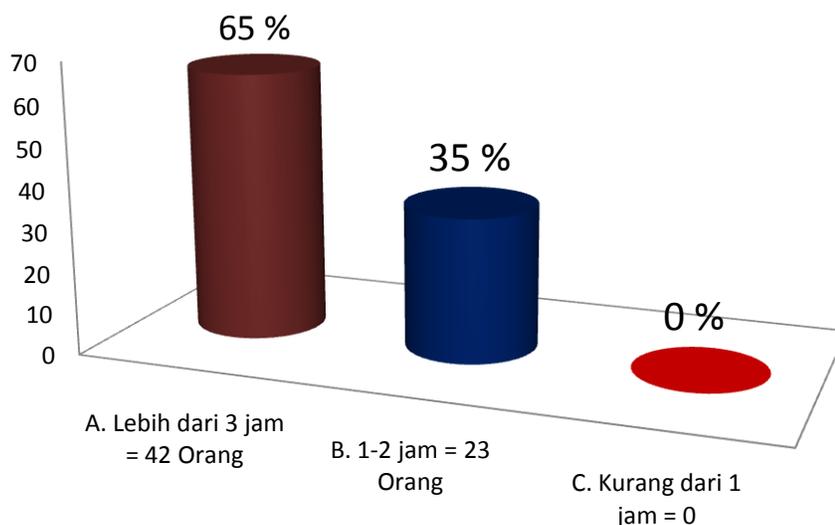


Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel 6.9 diatas dapat diketahui bahwa teknologi komputer, laptop, dan *handphone* yang digunakan responden untuk mengakses situs *facebook.com* sebanyak 38 responden (58%), sebanyak 22 responden (34%) yang menggunakan laptop dan *handphone* untuk mengakses situs *facebook.com*, dan hanya 5 responden (8%) yang menggunakan komputer. Responden yang menggunakan komputer adalah responden yang hanya mengakses situs *facebook.com* di rumah atau di warung internet.

Akses internet yang menggunakan modem baik GSM maupun CDMA dari berbagai *provider* di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Para *provider* tersebut terkesan saling berperang tarif. Hal ini mempermudah responden untuk mengakses situs *facebook.com*. Tidak hanya itu saja, dengan menggunakan laptop responden lebih dimudahkan dalam mengakses internet baik itu menggunakan modem maupun memanfaatkan fasilitas *Wi-Fi* yang disediakan di tempat-tempat umum yang ada di Pekanbaru. *Handphone* yang berteknologi pun telah banyak bermunculan, banyak responden yang menggunakan *handphone* untuk mengakses situs *facebook.com* dan responden juga bisa mengakses kapan pun dan di mana pun berada.

Tabel 6.10
Durasi Mengakses Situs *Facebook.com*

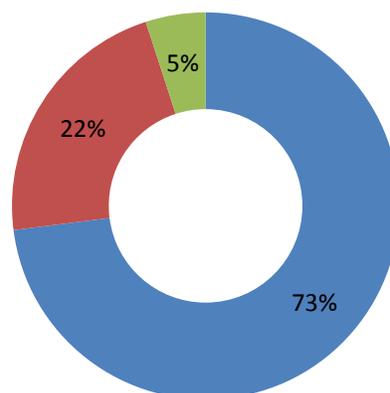


Sumber : Data Olahan, 2012

Terlihat pada tabel di atas bahwa 42 responden (65%) menjawab bahwa mengakses situs *facebook.com* lebih dari 3 jam setiap harinya. Responden mengatakan bahwa responden mengakses aplikasi pada situs *facebook.com*, aplikasi yang menarik yaitu *chatting* dan *games*. Sedangkan 23 responden (35%) menjawab bahwa mengakses situs *facebook.com* kurang dari 1-2 jam setiap harinya. Responden yang menjawab 1-2 jam setiap harinya mengatakan bahwa mereka meng-*update* status, meng-*upload* foto, *wall to wall* dan membuka pesan. Sehingga disimpulkan bahwa responden lebih banyak mengakses situs *facebook.com* lebih dari 3 jam setiap harinya baik itu menggunakan laptop, komputer, maupun *handphone*.

Tabel 6.11
Dimana saja Mengakses Situs *Facebook.com*

■ A. Dimana Saja = 48 Orang ■ B. Rumah = 14 Orang ■ C. Warnet = 3 Orang



Sumber : Data Olahan, 2012

Dari tabel diatas diketahui bahwa responden mengakses situs *facebook.com* di mana saja sebanyak 48 responden (73%), responden mengakses situs *facebook.com* kapan saja, jika ada kesempatan responden mengakses situs *facebook.com* sehingga kapan saja dan di mana saja responden bisa mengakses situs *facebook.com*, di rumah, sekolah, warnet, dan tempat-tempat yang menyediakan fasilitas *Wi-Fi* . Responden yang mengakses situs *facebook.com* di rumah sebanyak 14 responden (22%), sedangkan 3 responden (5%) mengakses *facebook.com* di warung internet (warnet).

