

MOTIF PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA ANAK SEKOLAH DASAR

(Studi Kasus : Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Lakkang Kec. Tallo Kota Makassar)

MOTIF USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

(Case of Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Lakkang Kec. Tallo Kota Makassar)

Syarifuddin

Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika (BBPPKI) Makassar, JL.

Prof. Abdurrahman Basalamah II No. 25 Makassar. Tlp. 0411-4660084

E-mail : syarif_akbar@ymail.com

(Diterima: 16 Februari 2015 ; Direvisi: 27 Maret 2015; Disetujui terbit: 2 April 2015)

Abstrak

Pemerataan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)) menjadi suatu isu yang penting bagi negara-negara di dunia sehingga PBB mengambil inisiatif dengan mensponsori sebuah konferensi dibidang informasi yang bertujuan untuk menjembatani kesenjangan (TIK) di antara negara-negara di dunia agar tercipta masyarakat informasi global, yakni dengan mengadakan WSIS (World Summit of Information Society: konferensi dunia untuk masyarakat informasi. Selain itu telah ditetapkan tanggal 17 Mei sebagai hari masyarakat informasi sedunia. Salah satu kebijakan pemerintah untuk mencapai sasaran-sasaran di atas adalah dengan menyelenggarakan ICTPURA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui motif pemanfaatan TIK pada anak usia sekolah dasar di kelurahan Lakkang, Kecamatan Tallo, Kota Makassar. Sebagai suatu kelurahan yang unik dan berada di dalam Kota Metro Makassar yang wilayah daratannya merupakan hasil pendangkalan dari Sungai Tallo mengakibatkan akses menuju kelurahan tersebut untuk saat ini hanya dengan menggunakan perahu. Hal ini berdampak pada wilayah kelurahan Lakkang seperti terisolir dengan wilayah lain di Kota Makassar ini. Hasil penelitian menggambarkan bahwa pemahaman TIK pada anak sekolah dasar tidaklah merata hingga pada motivasi dalam pemanfaatan TIK yang berbeda satu sama lainnya, namun demikian pada umumnya responden menjawab bahwa pemanfaatan TIK dapat memenuhi harapannya.

Kata Kunci : *Motif, Penggunaan TIK, Anak Usia Sekolah*

Abstract

Equitable distribution of ICT becomes an important issue for the countries in the world so that the United Nations take the initiative by sponsoring a conference in the field of information that aims to bridge the ICT gap among countries in the world in order to create a global information society , ie by holding the WSIS (World Summit of Information Society : the conference for public infomasil world . in addition it has established on May 17 as a day of global information society . one of the most fresh government policies in order to achieve the above objectives is to organizes ICTPURA . study using a quantitative approach aims to determine the motive of using ICTs at primary school age children in the village Lakkang Tallo District of Makassar . As a unique village and are within the region of Makassar Metro City landscape is the result of the silting of the river Tallo lead to access to the villages this time only by boat . This resulted in an isolated area of the village Lakkang like other areas in the city of Makassar . The results of the study illustrate that an understanding of ICT in school-age children are not evenly up the motivation in the use of ICT are different from each other , but in general the respondents replied that the use of ICT to meet expectations.

Keywords : *Motive , use of ICT , School Age Children*

PENDAHULUAN

Perkembangan TIK memunculkan suatu pola baru dalam kehidupan masyarakat yang dikenal dengan *e-life*,

artinya kehidupan yang sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik, dan sekarang semarak dengan berbagai kata yang dimulai dengan awalan *e-* seperti

e-commerce, e-government, e-education, e-library, e-journal, e-medicine, e-laboratory, dan yang lainnya lagi yang berbasis elektronika. (Uno, 2011: 58) Perkembangan ini memungkinkan diterapkannya cara-cara baru yang lebih efisien untuk produksi, distribusi dan konsumsi barang dan jasa serta dalam dunia pendidikan. Proses inilah yang membawa manusia ke dalam Masyarakat atau Ekonomi Informasi.

Masyarakat yang berada di era sekarang ini juga disebut sebagai masyarakat pasca industri. Namun demikian apapun namanya, dalam era informasi, jarak fisik atau jarak geografis tidak lagi menjadi faktor dalam hubungan antar manusia atau antar lembaga usaha sehingga jagad ini menjadi suatu dusun semesta atau “global village” , istilah “jarak sudah mati” atau “distance is dead” makin lama makin nyata kebenarannya.

