

Pengaruh Penggunaan Media Sosial bagi Perilaku Remaja (Studi Kasus Remaja Sekolah Menengah Atas)

THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA USASGE ON TEENAGER BEHAVIOR
(CASE STUDY: SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS)

Anggraeni Agustin Muris*

Universitas Baturaja: Jl. Ratu Penghulu No.2301, Karang Sari, Baturaja

Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Baturaja

e-mail: * miss.muris@gmail.com

Abstrak

Sosial media hadir sejalan dengan perkembangan teknologi informasi yang memungkinkan orang berbagi informasi satu dengan yang lain tanpa batasan waktu dan jarak. Imbas negatif yang ada dari sosial media ini adalah banyaknya kejahatan dan tindak kriminal (seperti penculikan, pemerkoasaan sampai dengan pembunuhan) yang muncul karena keserampangan perilaku penggunanya, yang dalam hal ini adalah siswa sekolah. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh sosial media Facebook terhadap tingkat kepercayaan bergaul siswa-siswi sekolah menengah atas di Baturaja. Teori yang digunakan adalah efek komunikasi, sosialisasi dan *Looking Glass Self model* Charles Horton Cooley. Teori utama yang digunakan adalah pemahaman Boyd, Danah M, Ellison, Nicole tentang sosial media digital. Penelitian menggunakan model survei kuantitatif berjenis pengaruh asosiatif dengan metode survei dan diadakan di sebuah sekolah menengah atas di Baturaja yang berjumlah 125 orang siswa-siswi kelas X.

Kata kunci— Pendidikan, sosial media, sosialisasi, budi pekerti, Facebook, komunikasi

Abstract

Social media comes in line with the development of information technology that allows people to share information with each other without time and distance restrictions. The negative impacts that exist from this social media are the increasing number of crimes and criminal acts (such as kidnapping, rape and murder) arising from the randomness of the behavior of its users, where in this case is the school students. This study aims to determine the influence of social media Facebook to the level of confidence mingle high school students in Baturaja. The theory used is the effect of communication, socialization and Looking Glass Self model Charles Horton Cooley. The main theory used is the understanding of Boyd, Danah M, Ellison, Nicole about social media digital. The study used a quantitative survey model of associative influence with survey methods and was held in a high school in Baturaja, which amounted to 125 students of class X.

Keywords— Education, Social Media, Facebook, Communication.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat di berbagai bidang menuntut kemampuan untuk beradaptasi dengan agar tidak ketinggalan jaman. Kemajuan media terlihat dengan perubahan media analog menjadi digital melalui kemampuan konvergensi media massa saat ini. Kemajuan ini telah merubah wajah dan peradaban manusia yang semula lamban dan perlu proses yang lama menjadi begitu mudah dan cepat. Dipahami bahwa dunia saat ini sudah masuk era 4.0 dari era 3.0 dan 2.0, dimana informasi sudah terbagi dan tersimpan di dalam sistem data besar yang dinamakan awan (*cloud*). Dengan demikian jelas, bahwa tidak mungkin informasi

tidak terbagi bagi orang dengan sesama (*share*). Kondisi ini semakin nyata kebenarannya dengan kehadiran media sosial (*social media*) yang semakin membuat orang mudah berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain satu dengan yang lain.

Keberadaan media sosial sebagai wahana bersosialisasi dengan sahabat, keluarga, relasi, seolah-olah membuat orang semakin dekat dan akrab satu dengan yang lain. Sudah banyak sekolah media sosial yang digunakan oleh pengguna (*netters*), seperti; *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan lain-lain. Dengan jelas, diketahui bahwa di Indonesia ini begitu banyak siswa sekolah menengah atas menggunakan jejaring sosial *Facebook* dibandingkan yang lain. Hal ini semakin membenarkan, bahwa memang penggunaan *Facebook* sudah mendunia dan merambah ke semua lapisan termasuk siswa-siswi sekolah sekolah menengah atas. Di satu sisi *Facebook* bisa digunakan untuk hal-hal yang positif, tetapi di lain sisi ada nilai negatif yang perlu diwaspadai dalam praktik tata pergaulan siswa-siswi sekolah.