Hampir setiap pelajar yang memiliki *handphone* yang bisa mengakses internet sehingga responden bisa kapan saja mengakses situs *facebook.com* baik itu di sekolah, di mal, di rumah atau di manapun responden berada. Selain *handphone*, laptop juga teknologi yang mudah dimiliki saat ini, tidak terkecuali responden. Karena ada beberapa mata pelajaran responden yang mengharuskan menggunakan laptop. Akses internet dengan menggunakan laptop dapat dengan menggunakan modem maupun memanfaatkan fasilitas *Wi-Fi*. Seperti Pustaka Soeman HS, Mesjid Agung An-Nur, dan di sekolah

Tabel 6.12

Distribusi responden yang memiliki kawan pada Situs *Facebook.com*

Pilihan	Frekuensi	Jumlah	(%)
A	Sangat Banyak	52	80
B	Banyak	9	14
C	sedikit	4	6
Jumlah		65	100

Sumber : Data Olahan, 2012

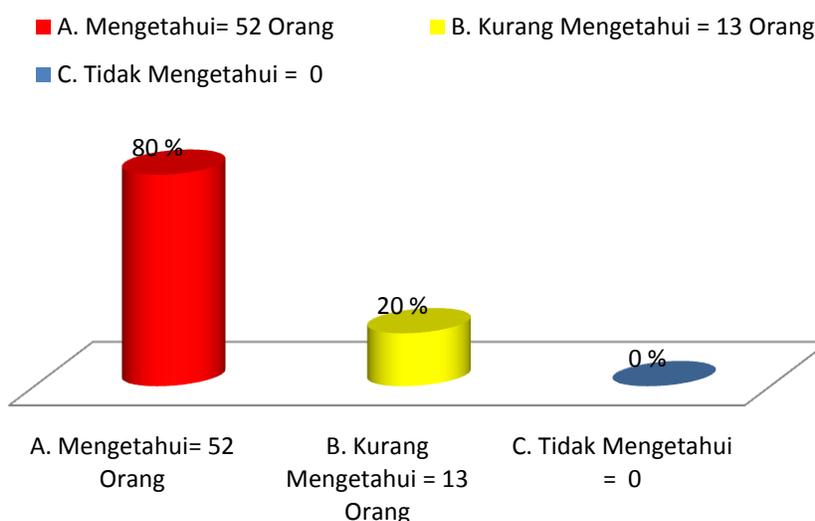
Tabel diatas menjelaskan bahwa 52 responden (41%) menyatakan bahwa responden menjawab sangat banyak memiliki teman pada situs *facebook.com*. Sangat banyak berarti

memiliki teman lebih dari 500 orang. Sebanyak 9 responden (14%) menyatakan bahwa memiliki teman banyak, yaitu 100-500 orang. Selebihnya 4 responden (6%) hanya sedikit memiliki teman, kurang dari 100 orang. Terlihat bahwa tidak susah bagi responden mendapatkan teman-teman baru pada situs *facebook.com*. Hal ini menunjukkan bahwa situs *facebook.com* merupakan jejaring sosial yang efektif bagi responden dalam menjalin pertemanan baru.

6.1.4 Tanggapan Responden Tentang Variabel Y (Sikap Pelajar)

Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam angket mengenai variable Y yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan sikap responden terhadap penggunaan situs *facebook.com* dapat dilihat pada tabel 15-24 berikut:

Tabel 6.13
Mengetahui Aplikasi yang Ada pada Situs *Facebook.com*



Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas menjelaskan bahwa sebanyak 52 responden (80%) mengatakan bahwa mengetahui aplikasi yang disediakan pada situs *facebook.com*. Sebanyak 13 responden (20%) mengatakan kurang mengetahui karena responden hanya menggunakan situs *facebook.com* untuk menga-*update* status, *chatting* dan membuka *message*.

Responden yang menjawab mengetahui situs *facebook.com* mengatakan bahwa mengetahui sebagian besar aplikasi baik itu aplikasi bawaan maupun aplikasi pihak ketiga. Aplikasi bawaan adalah bisa meng-*upload* foto dan video, *links* dengan situs lain, *notes*, *events* yang dapat mengundang teman pada situs *facebook.com*, memberikan hadiah kepada teman (*gifts*), *pages* bisa digunakn untuk keperntingan bisnis dan grup dari berbagai komunitas. Aplikasi pihak ketiga adalah aplikasi ini dikembangkan di luar *facebook.com*. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan memeriksa kembali sebelum menginstal dengan melihat bagian dari *page* aplikasi tersebut.

