

PENGARUH INTERAKSI TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU PENGGUNAAN INTERNET PADA SISWA KELAS XI DI SMK N 2 YOGYAKARTA

THE INFLUENCE OF PEER INTERACTION TO THE BEHAVIOR OF INTERNET USE IN STUDENT GRADE XI OF SMKN 2 YOGYAKARTA

Oleh: Khoirul Muna, Program Studi Bimbingan dan Konseling,, Universitas Negeri Yogyakarta
khoirulmuna182@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) tingkat interaksi teman sebaya siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta. (2) tingkat penggunaan internet siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta. (3) pengaruh interaksi teman sebaya terhadap penggunaan internet siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis regresi. Penelitian ini dilakukan di SMK N 2 Yogyakarta pada bulan Mei 2016. Sampel diambil menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dengan jumlah 668 siswa. Alat pengumpul data berupa skala interaksi teman sebaya dan skala intensitas penggunaan internet. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Analisis data menggunakan teknik regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang berinteraksi dengan teman sebaya kategori tinggi sebanyak 17% atau setara dengan 17 siswa, kategori sedang 73% atau setara 73 siswa, dan kategori rendah sebanyak 10% atau sebanyak 10 siswa. Siswa yang memiliki intensitas penggunaan internet dengan kategori tinggi sebanyak 14% atau setara 14 siswa, kategori sedang sebanyak 67% atau setara dengan 67 siswa, dan kategori rendah sebanyak 19% atau setara dengan 19 siswa. Terdapat pengaruh yang signifikan antara interaksi teman sebaya dengan intensitas penggunaan internet pada siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta, sehingga dapat diartikan interaksi teman sebaya memprediksi intensitas penggunaan internet sebesar 64%.

Kata kunci: interaksi teman sebaya, perilaku penggunaan internet.

Abstract

This study aimed to determine: (1) the level of peer interaction of grade XI students of SMK N 2 Yogyakarta; (2) the level of internet usage of grade XI students of SMK N 2 Yogyakarta (3) the influence of peer interaction for internet usage of grade XI students of SMK N 2 Yogyakarta. This study used a quantitative approach with regression type. This research was conducted at SMK N 2 Yogyakarta in May 2016. Samples were taken using simple random sampling technique with a number of 668 students. The instruments of collecting data were in the form of a scale of peer interaction and scale of intensity of using internet. Validity and reliability of the instrument were calculated using Cronbach Alpha formula. The data were analyzed using simple regression techniques. The results showed that students who interacted with peers which was categorized as "high" was 17% or 17 students, in "medium" category was 73% or the equivalent of 73 students, and "low" category as much as 10% or as many as 10 students. Students who had the intensity of internet usage with "high" category was 14% or the equivalent of 14 students, "medium" category was 67%, equivalent to 67 students, and "low" category was 19%, equivalent to 19 students. There was a significant relationship between peer interactions with the intensity of internet use in students grade XI of SMK N 2 Yogyakarta, so it can be interpreted that peer interactions predicted 64% of the internet usage intensity.

Keywords: peer interaction, Internet usage behavior.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan pesat saat ini telah membawa dampak bagi perkembangan dunia pendidikan di Indonesia. Masuknya budaya, gaya hidup modern tidak lepas dari informasi melalui media internet yang begitu cepat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini membuat banyak orang bergantung pada kecanggihan teknologi. Komputer saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau bagi mereka yang bekerja. Anak-anak usia dini kini mulai menggunakan komputer walau hanya sekedar bermain *games*, sedangkan bagi anak-anak usia sekolah, komputer membantu mereka dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah, sehingga kegunaan buku sebagai sarana siswa dalam belajar mulai tersaing oleh adanya teknologi yang bernama internet.

