

**PEMAKNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PENDIDIKAN SISWA-SISWI SMP.
(Studi Fenomenologi Terhadap Siswa-Siswi Pengguna Gadget
Di Smpk Marsudisiwi Malang)**

Yohanes Baptis Joni
Widya Sasana Malang
baptizejonifr@gmail.com

Abstrak

Peradapan modern identik dengan era media sosial. Media sosial memberi pengaruh yang signifikan bagi gaya hidup manusia. Lahinya media sosial menawarkan banyak kemudahan seperti, komunikasi, interaksi sosial dan akses informasi. Tak terkecuali dalam dunia pendidikan media sosial pun ikut berperan penting dalam peningkatan kualitas belajar. Beberapa penelitian membuktikan bahwa sebagian besar pengguna internet adalah kalangan pelajar. Berkembangnya media sosial secara mendunia secara tidak langsung memiliki pengaruh besar terhadap penggunaan media sosial bagi pelajar. Penelitian ini fokus mengkaji dampak media sosial dalam dunia pendidikan anak. Generasi milenial yang lekat pada penggunaan media sosial harus bisa disentuh oleh dunia pendidikan jaman ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Subyek yang diamati adalah siswa/siswi SMPK Marsudisiwi-Malang yang aktif menggunakan media sosial [handphone, smartphome dan internet]. Peneliti berargumentasi bahwa pada zaman ini, pendidikan bagi generasi milenial seharusnya turut mengadopsi kemajuan dan perkembangan jaman secara khusus media sosial. Elaborasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yakni mengenai wajah dari kemendesakan dunia pendidikan saat ini untuk menemukan suatu model pendidikan yang menyenangkan dan memanfaatkan kemudahan dari kemajuan teknologi komunikasi sebagai terobosan baru bagi usaha mendobrak cara belajar yang membosankan bagi generasi milenial. Setelah proses itu, kelompok peneliti berkesimpulan bahwa model pendidikan berbasis media sosial merupakan suatu model pendidikan yang baik untuk diterapkan dalam dunia pendidikan saat ini, dengan subyek didik generasi milenial, yang lekat dengan perkembangan teknologi secara khusus teknologi komunikasi.

Kata kunci: *Media sosial, handphone, smartphome, internet, generasi milenial, dan pendidikan.*

PENDAHULUAN

Media sosial (Armada, 2010:94-105) dalam dunia pendidikan secara fungsinya dikondisikan sebagai bentuk kolaborasi, keramahan, dan kreativitas penggunaannya. Kondisi yang terjadi kini, banyak kalangan masyarakat belum menyadari pentingnya

kebutuhan sosial media dan internet dalam dunia pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, perubahan itu berdampak pada kemajuan bidang ekonomi,

budaya, sosial, maupun bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran yang baik, dibutuhkan media penunjang yang maksimal karena dengan adanya media pembelajaran akan lebih memudahkan para pengajar untuk memberikan pengertian dan pemahaman yang baik kepada peserta didik. Hasil belajar juga pasti akan berbeda antara adanya bantuan dari media sebagai sumber belajar dengan tanpa adanya bantuan apapun. Dan adanya bantuan penggunaan media pembelajaran secara maksimal maka diharapkan prestasi belajar meningkat secara maksimal.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi, terutama teknologi dan komunikasi, telah menyebabkan dunia ini semakin mengecil dan membentuk seperti sebuah desa dunia. Batas-batas fisik negara satu dengan negara yang lainnya menjadi begitu kurang nampak dan secara non fisik hampir tanpa batas (*borderless*). Globalisasi terjadi sebagai suatu proses mendunia yang tidak tertahankan dan tidak mungkin terelakan. Dengan demikian diperlukan upaya-upaya untuk mempersiapkan para siswa sejak dini guna memasuki zaman global yang menuntut kemampuan-kemampuan khusus. Para siswa sekarang yang sedang menuntut ilmu, pada dasarnya akan menjadi pelaku-pelaku utama pada zaman yang penuh dengan persaingan. Oleh karena itu sudah menjadi kewajiban para guru untuk memberi bekal

kepada mereka agar bisa hidup (*survive*), salah satu upaya untuk mempersiapkan siswa memasuki zaman global tersebut yaitu dengan mengembangkan berbagai pendekatan pembelajaran yang berorientasi ke masa depan (Udin, 2008:200).

Dunia maya adalah dunia yang tak mengenal batas, dunia yang bisa menjebak seseorang menjadi orang tak sadar. Mungkin ini adalah salah satu akibat dari majunya zaman yang semakin tak bisa dihindari. Salah satu yang bisa kita nikmati dalam dunia online adalah situs jejaring sosial, yaitu tempat berkumpul dan berinteraksinya antara satu individu dengan individu yang lain dalam sebuah komunitas. Komunitas itu memberikan banyak tawaran pada anggotanya untuk menjalin berbagai hubungan antara yang satu dengan yang lain. Semakin banyak situs jejaring sosial (*facebook, whatsapp, Instagram, Blacbery, youtube* dll) yang ada di bumi ini, semua menawarkan sesuatu yang menarik. Dari tahun ke tahun populasi pengguna internet dan telepon seluler berkembang pesat (Armada, 2016:16). Dampaknya adalah perubahan besar-besaran dalam berbagai disiplin ilmu seperti ekonomi, politik, pendidikan, religius dan ilmu sosial lainnya.

