

**PEMANFAATAN AKUN MEDIA SOSIAL DALAM MENUNJANG
PROSES BELAJAR DI KALANGAN SISWA SMP NEGERI 4 ALLA DI
KABUPATEN ENREKANG**



MUHAMMAD HASRUDDIN

E31116002

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2021

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pemanfaatan Akun Media Sosial dalam Menunjang Proses Belajar di Kalangan Siswa SMP NEGERI 4 ALLA di Kabupaten Enrekang
Nama Mahasiswa : Muhammad Hasruddin
Nomor Pokok : E31116002
Departemen : Ilmu Komunikasi

Makassar, 03 Maret 2021

Menyetujui,

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc.
NIP. 195204121976031017

Pembimbing II



Nurul Ichsani, M.I.Kom.
NIP.198801182015042001

Mengetahui,
Sekretaris Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin



Dr. Sudirman Karnay, M.Si
NIP. 196410021990021001

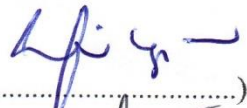
HALAMAN PENGESAHAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Sarjana Skripsi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik.

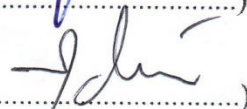
Makassar, 03 Maret 2021

TIM EVALUASI

Ketua : Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc.

()

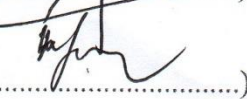
Sekretaris : Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom.

()

Anggota : 1. Drs. Abdul Gafar, M.Si.

()

2. Andi Subhan Amir, S.Sos., M.Sc.

()

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Hasruddin

NIM : E31116002

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

Pemanfaatan Akun Media Sosial Dalam Menunjang Proses Belajar Siswa
SMP Negeri 4 Alla Di Kabupaten Enrekang

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan orang lain dan skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan karya tulis saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah hasil karya orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 16 Februari 2021

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a green and yellow revenue stamp. The stamp is labeled 'METERAI TEMPEL' and '60.000' in large numbers. It also features the Garuda Pancasila emblem and the serial number '20434AHF913692901'. The text 'ENAM RIBU RUPIAH' is visible at the bottom of the stamp.

Muhammad Hasruddin

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala hidayah-Nya pada penulis, rahmat dan kasih-Nya bagi alam semesta serta rentetan kejadian yang membawa penulis pada tahap kehidupan ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, pimpinan dan sebaik-baik teladan bagi umat. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan.

Penulisan skripsi yang berjudul **“PEMANFAATAN AKUN MEDIA SOSIAL DALAM MENUNJANG PROSES BELAJAR DI KALANGAN SISWA SMP NEGERI 4 ALLA DI KABUPATEN ENREKANG ”** ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam mencapai gelar sarjana Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Penulis sangat menyadari bahwa segala sesuatu butuh pengorbanan, begitu pula dalam penulisan skripsi ini, penulis mengalami berbagai macam kesulitan tapi kembali lagi penulis bersyukur karena dibalik semuanya itu ada hikmahnya dan penulis sadari bahwa semua itu motivasi untuk melanjutkan perdaban di muka bumi ini yang penuh dinamika hidup. Namun, masalah demi masalah dapat teratasi, semua ini penulis sadari atas berkat yang diberikan kepada penulis dari dia yang membuat semua ada serta dorongan, bantuan, dan doa-doa dari semua pihak-pihak tertentu sehingga ada hasil.

Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda Muryoto dan ibuhanda Jumiati untuk kasih sayang dan ketulusan, membesarkan, mendidik,

membimbing, dan mendoakan anaknya sehingga mampu melangkah sejauh ini. Takl lupa pula kepada saudara saya Hasmawati serta seluruh keluarga terima kasih atas dukungannya.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan secara tulus dan ikhlas kepada yang terhormat:

1. **Allah SWT** atas rahmat dan berkah yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tepat waktu.
2. **Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc** selaku Dosen pembimbing I skripsi yang telah banyak memberikan arahan, masukan, saran, dan krieik kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. **Nurul Ichsani, M.I.Kom** selaku pembimbing II yang juga telah banyak meberikan arahan, masukan, saran, dan kritik kepada penulis sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
5. Pembantu Dekan I, Pembantu Dekan II, Pembantu Dekan III Fakultas Ilmu Sosila dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
6. **Dr. Moeh. Iqbal Sultan, M.Si**, Ketua Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin.
7. **Andi Subhan Amir, S.sos, M.Si**, Selaku Sekretaris Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin.
8. Dosen lingkungan Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin.

9. Segenap Staff Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin.
10. Kepala Sekolah, Guru, beserta siswa siswi SMP Negeri 4 Alla Kabupaten Enrekang.
11. Untuk semua teman dan sahabat yang namanya tidak sempat saya sebutkan terima kasih atas dukungan, bantuan, dan kebersamaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tahun ini. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan keterbatasan pada skrip ini, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan guna memacu penciptaan karya yang lebih baik lagi.

Makassar, 22 Mei 2020

Penulis

Muhammad Hasruddin

ABSTRAK

Muhammad Hasruddin. Pemanfaatan Akun Media Sosial dalam Menunjang Proses Belajar Siswa SMP NEGERI 4 ALLA di Kabupaten Enrekang. *(Dibimbing oleh Hafied Cangara dan Nurul Ichsani).*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) alasan siswa menggunakan jenis media sosial tertentu dalam menunjang proses pembelajaran; dan (2) bagaimana pemanfaatan media sosial dalam menunjang proses pembelajaran.

Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, focus group discussion, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Data dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan model Interaktif Miles dan Hubberman melalui proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat jenis media sosial yang diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu; WhatsApp sebagai sumber informasi utama dan Instagram, Facebook, dan messenger sebagai sumber informasi pendukung dalam menunjang proses pembelajaran. Alasan WhatsApp digunakan sebagai sumber informasi utama karena selain dapat difungsikan sebagai wadah untuk memperoleh/mencari (searching) beragam informasi terkait mata pelajaran sekolah serta informasi lainnya, WhatsApp dapat difungsikan pula sebagai wadah untuk berbagi (sharing) informasi serta membantu memudahkan dalam berkomunikasi secara lebih efisien. Alasan informan menggunakan empat jenis media sosial lainnya sebagai sumber informasi pendukung karena keempat jenis media sosial tersebut memiliki beragam keunggulan yang dapat difungsikan sebagai wadah untuk memperoleh/ mencari (searching) beragam informasi umum serta menambah wawasan, tetapi tidak berfungsi sebagai wadah untuk berbagi (sharing) informasi. Sementara itu, Informan memanfaatkan media sosial dalam menunjang proses pembelajaran dengan cara melihat dan membagi informasi dalam bentuk foto, word, power point atau video tutorial.

Kata Kunci : Pemanfaatan, Media Sosial, Siswa SMP

ABSTRACT

Muhammad Hasruddin. Utilization of Social Media Accounts in Support of the Learning Process of ALLA 4 State Junior High School Students in Enrekang Regency. (Supervised by Hafied Cangara and Nurul Ichsani).

The purpose of this research is to find out: (1) the reasons students use certain types of social media to support the learning process; and (2) how to use social media to support the learning process.

This research used a qualitative descriptive method. Data obtained through observation, focus group discussions, interviews, documentation and literature study. Data were analyzed descriptively using the interactive model Miles and Hubberman through the process of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results showed that there were four types of social media which were classified into two categories, namely; WhatsApp as the main source of information and Instagram, Facebook, and messenger as a source of supporting information to support the learning process. The reason WhatsApp is used as the main source of information is because in addition to being able to function as a place to obtain / search for various information related to school subjects and other information, WhatsApp can also function as a place to share information and help make it easier to communicate more efficiently. . The reason the informant uses four other types of social media as a source of supporting information is because the four types of social media have various advantages that can be used as a forum for obtaining / searching for various general information and adding insight, but do not function as a forum for sharing. information. Meanwhile, informants use social media to support the learning process by viewing and sharing information in the form of photos, words, power points or video tutorials.

Keywords: Utilization, Social Media, Junior High School Students

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRAK INGGRIS	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Kerangka Konseptual Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	11
G. Metode Penelitian.....	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	14

A. Komunikasi	14
1. Pengertian Komunikasi	14
2. Unsur Dalam Proses Komunikasi	16
B. Sejarah Media Sosial.....	19
C. Media Baru.....	25
1. Konsep New Media.....	25
2. Karakteristik New Media	28
D. Media Sosial.....	35
1. Pengertian Media Sosial.....	35
2. Perkembangan Media Sosial	37
3. Macam-macam Media Sosial.....	39
4. Kelebihan Media Sosial	41
5. Dampak Positif Media Sosial.....	43
6. Dampak Negatif Media Sosial	44
E. Belajar	45
1. Pengertian Belajar	45
2. Belajar Sebagai Suatu Proses	46
3. Kemampuan Belajar.....	47
F. Teori Difusi Inovasi	47
G. Teori New Media	49
H. Penelitian yang Relevan.....	51
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	53
A. Profil Sekolah.....	53