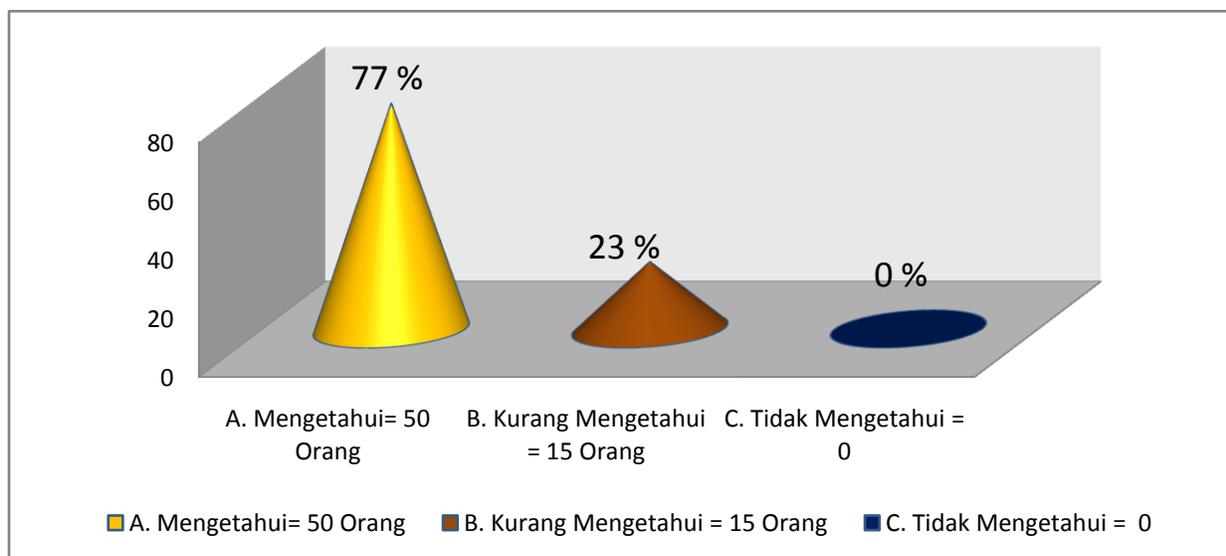
Tabel 6.14
Distribusi responden berdasarkan Aplikasi Menarik yang Disediakan Situs *Facebook.com*

Pilihan	Frekuensi	Jumlah	(%)
A	Menarik	61	94
B	Kurang Menarik	4	6
C	Tidak Menarik	-	-
Jumlah		65	100

Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas menjelaskan responden yang menjawab bahwa aplikasi yang disediakan pada situs *facebook.com* menarik sebanyak 61 responden (94%). Alasan dari responden karena situs *facebook.com* memberikan aplikasi yang berbeda dari jejaring sosial lainnya. Situs *facebook.com* bisa *chatting* dan bisa mengetahui aktivitas dari teman. Hanya sebanyak 4 responden (6%) yang menyatakan bahwa aplikasi yang disediakan pada situs *facebook.com* kurang menarik. Karena responden mengakses situs *facebook.com* dengan menggunakan *handphone*. Tidak ada responden yang menyatakan bahwa aplikasi pada situs *facebook.com* tidak menarik. Hal ini menunjukkan bahwa situs *facebook.com* memiliki daya tarik yang tersendiri bagi responden.

Tabel 6.15
Mengetahui Games pada Situs *Facebook.com*

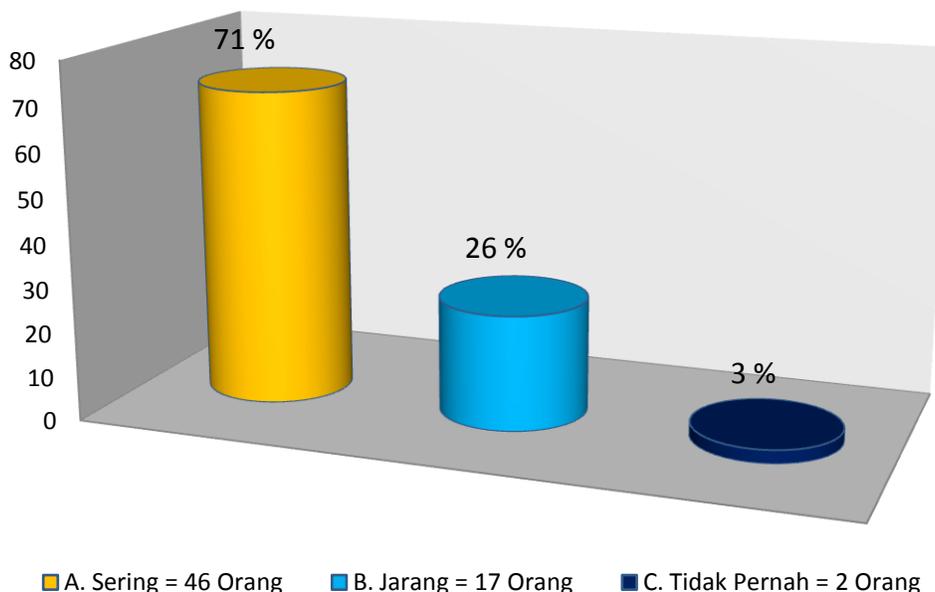


Sumber : Data Olahan, 2012

Pada situs *facebook.com*, *games* yang terdapat didalamnya diberitahukan kepada pengguna. Pengguna yang sebelumnya ikut serta pada permainan pada situs *facebook.com* harus mengajak pengguna lainnya. Pengguna yang tertarik, tentunya akan ikut bermain. Maka tidak heran jika pada tabel diatas dapat dilihat bahwa 50 responden (77%) mengetahui *games* yang ada pada situs *facebook.com*. Responden yang menjawab mengetahui pernah ikut bermain *games*