Selain itu situs jejaring sosial telah merambah ke dunia pendidikan sehingga menimbulkan rasa ingin tahu siswa menjadi besar. Dalam dunia maya ada berbagai situs jejaring yang dapat dijumpai sehingga para

siswa juga harus bisa membedakan antara situs jejaring yang positif dan negatif. Bahkan banyak siswa yang memanfaatkan situs jejaring sebagai media semua informasi dan untuk mencari teman didunia maya (Arum, 2018: 2).

Dampak terburuk dalam dunia pendidikan yang mungkin dihasilkan dari situs jejaring sosial adalah mulai menurunnya motivasi dan prestasi belajar siswa. Motivasi adalah salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh siswa demi mencapai prestasi belajar yang diinginkan. Apakah betul demikian? Belum tentu!

Dengan adanya media sosial ini dunia menjadi terasa tanpa batas ruang dan waktu, adanya media ini segala bentuk informasi menjadi semakin terbuka. Apa yang baru saja terjadi di berbagai belahan dunia dapat diketahui dengan cepat di belahan dunia yang lain. Kecanggihan teknologi sudah tersedia, dimana melalui teknologi media sosial kita dapat memperoleh segala macam informasi dan komunikasi mulai dari informasi pendidikan, politik, ekonomi, bahan riset, iklan, gaya hidup, belanja, hiburan dan sebagainya yang menyangkut seluruh aspek kehidupan yang terjadi dan ada di seluruh belahan dunia. Ketersediaan pusat informasi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta berisi tentang apapun yang kita ingin ketahui dan media sosial juga memungkinkan terbentuknya jaringan komunikasi multimedia yang begitu luas ke

seluruh dunia, alangkah sayang jika tidak termanfaatkan/tidak mampu memanfaatkannya. Khusus penggunaan media sosial untuk keperluan pendidikan yang semakin meluas terutama di negara-negara maju, merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan diselenggarakannya proses belajar mengajar yang lebih efektif.

Seiring dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang signifikan, khususnya bidang pendidikan oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan sekolah-sekolah harus mampu mengikuti perkembangannya. Siapa yang terlambat menguasai informasi maka terlambat pulalah memperoleh kesempatan-kesempatan untuk maju. Diharapkan internet dapat menjadi sumber pengetahuan yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajar

Dalam proses belajar mengajar salah satu faktor yang mendukung keberhasilan guru melaksanakan pelajarannya adalah kemampuan guru dalam menguasai dan mengolah kelas, begitu juga dalam penyampaian materi guru dituntut untuk menguasai hal-hal yang berhubungan dengan proses penyampaian pesan/ materi baik itu metode dan media. Meskipun guru merupakan sebagai sumber belajar utama, peserta didik tidak harus bergantung dengan guru tetapi banyak sumber belajar yang bisa

digunakan untuk menggali ilmu secara mandiri seperti browsing di internet.

Dengan belajar secara mandiri ini akan memiliki manfaat sehingga melatih siswa tidak tergantung pada satu sumber belajar saja, tetapi bisa mencari sumber belajar yang lain untuk memperluas pengetahuannya. Banyak yang diharapkan dari alat-alat teknologi untuk membantu mengatasi berbagai masalah pendidikan. Membantu siswa untuk belajar mandiri dengan lebih efektif dan efisien.

Pentingnya untuk menyadari bahwa dari sisi luar sebuah internet selalu bersifat sosial. Penggunaan media sosial dalam dunia pendidikan dirasakan belum dipandang istimewa. Penggunaan media sosial dalam dunia pendidikan sebagai media belajar telah dipandang penting pada pendidikan dengan jenjang yang lebih tinggi, karena sebagai bagian dalam dunia ber-jaringan sosial, pengguna media telah melampaui diri mereka sendiri dan menjadi bagian dalam suatu jaringan yang lebih luas. Proses pendidikan yang merupakan sebuah proses terstruktur dalam menyerap informasi dan ilmu pengetahuan.

Identitas masyarakat telah ditentukan dan dikondisikan oleh budaya teknologi yang sedang berkembang. Berkat kecanggihan teknologi, hidup manusia menjadi amat dipermudah dalam hal komunikasi dengan individu lainnya. Dengan hadirnya alat-alat teknologi komunikasi dan informasi ke

tangan manusia, maka dimulailah suatu revolusi di bidang cara berkomunikasi dan berkorespondensi (Valentinus, 2011:28). Wujud dari sarana komunikasi itu dapat dilihat dalam begitu banyaknya aplikasi media sosial yang menawarkan suatu jejaring komunikasi yang terintegrasi seperti *Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram, Line* dan berbagai aplikasi lainnya.

Generasi milenial merupakan pengguna utama dari kemajuan dunia digital. Generasi milenial mengakrabi kemajuan era digital sebagai suatu spiritualitas baru dalam kehidupan mereka. Kehidupan mereka di jaman ini dipastikan cukup banyak mendapat pengaruh dari kemajuan teknologi informasi. Mereka dengan mudah memanfaatkan perangkat digital yang dimiliki seperti gadget, komputer dengan koneksi internet, yang saat ini cukup mudah dijangkau oleh kalangan dari lapisan sosial manapun. Generasi muda di era digital mengakui suatu fakta bahwa mereka amat terbantu dengan hadirnya kemajuan teknologi secara khusus teknologi informasi saat ini (Wendie,2013:42).