B. Sejarah Sekolah.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
a. Identitas Responden	65
1. Jenis Kelamin	65
2. Kelas.....	66
3. Usia.....	67
4. Tingkat Pendidikan Orang Tua	68
5. Pekerjaan Orang Tua	68
6. Jumlah Pendapatan Orang Tua.....	69
7. Tinbgtat Kepemilikan Handphone	70
8. Memiliki Media Sosial di Handphone	71
9. Media Sosial yang digunakan	71
10. Tujuan Menggunakan Media Sosial.....	72
11. Fasilitas Media Sosial yang Dimanfaatkan	73
12. Pasangan Komunikasi di Media Sosial	74
13. Tujuan Melakukan Update Status	75
14. Waktu Mengakses Media Sosial	76
b. Penggunaan Media Sosial Tertentu.....	76
c. Pemanfaatan Media Sosial	79
B. Pembahasan.....	82
1. Penggunaan Media Sosial Tertentu oleh Siswa SMPN 4 ALLA dalam Menunjang Proses Pembelajaran	84

2. Cara Siswa SMPN 4 ALLA Memanfaatkan Media Sosial dalam Menunjang Proses Pembelajaran	87
BAB V PENUTUP	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	65
Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Kelas.....	66
Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	67
Tabel.4.4Distribusi Responden berdasarkan pendidikan Orang Tua.....	68
Tabel4.5Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua.....	68
Tabel4.6Distribusi Responden Berdasarkan Jumlah Pendapatan Orang Tua.....	69
Tabel4.7Distribusi Responden Berdasarkan tingkat kepemilikan Handphone.....	70
Tabel4.8Distribusi Responden berdasarkan kepemilikan media sosial.....	71
Tabel4.9Distribusi responden berdasar kan jenis media sosial yang digunakan.....	71
Tabel4.10Distribusi berdasarkan tujuan menggunakan media sosial.....	72
Tabel4.11Distribusi responden berdasarkan fasilitas media sosial yang dimanfaatkan.....	73
Tabel4.12Distribusi responden berdasarkan pasangan berkomunikasi dimedia sosial.....	74
Tabel4.13Distribusi Responden berdsarkan tujuan melakukan Update Status.....	74
Tabel4.14Distribusi berdasarkan waktu Mengakses Media sosial.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi membawa sebuah perubahan dalam masyarakat. Lahirnya media sosial menjadikan pola perilaku masyarakat mengalami pergeseran baik budaya, etika dan norma yang ada. Indonesia dengan jumlah penduduk yang besar dengan berbagai kultur suku, ras dan agama yang beraneka ragam memiliki banyak sekali potensi perubahan sosial. Dari berbagai kalangan dan usia hampir semua masyarakat Indonesia memiliki dan menggunakan media sosial sebagai salah satu sarana guna memperoleh dan menyampaikan informasi ke publik. Saat ini, internet dan teknologi ponsel menjadi media sosial yang lebih canggih, juga berkembang pesat. Sekarang untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan ponsel. Sehingga orang dapat dengan cepat mengakses fenomena media sosial mengakibatkan arus utama informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatan media sosial juga mulai muncul menggantikan peran media massa konvensional dalam menyebarkan berita.

Internet juga bisa dikatakan sebagai alat bantu manusia untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Manusia modern di zaman sekarang lebih sering menggunakan internet sebagai alat komunikasi untuk berinteraksi secara tidak langsung kepada manusia lainnya. Mereka tidak memerlukan waktu serta tempat untuk dapat berinteraksi satu sama lainnya. Dengan adanya internet, maka

mulailah muncul juga berbagai media sosial yang kini menjamur dikalangan manusia modern dan sangat populer. Karena banyak sekali manusia zaman sekarang yang ikut hanyut dalam penggunaan media sosial tersebut. Tidak terkecuali, semua lapisan manusia kini menggunakan media sosial sebagai salah satu bagian dari kehidupan sehari-hari mereka.

Menurut *dailysocial* (2012) sebuah portal teknologi dan gaya hidup modern, perkembangan internet sampai hari ini membawa Indonesia berada pada tingkat teratas dalam penggunaan internet untuk media sosial, termasuk forum dan blog. Sebanyak 83% pengguna internet Indonesia mengunjungi sosial networking site saat online. Di sisi lain We Are Social, sebuah agensi marketing sosial melaporkan bahwa pengguna aktif internet di Indonesia sebanyak 72,7 juta pengguna.

Kecamatan Curio adalah salah satu Kecamatan di Kabupaten Enrekang yang berada pada 740 – 1.098 m diatas permukaan laut. Luas Kecamatan Curio adalah 178,51 km², yang terdiri dari 11 Desa. Jumlah penduduk Kecamatan Curio 14.533 Jiwa yang terbagi dalam jumlah laki-laki 7.335 jiwa dan jumlah perempuan 7.198 jiwa.

<https://curiokec.wordpress.com/2011/03/24/hello-world/>

Kecamatan Curio yang dulunya merupakan daerah yang sangat terpencil namun sekarang sudah menjadi wilayah yang sudah terbilang menjadi wilayah yang banyak penduduknya. Dimana tingkat pendidikan sudah sangat tinggi. Pelajar yang berada di Kecamatan Curio ini tidak mau ketinggalan dengan masa

sebelumnya. Dengan adanya teknologi dan media internet usia remaja sudah banyak memiliki alat komunikasi yang canggih seperti handphone.

Kita ketahui bahwa usia 12-16 merupakan usia remaja yang dapat diidentifikasi yaitu kalangan pelajar siswa menengah pertama. Menurut temuan Unicef (2014), sekitar 80% anak-anak dan remaja menggunakan internet dan sebagian besar dari mereka pergi online setiap hari atau setidaknya seminggu sekali.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun Web 2.0 ideologi dan teknologi, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content. Media sosial bagi para remaja merupakan hal yang penting tidak hanya sebagai tempat memperoleh informasi yang menarik tetapi juga sudah menjadi gaya hidup. Banyak pelajar yang tidak ingin dianggap jadul karena tidak memiliki akun media sosial. Media sosial bagi para pelajar biasanya digunakan untuk mengekspresikan diri, berbagai segala tentang dirinya kepada banyak orang terutama teman-teman dan media sosial juga bisa dijadikan sebagai tempat untuk menghasilkan uang.

Kini sosial media sudah menjadi faktor penting interaksi bagimanusia. Khususnya para kaum remaja ditambah lagi dengan munculnya smartphone yang menyediakan kebebasan bersosial media dan provider yang menyediakan murah nya layanan sosial media. Sehingga dapat mengakibatkan remaja melampaui akan batas-batas pergaulan yang seharusnya mereka ketahui. Oleh karena itu media sosial memberikan dampak positif maupun dampak negatif kepada manusia.

terutama bagi interaksi sesama manusia saat ini yang telah dipengaruhi oleh media sosial. Media sosial sedikit demi sedikit membawa ke suatu pola budaya yang baru dan menentukan pola pikir kita sehingga membuat seseorang menjadi ketergantungan terhadap media sosial. Untuk itu peneliti kini sangat merasa tertarik untuk melihat permasalahan yang dihadapi oleh kaum para remaja khususnya di Sekolah Menengah Pertama terkait penggunaan akun media sosial.

Mayfield, (2008:6) mengungkapkan bahwa media sosial merupakan bagian dari media baru yang menghubungkan individu satu dengan individu lainnya atau antar kelompok satu dengan kelompok lainnya melalui pesan yang disebar (*broadcast*) atau dibagi (*share*). Hubungan ini bisa merupakan hubungan kolaborasi, kerjasama berupa penciptaan kreasi, berdiskusi, atau menemukan orang lain yang bisa menjadi teman baik, bahkan menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas baru.

Penggunaan media sosial di kalangan remaja pada saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari lagi. Kehadiran media sosial di kalangan remaja, membuat ruang privat seseorang melebur dengan ruang publik. Terjadi pergeseran perilaku di kalangan remaja, para remaja tidak merasa ragu mengunggah (upload) segala kegiatan pribadinya dalam membentuk identitas diri mereka.

Dengan peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia, mulai banyak situs-situs yang menyediakan konten-konten untuk belajar. Menurut data dari statistik Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenai jumlah pengguna internet di Indonesia yang terus menerus mengalami peningkatan yang cukup signifikan, mulai dari 512.000 di tahun 1998 menjadi

4.500.000 di tahun 2002. Bahkan sampai di akhir tahun 2009, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai angka 30.000.000. disamping itu, dapat dilihat juga fenomena makin meluasnya fasilitas-fasilitas yang menyediakan akses internet di kota-kota besar Indonesia saat ini, dimana tempat akses internet tidak hanya bisa ditemui di warung internet (warnet) saja, tapi juga di sekolah, perpustakaan, bahkan di area-area publik yang telah memasang hotspot wifi (wireless fidelity).

Walaupun sudah digunakan sebagai sarana media komunikasi melalui fasilitas-fasilitas didalamnya, hingga saat ini internet masih terkesan diasumsikan sebagai kemajuan perkembangan teknologi komputer dan bukannya media komunikasi. Dengan adanya pemanfaatan internet ini diharapkan akan semakin mendekatkan sumber informasi kepada peserta didik mereka sehingga mereka dapat memperoleh kemudahan mengakses dari berbagai sumber.

Seperti yang dinyatakan oleh harian Kompas (2009), pertumbuhan pesat pengguna internet pada remaja disebabkan karena para remaja mempunyai waktu luang yang lebih banyak dibandingkan para pekerja, dan menjamurnya warnet dapat memfasilitasi masyarakat yang tidak mempunyai internet di rumah. Dari pernyataan yang disebutkan jelas terlihat bahwa remaja cenderung lebih menggemari menggunakan sosial media.