Salah satu nilai positif *Facebook* adalah bisa digunakan untuk menambah teman dan jaringan dengan orang lain, namun di lain sisi justru ada banyak kasus kejahatan yang disinyalir berasal dari *Facebook* ini. Sebut saja kasus-kasus yang mencuat saat ini tentang kasus penculikan, pemerkosaan dan lain-lain, yang banyak berasal dari keserampangan penggunaannya. Namun pada kenyataannya, pengguna *Facebook* bukan berkurang malah bertambah dari waktu ke waktu untuk bersosialisasi, terutama di kalangan remaja dan anak muda saat ini. Pada banyak kasus sosial media banyak digunakan remaja saat ini untuk pamer aurat dan perilaku tidak senonoh yang menuju pergaulan bebas [1].

Penelitian ini akan mengkaji tentang pengaruh *Facebook* terhadap kepercayaan bergaul siswa-siswi sekolah, sehingga rumusan masalahnya adalah apakah ada pengaruh media sosial terhadap tingkat kepercayaan bergaul siswa-siswi? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sosial media terhadap tingkat kepercayaan bergaul siswa-siswi sekolah dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman siswa-siswi sekolah terhadap unsur apa yang paling diminati dalam bergaul dan menggunakan media sosial (*social media*).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan sosial media terhadap tingkat kepercayaan diri siswa-siswi sekolah menengah atas di Baturaja. Penelitian ini juga ingin melihat keseringan siswa-siswi sekolah menengah menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari juga tingkat kepercayaan diri dalam bergaul.

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kebaruan (*up date*) dan komparatif atas penelitian sejenis dan serupa seputar tentang efek media massa. Dengan demikian, maka akan diketahui taraf meniru dan kepercayaan diri para siswa-siswi sekolah untuk bisa berinteraksi dengan sekitar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengolahan data kuantitatif dengan jenis penelitian pengaruh atau regresi dari dua variabel. Analisis kuantitatif menggunakan pendekatan berpikir deduktif dimana kerangka analisis dimulai dari persoalan-persoalan umum ke persoalan-persoalan yang khusus. Pendekatan deduktif menggunakan logika deduktif di mana silogisme dibangun pada alur berpikir piramida terbalik [2]. Definisi populasi adalah keseluruhan (*universum*) dari obyek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga obyek-obyek ini dapat menjadi

sumber data penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi pada penelitian ini adalah 125 orang dari siswa-siswi sebuah Sekolah menengah atas di Baturaja, sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang adapada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Semua populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini atau dapat dikatakan sensus dalam penarikan sampel [3].

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data tersebut menjadi data sekunder kalau dipergunakan orang yang tidak berhubungan langsung dengan penelitian yang bersangkutan. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini kuesioner yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS dan menguji validitas, reliabilitas, analisis regresi linier sederhana, dan korelasi. Hipotesis adalah generalisasi atau rumusan kesimpulan yang bersifat tentatif (sementara) yang hanya akan berlaku apabila setelah diuji kebenarannya (Basri, 2006:80). Apabila hipotesis nol diterima (benar) maka hipotesis alternatif ditolak. Demikian pula sebaliknya, jika hipotesis alternatif diterima (benar), maka hipotesis nol ditolak. Dalam penelitian ini, hipotesis statistik yang disimpulkan sebagai berikut: H₀ adalah diduga tidak adanya pengaruh sekolah menengah atas sosial *Facebook* terhadap tingkat kepercayaan bergaul siswa-siswi sekolah dan H_A adalah diduga adanya pengaruh sekolah menengah atas sosial *Facebook* terhadap tingkat kepercayaan bergaul siswa-siswi sekolah.

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang-pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala pengukuran *semantic differential* digunakan untuk mengukur sikap, bentuknya tidak pilihan ganda maupun *checklist* tetapi tersusun dalam 1 garis kontinum yang jawabannya sangat positif terletak di bagian kanan garis, dan jawaban yang sangat negatif terletak di bagian kiri garis, atau sebaliknya.