ataupun melihat teman yang sedang bermain. Sebanyak 15 responden (35%) menjawab kurang mengetahui situs *facebook.com*, mereka mengetahui *games* tersebut hanya dari perbincangan teman-teman.

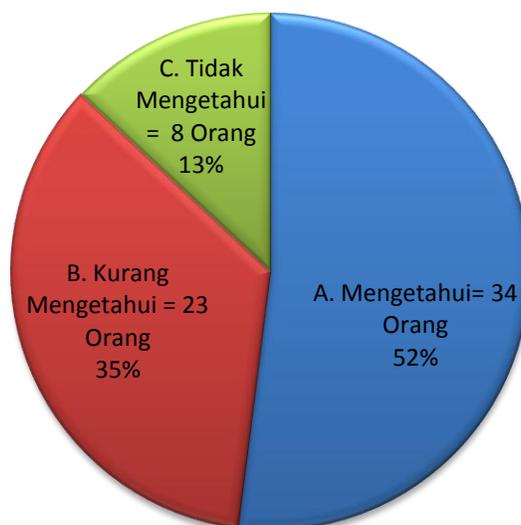
Tabel 6.16
Sering Mengakses *Games* pada Situs *Facebook.com*



Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas dapat diketahui bahwa 46 responden (71%) sering mengakses *games* pada situs *facebook.com*. Responden mengatakan bahwa mereka bermain *games* setiap membuka situs *facebook.com*. Sebanyak 17 responden (26%) menjawab bahwa jarang bermain *games* pada situs *facebook.com* yang rata-rata adalah perempuan dan 2 responden (3%) yang menjawab tidak pernah mengakses *games* pada situs *facebook.com*.

Tabel 6.17
Situs *Facebook.com* Mempengaruhi Cara Berinteraksi

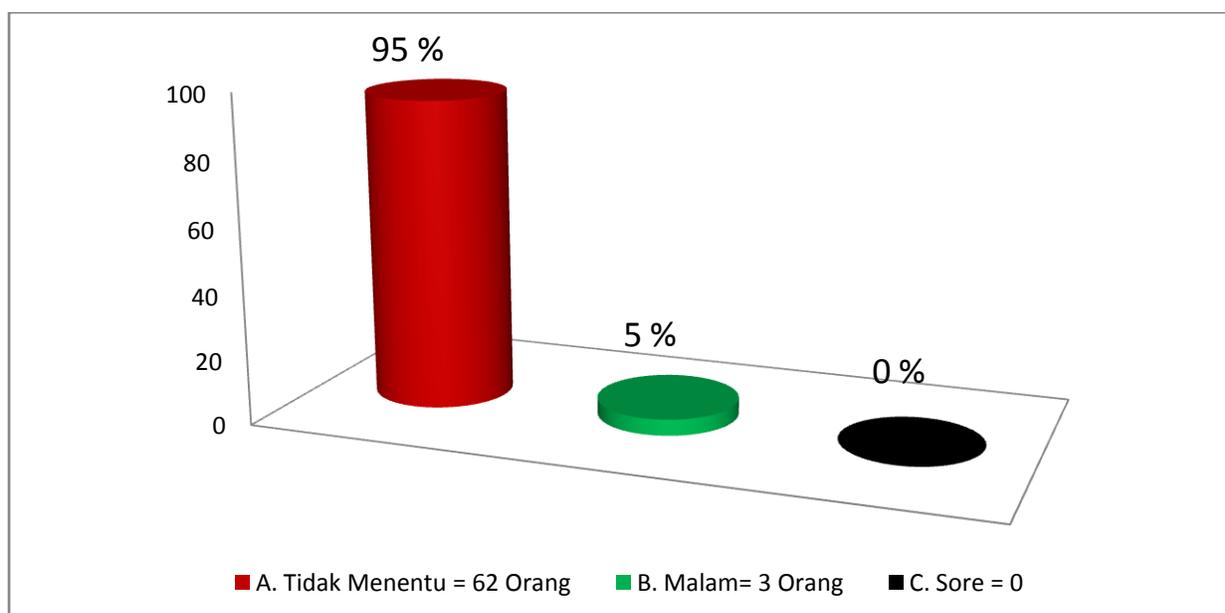


Sumber : Data Olahan, 2012

Diketahui sebelumnya bahwa responden rata-rata memiliki banyak teman pada situs *facebook.com*. Salah satu penyebabnya karena pada situs *facebook.com* mereka tidak saling bertatap muka. Hal ini memudahkan responden yang merasa malu untuk berinteraksi dapat berinteraksi dengan lebih leluasa. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui sebanyak 34 responden (52%) menjawab bahwa situs *facebook.com* dapat mempengaruhi cara berinteraksi yaitu cara bergaul dengan orang lain.