Kemajuan teknologi dan individu yang berperan di dalamnya sebagai konsumen, dalam hal ini generasi milenial, mau tidak mau akan bersinggungan dengan dunia pendidikan saat ini. Pendidikan saat ini haruslah menggandeng kemajuan teknologi mengingat pengguna yang paling besar adalah generasi milenial khususnya mereka yang duduk di bangku pendidikan. Di sinilah

muncul suatu persoalan mendasar yakni bagaimana sebenarnya suatu pendidikan bagi generasi milenial yang terbaru, yang mengadopsi kemajuan teknologi informasi sebagai suatu metode pembelajaran yang kontekstual untuk membangkitkan gairah belajar yang tinggi dan pengembangan juga kemudahan dalam akses informasi pembelajaran? Apakah perlu suatu revolusi pendidikan akibat evolusi dunia digital yang konstan ini?

Lahirnya media sosial menawarkan aneka kemudahan tapi pada saat yang sama memberi tantangan bagi para penggunanya. Media sosial memudahkan manusia untuk mengakses apa saja tetapi jika tanpa control kemungkinan besar akan menjadi tantangan baginya. Kemudahan yang ditawarkan media sosial seperti menu siap saji, serba mewah, instan nyaman dan cepat. Nah, bagaimana dalam dunia pendidikan anak. Berdasarkan latar belakang ini, penulis tertarik untuk meneliti sebuah fenomena pemakaian media sosial dalam kaitannya dengan pendidikan anak secara khusus siswa-siswi SMP (Sekolah Menengah Pertama) di SMPK Marsudisiwi Malang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini ditunjukkan melalui pertanyaan berikut: Bagaimana murid-murid SMPK memaknai dampak media sosial dalam proses belajar? Dalam tulisan ini, tema yang dibahas adalah pemakaian media sosial dalam pendidikan anak. Fokus pembahasan adalah siswa-

siswi SMPK yang pro-aktif menggunakan gadget seperti *handphone* atau *smartphone*. Penulis bergaul, bersosialisasi dan mengamati lima siswa-siswi kelas IX. Penulis berharap para partisipan yang diamati dapat mengungkapkan pengalaman dan apresiasi pribadi mereka dengan mendetail dalam berselancar di dunia maya. Pemilihan partisipan usia remaja memungkinkan penulis untuk mengadakan penelitian terhadap fenomena ini.

Penelitian ini bertujuan untuk memperdalam tentang seberapa intens dan efektif penggunaan media sosial bagi anak-anak remaja secara khusus siswa-siswi yang masih menjalani pendidikan tingkat SMP. Fenomena anak remaja yang berselancar dalam dunia digital adalah pemandangan yang dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu peneliti, mencoba mendekati subyek untuk menggali dan menemukan dampak-dampak yang dialami oleh subyek. Harapannya adalah peneliti mendapat wawasan lebih luas dan kompleks mengenai fenomena ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang sosial media dan komunikasi, terutama tentang pengaruh media sosial bagi pendidikan anak. Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan pengaruh media sosial bagi anak-anak yang sedang dalam bangku pendidikan dan seberapa intens mereka berinteraksi dan bersosialisasi lewat media sosial.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Teori Pendidikan John Locke

John Locke adalah seorang filsuf dari Inggris yang menjadi salah satu tokoh utama dari pendekatan empirisme. Selain itu, di dalam bidang filsafat politik, Locke juga dikenal sebagai filsuf negara liberal. Bersama dengan rekannya, Isaac Newton, Locke dipandang sebagai salah satu figur terpenting di era Pencerahan. Locke menekankan pentingnya pendekatan empiris dan juga pentingnya eksperimen-eksperimen di dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Tulisan-tulisan Locke tidak hanya berhubungan dengan filsafat, tetapi juga tentang pendidikan, ekonomi, teologi, dan medis. Karya-karya Locke yang terpenting adalah "Esai tentang Pemahaman Manusia" (*Essay Concerning Human Understanding*), "Tulisan-Tulisan tentang Toleransi" (*Letters of Toleration*), dan "Dua Tulisan tentang Pemerintahan" (*Two Treatises of Government*.)

Gagasan pendidikan Locke dimuat dalam bukunya "*Essay Concerning Human Understanding*." Aliran ini bertolak dari Lockean tradition yang lebih mengutamakan perkembangan manusia dari sisi empirik yang secara eksternal dapat diamati dan

mengabaikan pembawaan sebagai sisi internal manusia. Secara etimologis, empiris berasal dari kata empiri yang berarti pengalaman. Pokok pikiran yang dikemukakan oleh aliran ini menyatakan bahwa pengalaman adalah sumber pengetahuan sedangkan pembawaan yang berupa bakat tidak diakui. Teori ini mengatakan bahwa anak yang lahir ke dunia dapat diumpamakan seperti kertas putih yang kosong yang belum ditulis atau dikenal dengan istilah "tabularasa" (a blank sheet of paper). Aliran Empirisme merupakan aliran yang mementingkan stimulasi eksternal dalam perkembangan manusia. Aliran ini menyatakan bahwa perkembangan anak tergantung pada lingkungan, sedangkan pembawaan yang dibawanya dari semenjak lahir tidak dipentingkan. Pengalaman yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari didapat dari dunia sekitarnya. Pengalaman-pengalaman itu berupa stimulan-stimulan dari alam bebas maupun diciptakan oleh orang dewasa dalam bentuk program pendidikan. Menurut teori ini, pendidik memegang peranan yang sangat penting, sebab pendidik menyediakan lingkungan yang sangat ideal kepada anak-anak dan anak akan menerima pendidikan sebagai pengalaman. Pengalaman tersebut akan membentuk tingkah laku, sikap serta watak anak sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Di sini jelas bahwa segala kecakapan dan pengetahuan anak-anak

muncul dan teroptimalkan dibentuk karena pengalaman yang diserap oleh indra mereka melalui pendidikan. Anak akan dijadikan apapun tergantung guru yang mendidiknya. Oleh karena itu, perkembangan anak dipengaruhi atau ditentukan oleh lingkungannya (Ratna, 2012:38).