Data yang diperoleh adalah data interval, dan biasanya skala ini digunakan untuk mengukur sikap/karakteristik tertentu yang dipunyai seseorang. Responden dapat memberi jawaban, pada rentang jawaban yang positif sampai dengan negatif. Hal ini tergantung pada persepsi responden kepada yang dinilai. Responden yang memberi angka penilaian dengan angka 9, berarti persepsi responden terhadap pemimpin itu sangat positif, sedangkan bila memberi jawaban pada angka 5, berarti netral, dan bila memberi jawaban pada angka 1, maka persepsi responden terhadap pemimpinnya sangat negatif.

Skala <i>Semantic Differential</i>								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Buruk								Baik

Gambar 1. Skala *semantic differential*

Tabel 1 Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Sekolah menengah atas Sosial (X)	Kesamaan Karakteristik	<i>Hobby</i>	<i>Semantic Differential</i>
	Informasi	Berita terbaru Kabar teman Cari teman lama	<i>Semantic Differential</i>
	<i>Prestige</i>	Gengsi Kepuasan	<i>Semantic Differential</i>
	Media Transaksi	Penjualan online	<i>Semantic Differential</i>
	<i>Citizen Journalis</i>	Memberi berita	<i>Semantic Differential</i>
	<i>Refreshing</i>	Game Menghilangkan stress	<i>Semantic Differential</i>
Sosialisasi (Y)	Bagaimana diri kita di mata orang lain	Baik Buruk	<i>Semantic Differential</i>
	Bagaimana orang lain menilai kita	Jujur Pantang menyerah Pintar Berprestasi	<i>Semantic Differential</i>
	Perasaan kita akibat dari penilaian	Senang Bangga Kecewa	<i>Semantic Differential</i>

Sumber : Data diolah sendiri

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Guna membuktikan penelitian ini memiliki kualitas yang baik, maka terlebih dilakukan pengujian dengan pengukuran nilai reliabilitas penelitian secara internal terhadap kuesioner. Reliabilitas alat ukur adalah kesesuaian alat ukur dengan yang diukur, sehingga alat ukur itu dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan pengambilan keputusan apabila nilai Alpha Cronbach > daripada 0,60 maka variabel tersebut reliabel.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Sosial Media

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.801	.666	22

Sumber : Data diolah sendiri

Pada penelitian ini didapat nilai Alpha Cronbach sebesar 0,801. Sesuai dengan ketentuan yang ada bahwa nilai Alpha Cronbach harus berada di atas 0,6 dan ini adalah ambang batas minimum yang bisa dicapai dalam penelitian. Oleh sebab itu penelitian ini dari variabel sekolah menengah atas an sosial memiliki kualitas penelitian yang sangat baik dan bisa diteruskan untuk melanjutkan penelitian yang ada.

Tabel 3. Uji Reliabilitas Variabel Kepercayaan Bergaul

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.715	.746	20

Sumber : Data diolah sendiri

Dari tabel di atas terlihat bahwa memang nilai Alpha Cronbach untuk uji variabel kepercayaan bergaul sebesar 0,715. Dengan demikian maka variabel kepercayaan bergaul siswa-siswi sekolah begitu baik dan bisa dilanjutkan karena memenuhi aspek obyektivitas internal dalam penelitian kuantitatif.

1. Frekuensi Responden Mengakses Facebook

Tabel 4. Akses FB

		Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	> 1 bulan	3.6	3.6	3.6
	Beberapa hari sekali	25.0	25.0	28.6
	Setiap hari	71.4	71.4	100.0
	Total	100.0	100.0	

Sumber : Data diolah sendiri

Dari tabel di atas diketahui responden yang mengakses *Facebook* setiap hari ada 71,4%, sedangkan mereka yang mengakses beberapa hari sekali adalah 25% dan mereka yang mengakses lebih dari 1 bulan ada 3,6%. Saat ini jaringan mempunyai peranan yang penting dalam informasi. Dalam mengakses internet, segala macam informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh. Beberapa contoh keuntungan dari sekolah menengah atas sosial *Facebook* yaitu dapat memperluas interaksi, menambah wawasan, sumber berita, sebagai media transaksi.