Penelitian terdahulu dalam penelitian ini yang memiliki permasalahan dengan hasil penelitian saya yaitu dari Atmadiyah Nur (2017) dengan judul penelitian Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Facebook terhadap Perilaku Berpacaran Remaja pada Siswa SMP. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar Pemanfaatan media sosial facebook kalangan remaja SMP

dengan baik dan bijak serta dapat mengatur waktu dalam penggunaan media sosial facebook maupun media sosial lainnya. Perilaku berpacaran remaja diharapkan perilaku berpacaran pada siswa sekolah menengah pertama tidak menjerumus kearah seksualitas. Berpacaran yang sebaiknya dan sewajarnya seperti saling memotivasi, saling memberi dukungan, saling memberi perhatian dan saling berbagi cerita. Dengan adanya pengaruh media sosial facebook terhadap perilaku berpacaran remaja, diharapkan guru tidak hanya terfokus pada peningkatan prestasi sekolah siswa tetapi juga harus meningkatkan mutu dari perilaku siswa di-sekolah. Dan diharapkan siswa dan pengguna media sosial lainnya agar dapat memanfaatkan media sosial dengan sebaik-baiknya dan bijak.

Dari hasil beberapa penelitian yang mengaitkan media sosial dengan remaja tersebut, membuat peneliti menjadi sangat tertarik untuk ikut serta memecahkan permasalahan tersebut. Apalagi media sosial juga sudah sangat mengubah pola tingkah dan perilaku komunikasi yang tentunya banyak dilakukan oleh para remaja. Contohnya di sekolah SMP Negeri 4 Alla peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian ditempat tersebut, karena merupakan sekolah yang terletak di Desa Sumbang dan tidak hanya itu juga berdekatan dengan kecamatannya yaitu kecamatan Curio. Mengingat juga di sekolah tersebut sebagian besar siswa ataupun pelajar mulai dari bangku kelas 7, 8, dan 9 sudah memiliki handphone dan sudah bermedia sosial. Sehingga tujuan daripada penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar manfaat penggunaan media sosial yang digunakan oleh para pelajar SMP ini dengan benar di kehidupan sehari-harinya untuk memperoleh suatu informasi serta dapat meningkatkan kualitas prestasi

masing-masing. Dengan dimilikinya akun media sosial ini bisa dapat memudahkan para pelajar mendapatkan informasi sebagai acuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas dalam menggapai prestasi yang ingin di capai. Dari uraian di atas penulis melakukan penelitian dengan berjudul :

“Pemanfaatan Akun Media Sosial Dalam Menunjang Proses Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama 4 Alla di Kabupaten Enrekang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa yang mendasari Siswa SMP NEGERI 4 ALLA menggunakan media sosial tertentu dalam menunjang proses pembelajaran?
2. Bagaimana pemanfaatan media sosial dalam menunjang proses pembelajaran oleh siswa SMP NEGERI 4 ALLA ?

C. Tujuan Penelitian

a. Tujuan penelitian :

1. Untuk mengetahui apa yang mendasari Siswa SMP NEGERI 4 ALLA menggunakan media sosial tertentu dalam menunjang proses pembelajaran.
2. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media sosial dalam menunjang proses pembelajaran oleh siswa SMP NEGERI 4 ALLA.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

1. Manfaat akademis: penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam bidang penelitian yang berkaitan selanjutnya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan pada umumnya dan terkhusus pada Ilmu Komunikasi.
2. Manfaat praktis: Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat terutama remaja dan pihak lembaga pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP) tentang pemanfaatan akun media sosial dikalangan mereka dan dapat meminimalisir hal-hal yang akan terjadi di lingkungan tersebut.

E. Kerangka Konseptual Penelitian

Proses pembelajaran yang melibatkan berbagai komponen dalam belajar hendaknya dikemas secara sistematis, sehingga membuahkan hasil belajar yang optimal. Pemanfaatan media sosial sebagai sumber pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif. pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang mengkombinasikan beragam metode dan media serta sumber belajar yang relevan dengan tujuan yang diinginkan.

Dalam dunia pendidikan, penyediaan fasilitas internet terasa sangat diperlukan. Mengingat bahwa pengolahan informasi yang cepat dan mudah dimengerti akan membawa guru dan siswa kedalam proses pembelajaran yang lebih mudah dan terarah. Selain itu, para siswa juga merasa termotivasi dengan

adanya tampilan informasi yang dikemas dengan menarik dalam setiap pengelolannya. Tampilan -tampilan gambar tersebut turut berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa untuk terus mengikuti proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

Berangkat dari pemikiran teori difusi inovasi yang melihat bahwa media massa berkontribusi atas seluruh pembaruan dan inovasi yang berkembang dalam masyarakat. Difusi inovasi akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan masyarakat memahami dan menyadari masalah kemajuan dalam masyarakat itu sendiri. Dengan memanfaatkan kekuatan media massa sampai pada taraf tertentu, proses komunikasi juga melibatkan jaringan antarpribadi yang akan memperkuat tingkat adopsi seseorang atas sesuatu inovasi (Vera,2016), dalam hal ini inovasi pemanfaatan media sosial dalam menunjang proses pembelajaran.

Media sosial sebagai media komunikasi merupakan produk media baru yang dikembangkan untuk membantu orang dalam memenuhi kebutuhan itu. Kehadiran media sosial membuat manusia dapat berbagi perspektif, wawasan, pengalaman, dan opini yang satu dengan yang lain melalui Blog, Wiki, papan pesan, video dan lain sebagainya. Di sini partisipasi dari komunitas orang-orang dan masyarakat pada umumnya telah memberikan dorongan bagi pemenuhan kebutuhan dimaksud, dan lebih jauh dari itu membentuk jaringan media sosial.

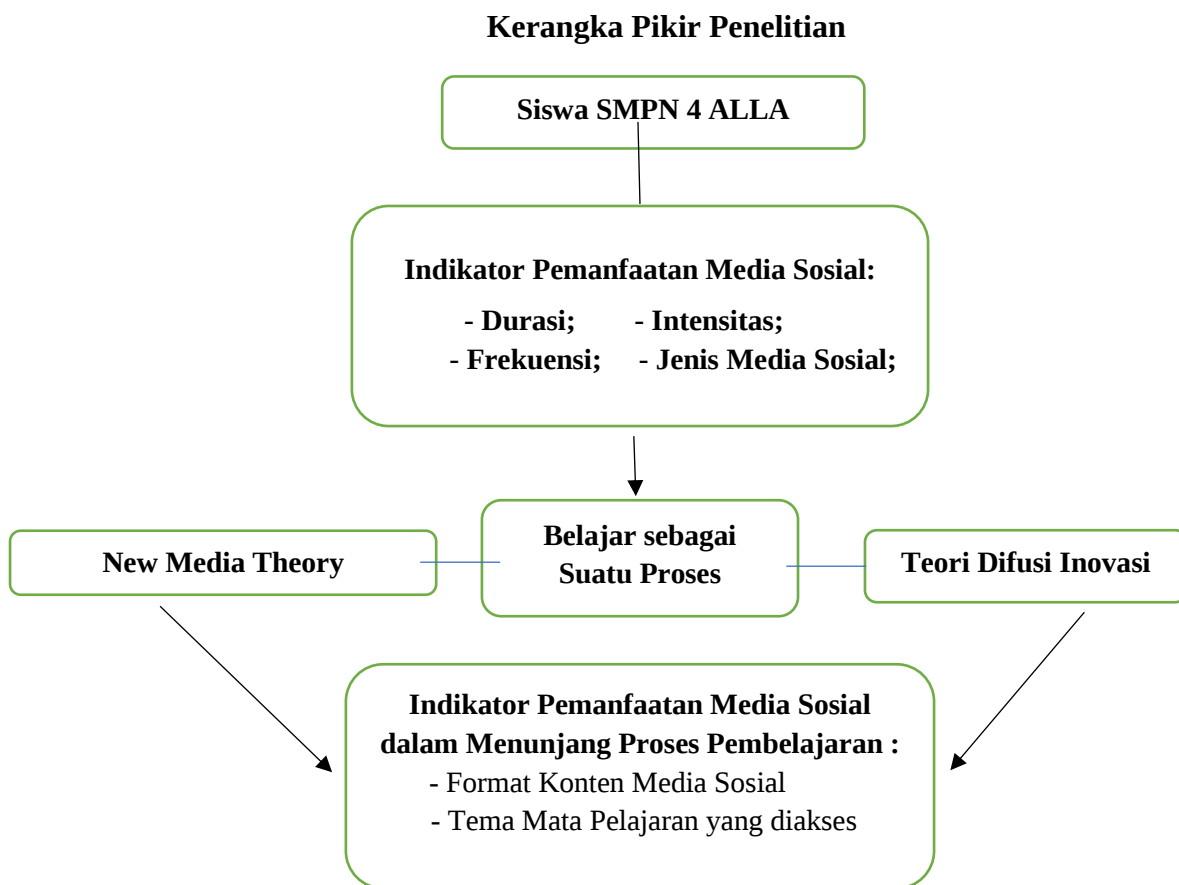
Begitu banyak aplikasi media sosial dengan beragam fitur yang ditawarkan bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya, terkait keuntungan dan kerugian yang menyertai kehadirannya.

