

PENGARUH KONTEN INTERNET DAN PROGRAM DIGITALISASI SEKOLAH TERHADAP PERILAKU SOSIAL DI KALANGAN SISWA SMK DI KABUPATEN ALOR

Dominggus S. Manijeni^a, Umar Ali^b, Hendrik A. E. Lao^c

^{a,b,c}Institut Agama Kristen Negeri Kupang

^a domimanijeni@gmail.com ^b aliumarbethan12@yahoo.com ^c hendriklao33@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh konten internet dan program digitalisasi sekolah terhadap perilaku sosial di kalangan siswa SMK. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang positif dan signifikansi antara Konten Internet dan Program Digitalisasi Sekolah terhadap Perilaku sosial di Kalangan Siswa SMK di Kabupaten Alor. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi SMK berada di wilayah Kabupaten Alor pada tahun 2022. Sampel penelitian sebanyak 94 orang siswa, diambil dengan teknik *proporsional random sampling*. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan metode kuesiner. Sedangkan analisis datanya adalah secara kuantitatif dengan teknik statistik deskriptif, dan analisis regresi berganda. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan antara konten internet dan program digitalisasi sekolah dengan perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor. Pengaruhnya ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi ganda sebesar 0,524 atau koefisien determinasinya sebesar 27,5 % sedangkan sisanya sebesar 72,5% lagi perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor dipengaruhi variabel serta faktor lain yang tidak disebutkan pada penelitian ini.

Kata kunci: *konten internet, digitalisasi sekolah, perilaku sosial siswa*

Abstract

This study aims to determine the magnitude of the influence of internet content and school digitization programs on social behavior among vocational students. The hypothesis in this study is that there is a positive and significant influence between Internet Content and School Digitization Programs on Social Behavior among Vocational High School Students in Alor Regency. The population in this study were vocational high school students in the Alor Regency area in 2022. The research sample was 94 students, taken by proportional random sampling technique. The data collection of this research was carried out by the questionnaire method. While the data analysis is quantitative with descriptive statistical techniques, and multiple regression analysis. The results of this study are that there is a simultaneous significant effect between internet content and school digitization programs with social behavior among vocational students in Alor Regency. The effect is indicated by the double correlation coefficient value of 0.524 or the coefficient of determination of 27.5% while the remaining 72.5% social behavior among vocational students in Alor Regency is influenced by other variables and factors not mentioned in this study.

Keywords: *internet content, school digitization and student social behavior*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan internet hingga saat ini telah mengurangi berbagai macam hambatan dalam berkomunikasi dan mengakses segala informasi. Internet memberikan segala kemudahan bagi para

penggunanya agar dapat berkomunikasi dengan jarak yang tidak terbatas sampai pada tempat yang belum pernah dijangkau sekalipun. Perkembangan teknologi yang semakin luas, saat ini internet hadir dan memfasilitasi para penggunanya dalam

berkomunikasi, baik itu berbagi informasi berupa teks (tulisan), gambar (visual), suara (audio), serta suara dan gambar (video). Lewat media internet sebuah informasi bisa tersebar dengan cepat dan lebih luas dibandingkan dengan media-media yang telah ada sebelumnya. Suatu keadaan atau suasana yang dikemas dalam suatu informasi yang sementara terjadi di suatu tempat dengan cepat dapat diketahui oleh orang lain di tempat lain atau tempat yang berbeda.

Kehadiran konten internet bukan hanya sekedar media yang memiliki kemampuan untuk berbagi informasi, namun konten internet hadir sebagai media yang dapat dimanfaatkan oleh para penggunanya untuk menyalurkan bakat dan minat sampingan secara online. Para pengguna di kalangan sekolah khususnya para siswa/siswi selalu mencoba berbagai konten internet, seperti: *facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *youtube*, *tiktok*, *google*, *wattpad*, *line* dan konten-konten internet lainnya. Akan tetapi biasanya yang paling sering digunakan oleh para siswa/siswi ialah *instagram*, *whatsapp*, *youtube* dan *facebook*. Ini berarti keempat konten internet tersebut memiliki intensitas yang paling tinggi diantara konten internet yang lain.

Ada beberapa penyebab mengapa para siswa menggemari keempat konten internet tersebut salah satu diantaranya adalah keempat konten internet tersebut memiliki fitur yang memungkinkan untuk mengawasi (*watching*), meninggalkan komentar, saling berbagi informasi berupa posting lagu, film, status dan lain sebagainya. Selain itu keempat konten internet tersebut memiliki fungsi hiburan [1].

Sekalipun beberapa *platform* dari konten internet mempunyai layanan yang mirip, akan tetapi tiap konten internet mempunyai ciri khas tersendiri. Ciri khas dari tiap *platform* inilah yang akhirnya membuat daya tarik pada tiap tingkatan

usia, gender dan latar belakang sosial menjadi berbeda.

Selain itu penggunaan konten-konten internet oleh para siswa dengan kurangnya pengawasan dari para orang tua akan menyebabkan kecanduan pada siswa, sehingga mereka akan lupa dengan tanggung jawabnya sebagai siswa bahwa ia harus belajar. Mereka akan lebih meluangkan waktunya mengunjungi konten internet daripada menyelesaikan tugas dari guru di sekolah. Pada situasi ini mereka yang awalnya juara kelas akan menjadi pribadi yang biasa-biasa saja karena jarang belajar.