Sebanyak 23 responden (35%) menjawab bahwa situs *facebook.com* kurang mempengaruhi cara berinteraksi dan sebanyak 8 responden (13%) menjawab tidak mempengaruhi. Responden yang menjawab tidak mempengaruhi karena mereka jarang mengakses situs *facebook.com*.

Tabel 6.18
Waktu yang Digunakan untuk Mengakses Situs *Facebook.com*



Sumber : Data Olahan, 2012

Persentase jawaban yang paling besar dalam variable Y sikap pelajar adalah pertanyaan keenam yaitu waktu yang digunakan untuk mengakses situs *facebook.com*. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa 62 responden (95%) menyatakan bahwa responden tidak menentu mengakses situs *facebook.com* berarti bahwa kapan saja responden bisa mengakses situs *facebook.com*, baik itu pagi, siang ataupun malam dan tidak menyediakan waktu khusus. Hanya 3 responden (5%) yang menjawab bahwa mengakses situs *facebook.com* pada malam hari saja, setelah melaksanakan tugas.

Tabel 6.19
Distribusi responden yang Mengisi Waktu luang dengan Mengakses Situs *Facebook.com*

Pilihan	Frekuensi	Jumlah	(%)
A	Sering	46	71
B	Jarang	19	29
C	Tidak Pernah	-	-
Jumlah		65	100

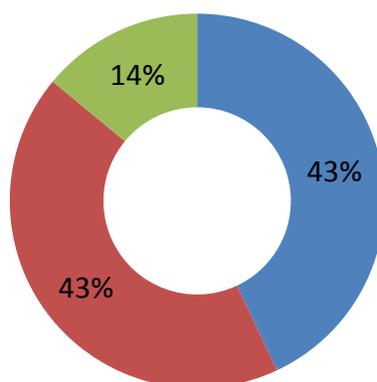
Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas responden yang menjawab sering mengisi waktu kosong dengan mengakses situs *facebook.com* sebanyak 46 responden (71%), baik itu untuk meng-*update* status, membuka *message*, *chatting*, *upload* foto dan video, dan mengunjungi aplikasi lainnya yang tidak kalah menarik. Sebanyak 19 responden (29%) yang jarang mengisi waktu kosong dengan mengakses situs *facebook.com*, dan tidak ada responden yang tidak pernah mengisi waktu kosong dengan mengakses situs *facebook.com*.

Responden yang menjawab sering mengatakan bahwa mereka selalu mengisi waktu kosong dengan mengakses situs *facebook.com* pada saat jam istirahat sekolah, pergantian jam pelajaran, jika guru tidak masuk kelas maupun ketika sedang berada di luar jam sekolah. Situs *facebook.com* juga menghilangkan rasa jenuh setelah beraktivitas.

Tabel 6.20
Menyatukan Waktu Belajar dengan Mengakses Situs *Facebook.com*

■ A. Sering = 28 Orang ■ B. Jarang = 28 Orang
■ C. Tidak Pernah = 9 Orang



Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas menyatakan bahwa 28 responden (43%) menjawab bahwa sering menyatukan waktu belajar dengan mengakses situs *facebook.com*. Responden mengatakan bahwa mereka sering menyatukan waktu belajar di rumah dengan mengakses situs *facebook.com*, sedang belajar responden juga mengakses situs *facebook.com*. Sebanyak 28 responden (43%) menjawab bahwa jarang menyatukan waktu belajar dengan mengakses situs *facebook.com*., dan 9 responden (14%) menjawab tidak pernah menyatukan waktu belajar dengan mengakses situs *facebook.com*. Alasan responden karena mereka menyediakan waktu khusus untuk belajar sehingga tidak mengganggu pelajaran.