Secara global, pemerataan TIK menjadi suatu isu yang penting bagi negara-negara di dunia sehingga PBB mengambil inisiatif dengan mensponsori sebuah konferensi di bidang teknologi informasi yang bertujuan untuk menjembatani kesenjangan TIK di antara negara-negara di dunia agar tercipta masyarakat informasi global, yakni dengan mengadakan WSIS.

WSIS telah mendorong negara-negara di dunia untuk mengembangkan Penerapan TIK dinegaranya masing-masing melalui berbagai kebijakan yang mengkondisikan masyarakat pada masing-masing negara untuk tidak menjadi gagap teknologi informasi. Hasilnya kita bisa lihat perkembangan yang sangat signifikan dalam sepuluh tahun terakhir, dimana penggunaan TIK semisal penggunaan telepon seluler yang ratio penggunaannya telah mencapai 78 /100 orang

dibandingkan dengan tahun 2000 yang hanya 10/100

Di Indonesia, pemerintah menetapkan 10 sasaran terkait dengan Masyarakat Informasi Global 2015, yaitu:

1. Menghubungkan seluruh desa dengan TIK dan membangun berbagai Pusat Akses Komunitas (*Community Access Point*);
2. Menghubungkan seluruh sekolah dasar dan menengah dengan TIK;
3. Menghubungkan seluruh pusat riset dan pengembangan ilmu pengetahuan dengan TIK;
4. Menghubungkan seluruh perpustakaan publik, museum, kantor pos, dan pusat arsip nasional dengan TIK;
5. Menghubungkan seluruh pusat-pusat kesehatan dan rumah sakit dengan TIK;
6. Menghubungkan seluruh kementerian pemerintah pusat dengan TIK dan mengembangkan berbagai website terkait dengan tupoksinya;
7. Menyesuaikan kurikulum sekolah dasar dan menengah agar para siswanya kelak siap menjadi individu yang berada dalam komunitas berbasis informasi, sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan nasional;
8. Memastikan bahwa seluruh populasi di tanah air telah memiliki akses terhadap televisi dan siaran radio;
9. Memberikan semangat dan insentif pada industri pengembangan konten TIK dan mempersiapkan secara teknis digunakannya berbagai bahasa dunia melalui komunikasi berbasis internet;
10. Memastikan bahwa lebih dari separuh penduduk dunia telah memiliki akses terhadap TIK di lingkungan mereka berada dan mampu menggunakan serta memanfaatkannya.

Salah satu kebijakan pemerintah yang paling segar dalam rangka mencapai

sasaran-sasaran di atas adalah dengan menyelenggarakan ICTPURA. Inisiatif baru ini dilaksanakan berdasarkan Keputusan Dirjen Penyelenggaraan Pos dan Informatika No. 194/KEP/DJPPI/KOMINFO/07/2011, tentang Tim Pelaksana Program ICT PURA adalah penghargaan bagi kabupaten/kota di seluruh Indonesia yang siap menghadapi era masyarakat informasi global berbasis ICT. Hasil penilaian ICTPURA tergambar melalui indeks berdasarkan penilaian dengan sistem scoring, dimana indeks hasil penilaian terbagi menjadi beberapa berkisar antara 0 (terendah) hingga 5 (tertinggi) dengan pengertian sebagai berikut:

0 = Kota/Kabupaten sama sekali tidak siap (I-mula)

1 = Kota/Kabupaten masih jauh dari siap (I-pratama)

2 = Kota/Kabupaten sudah hampir siap (I-muda)

3 = Kota/Kabupaten telah siap (I-madya)

4 = Kota/Kabupaten telah siap, dan mampu bersaing (I-utama)

5 = Kota/Kabupaten telah siap, dan terdepan dalam persaingan (I-paripurna)

Melalui ICTPURA Kementerian Kominfo menilai indeks yang merepresentasikan tingkat kesiapan TIK dan tantangan yang dialami tiap-tiap daerah yang nantinya dapat menjadi masukan bagi kelengkapan kebijakan dan regulasi yang dibuat, maupun program-program yang dilaksanakan. Di antaranya untuk menemukanali perbandingan distribusi infrastruktur ICT antar daerah, mengukur efektivitas kebijakan dan regulasi yang telah diterapkan dalam rangka mendorong perkembangan ICT nasional, memantau kemajuan

pengembangan ICT yang dicapai daerah dalam periode tertentu.