2. Data yang di *Upload* dan *Download*

Tabel 5. Apa yang di- *upload download*

		<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	Lain-lain	1.8	1.8	1.8
	Buku / berita	1.8	1.8	3.6
	<i>Software</i>	1.8	1.8	5.4
	Foto	42.9	42.9	48.2
	Musik	51.8	51.8	100.0
	Total	100.0	100.0	

Sumber: Data hasil olahan kuesioner

Dari tabel 5 diketahui, bahwa hal yang paling sering di-*upload* atau di-*download* oleh responden adalah musik ada 51,8%, foto ada 42,9%, perangkat lunak, buku dan lain-lain hanya 1,8%. Sebelum adanya teknologi atau media cetak, musik sudah digunakan untuk menyampaikan pesan dan untuk menghibur. Ternyata sampai sekarang musik masih sangat diminati oleh masyarakat khususnya remaja, selain untuk sarana hiburan, juga digunakan untuk alat penyampaian pesan.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini ingin melihat pengaruh sosial media terhadap kepercayaan bergaul (bersosialisasi) siswa-siswi sekolah menengah atas di Baturaja. Dengan demikian jelas, bahwa penelitian ini akan menyebutkan dengan rigit temuan penelitian dari hasil survei yang dilakukan siswa-siswi sekolah menengah atas pengguna sosial media Facebook.

Tabel 6. Model Summary^g

4	.394 ^d	.155	.089	1.75519	
5	.430 ^e	.185	.103	1.74137	
6	.467 ^f	.218	.122	1.72266	2.271
6	.467 ^f	.218	.122	1.72266	2.271

Sumber : Data diolah sendiri

1. Predictors: (Constant), karakteristik
2. Predictors: (Constant), karakteristik, Informasi
3. Predictors: (Constant), karakteristik, Informasi, Prestige
4. Predictors: (Constant), karakteristik, Inforasi, Prestige, Anda yakin bahwa Facebook digunakan sebagai media transaksi
5. Predictors: (Constant), karakteristik, Informasi, Prestige, Anda yakin bahwa Facebook digunakan sebagai Citizen Journalism
6. Predictors: (Constant), karakteristik, Informasi, Prestige, Anda yakin bahwa Facebook digunakan sebagian besar menggunakan Facebook untuk refreshing
7. Dependent Variable: Y.

Dari tabel di atas, diketahui hasil uji hipotesis penelitian ini dari nilai r yang ditunjukkan secara lugas. Diketahui beberapa nilai r yang ada, yakni; karakteristik (0,154), informasi (0,268), prestige (0,310), anda yakin, bahwa *Facebook* digunakan sebagai media transaksi (0,394), *citizen journalism* (0,430), anda sebagian besar menggunakan *Facebook* untuk *refreshing* (0,467).

Dengan demikian jelas, diketahui bahwa faktor terkuat sosial media dalam hal ini adalah *Facebook* hanya digunakan sebagai sarana *refreshing* saja tidak lebih. *Facebook* digunakan sebagai pengisi waktu luang bagi siswa-siswi sekolah, tidak sebagai panduan atau referensi dalam bergaul.

Tabel 7. Uji ANOVA

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>	<i>Durbin-Watson</i>
1	.154 ^a	.024	.006	1.83370	
2	.268 ^b	.072	.037	1.80451	
3	.310 ^c	.096	.044	1.79822	

	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Regression	4.410	1	4.410	1.312	.257 ^a
1 Residual	181.572	54	3.362		
Total	185.982	55			
Regression	13.400	2	6.700	2.058	.138 ^b
2 Residual	172.582	53	3.256		
	185.982	55			
Regression	17.836	3	5.945	1.839	.152 ^c
3 Residual	168.147	52	3.234		
Total	185.982	55			
Regression	28.868	4	7.217	2.343	.067 ^d
4 Residual	157.115	51	3.081		
Total	185.982	55			
5 Regression	34.364	5	6.873	2.266	.062 ^e
Residual	151.618	50	3.032		
	185.982	55			
Regression	40.572	6	6.762	2.279	.051 ^f
6 Residual	145.410	49	2.968		
Total	185.982	55			

Sumber : Data diolah sendiri

1. Predictors: (Constant), Karakteristik
2. Predictors: (Constant), Karakteristik, Informasi
3. Predictors: (Constant), Karakteristik, Informasi, Prestige
4. Predictors: (Constant), Karakteristik, Informasi, Prestige, Anda yakin bahwa *Facebook* digunakan sebagai media transaksi.
5. Predictors: (Constant), Karakteristik, Informasi, Prestige, Anda yakin bahwa *Facebook* digunakan sebagai *Citizen Journalism*.