Internet merupakan sistem atau jaringan pada komputer yang saling terhubung sebagai sarana inti untuk berkomunikasi. Sistem internet dapat meliputi seluruh dunia dan mengandung ribuan koneksi dari jaringan komputer, memberikan sejumlah informasi yang luar biasa banyaknya yang dapat ditelusuri oleh siswa, NCEC (2005) dalam Santrock (2007: 218). Dari paparan diatas menunjukkan bahwa internet memiliki peran penting dalam perkembangan teknologi

modern. Dalam dunia pendidikan internet dapat memberikan informasi yang lebih cepat daripada buku. Oleh karena itu internet memungkinkan siswa-siswi modern yang haus informasi menjadi lebih memilih menggunakan internet daripada buku sebagai tempat memperoleh informasi.

Internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan bagi banyak siswa perkotaan. Sekolah menggunakan internet sebagai sarana untuk mengajar. Misalnya beberapa pekerjaan rumah dirancang sedemikian rupa sehingga siswa diwajibkan untuk mengumpulkan informasi secara *online*. Hal ini akan meningkatkan motivasi informasi *online* dari siswa. Berbagai aktivitas lain yang dilakukan remaja dengan internet seperti bermain *games*, untuk interaksi sosial, komunikasi, dan pengambilan informasi mulai dari hal-hal akademis maupun non akademis serta mengunjungi situs pornografi (Patrick Soh Chin Hooi, 2010: 18). Kemudahan dalam mengakses internet memunculkan masalah baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Semakin tidak terhindarnya internet sebagai perlengkapan studi dan alat bantu pekerjaan membuat internet turut berperan dalam cara kita berpikir, berkomunikasi, berelasi, bereaksi, dan mengambil keputusan.

Internet banyak membantu manusia dalam segala aspek kehidupan sehingga

internet mempunyai andil dalam kehidupan sosial. Seiring dengan adanya internet ada pula dampak positif maupun dampak negatifnya. Internet dapat mempermudah dalam memperoleh informasi, memperluas wawasan, menambah referensi baca, mempermudah mengerjakan tugas, memperluas jaringan komunikasi, mempermudah dalam bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan (Canggih Guno Kusetyo, 2011: 32). Kekhawatiran tentang bagaimana media dapat mempengaruhi remaja sudah ada sejak hadirnya media itu sendiri. Pernyataan itu dikuatkan dengan penelitian mengenai efek media yang menunjukkan bahwa pengaruh media mempengaruhi sikap dan perilaku penggunanya (Kaveri S dan David S, 2010: 123). Dihubungkan dengan internet adalah bila penggunaan *online* seperti bermain video *games* dan hiburan akan memiliki efek pada penggunanya. Katz dan Rice (2002: 34) mengungkapkan konsekuensi dari penggunaan internet dari segi interaksi sosial yaitu mendorong pornografi, membunuh kreativitas, menurunkan kualitas produk intelektual, memungkinkan plagiat, dan menyebabkan kecanduan (seks, perjudian, *game* kekerasan, fantasi).

Penggunaan internet dikalangan remaja seringkali lebih dikarenakan pada masa remaja

merupakan masa dimana kedekatan seorang individu lebih dekat dengan teman sebayanya dibandingkan dengan keluarganya. Hal tersebut menyebabkan mereka banyak meluangkan waktunya untuk berinteraksi dengan teman sebayanya atau berada diluar rumah bersama teman-teman sebayanya sebagai kelompok, maka dapat dimengerti bahwa pengaruh teman-teman sebayanya terhadap sikap, pembicaraan, minat, penampilan dan perilaku lebih besar daripada pengaruh keluarga (Nurikhsan dan Agustin, 2013: 79). Lebih lanjut Tarakanita (dalam Restianti, 2008) menyatakan dukungan sosial yang bersumber dari kelompok teman sebaya dapat membuat remaja memiliki kesempatan untuk melakukan berbagai hal yang belum pernah mereka lakukan serta belajar mengambil peran yang baru dalam kehidupannya sehingga penerimaan diri atas lingkungan teman sebaya menjadi sesuatu yang dianggap penting. Berbagai cara dapat dilakukan agar mereka diterima dikalangan teman sebaya.