Bagaimana dengan masyarakat yang berada di Kelurahan Lakkang? Kelurahan Lakkang adalah salah satu kelurahan yang unik di Kecamatan Tallo Kota Makassar karena merupakan sebuah delta yang terbentuk akibat pendangkalan Sungai Tallo. Menurut cerita delta ini pertama kali ditemukan oleh Dg.Rilakkang yg merupakan tokoh sentral waktu itu sampai penjajah colonial Jepang menemukan delta ini dan membuat Bunker-Bunker pertahanan (Profil Kel. Lakkang, 2010). Selain itu, wilayah Lakkang dikelilingi hutan Nipa dan Bakau yang dijadikan sebagai potensi dan penunjang sebagai paru-paru dunia serta pusat resapan air.

Sebagai suatu kelurahan yang unik dan berada di dalam Kota Metro Makassar yang wilayah daratannya merupakan hasil pendangkalan dari Sungai Tallo mengakibatkan akses menuju kelurahan tersebut untuk saat ini hanya dengan menggunakan perahu. Hal ini berdampak pada wilayah kelurahan Lakkang seperti terisolir dengan wilayah lain di Kota Makassar ini.

Kelurahan Lakkang hingga kini hanya memiliki 1 (satu) sekolah dasar yakni Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Lakkang Kecamatan Tallo Kota Makassar dengan 157 orang siswa. Kondisi infrastruktur TIK nya di wilayah ini masih sangat terbatas demikian halnya di Sekolah Dasar Negeri Lakkang sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilihat ada suatu kebutuhan untuk meneliti motif penggunaan TIK pada anak sekolah dasar di Kelurahan Lakkang Kecamatan Tallo Kota Makassar .

KERANGKA KONSEPTUAL

Flanangin dan Metzger (dalam Karman 2013) pernah melakukan penelitian di Amerika Serikat tentang motivasi penggunaan Internet. Penelitian ini menemukan bahwa motivasi penggunaan teknologi oleh responden adalah untuk *mencari informasi, belajar, bermain, bersantai, persuasi, keterikatan social, menjaga hubungan serta memecahkan masalah*. Buente dan Robbin (2008) lebih lanjut telah mengklarifikasi aktifitas-aktifitas penggunaan Internet

menjadi empat dimensi kepentingan yang terdiri dari informasi (*information utility*), kesenangan (*leisure activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*). Dimensi-dimensi tersebut pantas mendapatkan perhatian yang lebih sebab dimensi tersebut merupakan penyebab dari kebanyakan kepentingan penggunaan Internet (Buente 2008). Dimensi-dimensi kepentingan penggunaan internet yang paling populer dari usulan mereka tersebut digambarkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 1. Dimensi Kepentingan Penggunaan Internet dan Aktifitasnya

DIMENSI KEPENTINGAN PENGGUNAAN INTERNET	CONTOH AKTIFITAS INERNET
Informasi (<i>Information Utility</i>)	Memperoleh Informasi atau berita <i>online</i>
Kesenangan (<i>Leisure Activities</i>)	<i>Online</i> untuk alasan yang tidak istimewa hanya untuk kesenangan dan menghabiskan waktu
Komunikasi (<i>Communication</i>)	Mengirim atau menerima pesan, contoh e-mail
Transaksi (<i>transaction</i>)	Transaksi jual-beli secara <i>online</i> , seperti <i>e-commerce, e-marketing, e-banking</i>

O'Keefe dan Pearson (2010) melakukan penelitian yang hasilnya dapat diutarakan sebagai berikut. *Pertama*, terkait dengan media social yang digunakan, responden secara umum menggunakan jejaring sosial seperti Facebook, My Space, dan Twiter. Situs *games online* yang sering dikunjungi antara lain Club Penguin, Second Life dan The Sims. Situs video yang sering diakses adalah Youtube. Selain itu responden juga mengakses blog. *Kedua*, keuntungan menggunakan media sosial bagi anak dan remaja adalah *cyberbullying* dan pelecehan *online*. *Sexting* (tindakan mengirim pesan

maupun photo yang berbau sex khususnya melalui HP dan media *online*, facebook *depression* (misalnya: tidak bisa bersosialisasi langsung).

Bertitik tolak dengan hasil penelitian di atas, maka peneliti mencoba menkonseptualisasi penelitian ini untuk memudahkan peneliti mendapatkan jawaban dari responden sesuai dengan permasalahan penelitian ini.