Aliran Empirisme dipandang sebagai aliran yang sangat optimis terhadap pendidikan, sebab aliran ini hanya mementingkan peranan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan. Adapun kemampuan dasar yang dibawa anak sejak lahir dianggap tidak menentukan keberhasilan seseorang. Pandangan di atas tentu saja patut dipertanyakan. Dalam kenyataannya ditemukan anak yang berhasil karena dirinya berbakat meskipun lingkungan sekitarnya tidak mendukung (Ratna, 2012: 39).

Tabula Rasa (dari bahasa Latin kertas kosong) merujuk pada pandangan epistemologi bahwa seorang manusia lahir tanpa isi mental bawaan, dengan kata lain "kosong", dan seluruh sumber pengetahuan diperoleh sedikit demi sedikit melalui pengalaman dan persepsi alat inderanya terhadap dunia di luar dirinya. Dalam filosofi Locke, tabula rasa adalah teori bahwa pikiran (manusia) ketika lahir berupa "kertas kosong" tanpa aturan untuk memproses data, dan data yang ditambahkan serta aturan untuk memprosesnya dibentuk hanya oleh

pengalaman alat inderanya. Pendapat ini merupakan inti dari empirisme Lockean (Ratna, 2012: 39). Anggapan Locke, tabula rasa berarti bahwa pikiran individu "kosong" saat lahir, dan juga ditekankan tentang kebebasan individu untuk mengisi jiwanya sendiri. Setiap individu bebas mendefinisikan isi dari karakternya-namun identitas dasarnya sebagai umat manusia tidak bisa ditukar. Dari asumsi tentang jiwa yang bebas dan ditentukan sendiri serta dikombinasikan dengan kodrat manusia inilah lahir doktrin Lockean tentang apa yang disebut alami.

Setelah kita mengetahui bahwa konsepnya John Locke mengatakan tabularasa (Ratna 2012:47) bahwa kertas putih yang belum ada coretannya begitu juga dengan diri kita, yang tadinya tidak tahu asal apa-apa, kemudian menjadi tahu, melihat pengalaman-pengalaman dari panca indra kita. Bahwa pengetahuan di dapat dari pengalaman inderawi. Tanpa mata tidak ada warna, tanpa telinga tak bunyi, dan sebagainya. Aliran Empirisme dipandang sebagai aliran yang sangat optimis terhadap pendidikan, sebab aliran ini hanya mementingkan peranan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan. Adapun kemampuan dasar yang dibawa anak sejak lahir dianggap tidak menentukan keberhasilan seseorang.

2. Teori Sosial Media Andreas Kaplan dan Michael Haenlein

Sosial media (Wilga, 2016:50) adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa social media adalah teknologi berbasis web yang mendukung interaksi, mengubah komunikasi dan dialog interaktif.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (Wilga, 2016:50) mendefinisikan sosial media sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web serta memungkinkan penciptaan dan pertukaran user generated content”. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi yang memungkinkan dia bisa berkomunikasi dan berbagi informasi dengan semua orang. Jejaring sosial menjelma dalam aplikasi mobile phone seperti facebook, twitter, line, Instagram, whatasApp dll. Dampak media sosial berbasis internet yakni kurang minat masyarakat untuk mengakses media tradisional seperti media cetak dan media broadcast. Social media mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi

informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

3. Teori Fenomenologi Edmund Husserl

Penelitian fenomena ini pertama dikemukakan oleh Edmund Husserl tahun 1859-1938 (Bernard, 2011:107). Pada mulanya penelitian ini bermula dari penelitian sosial. Ada beberapa pengertian tentang fenomenologi menurut Husserl diantaranya yaitu: (a) pengalaman subjektif atau fenomenologikal, (b) suatu studi tentang kesadaran dari perspektif pokok dari seseorang. Hal ini dapat dipahami bahwa penelitian fenomenologi merupakan pandangan berfikir yang menekankan pada pengalaman-pengalaman manusia dan bagaimana manusia menginterpretasikan pengalamannya. Ditinjau dari hakekat pengalaman manusia dipahami bahwa setiap orang akan melihat realita yang berbeda pada situasi yang berbeda dan waktu yang berbeda. Sebagai contoh adalah “kemarahan” pada pagi ini akan berbeda pada pagi besok. Sehingga kalau kita melakukan wawancara kepada seseorang pada pagi hari akan berbeda pada pagi lainnya. Sehingga jarak, waktu, hubungan manusia, tempat tinggal akan mempengaruhi setiap pengalaman manusia. Maka metode dalam fenomenologis ini menekankan kepada bagaimana seseorang memaknai

pengalamannya. Istilah fenomenologis sering digunakan sebagai anggapan umum untuk menunjuk pada pengalaman subjektif dari berbagai jenis dan tipe subjek yang ditemui. Dalam arti khusus istilah ini mengacu kepada pada penelitian terdisiplin tentang kesadaran dari perspektif pertama seseorang (Shofiyullah, 2002:253).