Masa remaja adalah masa peralihan ketika pemuda mengorientasikan diri lebih ke arah teman-teman dan kurang terhadap orang tua (ML Cooper, Shaver, & Collins, 1998). Oleh karena itu, remaja mencari dukungan dari teman-teman mereka untuk memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi di

lingkungan keluarga. Hal tersebut semakin diperkuat dengan fakta yang menyatakan bahwa intensitas waktu dalam berhubungan dengan teman sebaya semakin meningkat seiring dengan bertambahnya usia. Menurut Santrock (1998) dalam suatu investigasi ditemukan bahwa anak berhubungan dengan teman sebaya 10% dari waktunya setiap hari pada usia 2 tahun, 20% pada usia 4 tahun, dan lebih dari 40% pada usia remaja.

Berdasarkan pandangan tersebut, jika dikaitkan dengan perilaku remaja, dapat dikatakan bahwa perilaku penggunaan internet remaja dipengaruhi oleh keberadaan teman sebaya. Remaja menjadikan orang dewasa dan teman sebaya sebagai model dari perilakunya. Remaja gemar *chatting* dengan teman satu sama lain, baik itu ditelepon, tatap muka maupun *online*. *Chatting online* adalah salah satu kegiatan utama remaja di internet (PI & ALP, 2005) Menurut survei Pew Internet (PI & ALP, 2005b), 75% *online* remaja menggunakan pesan instan untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Remaja masa kini menghadapi tuntutan dan harapan, demikian juga bahaya dan godaan, yang tampaknya lebih banyak dan kompleks dibandingkan dengan yang dihadapi remaja generasi yang lalu. (Feldman & Elliot, 1990; Hamburg, 1993; Hevhinger, 1992) dalam Santrock 2003: 17). Lebih lanjut (Beard dalam

Price, 2011: 103) mengungkapkan bahwa budaya masyarakat modern menjadikan keharusan untuk menggunakan internet.

Fenomena penggunaan internet juga terlihat pada siswa di SMK N 2 Yogyakarta. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan Guru BK, diperoleh hasil bahwa siswa di SMK N 2 Yogyakarta menunjukkan mayoritas siswa pengguna internet. Hal tersebut dilihat dari kegiatan siswa diluar jam pelajaran baik waktu istirahat maupun pulang sekolah siswa menggunakan internet baik dari *smartphone* maupun laptop yang dimilikinya. Siswa SMK N 2 Yogyakarta gemar melakukan *chatting* dengan teman sebayanya baik langsung maupun *online*. Selain itu, siswa juga sering mengakses internet baik untuk *browsing* materi pembelajaran, mengerjakan tugas maupun untuk kepentingan hiburan seperti media sosial, *games*, maupun yang lainnya. Akan tetapi sebagian siswa belum bisa membagi waktu yang tepat dalam menggunakan internet antara belajar dan kepentingan hiburan semata. Terlihat sebagian siswa berani mengakses internet untuk kepentingan hiburan ketika KBM berlangsung sehingga mengganggu jam pembelajaran. Kasus lain, ada sebagian siswa yang terlihat pendiam dan menutup diri lebih sering terlihat aktif dimedia sosial seperti *facebook*, *twitter* maupun *instagram*. Hal ini didasari bahwa

remaja membutuhkan teman untuk berinteraksi dan bersosialisasi. Orang yang kekurangan teman, juga menggunakan internet lebih berat untuk mengimbangi interaksi sosial (lihat Peter et al, 2005; Amichai, Hamburger, 2003). Dengan kata lain, kurangnya teman dapat meningkatkan motivasi interaksi sosial secara online. Sebagian siswa mengaku ketika bersama dengan teman sebayanya topik yang selalu menjadi pembicaraan selalu terkait dengan media sosial, *game online* dan hal baru yang sedang menjadi *tranding topic* di internet. Sehingga siswa yang tidak memiliki perangkat untuk mengakses internet akan terlihat minder dibandingkan dengan teman yang memiliki akses internet.