Operasionalisasi Konsep

- a. Penggunaan media komunikasi adalah suatu yang mencerminkan bagaimana perbuatan para individu anggota masyarakat dalam memanfaatkan atau

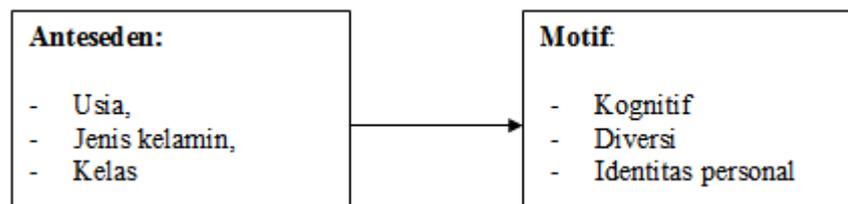
- menggunakan ragam media komunikasi untuk memenuhi kebutuhannya.
- b. Media komunikasi adalah alat-alat berbentuk cetakan atau elektronik yang berfungsi sebagai saluran yang menghantarkan pesan komunikasi dari sesama pelaku komunikasi.
 - c. Pola penggunaan media komunikasi adalah gambaran yang mencerminkan kebiasaan individu anggota masyarakat dalam menggunakan ragam jenis media komunikasi yang ada dalam rangka upayanya memenuhi kebutuhannya.
 - d. Kebutuhan atau motif adalah kekuatan-kekuatan yang mengawali dan

mendorong perilaku individu anggota masyarakat dalam menggunakan media komunikasi.

- e. Demografi individu adalah gambaran tentang ciri-ciri individu masyarakat.

Untuk dapat mengobservasi fenomena variable-variabel yang terkandung dalam hipotesis maka akan dilakukan operasionalisasi variabel seperti dalam tabel berikut ini:

Bertolak dari model Uses and Gratification (dalam Jalaluddin Rakhmat, 1984, 66) maka peneliti membatasi diri sesuai dengan model operasionalisasi Blumler dari anteseden hingga ke motif seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Model Operasionalisasi Blumer

Blumler menyebutkan bahwa ada tiga orientasi menjadi motif penggunaan TIK adalah Orientasi Kognitif yakni kebutuhan bukan informasi, *Surveillance*, atau eksplorasi realitas. Orientasi Diversi, yakni kebutuhan akan pelepasan dari tekanan dan kebutuhan akan hiburan, serta Orientasi Identitas Personal, yakni menggunakan isi media untuk memperkuat/menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak sendiri.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat Penelitian ini adalah : Untuk mengetahui Motif dari Penggunaan Internet Anak sekolah dasar di Kelurahan Lakkang, Kecamatan Tallo, Kota Makassar sehingga dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan bagi

pemerintah dalam merumuskan kebijakan tentang pemanfaatan TIK pada anak sekolah dasar.

METODOLOGI PENELITIAN

- a. Waktu dan Objek Penelitian
Penelitian ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan, mulai dari bulan Mei hingga bulan Agustus 2014 dengan objek penelitian adalah pengguna TIK khususnya Internet. Adapun kategorisasi penelitian ini adalah motif penggunaan TIK (Internet) di kalangan anak sekolah dasar di Kelurahan Lakkang Kecamatan Tallo Kota Makassar. Sampel dilakukan secara acak terhadap 157 Populasi dari 1 (satu) sekolah dasar yang ada di Kelurahan Lakkang dan berhasil menemukan 60 anak usia sekolah yang

berumur antara 7 – 12 tahun yang terpilih sebagai responden .

b. Tipe Penelitian

Tipe Penelitian ini berbasis pada paradigma positivistik. Dengan begitu pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif di mana tipe penelitian ini bermaksud menggambarkan dan menjelaskan masalah yang diperoleh dengan cara mendalami motif penggunaan TIK secara kuantitatif.

c. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode survey yang dilakukan dengan cara Sampling Random Sederhana

d. Jenis dan Sumber Data

- Data Primer

Data Primer yaitu data yang diperoleh melalui observasi langsung pada sumber data yaitu responden dan informan yang menjadi objek penelitian ini dengan cara penyebaran kuesioner dan wawancara mendalam

- Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung untuk mendukung penelitian ini melalui dokumen atau catatan yang ada serta tulisan karya ilmiah dari berbagai literatur-literatur, media, arsip-arsip resmi yang dapat mendukung kelengkapan data primer dari penelitian ini.