Menurut Moleong (Lexy, 2007:8) peneliti harus memahami beberapa hal praktis dalam penelitian fenomenologis yaitu: (a) mengacu kepada kenyataan, dalam hal ini kesadaran tentang sesuatu benda secara jelas (b) memahami arti peristiwa dan kaitankaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu. (c) memulai dengan diam.

Para fenomenologis berasumsi bahwa kesadaran bukanlah dibentuk karena kebetulan oleh sesuatu hal yang lain daripada dirinya sendiri. Demikian juga dalam kehidupan sehari-hari, seseorang tidak ada kontrol terhadap kesadaran terstruktur. Analisis fenomenologis berusaha mencari untuk menguraikan ciri-ciri dunianya, seperti apa aturan-aturan yang terorganisasikan, dan apa yang tidak dan dengan aturan apa objek dan kejadian itu berkaitan. Aturan-aturan ini bukanlah sebenarnya ciri-ciri yang berdiri sendiri namun terbentuk oleh kebermaknaan dan nilai-nilai dalam kesadaran yang kita alami sebagai hal yang berdiri sendiri dari kita.

Dari paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang menggunakan pendekatan fenomenologi adalah sebuah penelitian yang mengamati tentang fenomena yang terjadi dalam kehidupan manusia Dimana para peneliti berusaha masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka disekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

1. Dasar Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pada hakikatnya penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena (fenomenologis) tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti; perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Dengan kata lain bahwa penelitian kualitatif bertitik tolak dari paradigma fenomenologis yang objektifitasnya dibangun atas rumusan tentang situasi tertentu sebagaimana yang dihayati oleh individu atau kelompok sosial tertentu yang relevan

dengan tujuan penelitian. Penelitian kualitatif itu berangkat dari fenomena yang ditemukan dilapangan kemudian dikembangkan pemahaman secara mendalam, alamiah, melibatkan konteks secara penuh, data dikumpulkan langsung dari partisipan langsung. Sedangkan desain penelitian kualitatif bersifat fleksibel atau berubah-ubah sesuai dengan situasi dan kondisi data yang didapat dilapangan (Septian, 2007:28).

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di sekolah SMPK Marsudisiwi-Malang tempat subyek peneliti menjalani aktivitas sehari-hari.

3. Subyek Penelitian

Sekilas peneliti akan memberi panorama singkat tentang subyek penelitian. Peneliti memilih sepuluh orang subyek. Lima orang perempuan dan lima orang laki-laki. Mereka adalah siswa/i yang tergolong berprestasi. Dirumah dan sekolah mereka diperkenankan menggunakan *gadget* tapi dengan aneka prasyarat yang dipatuhi. Berdasarkan sharing dari kepala sekolah (Sr Apolo, CIJ) dan wali kelas (Ibu Rini) bahwa masing-masing subyek mempunyai *mobile phone* yang sering mereka gunakan setiap hari.

4. Metode Pengumpulan Data

Artikel ini ditulis berdasarkan riset yang penulis lakukan dengan mewawancarai

subyek peneliti. Peneliti mengkategorikan lima tema wawancara dalam bentuk pertanyaan yang sekiranya memberi gambaran dan pengalaman pemaknaan media sosial dalam pendidikan anak. Peneliti tidak mendalami lebih mendetail tentang konteks dan latar belakang partisipan. Tetapi peneliti akan sedikit menjelaskan panorama secara umum tentang partisipan yang diamati. Fokus utama peneliti adalah sejauh mana partisipan pro aktif dalam penggunaan media sosial dan pemaknaan atas keterlibatannya. Demi kenyamanan partisipan, peneliti akan mewawancarai mereka secara personal sehingga jawaban yang diberikan lebih spontan dan bebas tanpa intimidasi dari pihak manapun. Pertanyaan wawancara dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

5. Metode Analisis Data

Hasil wawancara bukan jawaban yang mutlak 'benar atau salah'. Dalam prosesnya, penting bagi penulis untuk mencatat secara objektif hasil wawancara dan observasi secara detail. Penulis perlu mengkaji, memferikasi dan mereduksi kembali daya yang diterima sebelum menarik kesimpulan. Tema-tema utama yang ditemukan peneliti berdasarkan pengolaha data yang diperoleh adalah seperti yang tampak pada tabel di bawah ini:

No	Tema-Tema Pengamatan	Hasil
01	Subyek adalah user aktif di media sosial	
02	Subyek dan waktu pergaulan dengan media sosial	
03	Efektifitas media sosial	
04	Manfaat media sosil	
05	Media sosial dan kulitas studi.	

a. Subyek Adalah User Aktif di Media Sosial

Tema pertama muncul berdasarkan kemiripan jawaban atas pertanyaan kepemilikan aplikasi komunikasi dalam dalam *mobile phone*. Subyek mengakui bahwa masing-masing mereka mempunyai *mobile phone android* yang lengkap dengan fitur komunikasi yang canggih. Dari semua aplikasi chating yang ada, sebagian besar