Beberapa kasus diatas menunjukkan bahwa adanya interaksi teman sebaya memprediksi remaja dalam menggunakan internet. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMK N 2 Yogyakarta, hampir setiap hari siswa SMK N 2 Yogyakarta berinteraksi dengan teman sebayanya, baik ketika disekolah maupun ketika pulang sekolah. Interaksi yang terjadi bisa secara langsung maupun melalui dunia maya. Kedekatan antara siswa terlihat khususnya kelas XI di SMK N 2 Yogyakarta. Keberadaan teman sebaya merupakan suatu hal yang penting dalam perkembangan

remaja, sehingga seringkali pengaruhnya dalam kehidupan remaja cukup besar. Selaras dengan penelitian yang dikemukakan oleh Hans Sebald (dalam Syamsu Yusuf, 2012: 60) bahwa teman sebaya lebih memberikan pengaruh dalam memilih cara berpakaian, hobi, perkumpulan dan kegiatan-kegiatan sosial lainnya. Melihat fenomena tersebut, menyebabkan peneliti tertarik mengambil judul mengenai "Pengaruh Teman Sebaya terhadap Penggunaan Internet pada Siswa Kelas XI di SMK N 2 Yogyakarta".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis regresi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 2 Yogyakarta, Jl. A.M Sangaji 47, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dipilih menggunakan sampel. Sampel diambil menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dengan jumlah 100 siswa.

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini untuk memperoleh data yang diperlukan yaitu dengan cara observasi dan angket.

Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala interaksi teman sebaya dan skala intensitas penggunaan internet dengan modifikasi dari model *Likert*.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan teknik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya dan tidak bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diperlukan untuk populasi (Sugiyono, 2011: 208-209).

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis merupakan tahap sebelum melakukan analisis data yaitu dengan menguji hipotesis terlebih dahulu. Uji prasyarat analisis yang dimaksud yaitu uji normalitas dan linearitas. Analisis data menggunakan bantuan *SPSS for Windows Seri 16.0*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil penelitian diperoleh dari penyebaran skala pada siswa SMK N 2 Yogyakarta. Skala dibagi menjadi dua bagian, skala pertama berfungsi untuk mengetahui

interaksi teman sebaya siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta, sedangkan skala kedua berfungsi untuk mengetahui penggunaan internet siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta. Untuk mengetahui tingkat interaksi teman sebaya terhadap penggunaan internet perlu dilakukan kategorisasi pada data yang telah diperoleh. Saifuddin Azwar (2007: 147) menjelaskan langkah-langkah pengkategorisasian tiap variabel adalah *pertama* menentukan skor tertinggi (yaitu hitungan dari, 4 x Jumlah aitem), *kedua* menentukan skor terendah (yaitu hitungan dari, 1 x Jumlah aitem), *ketiga* menghitung *mean* (μ) (yaitu hitungan dari, $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi+skor terendah)), dan *keempat* menghitung standar deviasi (σ) (yaitu hitungan dari, $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi-skor terendah)).

Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menentukan kategorisasi pada masing-masing variabel dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut:

Tinggi	$X \geq M + 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Rendah	$X \leq M - 1SD$

Data tersebut akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui deskripsi dari variabel tersebut.

a. Interaksi Teman Sebaya

Skala interaksi teman sebaya dengan rentang skor 1 sampai dengan 4 dan berjumlah 28 aitem pernyataan. Deskripsi data disajikan secara umum dari interaksi teman sebaya yang meliputi, skor tertinggi, skor terendah, *mean*, dan standar deviasi. Hasil deskripsi data interaksi teman sebaya adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Deskripsi Data Interaksi Teman Sebaya

Interaksi Teman Sebaya	
Skor tertinggi	112
Skor terendah	28
<i>Mean</i>	70
Standar Deviasi	14

Berdasarkan Tabel 8 diketahui skala interaksi teman sebaya dalam penelitian ini terdiri dari 28 aitem yang masing-masing aitemnya diberi skor yang berkisar mulai dari 1 sampai dengan 4. Dengan demikian, skor terendah yang diperoleh subjek adalah 28 (yaitu hitungan dari, 1×28), skor tertinggi adalah 112 (yaitu hitungan dari, 4×28), *mean* (μ) adalah 70 (yaitu hitungan dari, $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi+skor terendah)), dan standar deviasi (σ) adalah 14 (yaitu hitungan dari, $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi-skor terendah)).