HASIL PENELITIAN

Identitas Responden

a. Jenis Kelamin

Tabel 2. Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-Laki	28	46.7	46.7	46.7
Valid Perempuan	32	53.3	53.3	100.0
Total	60	100.0	100.0	

Sumber : Data Primer 2014

Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa responden dengan jenis kelamin perempuan lebih dominan dibanding responden dengan jenis kelamin laki-laki.

b. Usia Responden

Tabel 3. Usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
7 Tahun	11	18.3	18.3	18.3
8 Tahun	5	8.3	8.3	26.7
9 Tahun	17	28.3	28.3	55.0
Valid 10 Tahun	11	18.3	18.3	73.3
11 Tahun	16	26.7	26.7	100.0
Total	60	100.0	100.0	

Sumber : Data Primer 2014

Dilihat dari usia responden, maka hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa usia responden yang paling dominan dalam penelitian ini adalah mereka yang berusia 9 tahun yakni 28,3 % menyusul responden yang berusia 11 tahun yakni 26,7 % dan responden berusia 7 tahun yakni 18,3 %.

c. Kelas Responden

Tabel 4. Kelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kelas 1 SD	8	13.3	13.3	13.3
Kelas 2 SD	9	15.0	15.0	28.3
Kelas 3 SD	10	16.7	16.7	45.0
Valid Kelas 4 SD	8	13.3	13.3	58.3
Kelas 5 SD	11	18.3	18.3	76.7
Kelas 6 SD	14	23.3	23.3	100.0
Total	60	100.0	100.0	

Sumber : Data Primer 2014

Dari segi kelas responden berdasarkan di atas menunjukkan bahwa responden yang duduk di bangku kelas 6 SD menduduki jumlah terbanyak yakni 23,3%, kemudian responden /yang duduk di kelas 5 sebanyak 18,3 % dan responden yang

diduduki di kelas 3 menempati urutan ke tiga yakni 16,7 %.

Pemahaman terhadap TIK

Tabel 5. Pemahaman Ponsel

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	10	16,7	16,7	16,7
Valid Ya	50	83,3	83,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Dari segi pemahaman responden terhadap TIK (Ponsel) berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada umumnya responden paham atau mengerti akan telepon selular atau ponsel yakni 83,3 % sedangkan responden yang tidak paham hanya sekitar 16,7 % saja.

Tabel 6. Pemahaman Komputer

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	24	40,0	40,0	40,0
Valid Ya	36	60,0	60,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Sementara responden yang paham akan TIK (Komputer) berdasarkan hasil temuan di lapangan seperti pada di atas menggambarkan bahwa responden yang paham (TIK) komputer masih lebih banyak yakni 60,0 % sedangkan selebihnya yakni 40,0 % menjawab tidak paham akan TIK (Komputer).

Tabel 7. Pemahaman Internet

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	28	46,7	46,7	46,7
Valid Ya	32	53,3	53,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Demikian halnya soal TIK (Internet), pada umumnya responden menjawab bahwa mereka paham akan TIK (Internet) yakni sebanyak 53,3 % dibanding yang menjawab tidak paham akan internet yakni sebanyak 46,7%.

Motif Penggunaan TIK

a. Komputer

Tabel 8. Mengetik

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	52	86,7	86,7	86,7
Valid Ya	8	13,3	13,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Hasil temuan di lapangan berdasarkan di atas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan TIK untuk kepentingan *mengetik* sangat kecil yakni hanya 13,3 % .

Tabel 9. Menggambar

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	55	91,7	91,7	91,7
Valid Ya	5	8,3	8,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Sementara pada di atas menunjukkan bahwa responden yang memanfaatkan TIK untuk *menggambar* juga relatif kecil yakni hanya 8,3 %.

Tabel 10. Menggambar

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	50	83,3	83,3	83,3
Valid Ya	10	16,7	16,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Sedangkan responden yang mengaku menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk *mendengarkan musik* hanya 16,7 % seperti pada di atas, ini lebih besar dari prosentase menggunakan TIK hanya untuk mengetik dan menggambar.

Tabel 11. Bermain Game

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	39	65,0	65,0	65,0
Valid Ya	21	35,0	35,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Sementara responden yang mengaku menggunakan TIK untuk

bermain game nampaknya cukup besar dibanding tujuan penggunaan lainnya yakni 35,0 % seperti pada table 11 di atas

Tabel 12. *E-mail*

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	46	76,7	76,7	76,7
Valid Ya	14	23,3	23,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Demikian halnya responden yang memanfaatkan TIK untuk mengirim dan menerima info melalui *E-mail*, sebagaimana yang tergambar pada di atas yang menunjukkan bahwa responden yang menggunakan TIK untuk menerima dan mengirim informasi melalui *email* yakni sebanyak 23,3 % lebih kecil dibanding responden yang menggunakan TIK untuk *bermain game*.

b. Telepon Selular (Ponsel)

Tabel 13. *Bermain Game*

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	54	90,0	90,0	90,0
Valid Ya	6	10,0	10,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Hasil temuan di lapangan seperti yang terlihat pada di atas menunjukkan bahwa responden yang memanfaatkan TIK khususnya Ponsel untuk media chatting hanya 10,0 %.