No	Pertanyaan Wawancara
01	Apakah anda mempunyai akun media sosial (Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter, Youtube, dll)?
02	Berapa jam kira-kira dalam sehari anda berkutat dalam penggunaan media sosial?
03	Apakah bagi anda, media sosial saat ini adalah sesuatu yang amat penting? Jika "Ya" mengapa? dan jika "TIDAK" mengapa?
04	Sejauh mana menurut anda media sosial berpengaruh pada tumbuh kembang pendidikan atau kegiatan persekolahanmu?
05	Apakah anda bisa meningkatkan kualitas studi dengan menggunakan Media Sosial?

subyek terlibat aktif di dalamnya. Bahkan yang menarik adalah mereka mempunyai akun lebih dari satu. Setiap hari selalu punya waktu untuk mengakses media sosial. Berikut adalah ringkasan jawaban dari subyek:

Kami semua punya hp ter- wong aku punya akun dua ter-anak jaman sekarang punya akun semua ter- setiap hari buka hp ter, untuk chat, game, buka you tube, lihat pesan masuk, chek tugas dari bu guru- kami punya kelas, nelpon dan sms orang tua supaya jemput di sekolah.

b. Subyek dan Waktu Pergaulan Dengan Media Sosial

Ada pemandangan yang menarik dari cara subyek dalam mendekati dirinya

dengan media sosial. Seolah-olah kontras padahal sebenarnya sama sekali tidak bertentangan. Subyek mengakui bahwa setiap hari selau bergaul dengan media sosial. Ya, itu benar tapi rupanya dia tetap dalam pengawasan yang intens. Menarik bukan? User aktif tapi dalam pengawasan. Saat di sekolah subyek dalam pengawasan guru dan sebaliknya saat di rumah orang tua yang mengontrolnya. Rangkuman singkat dari pertanyaan nomor dua soal waktu.

Buka facebook sering, wa kadang tiap dua jam, buka hp dua sampai tiga jam sehari, seminggu sekali, kalo hari libur (online terus, main game sepuasnya), buka hp tergantung waktu luang, hampir setiap jam, buka kalo ada pesan masuk.

c. Efektifitas Media Sosial

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti, pada poin yang ketiga akan dijelaskan mengenai keefektifan dari penggunaan media sosial bagi subyek peneliti. Sebagian besar partisipan merasa penting untuk bergaul dengan media sosial tetapi ada juga merasa media sosial tidak terlalu penting. Dengan media sosial subyek merasa terbantu dalam proses belajar, *up to date* informasi di sekolah, cari bahan untuk studi pribadi. Sebagian kecil subyek merasa media sosial hanya media hiburan belaka.

Media sosial sangat membantu dalam belajar, bisa mengikuti berita di sekolah, bisa belajar lebih mudah dan cepat, medsos penting sekali, bisa telpon, tau berita masa kini, menghilangkan stress,

terbantu dengan wa group di sekolah, bisa upload foto, medsos tidak terlalu penting, hiburan aja, kadang negatif.

d. Manfaat Media sosial

Dihadapan subyek media sosial memberi pengaruh yang signifikan. Secara tidak langsung media sosial mendekat subyek dengan pribadi lain lewat perteman di dunia maya. Dalam bidang pendidikan media sosial memberi sumbangsi yang luar biasa. Lewat media sosila subyek bisa belajar mandiri, mencari bahan sendiri di internet. Dalam relasi dengan teman dan guru ia juga merasa terbantu sehingga segala urusan dipermudah. Sebagian kecil subyek sangat pesimis dengan media sosial. Mereka merasa media sosial tidak terlu penting dan tidak berpengaruh.

Manfaat media sosial, bisa cari bahan belajar lewat mbah geogle, bisa membantu mengerjakan tugas, membantu kita mengetahui berita terbaru, bisa mendapat informasi dari sekolah, media sosial terkenal dikalangan remaja, mencari kisi-kisi ujian, mencari soal persiapan uas di internet.

e. Media Sosial dan Kualitas Studi.

Sebenarnya manfaat media bisa dirujuk pada kualitas studi subyek. Dari hasil wawancara ada indikasi bahwa media sosial memang membantu subyek dalam proses belajar. Dari studi mandiri ia mendapat pelbagai informasi lewat internet. Jadi sosial media sangat berguna untuk meningkatkan kualitas studi sejauh digunakan sesuai

dengan porsinya. Keberadaan media sosial bisa merubah segalanya. Subyek mengaku lewat browsing di internet ia mendapat banyak pengetahuan dan informasi yang ia butuhkan. Para subyek merasa terbantu dengan media sosial di dalam proses belajar di bangku pendidikan. Media sosial selalu menyajikan pengetahuan dan informasi yang mereka butuhkan.

Ada beberapa soal berhubungan dengan medsos, cari bahan di internet paling cepat dan mudah, membantu saya mengerjakan PR, cari bahan-bahan untuk latihan ujian, bisa baca bahan pelajaran di hp, bisa mengetik tugas di hp.