Data interaksi teman sebaya yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk tabel berdasarkan kriteria kategorisasi yang

telah ditentukan. Berikut ini adalah data interaksi teman sebaya siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Interaksi Teman Sebaya

No.	Kriteria	Kategori	F	%
1.	skor < 56	Rendah	10	10%
2.	$56 \leq$ skor < 84	Sedang	73	73%
3.	skor \geq 84	Tinggi	17	17%
Total			100	100%

Berikut ini disajikan gambar dari rangkuman distribusi kategorisasi interaksi teman sebaya siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta.



Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Kategorisasi Interaksi Teman Sebaya

Berdasarkan data dari Tabel 9 dapat dijelaskan bahwa skor kategorisasi interaksi teman sebaya tinggi berada pada skor \geq 84, sedangkan batasan interaksi teman sebaya untuk skor sedang berada pada skor

56≤atau<84, dan untuk batasan interaksi teman sebaya rendah berada pada skor <56.

Berdasarkan Tabel 9 dan Gambar 2 dapat dilihat bahwa dari 100 siswa kelas XI di SMK N 2 Yogyakarta terdapat 17 siswa dengan prosentase 17% pada kategori tinggi, 73 siswa dengan prosentase 73% pada kategori sedang dan 10 siswa dengan prosentase 10% dengan kategori rendah.

b. Deskripsi Data Intensitas Penggunaan Internet

Skala penggunaan internet dengan rentang skor 1 sampai dengan 4 dan berjumlah 28 aitem pernyataan. Deskripsi data disajikan secara umum dari intensitas penggunaan internet yang meliputi, skor tertinggi, skor terendah, *mean*, dan standar deviasi. Hasil deskripsi data intensitas penggunaan internet adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Deskripsi Data Intensitas Penggunaan Internet

Intensitas Penggunaan Internet	
Skor tertinggi	112
Skor terendah	28
<i>Mean</i>	70
Standar Deviasi	14

Berdasarkan Tabel 10 diketahui ketergantungan media sosial dalam penelitian ini terdiri dari 28 aitem yang masing-masing

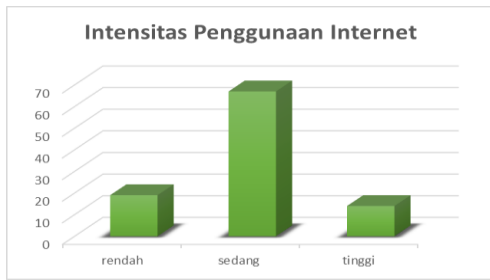
aitemnya diberi skor yang berkisar mulai dari 1 sampai dengan 4. Dengan demikian, skor terendah yang diperoleh subjek adalah 28 (yaitu hitungan dari, 1×28), skor tertinggi adalah 112 (yaitu hitungan dari, 4×28), *mean* (μ) adalah 70 (yaitu hitungan dari, $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi+skor terendah)), dan standar deviasi (σ) adalah 14 (yaitu hitungan dari, $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi-skor terendah)).

Data intensitas penggunaan internet yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk tabel berdasarkan kriteria kategorisasi yang telah ditentukan. Berikut ini adalah data intensitas penggunaan internet siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Intensitas Penggunaan Internet

No.	Kriteria	Kategori	F	%
1.	skor < 56	Rendah	19	19%
2.	56 ≤ skor < 84	Sedang	67	67%
3.	skor ≥ 84	Tinggi	14	14%
Total			100	100%

Berikut ini disajikan gambar dari rangkuman distribusi kategorisasi intensitas penggunaan internet pada siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta:



Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Kategorisasi Intensitas Penggunaan Internet