Selain itu mereka akan rasa keingintahuan mengenai apa yang belum waktunya patutnya diketahui mereka. Seperti proses yang seseorang lakukan baik individu serta kelompok dalam mengikuti hal yang diamati dari media sosial merupakan bagian dari proses pembelajaran sosial [1].

Pemerintah juga telah mengeluarkan beberapa aturan mengenai penggunaan konten internet, yang tertuang dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif [2], UU RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang, Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik [3], Surat Edaran Menteri Kominfo RI Nomor 3 Tahun 2016 tentang penyediaan layanan aplikasi dan / atau konten melalui internet (*Over The Top*) [4], dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2021 tentang Pos, Telekomunikasi, dan Penyiaran [5].

Program digitalisasi sekolah pertama kali diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada hari Rabu 18 September 2019 bertempat di Kepulauan Natuna Kepulauan Riau. Program digitalisasi sekolah difokuskan pada tempat-tempat yang masuk dalam kategori 3T (terdepan, terluar, dan

tertinggal). Program Ini adalah sebuah upaya pemerintah sekaligus sebagai jalan keluar dalam mempersempit ketimpangan atas tempat-tempat lain di Indonesia yang telah berkembang. Program ini adalah sebuah terobosan terkini sekaligus penerapan atas pembelajaran modern atau *new learning* yang disiapkan pemerintah dalam menyambut tantangan putaran industri 4.0.

Pendidikan di era modern dengan memakai media internet sebagai sistem pembelajaran yang berpusat kepada siswa, memprioritaskan kegiatan gabungan, pergantian peristiwa, serta memajukan kemampuan tajam para siswa serta penyelesaian persoalan.

Pada program ini sistem pembelajaran yang konvensional seperti mengikuti penjelasan yang disampaikan guru serta membaca buku pelajaran mulai dikurangi penerapannya. Para siswa dituntut agar dapat menemukan hal-hal yang berguna dan bekerja sama dengan teman serta penyelesaian persoalan yang akan dan sementara terjadi dan mampu memberikan laporan.

Digunakannya teknologi pendidikan pada sekolah bisa memudahkan kegiatan pembelajaran sebab semua siswa bisa membuka seluruh materi belajar maupun materi tes dengan satu jaringan. Tidak hanya daripada itu, pendidikan hendak jadi lebih mengasyikkan sebab mengaitkan multimedia, tidak cuma berbentuk bacaan saja.

Sebagai upaya peningkatan layanan pembelajaran berbasis daring melalui aplikasi rumah belajar maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pustekom Pendidikan sudah melakukan peningkatan jaringan layanan pendidikan yang berbasis teknologi digital. Melalui peningkatan jaringan layanan pendidikan ini para siswa, guru serta masyarakat dalam hal ini para orang tua murid dapat mengakses layanan aplikasi pembelajaran untuk belajar secara cuma-cuma, dengan

waktu dan tempat yang tidak dibatasi asalkan terkoneksi ke jaringan internet.

Para siswa dapat dengan mudah belajar dimana saja serta kapan saja serta seorang pengajar yang bertugas dalam mengarahkan para murid atau siswa harus memiliki kemampuan yang baik agar bisa menuntun para siswa dalam mencari bahan-bahan pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran. Para pengajar juga harus bertindak sebagai fasilitator bagi para muridnya.

Suasana pembelajaran harus dilakukan oleh pengajar sebagai fasilitator dengan sangat menyenangkan sesuai dengan keadaan di era saat ini. Menyenangkan tapi menyelematkan para siswa atau murid dari setiap informasi yang tidak ada hubungannya dengan bahan-bahan pembelajaran dari sekolah.

Hadirnya program digitalisasi sekolah ini bukan dengan tujuan untuk menghilangkan suasana pembelajaran secara tatap muka sebab sampai kapanpun pembelajaran secara tatap muka tidak akan bisa tergantikan sebab dianggap lebih efektif.

Namun hadirnya program ini adalah untuk meningkatkan layanan pendidikan dengan penggunaan teknologi di bidang pendidikan lewat konten-konten digital yang menarik. Untuk itu para pengajar pada era diluncurkannya program ini mau tidak mau harus belajar serta dituntut untuk menguasai teknologi yang ada, agar peran guru sebagai fasilitator dapat terwujud.

Agar dapat tercapainya SDM Indonesia yang unggul maka program digitalisasi sekolah haruslah didukung melalui peningkatan kompetensi guru terkhusus dibidang teknologi yang ada hubungan dengan program digitalisasi sekolah sebab telah dikatakan diawal bahwa guru merupakan ujung tombak dalam mengarahkan siswa sebagai generasi penerus bangsa. Guru juga harus memiliki profesionalisme dan dedikasi sebagai pendidik.

Secara universal terdapat dua aspek yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yakni aspek dari dalam serta aspek dari luar. Aspek dari dalam berupa perilaku sosial siswa yang tidak dapat dipisahkan dari suasana belajar mengajar. Ini artinya bahwa pemakaian teknologi dalam belajar selain berpengaruh positif pada hasil belajar, dapat juga berpengaruh negatif terhadap perilaku sosial siswa [6].

Perilaku sosial merupakan perbuatan jasmani dan mental antar sesama manusia atau sebaliknya guna pemenuhan kebutuhan yang sejalan dengan suasana sosial [7]. Manusia dalam pemenuhan kebutuhannya tidak bisa melakukan segala sesuatunya tanpa adanya orang lain namun memerlukan bantuan dari orang lain. Ada kewajiban hubungan antara satu individu dengan individu lainnya. Ini menyiratkan bahwa daya tahan manusia terjadi dalam iklim tolong-menolong bersama.