Sebagaimana yang umum diketahui perihal penggunaan media sosial selama ini banyak digunakan hanya sekedar untuk mencari informasi melalui twitter, kemudian menyampaikan kegiatan yang mereka lakukan melalui facebook atau path. Hal ini kemudian dapat menimbulkan masalah ketika pengguna media sosial di kalangan pelajar hanya ditujukan untuk mengekalkan gaya hidup hedonisme semata, serta digunakan sebagai ruang untuk menebar kebencian “hate speech” dan berita bohong “hoax”. Sementara itu, masih banyak fasilitas media sosial dengan beragam fitur yang dapat digunakan sebagai sarana penunjang proses pembelajaran namun belum begitu difungsikan. Di sinilah peran *uses and gratification* dalam pemanfaatan jenis dan konten media sosial yang akan digunakan, agar lebih terarah pemanfaatannya untuk peningkatan atau mengoptimalkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

Pemikiran komseptual tersebut yang membuat juga hadirnya teori yang berkaitan dengan media baru yaitu teori yang dirancang oleh pemikir hasil studi yang dilakukan oleh McLuhan yaitu Media Ecology Theory. Media Ecology Theory memusatkan perhatian pada prinsip-prinsip bahwa masyarakat tidak dapat melarikan diri dari pengaruh teknologi dan bahwa teknologi akan tetap menjadi pusat bagi semua bidang profesinya dan kehidupan (Ardianto, 2011:18).

Beberapa gagasan tersebutlah melahirkan *new media theory* yang merupakan hasil kesempurnaan penggabungan dari beberapa teori tersebut. *New media theory* memiliki sifat komprehensif atau inklusif dalam penjelasan teoritiknya, sebab teori-teori tersebut tidak saja memberikan penjelasan tentang dikotomi media lama dengan media baru, tetapi juga mencakup penjelasan

tentang perkembangan teknologi komunikasi dan dampaknya terhadap perubahan perilaku komunikasi (Ardianto,2011:14). Secara eksplisit, kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan seperti skema di bawah ini:



F. Definisi Operasional

1. Media sosial merupakan sebuah media jejaring yakni whatsapp, intagram, facebook, dan messeger.
2. Siswa yang dimksud disini adalah pelajar yang menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal yaitu di SMP Negeri 4 alla.

3. Efek media sosial misalnya minat belajar, motivasi belajar, pengaruh waktu istirahat, waktu olahraga, kualitas tidur, asupan nutrisi dan sebagainya.
4. Prestasi belajar, seorang siswa dapat diukur prestasi belajarnya dengan menggunakan rata-rata nilai rapor.
 Kurang : rata rata nilai raport < 9.00
 Baik : rata rata nilai raport ≥ 9.00
5. Umur, diukur dari usia berapa para siswa sudah memiliki handphone serta bisa bermedia sosial di dunia maya.

G. Metode Penelitian

1. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Alla di Kec. Curio Kab. Enrekang selama 6 bulan yakni pada bulan Maret hingga September 2020.

2. Tipe Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan tipe penelitian kualitatif dalam bentuk deskriptif.. Di sini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data. Arah penelitian ini terfokus pada alasan siswa menentukan jenis media sosial tertentu dalam menunjang proses pembelajaran, serta mencari tahu bagaimana mereka memanfaatkan media sosial tersebut dalam menunjang proses pembelajaran.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi (pengamatan) langsung kepada informan saat penelitian sedang berlangsung, Focus Group Discussion (FGD), wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Disini peneliti melakukan interaksi kepada informan mengenai media sosial yang digunakan Para informan di lapangan perihal pemanfaatan media sosial dalam menunjang proses pembelajaran pada umumnya sudah dimanfaatkan dengan baik, dimana penulis melihat terdapat beragam alasan informan menggunakan 4 jenis media sosial yakni whatsapp, facebook, instagram dan messenger. Dimana ke empat jenis akun media sosial yang mereka gunakan hanya mengutamakan whatsapp yang difungsikan sebagai sumber informasi utama dan jenis akun media sosial lainnya sebagai sumber informasi pendukung saja.

4. Analisis Data

Analisis data yang menjadi acuan dalam penelitian ini mengacu pada beberapa tahapan yang dijelaskan Miles dan Huberman dalam Sutopo (2006), yaitu : (1) Pengumpulan data. (2) Reduksi data, karena data masih bersifat tumpang tindih, maka perlu direduksi dan dirangkum. (3) Penyajian data, yaitu data yang telah dipilah-pilah dan disisihkan tersebut telah disusun sesuai kategori yang sejenis untuk ditampilkan selaras dengan permasalahan yang dihadapi. (4) Menarik kesimpulan, kesimpulan akhir yang mampu menjawab, menerangkan tentang berbagai permasalahan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi timbul karena seseorang ingin menyampaikan informasi kepada orang lain (Thoha, 2002;121). Sejak awal perkembangannya, para ahli dari berbagai disiplin ilmu telah turut memberikan sumbangan yang besar terhadap keberadaan ilmu komunikasi (Wiryanto,2004:2).

Hal ini disebabkan oleh banyaknya disiplin ilmu yang telah memberikan masukan terhadap perkembangan ilmu komunikasi, misalnya psikologi, sosiologi, antropologi, ilmu politik, ilmu manajemen, linguistik, matematika, ilmu elektronika, dan sebagainya, jadi pengertian komunikasi tidak sederhana yang kita lihat sebab para pakar memberi definisi menurut pemahaman dan perspektif masing-masing (Cangara,2011:17).

Perkembangan ilmu komunikasi dimulai tahun 1950-an, di Amerika Serikat, ilmu komunikasi merupakan peleburan *Departement of Speech Communication* dan *Departement of Mass Communication* menjadi *Communication Science* (Wiryanto,2004:4). Pendidikan komunikasi yang berkembang begitu pesat di Amerika Serikat, telah memberi pengaruh yang besar terhadap pendidikan komunikasi diberbagai Negara, termasuk Indonesia. Karena itulah istilah

Publisistik yang tadinya banyak digunakan di Indonesia, kemudian berganti nama menjadi Jurusan Ilmu Komunikasi (Cangara,2011:10).

Sebuah definisi singkat yang dibuat oleh Harold D. Lasswell bahwa cara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan “siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya” (Cangara,2011:19).

Everett M. Rogers dan Lawrence Kincaid (1981:18) menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu sama lain, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam (Wiyanto,2004:6). Rogers mencoba menspesifikasikan hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan), dimana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan saling pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi (Cangara,2011:20).

Hoveland (1948:371) mendefinisikan komunikasi demikian “*The process by which an individual (the communicator) transmits stimuli (usually verbal symbols) to modify, the behavior of other individu*” (Wiryanto:2004:6). Diungkapkan oleh Shannon dan Weaver (1949) bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal,

tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi. Oleh karena itu, kita berda dalam suatu situasi berkomunikasi, kita memiliki beberapa kesamaan dengan orang lain, seperti kesamaan bahasa atau kesamaan arti dari simbol-simbol yang digunakan dalam berkomunikasi (Cangara,2011:20-21).

2. Unsur dalam Proses Komunikasi

Dalam berkomunikasi dengan orang lain kita harus berasumsi bahwa pandangan mereka tentang situasi mirip dengan pandangan kita, paling tidak pada hal-hal yang hakiki (Wirutomo,1981:73). Ketidaksamaan pengertian antara penerima dan pengirim informasi akan menimbulkan kegagalan informasi (Thoha,2002:153). Maka dari itu perlu diketahui, bahwa kegagalan dalam proses komunikasi juga sangat ditentukan oleh unsur-unsur pendukung keberhasilan yang terdapat dalam proses komunikasi.

Sesuai dengan perkembangan ilmu yang semakin berkembang dari setiap generasi, maka unsur-unsur yang terlibat dalam proses komunikasi kian berkembang, misalnya saja ahli filsafat Yunani Kuno Aristoteles, dalam bukunya *Rhetorica*. Menyebut bahwa suatu proses komunikasi memerlukan tiga unsur yang mendukungnya, yakni siapa yang berbicara, apa yang dibicarakan, dan siapa yang mendengarkannya (Cangara,2011:22).

Memahami pengertian dari komunikasi yang telah dijelaskan sebelumnya, serta mengacu pada pendapat para ahli yang banyak dan

kian berkembang, maka dari itu jelas bahwa komunikasi terjadi apabila seseorang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu agar penerima mendapatkan efek serta kesamaan persepsi bersama. Cangara (2011:22) menyatakan bahwa, artinya berkomunikasi hanya bisa terjadi kalau didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima, dan efek. Berikut penjelasan singkat mengenai unsur-unsur proses komunikasi:

a. Sumber (komunikator)

Sumber merupakan unsur komunikasi yang bertugas untuk membuat, menyampaikan atau membawa pesan. Oleh Mursalin (2013:30) dikatakan yakni seseorang atau sekelompok orang atau suatu organisasi/institusi yang mengambil inisiatif menyampaikan pesan. Dalam berkomunikasi antarmanusia sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi atau lembaga (Cangara,2011:24).

Komunikator juga harus mendengarkan komunikan berbicara dan menyampaikan pendapat. Baiklah saja komunikan juga menyampaikan idenya dan dengan sangat leluasa berbicara. Hal ini akan membuat komunikan menjadi nyaman, dan akan dengan mudah untuk komunikator mendapatkan efek dari proses komunikasi tersebut.