6. Predictors: (Constant), Karakteristik, Informasi, Prestige, Anda yakin bahwa Facebook digunakan untuk refreshing
7. Dependent Variable:Y.

Dari uji beda jelas, bahwa memang tidak ada perbedaan sikap dari pengguna Facebook dalam melihat kepercayaan mereka dalam bergaul. Dari tabel di atas kelas bahwa pengujian anova yang dilakukan menunjukkan nilai di atas angka *pvalue* atau signifikan berada di atas 0,05.

Dari tabel pengujian tersebut didapat *p* value sebagai berikut kesamaan karakteristik (0,257), informasi (0,138), *prestige* (0,152), anda yakin bahwa digunakan sebagai media transaksi (0,067), *citizen journalism* (0,062) dan anda menggunakan *Facebook* untuk *refreshing* (0,051). Temuan menunjukkan, bahwa semua variabel yang ada berada di atas nilai ambang batas *p value*, yakni; 0,05, yang berarti tidak ada pengaruh secara signifikan sosial media terhadap kepercayaan bergaul dari siswa-siswi sebuah sekolah menengah atas di Baturaja.

Temuan penelitian ini sebenarnya meruntuhkan anggapan banyak orang yang menyebutkan bahwa sosial media begitu berdaya dalam mengubah sikap dan perilaku orang, terutama remaja. Pandangan remaja adalah pihak yang labil dalam bersikap adalah alasan kuat, bahwa pada pihak mereka kerap penyelewengan dan sikap sembrono dalam menggunakan sosial media terjadi. Sesuai pendapat Kaplan bahwa inovasi kustomisasi massal dan penilaian pengalaman hidup, bila dilihat dari pemahaman penggunaan sosial media [4].

Bila dilihat sosial media sebagai media massa, maka dari sisi efek media jelas, bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan sosial media terhadap kepercayaan dalam bergaul remaja yang dalam hal ini adalah siswa-siswi sebuah sekolah menengah atas di Baturaja. Sesuai pendapat Levy disebutkan bahwa ruang pengetahuan dan cosmopedia meramalkan munculnya Wikipedia dan mengantisipasi Wikinomics, dan khasiat bersama sistem pengetahuan terdistribusi. Klaim menyebutkan interaktivitas adalah istilah samar-samar bahwa lebih berkaitan dengan menemukan solusi untuk masalah, kebutuhan untuk mengembangkan cara-cara baru untuk mengamati, desain, dan mengevaluasi metode komunikasi, daripada yang dilakukannya dengan mengidentifikasi, karakteristik unik sederhana yang dapat diberikan ke sistem tertentu [5].

Dalam penelitian ini terlihat bahwa ada beberapa faktor yang menjadi unsur yang dilihat dalam penggunaan sosial media, yakni; Kesamaan Karakteristik, Informasi, *Prestige*, Media Transaksi, *Citizen Journalism*, *Refreshing*. Dari semua faktor tersebut ternyata hanya *refreshing* yang menjadi jawaban dari para siswa-siswi sekolah menengah atas di Baturaja yang menjawab kegunaan sosial media bagi mereka. Penelitian ini membuktikan kebenaran dari kajian penelitian mikro efek media, bahwa pengguna media tidak serta merta mengikuti apa yang diinformasikan dan dipaparkan di dalam isi media tersebut [6].

Penelitian ini bisa membuktikan bahwa siswa-siswi sekolah menengah atas di Baturaja ini sudah memiliki dasar yang kuat dari guru mengenai bagaimana bergaul dan bersosialisasi yang baik. Artinya bahwa pendidikan dari guru tentang etika, budi pekerti begitu kuat dibandingkan dari belajar di luar melalui media massa atau media elektronik yang marak saat ini. Dapat dikatakan bahwa kedudukan guru dan pola didik di kelas adalah variabel penganggu (*intervening*) yang tidak dijadikan fokus utama dalam penelitian ini. Demikian juga dengan pendidikan di rumah atau keluarga yang dipahami turut mempengaruhi siswa-siswi sekolah dalam menafsirkan kepercayaan mereka dalam bergaul di sosial media [7].