Berdasarkan data pada Tabel 11 dapat diketahui bahwa batasan skor intensitas penggunaan internet tinggi berada pada skor ≥ 84 , batasan skor intensitas penggunaan internet sedang berada pada $56 \leq$ atau < 84 , batasan skor intensitas penggunaan internet rendah berada pada < 56 . Berdasarkan tabel 11 dan gambar 3, dapat dilihat bahwa 100 siswa kelas XI di SMK N 2 Yogyakarta terdapat 14 siswa berada pada kategori intensitas penggunaan internet tinggi dengan prosentase 14%, kemudian 67 siswa berada pada kategori intensitas penggunaan internet sedang dengan prosentase 67%, dan 19 siswa dengan kategori intensitas penggunaan internet rendah dengan prosentase 19%.

Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi antara variabel interaksi teman sebaya terhadap perilaku penggunaan internet menyatakan ada pengaruh dengan nilai signifikan $p (0,014) < 0,05$. Hal ini berarti hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu ada

pengaruh positif dan signifikan antara interaksi teman sebaya terhadap perilaku penggunaan internet. Artinya semakin tinggi interaksi teman sebaya siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta akan semakin tinggi pula intensitas penggunaan internet. Sebaliknya, semakin rendah interaksi teman sebaya pada siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta akan semakin rendah pula intensitas penggunaan internet. Besarnya sumbangan interaksi teman sebaya terhadap penggunaan internet sebesar 64%, sisanya sebanyak 36% berasal dari faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penggunaan internet dikalangan remaja tidak lepas karena adanya dukungan langsung dari teman sebaya yang saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencari kepuasan hiburan dalam dunia maya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Eastin (dalam Patrick, 2010) yang menyatakan bahwa sangat mungkin teman-teman akan mempengaruhi satu sama lain untuk bersenang-senang dan bermain *games*. Selain itu, adanya kebutuhan untuk berinteraksi dengan teman sebaya secara *online* menjadikan seorang remaja terdorong untuk menggunakan internet. *Chatting online* adalah salah satu kegiatan utama remaja di internet (PI & ALP, 2005) Menurut survei Pew Internet (PI & ALP, 2005b), 75% remaja *online* menggunakan

pesan instan untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka.

Di sisi lain, beberapa penelitian mengungkapkan bahwa orang yang kekurangan teman, juga menggunakan internet berlebih untuk mengimbangi interaksi sosial (Peter et al, 2005; Amichai, Hamburger, 2003). Dengan kata lain, kurangnya teman dapat meningkatkan motivasi interaksi sosial secara *online*. Selain itu banyak dijumpai penelitian bahwa usia remaja merupakan usia yang paling besar sebagai pengguna internet. Fakta tersebut menunjukkan betapa pentingnya internet di kehidupan remaja (Faturachman dkk, 2012: 102). Penggunaan internet dikalangan remaja seringkali lebih dikarenakan remaja mudah tertarik pada sesuatu hal yang baru dan tren dikalangan teman sebayanya. Masa remaja merupakan masa dimana seorang individu lebih dekat dengan teman sebayanya dibandingkan dengan keluarganya dan dengan menggunakan internet melalui media sosial, *games* serta yang lainnya interaksi dengan teman sebayanya menjadi lebih menarik dan mudah (Nurikhsan dan Agustin, 2013:79). Lebih lanjut (Beard dalam Price, 2011: 103) mengungkapkan bahwa budaya masyarakat modern menjadikan keharusan untuk menggunakan internet.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi teman sebaya terhadap penggunaan internet pada siswa kelas XI di SMK N 2 Yogyakarta, yang artinya variabel interaksi teman sebaya dapat memprediksikan penggunaan internet. Hal ini ditegaskan bahwa semakin tinggi tingkat interaksi teman sebaya maka semakin tinggi tingkat penggunaan internet, sedangkan semakin rendah interaksi teman sebaya maka semakin rendah penggunaan internet.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta yang memiliki interaksi teman sebaya dengan kategori tinggi sebanyak 17% atau setara dengan 17 siswa, kategori sedang sebanyak 73% atau setara dengan 73 siswa, dan kategori rendah sebanyak 10% atau setara dengan 10 siswa. Jadi, subjek dalam penelitian ini sebagian besar memiliki interaksi teman sebaya sedang.
2. Siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta yang menggunakan internet dengan kategori tinggi sebanyak 14% atau setara dengan 14 siswa, kategori sedang sebanyak 67% atau setara dengan 67 siswa, dan kategori rendah sebanyak 19% atau setara dengan 19 siswa.