Tabel 14. Akses data dan informasi

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	54	90,0	90,0	90,0
Valid Ya	6	10,0	10,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Sementara untuk responden yang menggunakan TIK khususnya ponsel untuk keperluan *akses data dan informasi* seperti pada table di atas menunjukkan jumlah yang sama dengan yang

memanfaatkan untuk kepentingan chatting yakni 10,0 %.

Tabel 15. Menonton video/film/mendengar musik

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	56	93,3	93,3	93,3
Valid Ya	4	6,7	6,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Pada table di atas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan ponsel untuk menonton video/film hanya sekitar 6,7 %, jumlah ini cukup kecil dibanding dengan yang menggunakan ponsel untuk akses data.

Tabel 16. Telpon/SMS

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	10	16,7	16,7	16,7
Valid Ya	50	83,3	83,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Sedang tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 83,3% responden menggunakan ponsel untuk melakukan panggilan atau menerima panggilan serta menerima atau mengirim sms (*short message service*) sedang selebihnya mengaku tidak menggunakan ponsel.

c. Internet

Tabel 17. Akses data dan informasi

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	58	96,7	96,7	96,7
Valid Ya	2	3,3	3,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Hasil penelitian di lapangan sebagaimana table di atas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan TIK (internet) untuk chatting sangat kecil dibanding penggunaan lainnya, yakni hanya 3,3 %.

Tabel 18. Bermain Game

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	34	56,7	56,7	56,7
Valid Ya	26	43,3	43,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Sementara responden yang menggunakan TIK (internet) untuk kepentingan *bermain game* seperti pada table di atas nampaknya cukup besar dibanding motifasi lainnya yakni 43,3 %.

Tabel 19. Jejaring Sosial (FB, FS, Twitter)

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	54	90,0	90,0	90,0
Valid Ya	6	10,0	10,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Sedangkan pemanfaatan TIK (internet) untuk kepentingan *Jejaring Sosial* sesuai dengan table di atas nampaknya juga cukup kecil yakni 10,0 % dibanding dengan responden yang memanfaatkan TIK (internet) untuk bermain game.

Tabel 20. Jejaring Sosial (FB, FS, Twitter)

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	45	75,0	75,0	75,0
Valid Ya	15	25,0	25,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Tabel di atas menunjukkan bahwa responden menggunakan TIK khususnya Internet untuk mencari informasi sebanyak 25,0 % sedang yang menyatakan tidak mencari informasi jumlahnya cukup banyak yakni 75,0 %.

Tabel 21. Mengerjakan Tugas

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	36	60,0	60,0	60,0
Valid Ya	24	40,0	40,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Sementara responden yang mengaku menggunakan TIK (Internet) untuk keperluan *mengerjakan tugas* dari sekolah jumlahnya cukup banyak dibanding mereka yang mencari informasi, yakni 40,0 %.

Tabel 22. Mengerjakan Tugas

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	46	76,7	76,7	76,7
Valid Ya	14	23,3	23,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Tabel di atas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan TIK (internet) untuk keperluan mencari teman jumlahnya lebih sedikit dibanding dengan yang mengerjakan tugas.

Tabel 23. Mengisi waktu luang

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	45	75,0	75,0	75,0
Valid Ya	15	25,0	25,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Demikian halnya dengan responden yang menjawab bahwa ia menggunakan TIK (internet) hanya untuk *mengisi waktu luang* jumlahnya sebanyak 25,0 %, jumlah ini lebih besar dibanding responden yang menggunakan TIK (internet) untuk mencari teman.

Tabel 24. Agar tidak ketinggalan

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	48	80,0	80,0	80,0
Valid Ya	12	20,0	20,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Sementara responden yang menjawab bahwa mereka menggunakan TIK (internet) agar merasa *tidak ketinggalan* teknologi seperti pada table di atas sebanyak 20,0 %, dan jumlah ini lebih

kecil dibanding yang menjawab untuk mengisi waktu luang saja.

Tabel 25. Sebagai Hiburan

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	43	71,7	71,7	71,7
Valid Ya	17	28,3	28,3	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Salah satu fasilitas yang dapat diperoleh lewat dunia maya / Internet yakni adanya berbagai macam hiburan yang dapat dinikmati melalui penggunaan TIK khususnya internet, sebagaimana table di atas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan TIK (internet) untuk mencari hiburan yakni sebanyak 28,3 %, jumlah ini cukup banyak dibanding responden yang hanya ingin mencari teman, mengisi waktu luang .