6. Skema Penelitian

Pada bagian I merupakan pendahuluan yang meliputi: latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan dan skema penelitian. Bagian ini sebagai universalitas dari riset ini. Pada bagian II merupakan tinjauan pustaka. Pada bagian ini penulis mendeskripsikan teori-teori yang berkenaan dengan penelitian. Tema yang sedang diteliti diamati berdasarkan teori-teori fenomenologi. Bagian III merupakan metode penelitian. Penulis akan memaparkan dan menjelaskan proses dan hasil penelitian dengan mendetail. Dalam tahap ini, penulis akan mengkategorikan hasil wawancara ke dalam beberapa simpulan sementara. Bagian IV merupakan Pembahasan. Pada

bagian ini, peneliti menjelaskan penemuan baru berdasarkan bagian-bagian sebelumnya. Bagian V merupakan penutup. Peneliti memberi kesimpulan mengenai penelitian dalam tulisan ini.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian dalam penelitian ini, yaitu Kelurahan Mangunharjo Kecamatan Mayangan, Kota Probolinggo. Terdapat informan kunci dan informan pendukung pada penelitian ini. Dalam menentukan informan, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* (sampling bertujuan), artinya informan yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu untuk mengetahui segala sesuatu mengenai tema penelitian. Setelah menentukan narasumber, peneliti menggunakan *in-depth interview* untuk memperoleh data kepada narasumber utama dan narasumber pendukung untuk informasi tambahan-tambahan lainnya. Dalam penelitian ini terdapat 6 orang narasumber yang terdiri dari 5 orang narasumber utama dan 1 orang narasumber pendukung. Adapun narasumber utama tersebut adalah 1 orang pemilik sanggar, 1 orang ketua komunitas Lengger Probolinggo, 1 orang tokoh masyarakat, 1 orang penari Lengger, dan 1 orang pemain alat musik dalam Kesenian Lengger. Sedangkan 1 orang narasumber pendukung adalah Kepala Sie Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Probolinggo.

Penelitian ini berlangsung sejak 13 Februari 2020 – 11 Maret 2020 di wilayah Probolinggo. Teknik analisis data dalam penelitian ini yakni, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data (*Data Display*), dan penarikan kesimpulan (*Verification*) milik Miles & Huberman (2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gaya Hidup (Kecanduan)

Seiring dengan perkembangan zaman media sosial saat ini sangat banyak sekali berbagai pengaruh dari trend gaya hidup dikalangan pelajar. Perkembangan media sosial yang lebih canggih dengan berbagai aplikasi yang menarik di dalamnya membuat para pelajar bahkan guru tertarik untuk mengaksesnya. Peneliti dari pengamatan terhadap subyek berasumsi bahwa media sosial layak untuk dikatakan sebagai fenomena baru dalam dunia pendidikan.

Terlepas dari pengaruh yang positif dan negatif media sosial tetap eksis di dunia maya dan nyata. Fenomena yang diamati peneliti adalah media sosial yang sangat diminati oleh para pelajar jaman sekarang. Media sosial dalam kemasan gadget dan smartphone menawarkan aplikasi komunikasi yang canggih (facebook, witter, instagram, line, whatsApp dll). Beberapa diantaranya bahkan sampai menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan akan

media sosial sehingga para pelajar cenderung melupakan tugas dan kewajibannya sebagai generasi muda yaitu belajar. Fenomena ini perlu pengawasan yang serius dari orang tua dan guru supaya aktivitas bersama media sosial dan aktivitas belajar seimbang. Peneliti mengapresiasi subyek yang bisa mengatur waktu dalam menggunakan media sosial sehingga indikasi untuk dampak negatif menjadi kurang (Dowson J, 1999: 25).

Kesan positif dari kehadiran media sosial adalah pelajar menjadi lebih up to date akan suatu hal yang baru seperti informasi dan pengetahuan, komunikasi jadi lebih efisien dan efektif dan bisa mengetahui berbagai aktifitas, lokasi, moment dan berbagai hal didalamnya yang ingin dijumpai. Idealnya media sosial hadir untuk mendukung tetapi direduksi supaya terlihat eksis dan gaul. Seiring perkembangan zaman yang modern tersebut tidak sedikit pelajar yang selalu berusaha untuk melakukan hal-hal yang dianggapnya keren sehingga ia akan melakukan apapun untuk bisa mendapatkannya. Indikasi ini dalam pengamatan penulis belum terungkap lantaran siswa barangkali masih berpikir polos.

2. Media Alternatif Pembelajaran

Kecanggihan media sosial merupakan salah satu hal yang tak dapat dipungkiri lagi.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi seolah telah merasuk ke dalam setiap sendi kehidupan. Segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia dari bangun tidur sampai tidur lagi, pagi sampai malam, di rumah maupun di luar rumah tidak akan pernah lepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi manusia yang berkembang begitu pesat. Tidak terkecuali hal-hal yang berhubungan dengan dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang telah merasuk ke dalam kehidupan masyarakat dunia dewasa ini adalah kepemilikan gadget. Tidak dapat dipungkiri, bahwa hampir setiap orang telah memiliki gadget masing-masing, tak terkecuali guru dan siswa. Banyak sekali tujuan dalam penggunaan gadget, tetapi satu hal yang pasti adalah gadget yang terhubung dengan jaringan internet merupakan suatu kebutuhan. Entah hanya sekedar mengakses media sosial sampai mempergunakannya untuk melakukan kegiatan belajar-mengajar.

Peneliti berpendapat media sosial layak dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para guru di kelas. Sifat dari media sosial yang sangat familiar di kalangan pelajar dapat dimanfaatkan untuk mendekatkan diri dan menjalin komunikasi dan wadah sosialisasi dengan para guru jika memang diperlukan seperti membuat group whatsapp kelas, tapi perlu diperhatikan agar

para guru memiliki aturan dan tujuan yang jelas dalam penggunaan situs jejaring sosial sebagai media pembelajaran.