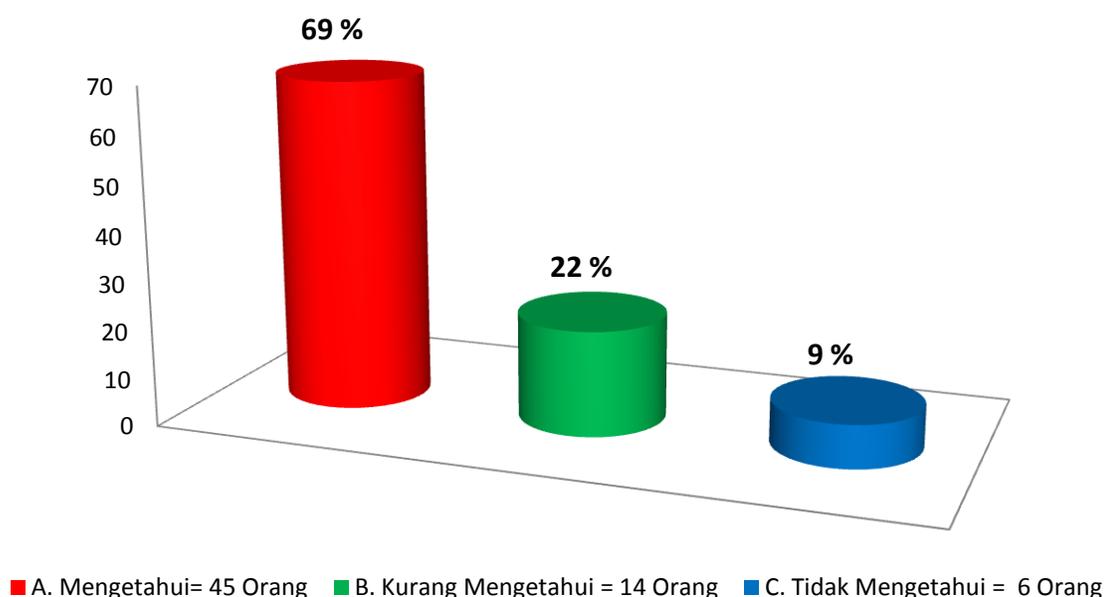
Tabel 6.21
Distribusi responden yang Situs *Facebook.com* Mempengaruhi Nilai Harian

Pilihan	Frekuensi	Jumlah	(%)
A	Mempengaruhi	26	40
B	Kurang Mempengaruhi	25	38
C	Tidak Mempengaruhi	14	22
Jumlah		65	100

Sumber : Data Olahan, 2012

Berdasarkan tabel diatas diketahui sebanyak 26 responden (40%) menjawab bahwa situs *facebook.com* mempengaruhi nilai harian sekolah mereka. Hal tersebut disebabkan karena responden menyatukan waktu belajar dengan mengakses situs *facebook.com* seperti hasil yang dapat dilihat pada tabel 21. Sebanyak 25 responden (38%) menjawab bahwa situs *facebook.com* kurang mempengaruhi nilai harian mereka. Sedangkan 14 responden (22%) menjawab bahwa situs *facebook.com* tidak mempengaruhi nilai harian. Karena responden dapat membagi waktu antara belajar dan mengakses. Responden sedang berada pada masa puberitas dan kejiwaannya labil, sehingga keinginannya pun masih labil.

Tabel 6.22
Situs *Facebook.com* Mempengaruhi Penurunan Sikap Percaya Diri dalam Pergaulan di Dunia Nyata



Sumber : Data Olahan, 2012

Tabel diatas menunjukkan bahwa 45 responden (69%) menjawab bahwa situs *facebook.com* mempengaruhi penurunan sikap percaya diri dalam pergaulan di dunia nyata. Dalam artian menurunnya sikap percaya diri yang dimiliki responden disebabkan karena responden yang tidak terbiasa berinteraksi melalui dunia maya yang tidak langsung bertatap muka. Sehingga ketika responden dihadapkan untuk mengenal lebih baru secara langsung. Responden akan merasa kaku.

Sedangkan 14 responden (22%) menjawab bahwa situs *facebook.com* kurang mempengaruhi penurunan sikap percaya diri dalam pergaulan di dunia nyata. Mereka masih bisa menyeimbangkan intensitas pertemuan di dunia nyata dengan dunia maya. Hanya 6 responden (9%) menjawab bahwa situs *facebook.com* tidak mempengaruhi penurunan sikap percaya diri dalam pergaulan di dunia nyata.

6.1.5 Analisis Data Regresi Linear

Untuk melihat adanya pengaruh antara penggunaan situs *facebook.com* terhadap sikap pelajar SMP Negeri 1 Pekanbaru, peneliti menggunakan analisis *Regresi Linear Sederhana*. Berikut ini peneliti akan menjelaskan analisis tersebut sebagai jawaban dari hipotesis yang diajukan sebelumnya.

$$\begin{aligned}n &= 65 \\ \sum X &= 1575 \\ \sum Y &= 1711 \\ \sum X^2 &= 38481 \\ \sum Y^2 &= 45459 \\ \sum XY &= 41551\end{aligned}$$

Selanjutnya adalah mencari nilai *koefisien regresi*, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{65 \cdot 41551 - 1575 \cdot 1711}{65 \cdot 38481 - (1575)^2}$$

$$b = \frac{2700815 - 2694825}{2501265 - 2480625}$$

$$b = \frac{5990}{20640}$$

$$b = 0,29$$

nilai a :