Ketika komunikan sedang menyampaikan dan berbicara, setidaknya komunikator memberikan perhatian terhadap apa yang

disampaikan komunikan. Komunikator tidak boleh mencela apa saja yang sudah disampaikan oleh komunikan tadi. Hal ini penting diketahui oleh komunikator agar tujuan awal dan pendekatan terhadap komunikan berjalan dengan baik.

b. Pesan (*says what*)

Pesan dibawa atau disampaikan oleh nara sumber (komunikator). Bentuk pesan sangat beragam, mulai dari verbal maupun nonverbal. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi (Cangara, 2011:24). Lasswell memberikan tiga komponen pesan yaitu makna, simbol untuk menyampaikan makna, simbol untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan. Isi pesan inilah yang akan disampaikan kepada komunikan oleh komunikator.

c. Saluran atau *channel* komunikasi

Saluran atau channel komunikasi merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan atau tempat penyalur pesan dalam berkomunikasi. Pemilihan *channel* biasanya disesuaikan dengan jenis pesan yang ingin disampaikan. Misalnya seorang komunikator yang ingin membawa pesan kepada komunikan tetapi terhalang oleh jarak. Disinilah saluran atau channel komunikasi berperan. Saluran tersebut juga beragam seperti media massa cetak maupun elektronik. Dari surat hingga media sosial bisa dipilih

sebagai saluran atau channel yang digunakan oleh komunikator dalam membawa pesan.

d. Penerima atau komunikan

Komunikan yang dimaksud dalam proses komunikasi ialah orang yang menerima atau mendapat pesan dari sumber atau komunikator. Komunikan bisa terdiri dari beberapa orang atau kelompok, tidak menuntut hanya satu orang saja. Dalam proses komunikasi telah dipahami bahwa keberadaan penerima adalah akibat karena adanya sumber (Cangara, 2011:28).

e. Pengaruh atau efek

Keberhasilan suatu proses komunikasi ialah terletak pada pengaruh atau efek yang diberikan komunikator kepada komunikan. Efek yang didapat bisa berupa pengetahuan, sikap, atau bahkan tindakan, keberhasilan komunikat dalam proses komunikasi terletak dari efek yang berhasil dilakukan oleh komunikan.

B. Sejarah media sosial

Apabila kita menyimak sejarah internet dan media sosial di atas tampak sekali temuan-temuan di dunia internet terkait langsung dengan perkembangan media sosial. Berikut ini benang merah yaitu bisa ditarik dari momen-momen bersejarah tersebut. Pada tanggal 29 Oktober 1969, komputer SDS Sigma 7 milik *University of California Los Angeles* (UCLA) Amerika Serikat (AS) sukses mengirim pesan ke komputer SRI di Universitas Stanford yang jauhnya 560 km. Pesan yang bersejarah itu

dikirim oleh peneliti UCLA Bill Duvall kepada rekannya di Stanford, Charley Kline sekitar pukul 22.30 waktu setempat. Pesan berupa teks itu dikirim via jaringan *packet switching Advanced Research Project Agency NET* (ARPANET), yang dalam perkembangannya menjadi cikal bakal dari tulang punggung jaringan internet modern bersama TCP/IP. Dari sukses pengiriman kata “*login*” itu, internet yang awalnya menghubungkan beberapa kampus di AS, kelak berubah menjadi jaringan global. Dalam kurun 45 tahun internet berevolusi sehingga menghubungkan jutaan komputer dengan beragam jenis konten, mulai dari data, musik, gambar, hingga file video beresolusi tinggi dengan kecepatan tinggi pula. Asosiasi profesional teknologi dari Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) dalam sebuah plakat menyatakan UCLA sebagai tempat lahir internet.

Pada tahun 1969 tercatat pula lahirnya CompuServe yang merupakan internet service provider komersil pertama untuk publik di Amerika Serikat. Teknologi yang digunakan dikenal dengan sebutan dial-up dan terus banyak digunakan sampai pertengahan tahun 1990-an. Embrio media sosial sendiri bermula pada era 70-an, tepatnya tahun 1978, saat sistem papan buletin atau bulletin board system (BBS) ditemukan oleh Ward Christensen dan Randy Suess yang merupakan pecinta dunia komputer. Sistem papan ini memungkinkan pengguna (user) untuk bisa berhubungan dengan orang lain memakai surat elektronik atau pun mengunggah dan mengunduh melalui perangkat lunak yang tersedia saat

itu. Ini merupakan awal sebuah komunitas virtual dalam lingkup terbatas. Kala itu konektivitas internet berlangsung menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem. Layanan online Prodigy diperkenalkan pada tahun 1984 dan tumbuh menjadi penyedia layanan online terbesar kedua pada era tahun 1990-an. Pelanggannya saat itu mencapai 465.000, sedangkan CompuServe 600.000 pelanggan. Pada tahun 1994 Prodigy menjual koneksi dial-up ke World Wide Web dan layanan hosting web, serta kini menjadi bagian dari AT&T. Pada tahun 1993 lahir World Wide Web di internet dengan browser grafis pertama, mosaic, dan halaman web seperti dikenal saat ini oleh National Center for Supercomputing Applications (NCSA) yang ada di University Illinois Urbana Champaign. Terobosan dalam teknologi komunikasi dan informasi ini ikut mengubah wajah dunia melalui kemampuan untuk menyuarakan opini dan mengakses beragam informasi yang ada.

Perubahan mendasar terjadi pada tahun 1995 ketika situs GeoCities muncul. GeoCities melayani web hosting, kegunaannya untuk melayani penyewaan penyimpanan data-data website agar website tersebut dapat diakses dari mana pun. Bisa dikatakan, GeoCities adalah tonggak awal lahirnya website-website lain. Pada tahun 1995 muncul situs Classmates.com yang merupakan situs jejaring sosial terbatas pada lingkungan orang-orang tertentu saja. Dua tahun kemudian situs Sixdegree.com lahir. Situs ini dinilai sebagai kelahiran dari sistem jejaring sosial pertama, karena lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial

ketimbang Classmates.com. Situs ini memiliki aplikasi untuk membuat profil, menambah teman, dan mengirim pesan. Pada tahun 1998 Google muncul sebagai mesin pencari utama di internet dan memunculkan tampilan indeks. Laju perkembangan jejaring sosial begitu cepat. Tahun 1999 muncul situs yang dapat digunakan untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. Situs ini memberi peluang kepada penggunanya untuk dapat membuat halaman situs sendiri. Dengan demikian pengguna Blogger bisa memuat halaman blognya dengan berbagai informasi, seperti hal atau pengalaman bersifat pribadi dan ide, kritik serta pendapatnya mengenai suatu topik persoalan yang sedang hangat.

Blogger inilah yang di kemudian hari disebut-sebut sebagai tonggak penting perkembangan media sosial. Pada tahun 2000 tercatat lahir sejumlah situs sosial dengan corak tersendiri seperti Lunarstorm, Live Journal, Cyword yang fungsinya sekadar memperluas informasi secara searah. Domain dot com menjadi populer, di mana saat itu 70 juta komputer terhubung ke internet. Kepentingan para pebisnis pun muncul di situs jejaring dengan munculnya Ryze.com pada tahun 2001. Situs 9 ini bertujuan untuk memperluas dan memperbesar jejaring bisnis. Beragam kepentingan yang lebih spesifik makin bermunculan dalam situs.

Kemudian pada tahun 2001, Wikipedia, sebuah ensiklopedia online dan wiki terbesar di dunia muncul. Berikutnya pada 2002, muncul Friendster sebagai situs anak muda pertama yang semula disediakan untuk tempat pencarian jodoh. Konektivitas dalam jaringan maya menjadi awal

untuk kemudian dapat disusul dengan pertemuan langsung. Oleh karena itu, situs ini lebih diminati anak muda untuk saling berkenalan. Friendster mengalami booming dan kehadirannya begitu fenomenal. Bak jamur yang tumbuh di musim hujan, dalam waktu singkat bermunculan situs sosial interaktif lain menyusul Friendster. Seakan Friendster tidak dibiarkan eksis sendirian dalam jangka waktu lama, karena sejak 2003 terus bermunculan berbagai media sosial dengan seabrek keunggulan, keunikan, karakteristik dan segmentasi yang beragam. LinkedIn yang lahir tahun 2003, muncul semata-mata tidak hanya untuk bersosialisasi saja. Situs ini juga bermanfaat untuk bertukar informasi mengenai pekerjaan atau mencari pekerjaan, sehingga fungsi media sosial makin berkembang. Tahun 2003 lahir pula MySpace. Kemudahan dalam penggunaan ditawarkan oleh MySpace, sehingga situs jejaring sosial ini bisa dikatakan begitu mudah digunakan atau user friendly. Hingga akhir tahun 2005, Friendster dan MySpace merupakan situs jejaring sosial yang paling diminati. Kemunculan sejumlah situs jejaring sosial itu pada intinya bermula dari adanya inisiatif untuk menghubungkan orang-orang dari berbagai latar belakang yang ada di seluruh belahan bumi. Dalam perkembangan lebih lanjut, media sosial kini menjadi sarana atau aktivitas yang masuk kategori digital marketing, karena 10 banyak dijejali kemasan dan muatan pemasaran. Salah satu unsur mendasar yang ada pada situs-situs media sosial tersebut adalah fungsi dan layanan jejaring sosial. Layanan jejaring sosial memberikan jasa konektivitas melalui situs,

platform dan sarana yang berfungsi memfasilitasi pembentukan jaringan atau hubungan sosial di antara beragam orang yang mempunyai ketertarikan, minat (*interest*), kegiatan, latar belakang, maksud, kepentingan, tujuan, atau korelasi dunia nyata yang sama.