Harapan dan Kenyataan

Perkembangan TIK akan sangat membantu siswa untuk belajar TIK dengan menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Pembelajaran TIK akan memberikan motivasi dan kesenangan kepada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri. Selain itu, penguasaan TIK akan meningkatkan proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang dengan menjangkau disiplin ilmu mata pelajaran lain. Secara umum, tujuan pembelajaran TIK adalah agar siswa memahami alat TIK secara umum termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*). Artinya siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan pada TIK dan istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan. Paling tidak siswa juga akan menyadari keunggulan dan keterbatasan komputer, serta penggunaan computer secara

optimal. Di samping itu memahami bagaimana dan di mana informasi dapat diperoleh, bagaimana cara mengemas/ mengolah informasi dan bagaimana cara mengkomunikasikannya. Di bawah ini tergambar harapan dan kenyataan yang diperoleh responden hasil wawancara di lapangan.

Tabel 25. Sebagai Hiburan

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Menjawab	4	6,7	6,7	6,7
Ya	26	43,3	43,3	50,0
Valid Tidak	24	40,0	40,0	90,0
Ragu-ragu	6	10,0	10,0	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Memanfaatkan TIK dengan berbagai harapan paling tidak adalah untuk mendapatkan informasi lewat pemanfaatan TIK, sebagaimana yang tergambar pada table di atas menunjukkan bahwa responden yang mengaku *mendapatkan* informasi yang dibutuhkan melalui pemanfaatan TIK adalah sebanyak 43,3 %, sedang yang menjawab *tidak* sebanyak 40,0%, yang menjawab *ragu-ragu* sebanyak 10,0 % dan yang *tidak menjawab* sebanyak 6,7%.

Tabel 25. Sebagai Hiburan

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Menjawab	13	21,7	21,7	21,7
Ya	24	40,0	40,0	61,7
Valid Tidak	22	36,7	36,7	98,3
Ragu-ragu	1	1,7	1,7	100,0
Total	60	100,0	100,0	

Sumber : Data Primer 2014

Hasil penelitian menunjukkan seperti pada tabel diatas bahwa responden yang menjawab bahwa dengan menggunakan TIK dapat *memenuhi harapannya* yakni sebanyak 40,0%. Jumlah ini lebih besar dibanding yang menjawab *tidak* yakni 36,7 %, sedangkan yang menjawab *ragu-ragu* hanya 1,7 % dan yang *tidak menjawab* sebanyak 21,7%.

KESIMPULAN

Di Indonesia, salah satu kebijakan pemerintah yang paling segar dalam rangka mencapai sasaran-sasaran di atas adalah dengan menyelenggarakan ICTPURA. Inisiatif baru ini dilaksanakan berdasarkan Keputusan Dirjen Penyelenggaraan Pos dan Informatika No. 194/KEP/DJPPI/KOMINFO/07/2011, tentang Tim Pelaksana Program ICTPURA adalah penghargaan bagi kabupaten/kota di seluruh Indonesia yang siap menghadapi era masyarakat informasi global berbasis ICT.

Melalui ICTPURA, Kementerian Kominfo menilai indeks yang merepresentasikan tingkat kesiapan TIK dan tantangan yang dialami tiap-tiap daerah yang nantinya dapat menjadi masukan bagi kelengkapan kebijakan dan regulasi yang dibuat, maupun program-program yang dilaksanakan.

Sebagai suatu kelurahan yang berada di dalam Kota Metro Makassar, hingga saat ini untuk memasuki wilayah tersebut hanya dapat dilalui dengan menggunakan perahu. Hal ini berdampak pada wilayah ini seperti terisolir dengan wilayah lain di Kota Makassar. Oleh karena itu dilakukan penelitian tentang *Motif Penggunaan TIK (Internet) pada anak usia sekolah dasar di Kelurahan Lakkang Kecamatan Tallo Kota Makassar*”.

Penelitian dilakukan terhadap 60 anak usia sekolah yang berumur antara 7 – 12 tahun yang terpilih sebagai responden melalui 2 (dua) cara, yaitu (1) observasi, (2) wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang menggunakan TIK (Internet) untuk *chatting* sangat kecil dibanding penggunaan lainnya, yakni hanya 3,3 % , Sementara responden yang menggunakan

TIK (Internet) untuk kepentingan *bermain game* di atas nampaknya cukup besar dibanding motivasi lainnya yakni 43,3 %.