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$$a = \frac{1711 - 0,29 \cdot 1575}{65}$$

$$a = \frac{1711 - 456,75}{65}$$

$$a = 19,30$$

Tabel 6.23
Hasil Analisis Uji T Statistik

Variabel X	T hitung	T tabel	Signifikansi	α	Keterangan
facebook	2,069	1,998	0,043	0.05	Signifikan

Dari hasil pengolahan data diperoleh nilai koefisien regresi pada penelitian ini adalah $Y = 19,30 + 0,29X$ dengan t hitung 2,069 lebih besar dibandingkan dengan t tabel 1,998 dengan tingkat signifikansi 0,043 lebih kecil dibandingkan dengan dari $\alpha = 0.05$, maka hipotesis yang diterima untuk penelitian ini adalah hipotesis alternatif dimana terdapat pengaruh antara Penggunaan Situs *Facebook.com* terhadap Sikap Pelajar SMP Negeri 1 Pekanbaru. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Situs *Facebook.com* terhadap Sikap

Pelajar SMP Negeri 1 Pekanbaru. Sikap yang dipengaruhi adalah sikap belajar dan cara berinteraksi.

6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pelajar SMP Negeri 1 Pekanbaru dalam Mengakses Situs *Facebook.com*

6.2.1 Teknologi

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mendorong terjadi kemudahan dalam mengakses situs *facebook.com* dengan cepat. Responden cukup dengan menggunakan *handphone* yang memiliki fitur GPRS saja sudah bisa mengakses situs *facebook.com* apalagi menggunakan perangkat teknologi lain, seperti komputer dan laptop. Responden yang mengakses situs *facebook.com* dengan menggunakan *handphone* sangat terbatas penggunaannya. Dengan *handphone* hanya bisa *update* status, *wall to wall*, dan *chatting* dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang ada pada *handphone*.

Laptop dan komputer adalah teknologi yang sangat digemari responden untuk mengakses situs *facebook.com*, karena dengan menggunakan laptop ataupun komputer responden bisa mengakses situs *facebook.com* dengan sempurna, dan bisa mengakses *games* pada situs *facebook.com*. Mengakses dengan menggunakan *handphone* memang memiliki keterbatasan dibandingkan dengan teknologi lain seperti komputer dan laptop.

‘saya lebih senang mengakses situs facebook.com melalui laptop atau komputer saya. Alasannya lebih leluasa untuk melihat halaman-halaman situs tersebut. Selain itu, dengan menggunakan laptop saya bisa bermain games online di situs facebook.com. beda dengan handphone, yang hanya sebatas wall to wall, comment, update status’ (Hasil wawancara dengan pelajar kelas XI Bilingual, 28 Januari 2012).

Dari hasil wawancara tersebut terlihat keunggulan laptop dan komputer dalam mengakses situs *facebook.com*. *Handphone* memiliki keterbatasan untuk membuka segala aplikasi yang ada pada situs *facebook.com*.

6.2.2 Kemudahan dalam mengakses internet

Saat ini berbagai *provider* yang ada di Indonesia bersaing memberikan penawaran untuk mengakses internet. Berbagai paket dengan kecepatan yang beraneka ragam pun ditawarkan. Responden tentunya lebih memilih *provider* yang memiliki akses internet yang cepat dan murah.

Tidak hanya *provider* yang bersaing, tempat-tempat yang memberikan fasilitas *Wi-Fi* pun ikut menjamur di mana-mana. Di wilayah Pekanbaru mulai dari Perpustakaan Wilayah Soeman HS, Mesjid Agung An-Nur, dan tempat-tempat umum. Responden yang sering mengakses situs *facebook.com* sering memanfaatkan fasilitas tersebut. Hanya bermodel laptop, responden sudah bisa mengakses *facebook.com*.

‘saya lebih suka memanfaatkan Wi-Fi. Saya menyediakan waktu untuk mengakses internet dengan memanfaatkan fasilitas Wi-Fi. Kalau memakai modem dari provider tertentu, saya masih bingung. Karena berbagai promosi yang dilakukan menawarkan tarif yang murah. Saya masih mencari provider mana yang bagus’ (Hasil wawancara dengan pelajar kelas VIII, 30 Januari 2012)

Dapat disimpulkan bahwa internet sangat mudah dijangkau pada saat ini. Karena *provider* di Indonesia saling bersaing memberikan paket murah dan cepat. Tidak hanya itu saja, tempat-tempat umum yang menyediakan *Wi-Fi* juga menjamur di kota Pekanbaru, sehingga memudahkan responden untuk mengakses situs *facebook.com*.

6.2.3 Faktor Lingkungan

Lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan kepribadian seorang anak. Lingkungan rumah dan teman-teman juga mempengaruhi responden untuk mengakses situs *facebook.com*. Saat ini hampir seluruh responden memiliki laptop ataupun *handphone*. Hal tersebut mempermudah anak-anak untuk mengakses internet apa saja yang disukainya. Di rumah mereka diberikan fasilitas internet oleh orang tuanya. Dengan alasan agar anak-anak tidak berkeliaran di luar.