Sebuah layanan jejaring sosial biasanya terdiri atas representasi setiap penggunanya dalam wujud profil, aktivitas, relasi sosial, dan sejumlah layanan tambahan. Layanan itu biasanya berbasis web dan penggunanya berinteraksi melalui internet, seperti pesan instan, surat elektronik dan mengunduh foto, gambar atau video. Berbagai situs jejaring sosial memudahkan pengguna untuk berbagi ide, saran, pandangan, aktivitas, informasi, acara, ajakan dan ketertarikan di dalam jaringan individu masing-masing orang. Selain layanan jejaring sosial bersifat terpusat pada individu, sosok atau tokoh, berkembang pula layanan komunitas yang sifatnya lebih terpusat pada grup atau kelompok bersama. Pada tahun 2004 *Facebook* lahir. Situs jejaring sosial ini sampai kini masuk dalam jajaran lima besar yang paling dikenal karena memiliki banyak anggota. Memasuki tahun 2006, penggunaan *Friendster* dan *MySpace* mulai tergeser dengan adanya *Facebook*. Situs ini dengan corak tampilan yang lebih modern memungkinkan orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya.

Tahun 2006 *Twitter* lahir. Kemunculan *Twitter* menambah jumlah situs sosial bagi kaum muda. Pengguna *Twitter* hanya bisa meng-update status yang bernama *tweet* atau kicauan, dan dibatasi hanya 140 karakter

saja. *Twitter* 11 menggunakan sistem mengikuti-tidak mengikuti (*follow unfollow*), di mana seseorang dapat melihat status terbaru dari orang yang diikuti (*follow*). Pada 2007 Wiser lahir. Situs jejaring sosial ini meluncur bertepatan dengan peringatan Hari Bumi (22 April) 2007, dengan tujuan menjadi sebuah direktori online organisasi lingkungan seluruh dunia termasuk gerakan pro lingkungan hidup yang dilakukan individu, organisasi dan kelompok. Tidak mau ketinggalan oleh situs jejaring sosial yang lebih dulu eksis, Google pada tahun 2011 mengeluarkan Google+. Situs jejaring sosial ini di awal peluncurannya hanya terbatas pada orang yang telah diinvite oleh Google. Akan tetapi tidak lama kemudian, Google+ diluncurkan secara umum. Tahun 2012 muncul Ketiker. Situs untuk semua usia ini menambah daftar panjang situs-situs jejaring sosial. Situs web ini lebih menawarkan jejaring sosial berupa mikro *blog* yang memberi peluang bagi penggunanya untuk mengirim dan membaca pesan secara leluasa. Belakangan, kemunculan *Line*, *We Chat*, *Kakao Talk* dan yang lainnya terus menambah panjang daftar situs-situs jejaring sosial yang sudah ada. Hal itu ditopang oleh kemajuan perangkat *gadget*, teknologi informasi dan kecepatan jaringan internet yang makin pesat. (Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014).

C. Media Baru (New Media)

1. Konsep New Media

Media baru adalah konsep yang menjelaskan kemampuan media yang dengan dukungan perangkat digital dapat mengakses konten

kapan saja, dimana saja sehingga memberi kesempatan bagi siapa saja baik sebagai penerima/ pengguna untuk berpartisipasi aktif, interaktif, dan kreatif terhadap umpan balik pesan yang pada gilirannya membentuk komunitas/ masyarakat “baru” melalui isi media (Liliweri: 2015).

Adapun definisi Media Baru menurut Lev Manovich dalam ‘The New Media Reader’ diungkapkan dalam delapan proposisi sebagai berikut (Liliweri,2015) :

- a. Media Baru versus Cyberculture –istilah “media baru” dan “siberkultur” sering dipakai secara bergantian. Media baru merupakan sebuah paradigma dan objek budaya (digital untuk televisi analog, iPhone), sedangkan siberkultur adalah beragam fenomena sosial yang berkaitan dengan jaringan komunikasi internet seperti blog, online multi – player game.
- b. Media baru adalah media yang berbasis teknologi komputer sebagai “platform” distribusi informasi melalui situs Web, Komputer Multimedia, Blu-ray disk dan lain-lain.
- c. Media baru merupakan media pertukaran data digital yang dikendalikan oleh software.
- d. Media baru merupakan campuran antara konvensi budaya yang sudah ada dengan konvensi software. Kini media baru dapat dipahami sebagai campuran antara konvensi budaya yang lebih tua dan konvensi budaya baru dalam pengelolaan dan akses data yang semuanya

diproses melalui manipulasi. Jadi kata “lama” dalam “media lama” sebagai lawan dari “media baru” menggambarkan kerja media atas data yang sekaligus merepresentasikan realitas visual dan pengalaman manusia, sedangkan kata “baru” menunjukkan bahwa data itu bersifat numerik.

- e. Media baru adalah media yang menghasilkan estetika baru, karena media baru menyediakan strategi untuk meningkatkan kualitas estetika konten (bayangkan orang dapat memanipulasi foto dalam banyak versi dengan perangkat lunak Adobe Photoshop). Artinya media baru sangat bermanfaat untuk merekam momen penampilan realitas, dan sekaligus mengubah kualitas data dari rekaman tersebut.
- f. Media baru sebagai pemercepat eksekusi “algoritma”, artinya segala algoritma yang sebelumnya dilakukan secara manual atau teknologi lain seperti kalkulator maka kini eksekusi seperti itu harus berubah. Hadirnya komputer yang menyediakan perangkat lunak perhitungan (contoh: Excell) maka orang dapat memperbesar kapasitas, mempercepat berbagai jenis perhitungan, karena itu komputer digital modern dapat dipandang sebagai kalkulator cepat yang dapat dikontrol secara sibernetik.
- g. Media baru sebagai candra dimuka yang dapat mengendalikan encoding informasi, media baru juga dipandang sebagai “metamedia”.

- h. Media baru juga dapat dipandang sebagai gagasan artikulasi paralel dari seni dan komputasi modern yang sejak akhir PD II disebut seni ‘‘kombinatorik’’.

2. Karakteristik New Media

Terri Flew dalam bukunya *An Introduction*, 2004 menyebutkan 20 (dua puluh) konsep kunci utama berkaitan dengan media baru yaitu:

a. Collective Intelligence (Kecerdasan Kolektif)

Kecerdasan kolektif adalah istilah yang digunakan oleh Levy (1997) dan Kerckhove (1998), merujuk pada kapasitas kemampuan teknologi informasi untuk meningkatkan pengetahuan sosial secara kolektif dengan cara memperluas interaksi manusia yang memungkinkan adanya jaringan komunikasi dengan menghasilkan pengetahuan baru dan kapasitas sangat ditingkatkan untuk menyusun, menyimpan dan mengambil pengetahuan tersebut melalui akses kolektif ke jaringan database.

b. Convergence (Konvergensi)

Konvergensi media merupakan hasil dari irisan tiga unsur new media yaitu jaringan komunikasi, teknologi informasi, dan konten media. Konvergensi media mengusung pada konsep penyatuan berbagai layanan informasi dalam satu piranti informasi membuat satu gebrakan digitalisasi yang tidak bisa dibendung lagi arus informasinya. Informasi berkembang dengan sangat cepat dan tanpa ada batas yang bisa menghalangi individu terkena terpaan

arus informasi tersebut (exposure). Media konvensional, misalnya media cetak, bukan tidak mungkin akan mati di masa mendatang nanti akibat dari kebutuhan informasi yang semakin cepat dari individu-individu yang tidak mungkin bisa dipenuhi oleh media cetak akibat keterbatasan yang dimiliki media cetak. Ketika semua orang berbondong-bondong untuk memilih media digital yang lebih efisien untuk mendapatkan informasi, secara otomatis segala macam bentuk periklanan juga akan beralih ke media digital karena tuntutan dari konsumen tersebut.

c. Creative Industries (Industri Kreatif)

Istilah industri kreatif lahir dari peluang yang selalu ada untuk menghubungkan kreativitas dan kekayaan melalui produk dan pelayanan yang baru, yang dikembangkan dan didistribusikan untuk teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

d. Cyber Space (Ruang Cyber/ Maya)

Adalah kiasan yang menggambarkan latar sosial yang muncul dari ruang representatif dan komunikasi. Umumnya muncul dalam ruang komputer yang didistribusikan secara meningkat melalui jaringan yang kompleks dan kental.

e. Digital Capitalism (Digital Kapitalisme)

Sebagai ekonomi baru yang menandai konsolidasi dan intensifikasi (intensitas) hubungan kapitalis dalam skala global

yang mana informasi diubah menjadi property intelektual melalui hak cipta digital.

f. Digital Copyright/ Creative Commons (Hak Cipta Dijital)

Hal yang signifikan dari media baru adalah cara dimana digitalisasi sebagai proses teknologi yang telah menyalin, mendistribusikan pengguna kembali dan pemberian tujuan kembali untuk semua macam isi media yang lebih sederhana dan lebih cepat.

g. Digital Divide (Pembagian Dijital)

Adalah didefinisikan sebagai akses dan pengguna khusus internet berdasarkan jenis kelamin, pendapatan, ras dan lokasi. Istilah ini penting dalam konteks globalisasi.

h. Globalisation (Globalisasi)

Adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan proses yang saling berkaitan seperti kenaikan perusahaan multi nasional, produksi internasional, perdagangan dan sistem keuangan, arus komunikasi internasional, gerakan global dari semua masyarakat yang berbeda budaya, perkembangan hukum internasional, gerakan sosial global, perkembangan organisasi pemerintah internasional, organisasi non pemerintah dan konflik-konflik global.

i. Hype

Ciri yang muncul dari perkembangan internet dan popularitas media teknologi media digital adalah kapasitas mereka untuk menghasilkan hype mengenai bagaimana teknologi mengubah sesuatu khususnya untuk menjadi lebih baik.

j. Information Overload (Kelebihan Informasi)

Internet telah memberikan jutaan pengguna di seluruh dunia, akses yang tidak terbatas mengenai informasi apapun. Internet diperkirakan menghasilkan sekitar 30 miliar halaman web diseluruh dunia pada bulan februari 2007 (Bautell 2007) sedangkan Wikipedia pada akhir tahun 2006 memiliki lebih dari 1,5 juta entri dalam bahasa inggris saja, namun ketersediaan begitu banyak informasi dan peningkatan kecepatan yang mana informasi bisa dikirimkan ke pengguna, menghasilkan masalah informasi yang berlebihan.

k. Interactivity (Antar Aktivitas)

Interaktif pada umumnya dipandang sebagai fitur media baru, meskipun ada perdebatan tentang maknanya. Hal ini biasanya disajikan sebagai fitur media baru yang membedakan mereka dari ‘media lama’ hanya bisa menawarkan konsumsi yang pasif.

l. Knowledge Economy (Pengetahuan Ekonomi)

Diklaim pada abad 21 dengan adanya kenaikan pengetahuan ekonomi yang menjadi peran penting yang dimainkan

oleh informasi teknologi dan pembelajaran kreasi kekayaan dan persaingan ekonomi.

m. Networks (Jaringan)

Fokus dari jaringan dan menjaring media baru berada pada 3 tingkat, pertama, internet sebagai jaringan teknis atau jaringan dari jaringan global, kedua, pentingnya jaringan sosial yang menegaskan hubungan antara manusia dengan lembaga, ketiga, jaringan sosial teknis yang menghasilkan morfologi sosial baru dalam masyarakat kita.

n. Participation (Partisipasi)

Dalam istilah media baru, partisipasi adalah konsep yang digunakan dalam tiga cara, pertama dalam konteks pembagian digital yang merujuk pada ketidaksamaan dalam akses ke media baru dan kesempatan untuk menggunakan TIK sebagai pengguna, pekerja, masyarakat atau konsumen, kedua, property khusus media baru bersifat lebih terbuka dan interaktif dibandingkan teknologi komunikasi tradisional, ketiga, merujuk pada budaya yang bersifat partisipatif yang dikembangkan oleh media baru dihubungkan dalam proses yang lebih luas, demokratis, akses media dan penggunaan industri kreatif.

o. Remediation (Pemulihan/ Perbaikan)

Adalah salah satu cara berfikir tentang hubungan antara bentukbentuk media yang tidak ada dalam istilah di media lama ke

media baru. Contohnya: web camera, web blogs adalah contoh dalam media baru.

p. Security and Surveillance (Keamanan dan Pengawasan)

Internet telah menghasilkan informasi baru dan masalah sosial yang bersifat pribadi dan pembuangan email, perkembangan virus komputer dan bentuk-bentuk kejahatan online seperti penipuan cyber dan pencurian identitas. Empat elemen penting dalam pengawasan masyarakat akibat timbulnya penggunaan ICT adalah untuk menandai dan menempatkan masyarakat didalam kegiatan yang lebih baik dari tahap yang lebih rendah yaitu penipuan kekayaan, pencurian dan kejahatan di jalan, aksi teroris yang berskala besar.

q. Speed (Kecepatan)

Media baru membuat kita melakukan hal-hal lebih cepat, kegiatankegiatan seperti mentransfer uang antar bank, mendaftarkan perkuliahan atau membeli tiket pesawat bisa diselesaikan dalam hitungan menit.

r. Ubiquity (Keanekaragaman)

Dalam konteks media baru keanekaragaman merujuk pada perkembangan alat-alat digital, kepadatan dan antar hubungan jaringan serta banyaknya bentuk penggunaan media baru yang dikaitkan dalam semua aspek kehidupan setiap hari.

- s. User-generated Content/ User-Ied Innovation (Content/Isi yang menghasilkan pengguna/inovasi yang menghasilkan pengguna)

Dalam satu tahap semua isi internet menghasilkan pengguna, fenomena isi yang menghasilkan pengguna merujuk pada cara-cara pengguna baik remediator dan penghasil isi media baru berinteraksi dalam bentuk-bentuk partisipasi yang berskala besar dalam ruang media digital seperti game online dengan pemain yang banyak. Inovasi yang menghasilkan pengguna adalah pengguna yang memiliki prodak dan pelayanan baik secara lembaga maupun individu.

- t. Virtuality (Kenyataan)

Salah satu ciri dari media baru adalah untuk memungkinkan bentuk-bentuk interaksi melalui komunikasi yang bermedia komputer yang terpisah dalam ruang dan waktu dan memiliki pencapaian global melalui jaringan dijital. Internet juga mengembangkan perkumpulan arus komunikasi dari satu ke satu contohnya email, dari satu ke banyak contohnya website dan banyak ke banyak contohnya ruang online interaktif yang bersifat waktu nyata antara pengirim dan penerima komunikasi dan antara produsen dan konsumen isi media.

Sehubungan dengan hal tersebut, ciri-ciri media baru yang membedakan dengan media massa lainnya menurut Vera (2016) adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan untuk mengatasi kurangnya waktu dan kurangnya ruang, meskipun terbatas dengan ukuran layar, waktu unduh, kapasitas server, dan lain-lain.
- b. Fleksibilitas: media baru dapat menyajikan berbagai bentuk informasi yang berupa kata, gambar, audio, video, dan grafis.
- c. Immediacy: media baru dapat menyampaikan informasi dengan segera, seiring peristiwa berlangsung. Mencakup berbagai aspek berita pada waktu bersamaan.
- d. Hypertextuality: media baru dapat menghubungkan satu format informasi dengan format dan sumber informasi lain melalui hyperlink.
- e. Interaktivitas: media baru memiliki sistem komunikasi manusia mesin.
- f. Multimediality: tidak seperti media tradisional, media baru dapat berisi berbagai jenis media pada platform tunggal.
- g. Biaya lebih murah: dibandingkan dengan media lain, produksi halaman web memerlukan biaya yang murah dan ramah lingkungan.
- h. Perpanjangan akses: kita bisa mendapatkan akses ke sumber-sumber web atau media baru dimanapun kita berada.

D. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Dalam kehidupan keseharian manusia modern, interaksi adalah kebutuhan, dimana jarak dan waktu tidak lagi menjadi penghalang, sosial

media hadir membantu manusia menjawab segala tantangan dan memenuhi kewajibannya sebagai makhluk sosial (Abugaza,2013;15).

Kondisi ini terlihat berbeda jika dibandingkan dengan kondisi sebelum adanya *new media*, khususnya media sosial yang menjadi trend baru dalam *new media* dewasa ini (Ardianto,2011;111-112). Hal ini berakar dari potensi media baru bagi akses yang terbuka dan konektivitas yang saat ini semakin menjadi realitas (McQuail,2011;313). Menurut Gunelius (2011;10) media sosial adalah penerbitan online dan alat-alat komunikasi, situs, dan tujuan dari Web 2.0 yang berakar pada percakapan, keterlibatan, dan partisipasi.

Pengertian media sosial atau dalam bahasa Inggris “*Social Media*” menurut tata bahasa, terdiri dari kata “*Social*” yang memiliki arti kemasyarakatan atau sebuah interaksi dan media “*Media*” 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 masyarakat di seluruh dunia. Ciri-ciri media sosial (KemendagRI,2014;27):

- a. Konten yang disampaikan dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada satu orang tertentu.
- b. Isi pesan muncul tanpa melalui suatu gatekeeper dan tidak ada gerbang penghambat
- c. Isi disampaikan secara online dan langsung.

- d. Konten dapat diterima secara online dalam waktu lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimaannya tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna.
- e. Medsos menjadikan penggunanya sebagai creator dan aktor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri.
- f. Dalam konten medsos terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan (interaksi), berbagi (sharing), kehadiran (eksis), hubungan (relasi), reputasi (status), dan kelompok (group).

2. Perkembangan Media Sosial

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media media sosial. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

Karena hal itulah yang mendorong para khalayak untuk menggunakan media sosial. Pengguna media sosial kian tahun semakin meningkatkan diberbagai Negara. Berdasarkan data sosial Bankers.com

bulan Maret 2013, pengguna facebook di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup besar selama 6 bulan terakhir. Indonesia secara peringkat menempati posisi ke-4 pengguna facebook dengan jumlah 47.165.080, peringkat pertama masih diduduki oleh Amerika Serikat 163.071.460 pengguna, menyusul Brazil dengan 66.552.420 pengguna dan India di posisi ke-3 dengan 62.963.440 (Abugaza,2013;39).