Sebab dari itu, para siswa yang masih berada pada jenjang pendidikan senantiasa dituntut untuk memiliki pilihan untuk saling menghargai dan bekerja sama, tidak mencampuri kebebasan orang lain, berpikiran terbuka dalam aktivitas dan keseharian di lingkungan. Perilaku yang ada dan melekat dalam diri manusia sebenarnya tak pernah ada dengan sendirinya, namun merupakan suatu kondisi yang terjadi karena adanya sesuatu hal yang memberikan dampak bagi seseorang yang akhir menimbulkan reaksi atau respon terhadap dampak ada [8].

Sesuai dengan paparan diatas mengenai perilaku sosial maka dapat dikatakan bahwa lingkungan sosial merupakan tempat yang sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap baik dan buruk perilaku seseorang. Lingkungan yang dimaksudkan disini bisa berupa lingkungan sosial di keadaan nyata dan lingkungan sosial atau keadaan di dunia maya atau internet.

Rangkaian tindakan sosialisasi yang terjadi pada saat baik itu di lingkungan

sosial secara nyata maupun di lingkungan sosial dunia maya sama-sama memberikan pengaruh yang besar. Pada lingkungan sosial nyata seperti di sekolah misalnya, tentulah harus memberikan suasana pembelajaran ataupun hal lainnya seputar sekolah yang bisa memberikan dampak positif kepada seluruh siswa agar reaksi yang ditampilkan oleh siswa berdampak positif. Sebaliknya jika lingkungan sekolah menimbulkan kesan yang negatif maka para siswa pun akan menampilkan hal-hal negatif, keadaan ini juga terjadi di media internet.

Penelitian-penelitian terdahulu menemukan bahwa ternyata perilaku sosial seorang siswa punya pengaruh dengan penggunaan konten internet dan program digitalisasi sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh [9], yang meneliti pemakaian internet terhadap perilaku pencarian informasi pada siswa SMP Negeri 2 Lohbener menunjukkan bahwa sebanyak 52 siswa yang mengaku sering memakai internet sebagai sarana komunikasi (media sosial) dengan jumlah pemakaian adalah (61% - 81%). Didapati juga angka koefisien determinasi sebanyak 0,13 dari perhitungan uji koefisien determinasi.

Selain penelitian Urrohman, hasil penelitian [10], didapati bahwa media sosial atau konten internet memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial siswa.

[11], juga dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengaruh dari literasi media internet berada pada kategori sedang dengan tingkat presentase sebanyak 65,6% dan self efficacy ada pada kategori sedang dengan tingkat presentase sebanyak 51,3% sementara untuk perilaku sosial juga berada pada kategori sedang dengan tingkat presentase sebanyak 63,8%, sedangkan untuk gabungan variabel X terhadap variabel Y secara simultan memiliki pengaruh dengan tingkat presentase sebesar 55,8%. Dengan hasil ini maka frekuensi penggunaan media literasi internet pada

siswa SMP Negeri Kota Bandung sebagian besar berpengaruh terhadap perilaku sosial.

Sehubungan dengan data penelitian-penelitian terdahulu, didapati bahwa para peneliti-peneliti terdahulu masih memfokuskan penelitian-penelitian pada pengaruh internet terhadap perilaku sosial siswa, sedangkan untuk lebih spesifik lagi pada pengaruh Konten Internet dan Program Digitalisasi Sekolah terhadap Perilaku Sosial Siswa belum dibahas dalam penelitian-penelitian terdahulu.

Pengumpulan data dokumen yang dilakukan oleh penulis melalui *online research*, data dari UNICEF memperlihatkan bahwa jumlah anak-anak dan siswa pengguna internet yang lebih besar lagi, yakni mencapai lebih dari 30 juta pengguna [12]. Lebih lanjut menurut hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak dan siswa paling banyak menggunakan internet untuk tiga tujuan utama yakni pertama untuk mencari informasi sehubungan dengan tugas sekolah dan bahan belajar, kedua untuk pertemanan, dan ketiga untuk hiburan.

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan populasi pengguna internet pada tahun 2019-2020 telah mencapai lebih dari 196.71 juta (sekitar 73.7%) dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 266.91 juta. Di Nusa Tenggara Timur sendiri, tren penggunaan internet terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019 jumlah pengguna internet telah mencapai angka 3.3 juta jiwa naik 383 dari 2018 yang berjumlah 2.9 juta user.

Jika dilihat dari segi penggunaannya, 31,3 juta (25,3%) pengguna ini menggunakan internet untuk *update* informasi, 27,6 juta (20,8%) menggunakan terkait pekerjaan, 17,9 juta (13,5%) untuk mengisi waktu luang, 13,6 juta (10,3%) menggunakan untuk bersosialisasi, 12,2 juta (9,2%) terkait pendidikan, 11,7 juta

(8,8%) untuk hiburan, dan 10,4 juta (8,5%) untuk bisnis.

Konten media sosial menjadi konten yang paling sering diakses dengan persentase sebanyak 97,4%. Menyusul kemudian konten hiburan (96,8%), berita (96,4%), pendidikan (93,8%), komersial (93,1%), dan layanan publik (91,6%) [13].