Mengenai hal ini salah seorang orang tua murid menanggapi :

"Di rumah saya menyediakan fasilitas internet. Dengan tujuan agar anak saya tidak keluyuran di warnet sehingga saya bisa mengontrol anak pada saat mengakses internet. Selain itu kadang anak saya suka mengeluh, karena tugasnya mengambil referensi dari internet. Anak saya suka mengakses situs facebook.com, kadang-kadang dia berada di depan komputer hingga larut malam. Sampai-sampai kabelnya itu saya cabut" (Hasil wawancara dengan salah seorang tua murid kelas XI, 30 Januari 2012).

Lingkungan sekolah responden juga mendukung mereka untuk mengakses situs *facebook.com*. Pada saat mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) mereka diberikan kesempatan untuk mengakses internet, jika telah selesai melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dan SMP Negeri 1 Pekanbaru menyediakan fasilitas *Wi-Fi*. Untuk beberapa mata pelajaran, mereka diharuskan membawa laptop, sehingga mempermudah responden untuk mengakses situs *facebook.com*. Pada saat istirahat mereka mengakses situs *facebook.com* bersama dan saling berbagi cerita. Mereka saling mempengaruhi untuk mengajak teman-teman lain mengakses situs *facebook.com*. Berdasarkan wawancara di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa lingkungan sekolah juga sangat mempengaruhi anak untuk mengakses situs *facebook.com*.

Jika dilihat dari teori *Uses and Gratifications* (Teori Kegunaan dan Gratifikasi), khalayak dalam hal ini adalah pelajar SMP Negeri 1 Pekanbaru telah memperoleh kepuasan sebagai hasil dari mengakses situs *facebook.com*. Hal ini dapat terlihat dari alasan pelajar tersebut bahwa situs *facebook.com* memiliki daya tarik tersendiri, seperti adanya *chatting* dan *games* yang berbeda dengan situs jejaring sosial lainnya.

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Setelah menganalisis dan membahas pengaruh penggunaan situs *facebook.com* terhadap sikap pelajar SMP Negeri 1 Pekanbaru maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai koefisien regresi pada penelitian ini adalah $Y = 19,30 + 0,29 X$ dengan t hitung 2,069 lebih besar dibandingkan dengan t tabel 1,998 dan tingkat signifikansi 0,043 lebih kecil dibandingkan dengan dari $\alpha = 0,05$, artinya hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan

Situs *Facebook.com* terhadap Sikap Pelajar SMP Negeri 1 Pekanbaru. Sikap yang dipengaruhi adalah sikap belajar dan cara berinteraksi.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar SMP Negeri 1 mengakses situs *facebook.com* yaitu
 - a) Teknologi Informasi Komunikasi sangat berkembang pesat saat ini seperti komputer, laptop, dan *handphone*. Teknologi tersebut dengan mudah diperoleh oleh pelajar Sekolah Menengah Pertama 1 Pekanbaru, tidak terkecuali mengakses situs *facebook.com* yang sangat populer di kalangan pelajar.
 - b) Persaingan *provider* yang ada di Indonesia dengan memberikan harga yang sangat murah dan kecepatan tinggi serta tersedianya fasilitas *Wi-Fi* di tempat-tempat umum yang ada di Pekanbaru.
 - c) Faktor lingkungan adalah adanya fasilitas internet yang disediakan oleh orang tua di rumah serta fasilitas Laboratorium Multimedia di Sekolah Menengah Pertama 1 Pekanbaru. Pada saat mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) pelajar diberikan kesempatan mengakses internet setelah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu adanya peran teman sebaya yang mengajak untuk mengakses situs *facebook.com*.

7.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Orang tua harus bisa memberikan bimbingan, mengawasi anak dan memberi penjelasan manfaat dari internet tersebut dan apa saja situs yang boleh diakses. Karena pada saat ini sangat banyak situs-situs yang berisikan hal-hal negatif yang harus di jauhi dari anak-anak yang sedang berada pada masa pubertas. Orang tua juga membatasi waktu anak dalam mengakses internet. Karena kalau sudah berada di depan internet menjadi lupa waktu, maka akan berdampak kepada kewajiban sebagai pelajar.
2. Pelajar harus bisa memanfaatkan teknologi yang muncul sebagaimana mestinya dan tidak berlebihan, sesuai dengan kebutuhannya sebagai seorang pelajar. Pelajar harus bisa mengontrol diri agar tidak terpengaruh dengan berbagai macam kemudahan yang diberikan oleh *provider* yang ada di Indonesia.
3. Untuk mengembangkan ilmu komunikasi mengenai dampak media massa, diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti objek yang sama, yakni mengenai pengaruh penggunaan situs *facebook.com* terhadap sikap anak untuk memakai metode atau konsep yang benar dan terkontrol