Pemanfaatan TIK dengan berbagai harapan paling tidak adalah untuk mendapatkan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden mengaku *mendapatkan* informasi yang dibutuhkan melalui pemanfaatan TIK adalah sebanyak 43,3 %, sedang yang menjawab *tidak* sebanyak 40,0%, yang menjawab *ragu-ragu* sebanyak 10,0 % dan yang *tidak menjawab* sebanyak 6,7%. Demikian pula responden yang menjawab bahwa dengan menggunakan TIK dapat *memenuhi harapannya* yakni sebanyak 40,0%. Jumlah ini lebih besar dibanding yang menjawab *tidak* yakni 36,7 %, sedangkan yang menjawab *ragu-ragu* hanya 1,7 % dan yang *tidak menjawab* sebanyak 21,7%.

SARAN

1. Pemahaman responden terhadap TIK nampaknya tidak merata di kalangan siswa sehingga perlu dilaksanakan pendalaman kurikulum terhadap pemahaman dan pengenalan dasar-dasar TIK sesuai dengan tingkatan kelas di sekolah dan dimulai dari sekolah dasar.
2. Melihat motif penggunaan TIK di kalangan siswa SD di Kelurahan Lakkang yang kurang terarah maka diperlukan langkah-langkah bimbingan untuk lebih mengarahkan para pengguna TIK di kalangan siswa, misalnya melakukan bimbingan terhadap pentingnya TIK dalam proses pendalaman materi pelajaran dan situs-situs yang dapat dibuka dan yang tak dapat dibuka untuk anak sekolah dasar.

3. Perlu memberikan pemahaman akan Internet Sehat agar anak sekolah dasar memanfaatkan internet sesuai peruntukannya.

DAFTAR PUSTAKA

- AAN.M.S. *Metode Riset Kuantitatif Komunikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Arikunto.S.Prof.DR. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta PT, 2000.
- E.B.Jay.G.G.Gurevith., Katz. *Utilization of Mass Communication by individual"The Uses of Mess Communication : Curent Perspective on Gratification Research ,"*. Beverly Hill, London: Sage, 1974.
- Gayatri. *Aktifitas Khalayak Dalam Proses Komunikasi ,editor dalam Aktifitas Khalayak Dalam Proses Komunikasi*. Jakarta: Badan Litbang Penerangan, 1997.
- I.Sempa, H.Hamzah B. Uno Prof>DR.M.Pd danHj.Nina. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Jakarta, BPPKI. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media Vol.17*, 2013.
- Jakarta, BPPKI. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media Vol.18*, 2014.
- Jusak. *Teknologi komunikasi Data Modern*. Jogyakarta: Andi, 2012.
- Kementerian Koinfo. *Telematika Indonesia*. Jakarta: Kemeterian Koinfp, 2004.
- Littlejhon, S.W. *Theories of Human Communication*. Ohio: Charles E Merril Publishing Company, 1978.
- Lurah Lakkang. *Profil Kelurahan Lakkang*. Makassar: Kelurahan Lakkang, 2010.
- M., Muhlis. *Dimensi Interaksi aktor dalam Perumusan Kebijakan Publik*. Jogjakarta: Graha Ilmu, 2011.
- Makassar, Pemda Kota. *Makassar dalam angka 2012*. Makassar: Bappeda Kota Makassar, 2012.
- Medan, BPPKI. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Pembangunan*, 2010.
- Miarso.Y. *Menyemai benih Teknoologi pendidikan Edisi 1 Cetakan 3*. Jakarta: Kencana Edisi 1 Cetakan 3, 2007.
- Nandika, D. *Pendidikan di tengah gelombang Perubahan*. Jakarta: LP3ES,Cetakan ! Jakarta, 2007.
- Prawira, D, Salma,D. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana,Edisi Pertama. Cetakan 2 Jakarta, 2007.
- Rakhmat, j. *Metode Penelitian komunikasi*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 1997.
- S.Arifiyanto. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan komunikasi serta implikasinya di Masyarakat*. Jakarta: Media Bangsa, 2013.
- Seels, B.B.Ritchey,R.C dalam miarso, Yusufhadi et.al (penerjemah). *Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Seri Pustaka

Teknologi Pendidikan no.12
Jakarta, 1005.

Supriyanto, A. "Pengantar Teknologi
Informasi." 2005.

Yamin, M. *Kiat Pembelajaran Siswa*.
Jakarta: Gaung Persada Press,
2007.