Sesuai penjelasan dan data pengguna internet yang dijelaskan diatas maka dapat dipahami bahwa siswa yang masih berada pada usia remaja merupakan pribadi yang selalu mencari jati diri hingga tanpa disadari terkadang mereka terjerumus kedalam hal-hal yang tidak sepatutnya mereka lakukan pada usia mereka seperti kasus pelecehan seksual yang marak terjadi sebagai akibat dari kebebasan mempergunakan konten internet, kasus-kasus lain juga sering terjadi di usia anak-anak yang berada pada bangku sekolah seperti pembobolan mesin ATM yang dilakukan akibat mempelajarinya di konten internet.

Sementara disisi lain ada pula saling mengolok atau mengejek satu sama lain baik secara nyata di lingkungan sosial maupun melalui dunia hingga menimbulkan tawuran antar pelajar. Tawuran antar pelajar ini terjadi sampai adanya pembentuk kelompok-kelompok geng yang akhir memiliki jaringan atau komunitas yang luas.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis melalui observasi yang dilakukan di beberapa Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Alor didapati bahwa, Sekolah Menengah Kejuruan di kabupaten Alor kebanyakan siswanya ialah siswa laki-laki, sehingga persoalan – persoalan di kalangan siswa yang ada di SMK akan lebih berpotensi terjadi di dibandingkan dengan sekolah lainnya yang mayoritas siswanya seimbang antara siswa laki-laki dan perempuan.

Problem-problem kenakalan yang ditemukan peneliti berdasarkan

pengamatan meliputi: Berpenampilan ke sekolah dengan penampilan yang cenderung belum menunjukkan layaknya seorang siswa. Hal terlihat dari cara berpakaian yang tidak rapi dan tidak membawahi buku pelajaran. Cenderung terlambat hadir di sekolah namun merasa diri biasa-biasa saja.

Minimnya budaya menghargai, patuh dan menghormati guru. Hal ini terlihat ketika ada pelanggaran yang dilanggar oleh siswa dan ditegur oleh guru.

Minimnya keseriusan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah. Hal ini terlihat dari sebagian siswa/siswi yang sering bolos ketika aktivitas pembelajaran sedang berlangsung.

Budaya sapa menyapa atau saling tegur menegur antar sesama siswa yang cenderung tidak sopan. Hal ini terlihat ketika ada sebagian siswa laki-laki yang memanggil temannya dengan panggilan menggunakan kata-kata kotor.

Putus sekolah akibat peristiwa menghamili dan dihamili. Hal ini merupakan akibat dari mengakses video-video terlarang.

Ketersediaan Ruang Praktek Siswa yang dilengkapi fasilitas-fasilitas digitalisasi sekolah seperti komputer, wifi dan teknologi penunjang jurusan atau bidang keahlian yang memberikan keleluasan kepada siswa untuk belajar dibawah pengawasan guru akan tetapi disisi lain masi ada siswa yang cenderung mencaritahu segala sesuatu diluar dari konten-konten pembelajaran disaat tidak ada pengawasan dari seorang guru.

Dengan demikian apakah pengaruh konten internet dan program digitalisasi sekolah bisa berpengaruh terhadap perilaku sosial di kalangan siswa SMK sebab dominannya siswa laki-laki maka petensi kenakalan akan lebih besar dengan sekolah menengah lainnya seperti SMA.

Berdasarkan semua uraian diatas maka terdapat dampak positif dan negatif

yang dipengaruhi oleh konten-konten internet dan program digitalisasi sekolah yang dianggap berpotensi mempengaruhi perilaku sosial siswa.

Agar dapat memperoleh jawaban terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi diatas maka dilakukannya penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh konten internet terhadap perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor, pengaruh program digitalisasi sekolah terhadap perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor, serta pengaruh konten internet dan program digitalisasi sekolah terhadap perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor.

2. METODE PENELITIAN

Setiap penelitian bertujuan memberikan suatu petunjuk atau jalan keluar terhadap persoalan yang menjadi target penelitian, agar bisa mencapai jalan keluar yang baik tentulah sangat dibutuhkan metode penelitian yang relevan terhadap persoalan yang hendak diteliti. Metode yang dipakai dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif dalam bentuk survei dengan jenis penelitian menggunakan metode deskriptif dan verifikatif [14].

Dalam penelitian survey ini, peneliti melakukan penelitian langsung pada 3 SMK di Kabupaten Alor yakni SMK Negeri 1 Kalabahi, SMK Negeri 3 Kalabahi dan SMK Negeri 4 Kalabahi. Data yang telah peneliti peroleh melalui kuesioner di lokasi penelitian dianalisis menggunakan uji statistik dengan menggunakan bantuan program *SPSS* sehingga bisa diperoleh fakta serta pengaruh dari masing-masing variabel yang diteliti baik itu variabel bebas dan variabel terikat.

Metode deskriptif kuantitatif sendiri merupakan penelitian yang tidak mencari perbandingan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Penelitian deskriptif selalu identik dengan pertanyaan terhadap variabel yang berdiri sendiri atau variabel mandiri baik itu satu variabel

maupun lebih dari satu variabel. Perlu diketahui bahwa variabel mandiri sendiri bukan variabel independen [14].

Sedangkan metode verifikatif sendiri Sugiyono berpendapat bahwa metode verifikatif adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan melalui populasi atau sampel tertentu [14].