Jadi, subjek dalam penelitian ini sebagian besar menggunakan internet dalam kategori sedang. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara interaksi teman sebaya dengan penggunaan internet pada siswa kelas XI SMK N 2 Yogyakarta, sehingga dapat diartikan interaksi teman sebaya memprediksikan penggunaan internet sebesar 64%.

Saran

Dari hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah khususnya Guru BK

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat interaksi teman sebaya dan penggunaan internet berada pada kategori sedang. Untuk itu, guru BK dapat memberikan layanan kepada siswa dengan materi yang berkaitan dengan pergaulan teman sebaya serta penggunaan internet yaitu meliputi dampak positif dan negatif internet. Selain itu, guru BK dapat membentuk konseling teman sebaya (*peer counseling*) sebagai pemanfaatan interaksi teman sebaya dalam layanan bimbingan dan konseling.

2. Bagi Orang tua

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 64% sumbangan efektif dari variabel interaksi teman sebaya terhadap perilaku

penggunaan internet. Untuk itu orang tua diharapkan dapat bekerjasama dengan pihak sekolah khususnya guru BK dalam mengontrol putra-putrinya termasuk mempertimbangkan langkah-langkah pengasuhan seperti dukungan dan pengawasan orang tua dalam rangka memberikan pemahaman terkait dengan penggunaan internet dan interaksi dengan teman sebayanya.

3. Bagi Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, interaksi teman sebaya memprediksi penggunaan internet sebesar 64% pada siswa, yang berarti ketika interaksi dengan teman sebaya tinggi maka penggunaan internet juga tinggi. Untuk itu diharapkan siswa dapat mengontrol diri serta dapat manajemen waktu antara bermain serta belajar.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan keterbatasan penelitian diketahui penggunaan internet tidak dibedakan kedalam berbagai kategori kegiatan seperti *chatting online* dan *game online*. Bagi peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian di SMK N 2 Yogyakarta, disarankan untuk fokus pada aspek yang berbeda dari penggunaan internet seperti situs jejaring sosial, *blogging*, *games online*, pornografi dan lain

sebagainya. Penelitian mendatang juga bisa mempertimbangkan menggunakan data longitudinal untuk menyelidiki hubungan sebab akibat dari kedua variabel.

DAFTAR PUSTAKA

Elektronika. Universitas Negeri Yogyakarta.

Cooper, M. L., Shaver, P. R., & Collins, N. L. (1998). Attachment styles, emotion regulation, and adjustment in adolescence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74, 1380-1397.

Faturrahman, dkk. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Katz, James E. & Rice, Ronald. (2002). *Social Consequence of Internet Use: Acces, Involvement, and Interaction*. The MIT Press Cambridge: London.

Patrick Soh Chin Hooi. (2010). *Influence of Parents and Peers on internet Usage and Addiction Amongst School-Going Youths In Malaysia*. Thesis. Malaysian university of Science and Technology: Malaysia.

Pew Internet & American Life Project (PI & ALP). (2001). *Teenager life online: The rise of the instant-message generation and the Internet's impact on friendships and family relationships*. Washington D.C.: Pew Internet & American Life Project.

Price, Hannah O. (2011). *Psychology of Emotions, Motivations and Action: Internet Addiction*. Nova Science Publisher, Inc.: New York.

Santrock, J.W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.

Santrock, J.W. (2007). *Adolescence: Perkembangan Remaja Edisi Kesebelas*. Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Subrahmanyam, Kaveri dan David S. (2010). *Digital Youth: The Role of Media in Development*. New York: Springer.

Syamsu Yusuf L. N. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.