Penelitian ini menyebutkan bahwa sosial media bukanlah ancaman terbesar dalam merubah kepercayaan dan bergaulnya siswa-siswi sekolah. Pada kenyataannya pendidikan di mana saja budi pekertilah yang begitu kuat mengubah perilaku dan bergaulnya para siswa-siswi sekolah. Alhasil pada orang tua tidak perlu berlebihan bereaksi terhadap keberadaan sosial media di dunia digital karena siswa-siswi sekolah bersekolah di sekolah menengah atas kebanyakan tidak menganggap penting sarana ini apalagi dijadikan sebagai rujukan atau patokan mereka bersosialisasi atau bergaul.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil dari penelitian tentang pengaruh media sosial terhadap tingkat kepercayaan bergaul siswa-siswi di sebuah sekolah menengah atas di Baturaja adalah tidak adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan sosial media terhadap tingkat kepercayaan bergaul di kalangan siswa-siswi sekolah menengah atas di Baturaja. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hal ini menghilangkan dan meruntuhkan anggapan bahwa media sosial bisa mengubah perilaku dan keterbukaan para siswa dalam bergaul dan bersosialisasi di masyarakat. Sarana sosial media hanya digunakan sebagai wahana *refreshing* siswa-siswi sekolah saja bukan menjadi rujukan dan panduan dalam berperilaku. Perilaku siswa-siswi di sekolah menengah atas ternyata tidak terbuka sepenuhnya karena mereka menyadari bahwa sosial media bukan patokan utama dalam bergaul.

Dari hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah semua pihak tidak perlu terlalu berlebihan menganggap bahwa sumber permasalahan pergaulan menyimpang pada siswa dan siswi di sekolah bukan disebabkan karena penggunaan sosial sosial atau sosial media yang ada. Bahkan dari pendidik dan kalangan sekolah ada yang sampai trauma dalam penggunaan sosial media, ini mengakibatkan banyak sekolah menjadi GAPTEK (Gagap Teknologi) dalam menyikapi tata pergaulan yang ada dalam kehidupan nyata.

Kesadaran pada melek sosial media dan internet di sekolah menengah atas menjadi perlu dan kebanyakan masalah yang ada dalam penggunaan media komunikasi tersebut adalah tidak bisanya siswa dan siswi memisahkan antara kebenaran dan kepalsuan yang ada. Oleh sebab siswa dan siswi tidak menjadikan sosial patokan mereka bersikap, disinilah titik letak peran guru dan pendidik untuk dominan dalam memberikan arah dan panduan yang jelas peserta didik dalam berperilaku.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MAN Baturaja yang telah memberikan kesempatan dan waktu untuk penulis meneliti siswa dan siswi di MAN Baturaja dan kepada semua pihak yang membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Aziz, Al Allamah as-Syaikh bin Abdullah bin Baz, "Bahaya pamer aurat dan pergaulan Bebas bagi wanita". Baturaja : Pustaka Sumayah, 2009.
- [2] Bungin, Burhan, "Metode Penelitian Kuantitatif". Baturaja: Kencana, 2006.
- [3] Sugiyono, "Metode Penelitian Bisnis". Bandung: CV Alfabetika, 2004.
- [4] Kaplan, Andreas, and Michael Haenlein, "Collaborative projects (social media application): About Wikipedia, the free encyclopedia". Business Horizons, 2014.
- [5] Levy, Andreas, "Toward a Self-referential Collective Intelligence: Some Philosophical Background of the IEML Research Program", First International Conference, ICCCI,

- Wroclaw (Poland) 10. 2009, in N.N. Than, K. Ryszard, C. Shyi-Ming (a cura di), Computational Collect. Berlin-Heidelberg-NY, 2009.
- [6] Rosengren, Karl Erik dan Philip Palmgreen. Media Gratification Research : Current Perspectives. Beverly Hills: Sage Publication, 1985.
- [7] Rusmanah. Model-model Pembelajaran. Baturaja: Grafindo Persada, 2010.