Tujuan digunakannya metode deskriptif kuantitatif dan verifikatif dalam penelitian ini guna menjelaskan mengenai Pengaruh Konten Internet dan Program Digitalisasi Sekolah Terhadap Perilaku Sosial di Kalangan Siswa SMK di Kabupaten Alor.

Sumber data atau populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa SMK Negeri 1 Kalabahi yang berjumlah 838 siswa, SMK Negeri 3 Kalabahi yang berjumlah 449 siswa, dan SMK Negeri 4 Kalabahi yang berjumlah 370 siswa yang berada di Kabupaten Alor sehingga total sumber data dalam penelitian ini sebanyak 1.657 orang. Solusi dalam satu lokasi penelitian yang memiliki jumlah populasinya banyak dan tidak mungkin diambil semua populasi yang banyak tersebut untuk dijadikan objek penelitian.

Hasil dari sampel tersebut nantinya akan digunakan dalam penarikan kesimpulan terhadap populasi, sehingga sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili seluruh populasi yang ada [15]. Untuk menghitung sampel rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus slovin, berikut rumus slovin:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Persen kelonggaran ketidak telitian kesalahan pengambilan sampel yang ditolelir (e dalam penelitian ini ditentukan sebesar 10%)

Berdasarkan rumus tersebut diatas dengan populasi 1.657 Siswa di 3 SMK di Kabupaten Alor, maka ukuran sampel dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1+Ne^2} \\ &= \frac{1.657}{1+(1.657)(10\%)^2} \\ &= 94,30848 \text{ dibulatkan menjadi } 94 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas maka sampel yang dipakai dalam penelitian ini berjumlah (n) 94 orang siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode probability sampling, sementara cara pengambilan sampelnya menggunakan simple random sampling. Probability sampling merupakan cara penentuan sampel dengan menyerahkan kesempatan yang sama untuk tiap bagian populasi agar diambil sebagai bagian sampel [16].

Probability sampling yang dipakai pada penelitian ini ialah stratified random sampling dengan alokasi secara proporsional agar setiap bagian di masing-masing sekolah dapat terwakili sampelnya. Rumus alokasi proporsional yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

n_i = Besarnya sampel pada bagian ke-i

N_i = Besarnya populasi pada bagian ke-i

N = Besarnya populasi keseluruhan

n = Besar ukuran sampel

Menggunakan alokasi secara proporsional diperoleh jumlah sampel untuk masing-masing bagian sebagai berikut.

Tabel 1. Populasi dan Sampel

Populasi	Hitungan	Sampel
838	$\frac{838}{1657} \times 94 = 48$	48
449	$\frac{449}{1657} \times 94 = 25$	25
370	$\frac{370}{1657} \times 94 = 21$	21

Agar dapat mencapai kebutuhan suatu penelitian maka sangat dibutuhkan sebuah teknik pengumpulan data sebagai sebuah langkah agar dapat memperoleh data serta keterangan yang akurat dalam penelitian. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dengan kuesioner yang dilakukan dengan cara peneliti menyebarkan daftar pertanyaan atau pernyataan kepada partisipan atau responden untuk diisi barulah dikembalikan kepada si peneliti.

Disamping peneliti menyebarkan kuesioner untuk diisi peneliti juga mengumpulkan data dengan observasi berupa pengamatan di lokasi penelitian serta metode dokumentasi berupa data melalui tulisan, gambar atau karya-karya sebelumnya dengan menggunakan foto, video dan dokumen lain yang dianggap relevan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu pengaruh penggunaan konten internet dan program digitalisasi sekolah terhadap perilaku sosial siswa. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi [15].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

1) Deskriptif Konten Internet (X₂)

Variabel Konten Internet di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor diungkapkan melalui 12 butir pernyataan melalui sebaran kuesioner yang terdiri dari 5 indikator, dengan skala *likert* yang

jawaban tiap item diberi skor 1 sampai dengan 5. Dari hasil penelitian diperoleh angka *mean* (rata-rata) sebesar 39,80 dan standar deviasinya 0,56. *Mean* (rata-rata) tiap indikator secara jelas diungkapkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. *Mean* (rata-rata) dan *Standar Deviasi* Indikator Konten Internet

Indikator Konten Internet	Angka	
	<i>Mean</i>	<i>Standar Deviasi</i>
Frekuensi Penggunaan	8,23	0,16
Lama Penggunaan	9,59	0,23
Alat atau media yang sering digunakan	7,23	0,17
Situs-situs yang sering digunakan ketika mengakses internet	6,72	0,17
Tempat yang sering untuk mengakses internet	8,02	0,26
Keseluruhan Indikator	39,80	0,56

Berdasarkan tabel indikator konten internet diatas dapat dilihat secara keseluruhan rata-rata skor ditunjukkan dengan angka 39,80. Agar lebih jelas lagi, maka berdasar pada rentang skor tertinggi 54 dan rentang skor terendah 25 yang diperoleh dari hasil penelitian kepada sebanyak 94 orang responden diperoleh gambaran mengenai Variabel Konten Internet (X₁) di Kalangan Siswa SMK di Kabupaten Alor sebagaimana tertera dalam tabel berikut:

Tabel 3. Penggunaan Konten Internet di Kalangan Siswa SMK di Kabupaten Alor

Rentang Skor	Frekuensi	Frek. Relatif (%)	<i>Mean</i> (Rata-rata)	Low-Upper Bond	Kategori
25–30	4	4,26			S K B
31–36	21	22,34			K B