Saat ini media sosial belum menjadi alternative dalam media pembelajaran. Barangkali di masa mendatang media sosial dapat digunakan secara penuh sebagai satu-satunya media pembelajaran yang digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Masih banyak fasilitas-fasilitas dalam media sosial yang belum dimanfaatkan sepenuhnya untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Oleh karenanya, para guru sebisa mungkin bereksplorasi dalam menggunakan fasilitas-fasilitas tersebut sehingga proses pembelajaran menjadi makin menarik.

KESIMPULAN

Media sosial adalah istilah umum yang merujuk pada perangkat-perangkat komunikasi web dan internet. Di kalangan anak-anak jaman sekarang media sosial disempitkan pada gadget. Gadget menjelma dalam tampilan aneka *mobile phone dan smartphone*. Tidak heran, kalau era sekarang adalah eranya *gadget*. Era dimana manusia belum merasa utuh tanpa kehadiran *gadget*. Tanpa gadget ia merasa ada sesuatu yang kurang bahkan hilang dalam hidupnya. Dalam dunia pendidikan anak apakah *gadget* sebagai berkat atau kutukan? Kehadiran *gadget* dalam dunia pendidikan ibarat pedang

bermata dua, bisa jadi berkat dan juga kutukan tergantung cara kita mengaksesnya.

Memposisikan *gadget* lebih dari segalanya hanya akan berpengaruh buruk bagi aktivitas belajar subyek. Bagi orang yang sudah ketergantungan dengan *gadget*, sepertinya ada sesuatu yang hilang jika bangun tidur ia belum menyentuh *mobile phone* atau *smart phone*. Kecendrungan ini sebagai tanda bahwa relasi dengan media sosial tidak harmonis atau seimbang. Bagaimana tidak dalam rutinitas yang super padat sekalipun subyek selalu saja punya alasan untuk mengecek barang canggihnya.

Dalam artian tertentu subyek era *gadget* pada umumnya mempunyai kemampuan *multitasking*, mempunyai kelebihan cara berpikir cepat dan instan serta terbiasa dengan keseharian yang penuh tantangan. Tapi bagi mereka tantangan dimaknai sedemikian rupa sehingga menjadi menyenangkan dan menarik. Dalam dunia maya subyek mampu memenuhi harapan dan keinginannya sementara dalam dunia nyata ia sebenarnya kehilangan banyak moment untuk bergaul secara intens dengan orang tua, guru dan sesamanya. Menikmati pergaulan di dunia maya ketimbang pergaulan di dunia nyata. Aneh bukan? Meski anak lebih familiar dengan *gadget* orang tua atau guru harus mengarahkan subyek agar tetap menjalani kehidupan

layaknya anak-anak yang lain. Sebagai anak dia membutuhkan waktu bermain, bersosialisasi, mengembangkan bakat dan talenta serta melatih daya inovatif dan kreatifnya sehingga ia menjadi pribadi yang aktif dan efektif dalam dunia nyata maupun dunia maya.

Daftar Pustaka

- Delfgaauw, Bernard. 2011. *Filsafat Abad 20. alih bahasa Soejono Soemargono*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya.
- Dwi, Errika Setya Watie. 2015 "Komunikasi dan Media Sosial", *Journal THE MESSENGER*. Vol III. No.1. hal. 73.
- Faiza, Arum dkk. 2018. *Arus Metamorfosa Milenial*. Kendal: Ernest.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- McAllister, Dowson J. 1999. *Saving Milenial Generation: New Ways to Reach The Kids You Care About in these Uncertain Times*. Tennessee: Thomas, Inc.
- Ratna, Puspitasari. 2012. Kontribusi Empirisme Terhadap Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Edueksos*. Vol. I. No.1. hal 38.
- Razif, Wendie Soetikno. 2013. *Disain Kurikulum Digital*. Yogyakarta: Writing Revolution.
- Riyanto, Armada. 2016. Pendidikan Konteks Era Digital. Dalam "Orasi Wisuda Unika Widya Karya. Malang, Indonesia: Program Satra Satu, Unika Widya Karya Malang.

- Riyanto, Armada. 2010. "Era Multimedia", dalam Robertus Wijanarko, Ph.D., Adi Saptowidodo, MA., Iman dan Pewartaan di era Multimedia, vol.20., Malang: STFT Widya Sasana.
- Saefudin, Udin Sa'ud. 2008. *Inovasi Pendidikan*, Jakarta: Alfabeta.
- Saeng, Valentinus. 2011. *Kritik Ideologi, Menyibak Selubung Ideologi Kapitalis Dalam Imperium Iklan*, Yogyakarta: Kanisius.
- Santana, Septian K. 2007. *Menulis Ilmiah: Metode Penelitian kualitatif*, Jakarta: Obor.
- Shofiyullah, Mz. 2002. Fenomenologi Edmund Husserl (Suatu Pendekatan Memahami Ketegangan Religiusitas), *Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin Esensia*. Vol. 3, No. 2, hal 253.
- Sescio, Wilga Ratsja Putri dkk. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Prilaku Remaja", *Jurnal Prosiding KS: Riset dan PKM*. Vol. 3. No.1. hal. 50