37–42	41	43,62	39,80	39–41	C B
43–48	25	26,60			B
49–54	3	3,19			S B
Jml	94				

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa sebanyak 4 orang responden atau setara dengan 4,26% menunjukkan pada kategori Sangat Kurang Baik, 21 orang responden atau setara dengan 22,34% menunjukkan pada kategori Kurang Baik, 41 orang responden atau setara dengan 43,62% menunjukkan pada kategori Cukup Baik, 25 orang responden atau setara dengan 26,60% menunjukkan pada kategori Baik dan sisanya 3 orang responden atau setara dengan 3,19% menunjukkan pada kategori Sangat Baik.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Konten Internet di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor berada pada kategori Cukup Baik. Data tersebut diperkuat dengan nilai mean atau rata-rata yang berada pada 39,80 serta nilai *low-upper bond* yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS berada pada rentang 39 – 41 yakni berada pada kategori Cukup Baik.

2) Deskriptif Program Digitalisasi Sekolah (X₂)

Variabel Program Digitalisasi Sekolah di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor diungkapkan melalui 5 butir pernyataan melalui sebaran kuesioner yang terdiri dari 3 indikator, dengan skala *likert* yang jawaban tiap item diberi skor 1 sampai dengan 5. Dari hasil penelitian diperoleh angka *mean* (rata-rata) sebesar 19,55 dan standar deviasinya 3,42. *Mean* (rata-rata) tiap indikator secara jelas diungkapkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. *Mean* (rata-rata) dan *Standar Deviasi* Indikator Program Digitalisasi Sekolah

Indikator Program	Angka	
	Mean	Standar Deviasi

Digitalisasi Sekolah		
Penggunaan komputer dalam belajar	4,52	0,91
Penggunaan jaringan internet di Sekolah	8,05	1,77
Aplikasi Rumah Belajar	6,98	1,65
Keseluruhan Indikator	19,55	3,42

Berdasarkan tabel indkator Program Digitalisasi Sekolah diatas dapat dilihat bahwa secara keseluruhan bahwa rata-rata skor ditunjukkan dengan angka 19,55. Agar lebih jelas lagi, maka berdasar pada rentang skor tertinggi 24 dan rentang skor terendah 7 yang diperoleh dari hasil penelitian kepada sebanyak 94 orang responden diperoleh gambaran mengenai Variabel Program Digitalisasi Sekolah (X₂) di Kalangan Siswa SMK di Kabupaten Alor sebagaimana tertera dalam tabel berikut:

Tabel 5. Penggunaan Program Digitalisasi Sekolah di Kalangan Siswa SMK di Kabupaten Alor

Renta ng Skor	Fr ek uensi	Frek. Relat if (%)	Mean (Rata -rata)	Low- Uppe r Bond	Kateg ori
7–10	1	1,06			S K B
11–14	6	6,38			K B
15–18	21	22,34			C B
19–21	31	32,98	19,55	19–20	B
22–24	35	37,23			S B
Jml	94				

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa sebanyak 1 orang responden atau setara dengan 1,06% menunjukkan pada kategori Sangat Kurang Baik, 6 orang responden atau setara dengan 6,38% menunjukkan pada kategori Kurang Baik, 21 orang responden atau setara dengan 22,34% menunjukkan pada kategori Cukup Baik, 31 orang responden atau setara

dengan 32,98% menunjukkan pada kategori Baik dan sisanya 35 orang responden atau setara dengan 37,23% menunjukkan pada kategori Sangat Baik.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Program Digitalisasi Sekolah di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor berada pada kategori Baik. Data tersebut diperkuat dengan nilai *mean* atau rata-rata yang berada pada 19,55 serta nilai *low-upper bond* yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS berada pada rentang 19 – 20 yakni berada pada kategori Baik. Sementara sesuai dengan tabel diatas maka data didominasi oleh kategori Sangat Baik tidak bersinggungan dengan *mean* atau rata-rata serta nilai *low-upper bond* sehingga data dominasi tersebut tidak bisa digunakan dalam pengambilan kesimpulan.

3) Deskriptif Perilaku Sosial Siswa (Y)

Variabel Perilaku Sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor diungkapkan melalui 22 butir pernyataan melalui sebaran kuesioner yang terdiri dari 6 indikator, dengan skala *likert* yang jawaban tiap item diberi skor 1 sampai dengan 5. Dari hasil penelitian diperoleh angka *mean* (rata-rata) sebesar 69,00 dan standar deviasinya 8,50. *Mean* (rata-rata) tiap indikator secara jelas diungkapkan pada tabel berikut ini:

Tabel 6. *Mean* (rata-rata) dan *Standar Deviasi* Indikator Perilaku Sosial Siswa

Indikator Perilaku Sosial Siswa	Angka	
	<i>Mean</i>	<i>Standar Deviasi</i>
Toleransi	8,29	1,40
Muda bergaul	8,59	1,63
Peduli kepada orang lain	19,64	3,48
Kerja sama	12,40	1,93

Permusuhan	7,66	2,51
Mementingkan diri sendiri (egois)	12,43	5,15
Keseluruhan Indikator	69,00	8,50

Berdasarkan tabel indikator perilaku sosial siswa diatas dapat dilihat bahwa secara keseluruhan bahwa rata-rata skor ditunjukkan dengan angka 69,00. Agar lebih jelas lagi, maka berdasar pada rentang skor tertinggi 96 dan rentang skor terendah 42 yang diperoleh dari hasil penelitian kepada sebanyak 94 orang responden diperoleh gambaran mengenai Variabel Perilaku Sosial Siswa (Y) di Kalangan Siswa SMK di Kabupaten Alor sebagaimana tertera dalam tabel berikut:

Tabel 7. Perilaku Sosial di Kalangan Siswa SMK di Kabupaten Alor

Rentang Skor	Frekuensi	Frek. Relatif (%)	<i>Mean</i> (Rata-rata)	Low-Upper Bond	Kategori
42–52	3	3,19			S K B
53–63	18	19,15			K B
64–74	50	53,19	69,00	67–71	C B
75–85	20	21,28			B
86–96	3	3,19			S B
Jml	94				

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa sebanyak 3 orang responden atau setara dengan 3,19% menunjukkan pada kategori Sangat Kurang Baik, 18 orang responden atau setara dengan 19,15% menunjukkan pada kategori Kurang Baik, 50 orang responden atau setara dengan 53,19% menunjukkan pada kategori Cukup Baik, 20 orang responden atau setara dengan 21,28% menunjukkan pada kategori Baik dan sisanya 3 orang responden atau setara dengan 3,19% menunjukkan pada kategori Sangat Baik.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Perilaku Sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor

berada pada kategori Cukup Baik. Data tersebut diperkuat dengan nilai *mean* atau rata-rata yang berada pada 69,00 serta nilai *low-upper bond* yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS berada pada rentang 67 – 71 yakni berada pada kategori Cukup Baik.

4) Analisis Regresi Berganda

Pengaruh secara simultan bersama-sama antara variabel Konten Internet (X_1), dan variabel Program Digitalisasi Sekolah (X_2) dengan variabel Perilaku Sosial Siswa (Y) dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Analisis Regresi Berganda

R	Change Statistics			
	R Square	R Square Change	F Change	Sig. F Change
.524 _a	.275	.275	17.223	0.000

a. Predictors: (Constant), Program Digitalisasi Sekolah, Konten Internet

Berdasarkan tabel analisis regresi berganda di atas diperoleh angka koefisien korelasi berganda (R) sebesar 0,524 dengan angka koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,275 atau 27,5%. Selibuhnya dipengaruhi oleh faktor lainnya. Nilai regresi (F Change) sebesar 17,223 dengan ($Sig.F$ Change) sebesar 0,000. Sementara untuk persamaan regresi bergandanya ialah:

$$Y' = 32,919 + 0,593 X_1 + 0,638 X_2$$

Disamping itu secara persial koefisien-koefisien dari regresi bergandanya secara jelas terlihat pada tabel di bawah ini:

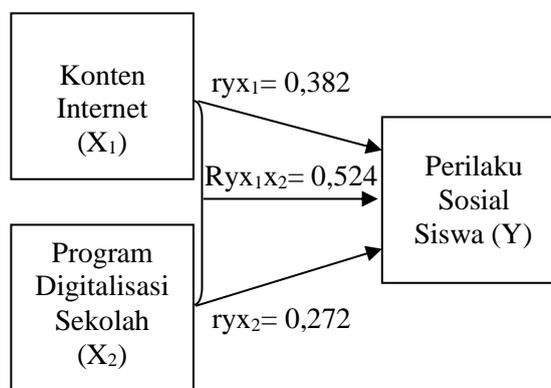
Tabel 9. Koefisien Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients B	Correlations	
		Zero order	Partial
		-	l
		r	

(Constant)	32.919		
Konten Internet	.593	.466	.382
Program Digitalisasi Sekolah	.638	.388	.272

a. Dependent Variabel: Perilaku Sosial Siswa

Sesuai tabel di atas maka koefisien korelasi product moment (*Zero-order correlation*) Pengaruh Konten Internet dan Program Digitalisasi Sekolah terhadap Perilaku Sosial di kalangan Siswa SMK di Kabupaten Alor ditunjukkan dengan angka 0,466 dan 0,388, sementara itu koefisien parsialnya (*partial correlation*) ditunjukkan dengan angka 0,382 dan 0,272. Terlihat dengan jelas angka koefisien korelasi parsial dari variabel Konten Internet lebih dari variabel Program Digitalisasi Sekolah. Agar lebih jelas dan sederhana maka hasil analisis regresi berganda dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengaruh antar Variabel Hasil Penelitian

5) Hipotesis

Sesuai hasil perhitungan maka model persamaan regresi ganda: $Y' = 32,919 + 0,593 X_1 + 0,638 X_2$; dengan F_{reg} sebesar 17,223 dan signifikansinya (*probability*) = 0,000. Berikut angka regresinya dapat dilihat pada tabel Anova di bawah ini:

Tabel 10. Anova^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Squares	F	Sig.
Regression	1843,612	2	921,806	17,223	.000 ^a
Residual	4870,388	91	53,521		
Total	6714,000	93			

a. Dependent Variabel: Perilaku Sosial Siswa

b. Predictors: (Constant), Program Digitalisasi Sekolah, Konten Internet

Hasil tersebut di atas secara simultan menunjukkan bahwa H_0 ditolak karena (sig F / p) sebesar 0,000 kurang dari taraf signifikansi $\alpha=0,05$ (5%). Karena ditolaknya H_0 maka hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian ini diterima, yakni terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama antara Konten Internet, Program Digitalisasi Sekolah, terhadap Perilaku Sosial di Kalangan Siswa SMK di Kabupaten Alor dengan koefisien determinasinya sebesar 27,5%. Baik tidaknya penggunaan Konten Internet dan Program Digitalisasi Sekolah, dapat menentukan baik tidaknya Perilaku Sosial di Kalangan Siswa SMK, jadi perilaku sosial di kalangan siswa SMK akan baik jika penggunaan Konten Internet dan Program Digitalisasi Sekolah juga baik.

b. Pembahasan

Sesuai dengan hasil penelitian dan pengujian hipotesis secara simultan membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan secara simultan antara penggunaan konten internet dan program digitalisasi sekolah terhadap perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor ($p=0,000$) dan koefisien determinasinya sebesar 27,5% yang berarti bahwa perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor dapat ditentukan oleh penggunaan konten internet dan program digitalisasi sekolah yang diterima siswa secara bersama-sama (simultan) sebesar 27,5% sedangkan sisanya sebesar 72,5% lagi perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor dipengaruhi variabel serta faktor lain yang tidak disebutkan pada penelitian ini.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan konten internet dan program digitalisasi sekolah dapat membawa perubahan bawaan dalam hal ini perilaku sosial di kalangan siswa bila digunakan secara tidak baik dan benar.

Perubahan perilaku sosial siswa ditandai dengan cara bagaimana siswa tersebut dapat membangun hubungan sosial dengan temannya, mampu berekspresi secara terbuka, mampu dan terampil dalam memimpin serta mengkoordinir kelompoknya.

Keikutsertaannya pada berbagai kegiatan akademis maupun kesiswaan secara individu dan tim, kesediannya dalam mengerjakan tugas sebaik mungkin serta bertanggung jawab dalam segala hal yang dihadapi dengan selalu menjaga kekompakan dengan teman di sekolah.

Melalui penggunaan konten internet dan program digitalisasi sekolah yang baik maka akan meningkatkan perilaku sosial di kalangan siswa SMK. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan konten internet dan program digitalisasi sekolah berkorelasi positif dengan perilaku sosial di kalangan siswa SMK. Bahwa baik tidaknya penggunaan konten internet dan program digitalisasi sekolah berpengaruh terhadap baik tidaknya perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor, semakin baik penggunaan konten internet dan program digitalisasi sekolah akan meningkatkan perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor dan sebaliknya jika penggunaan konten internet dan program digitalisasi sekolah kurang baik, maka perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor juga akan rendah pula.

Melihat dari hasil penelitian ini maka dalam meningkatkan Perilaku Sosial yang baik dikalangan siswa SMK di Kabupaten Alor diawali dari peningkatan kemampuan siswa dalam hal bagaimana menggunakan konten internet dan program digitalisasi sekolah secara baik dan benar agar dapat

meningkatkan perilaku sosial siswa yang berakibat langsung terhadap rana afektif dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan moral di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan secara simultan antara konten internet dan program digitalisasi sekolah terhadap perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor, dengan koefisien korelasi berganda sebesar 0,524 atau koefisien determinasi berganda sebesar 27,5%. Sedangkan sisanya sebesar 72,5% lagi perilaku sosial di kalangan siswa SMK di Kabupaten Alor dipengaruhi variabel serta faktor lain yang tidak disebutkan pada penelitian ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] D.A.N. Triastuti, Endah, Dimas Adrianto, Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja, 2017.
- [2] M. Kominfo, Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, Menteri Kominfo RI, 2014.
- [3] Kemenham, Pasal 1 butir 2 Undang-Undang Nomor 19 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, (2016) 1–14.
- [4] T. Lembaran, N. Republik, kepada Penyedia Layanan Over the Top dan para Penyelenggara memadai bagi para Penyedia Layanan Over the Top untuk Ruang lingkup Surat Edaran ini adalah kebijakan mengenai penjelasan regulasi layanan penyediaan aplikasi dan / atau konten, Rudiantara. (2016).
- [5] Perpres, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2021 Tentang Pos, Telekomunikasi, dan Penyiaran, Perpu Republik Indones. No 46 (2021).
https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/176342/PP_Nomor_46_Tahun_2021.pdf.
- [6] R. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Digitalisasi Sekolah, (2019) 1–36.
- [7] E.B. Hurlock, Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang, 1999.
- [8] B. Walgito, Psikologi Sosial, Andi, Yogyakarta, 1990.
- [9] A. Urrohman, Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Perilaku Siswa Dalam Mencari Informasi di SMP N 2 Lohbener, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. (2018) 110.
- [10] R. PUTRA, Dampak Informasi Media Sosial Terhadap Perilaku Siswa-Siswi Mts Al-Ikhlas Jakarta, (2020).
<http://103.229.202.68/dspace/handle/123456789/51033>.
- [11] I. Sinapunjung, PENGARUH LITERASI MEDIA INTERNET DAN SELF EFFICACY TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMP NEGERI KOTA BANDUNG, UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA, 2018.
- [12] KOMINFO, No Title, Siar. PERS NO. 17/PIH/KOMINFO/2/2014. (2014).
<https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO->

2014+tentang+Riset+Koinfo+dan
+UNICEF+Mengenai+Perilaku+An
ak+dan+Remaja+Dalam+Mengguna
kan+Internet+/0/siaran_pers.

- [13] APJII, Laporan Survei Internet APJII 2019-2020 (Q2)., Jakarta Selatan, 2020.
- [14] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, Bandung, 2014.
- [15] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, Bandung, 2010.
- [16] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, Bandung, 2018.