Meningkatnya penggunaan media sosial di Indonesia tidak lepas dari peran teknologi yang semakin maju dan berkembang di Indonesia. Di lihat dari maraknya penduduk Indonesia yang menggunakan komputer dan handphone yang terus meningkat dan juga pengguna internet tentu saja semakin meningkat dengan adanya fenomena tersebut. Menurut Abugaza (2013;42) kecenderungan percakapan sosial media di Indonesia, memang sebagian besar masih digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan ringan dan cenderung “bahasa curhat”. Data analisis lembaga sosial media tracking win and wise communication, sekitar 80 persen percakapan masih digunakan untuk update status dan memberikan informasi tentang keadaan pemilik akun, sambil menampilkan foto yang “narsis”, sedangkan 20 persen diantaranya sudah mulai memanfaatkan sosial media ini untuk menampilkan promosi barang brand bisnis dan publik.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa fenomena penggunaan media sosial di masyarakat semakin meningkat. Tentunya dengan fenomena meningkatnya penggunaan media sosial di masyarakat mengundang beberapa efek atau dampak positif dan negatif bagi

penggunanya.. apalagi penggunaan media sosial dikalangan remaja sangat sulit diawasi dan dikontrol penggunaannya. Percepatan penyebaran informasi merupakan salah satu dampak positif dari penggunaan media sosial. Tetapi terdapat pula dampak negatif penggunaan media sosial, seperti berkurangnya kecanduan yang melebihi dosis, serta persoalan etika dan hukum karena kontennya yang melanggar moral, privasi, serta peraturan.

3. Macam – macam Media Sosial

Menurut penelitian Overdrive (ovrdrv.com), suatu lembaga riset pemasaran, jenis aplikasi medsos sedikitnya telah mencapai 240 aplikasi yang menawarkan ratusan cara berinteraksi (KemendagRI,2014:56). Tentu saja dengan berbagai macam media sosial yang ditawarkan, maka pengguna akan memilih dan menggunakan lebih dari satu aplikasi media sosial untuk mereka berinteraksi melalui media sosial.

Menurut Kaplan dan Haenlein (2010) ada enam jenis media sosial yaitu:

a. Proyeksi Kolaborasi (*Collaborative Projects*)

Suatu media sosial yang dapat membuat konten dan dalam pembuatannya dapat diakses oleh banyak khalayak secara global. Ada dua sub kategori yang termasuk ke dalam collaborative project dalam media sosial, yakni

- Wiki adalah situs yang memungkinkan penggunanya untuk menambahkan, menghapus, mengubah konten berbasis teks. Contoh : wikipedia, wiki ubuntu-id, wakakapedia, dll.

- Aplikasi bookmark sosial, yang dimana memungkinkan adanya pengumpulan berbasis kelompok dan rating dari link internet atau konten media, contoh: social bookmark (del.icio.us, stumbleupon, digg, reddit, technorati, lintas berita, infogate), writing (cerpenista, kemudian.com), reviews (amazon, goodreads, yelp).

b. Blog dan Mikroblog (Blogs And Microblogs)

Blog dan mikroblog merupakan aplikasi yang dapat membantu penggunaannya untuk tetap posting mengenai pernyataan apapun sampai seseorang mengerti. Blog sendiri ialah sebuah website yang menyampaikan mengenai penulis atau kelompok penulis baik itu sebuah opini, pengalaman, atau kegiatan sehari-hari. Contoh: blog (blogspot, wordpress, multiply, livejournal, blogsme, dagdigdug, dll), mikroblog (twitter, tumblr, posterous, koprak, pulrk, dll), forum (kaskus, warez-bb, indowebster.web.id, forumdetik).

c. Konten (Content)

Content communities atau konten masyarakat merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk saling berbagi dengan seseorang baik itu secara jarak jauh maupun dekat, berbagai seperti video, ebook, gambar, dan lain-lain. Contoh : image dan photo sharing (flickr, photobucket, deviantart, dll), video sharing (youtube, video, mediafire, dll), audio and music sharing (imeem, last.fm, sharemusic, multiply), file sharing and hosting (4shared, rapidshare, indowebster.com), design (threadless, gantibaju, kementerian desain republik Indonesia)

d. Situs Jejaring Sosial (*Social Networking Sites*)

Situs jejaring sosial merupakan situs yang dapat membantu seseorang untuk membuat sebuah profil dan kemudian dapat menghubungkan dengan penggunalainnya. Situs jejaring sosial adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk terhubung menggunakan profil pribadi atau akun pribadinya. Contoh: friendster, facebook, linkedin, foursquare, myspace, twitter, line path, snapchat, askfm, instagram, dll.

e. Virtual Game Wordls

Dunia virtual diomana mereplikasikan lingkungan 3d, dimana user bisa muncul dalam bentuk avatar-avatars yang digunakan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata. Contohnya game online: travian, three kongdoms, second file, e-republik, wold of warcraft, dll.

f. Virtual Social Worlds

Virtual social worlds merupakan aplikasi yang mensimulasikan kehidupan nyata melalui internet. Virtual social worlds adalah situs yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dalam platform tiga dimensi dengan menggunakan avatar yang mirip dengan kehidupan nyata. Contoh: map (wikimapia, googleearth). E-commerce (ebay, alibaba, juale.com, dll).

4. Kelebihan Media Sosial

Menurut Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI dalam buku panduan optimalisasi media sosial (2014), ada beberapa kelebihan yang

dimiliki oleh media sosial dibandingkan dengan media konvensional lainnya antara lain:

- Cepat, ringkas, padat dan sederhana. setiap produksi media konvensional membutuhkan keterampilan khusus, standar yang baku dan kemampuan marketing yang unggul. Sebaliknya, media sosial begitu mudah digunakan (user friendly), bahkan pengguna tanpa basis pengetahuan Teknologi Informasi (TI) pun dapat menggunakannya. Yang diperlukan hanya komputer, tablet, smartphone, ditambah koneksi internet.
- Menciptakan hubungan lebih intens. Media-media konvensional hanya melakukan komunikasi satu arah. Untuk mengatasi keterbatasan itu, media konvensional mencoba membangun hubungan dengan model interaksi atau koneksi secara langsung melalui telepon, sms atau Twitter. Sedangkan media sosial memberikan kesempatan yang lebih luas kepada user untuk berinteraksi dengan mitra, pelanggan, dan relasi, serta membangun hubungan timbal balik secara langsung dengan mereka.
- Jangkauan luas dan global. Media-media konvensional memiliki daya jangkau secara global, tetapi untuk menopang itu perlu biaya besar dan membutuhkan waktu lebih lama. Sedangkan melalui media sosial, siapa pun bisa mengkomunikasikan informasi secara cepat tanpa hambatan geografis. Pengguna media sosial juga diberi peluang yang besar untuk mendesain konten, sesuai dengan target dan keinginan ke lebih banyak pengguna.
- Kendali dan terukur. Dalam media sosial dengan sistem tracking yang tersedia, pengguna dapat mengendalikan dan mengukur efektivitas informasi

yang diberikan melalui respons balik serta reaksi yang muncul. 15 Sedangkan pada media-media konvensional, masih membutuhkan waktu yang lama. 2.1.5

5. Dampak Positif Media Sosial

Kehadiran media sosial memberikan banyak manfaat bagi masyarakat utamanya anak-anak dan remaja yang hampir setiap saat menggunakan fasilitas internet dan media sosial. Menurut Telkom Indonesia dalam buku 17 rumus keren internet baik (2016), ada beberapa manfaat atau dampak positif media sosial bagi anak-anak dan remaja antara lain:

- Remaja dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat dibutuhkan di era digital seperti sekarang ini. Mereka akan belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan.
- Remaja dapat memperluas jaringan pertemanan. Berkat situs jejaring sosial, remaja menjadi lebih mudah dalam berteman dengan orang lain di seluruh dunia, meski sebagian besar diantaranya tidak pernah mereka temui secara langsung.
- Remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka jumpai secara online, karena disini mereka berinteraksi dengan menerima umpan balik satu sama lain.
- Situs jejaring sosial membuat remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati. Mereka dapat memberikan perhatian saat ada teman mereka yang berulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.

6. Dampak Negatif Media Sosial

Selain memberikan dampak positif, media sosial juga dapat memberikan dampak negatif bagi masyarakat utamanya anak-anak dan remaja. Ada beberapa dampak negatif media sosial antara lain :

- Remaja menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman bahasa pun menjadi terganggu. Jika sejak kecil mereka terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya, maka pengetahuan tentang seluk-beluk berkomunikasi di dunia nyata, seperti bahasa tubuh dan nada suara menjadi berkurang
- Situs jejaring sosial akan membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan di sekitar mereka karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Hal ini dapat mengakibatkan mereka menjadi kurang berempati di dunia nyata.
- Bagi remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di situs jejaring sosial. Hal ini akan membuat mereka semakin sulit untuk membedakan antara berkomunikasi di situs jejaring sosial dan di dunia nyata. Hal ini tentunya akan mempengaruhi keterampilan menulis mereka di sekolah dalam hal ejaan dan tata bahasa.
- Situs jejaring sosial adalah lahan subur bagi predator untuk melakukan kejahatan. Kita tidak akan pernah tahu kapan seseorang yang baru dikenal remaja di internet menggunakan jati dirinya yang sesungguhnya atau tidak. (Telkom Indonesia, 2016)

E. Belajar

1. Pengertian Belajar

Esensi yang dianggap oleh masing-masing ahli mungkin dapat sama, tetapi dalam memberikan formula batasannya sukar untuk mencapai kesamaan yang mutlak. Cukup banyak definisi mengenai belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli. Seperti yang dikemukakan oleh Skinner dalam Walgito (2010) yang menyatakan bahwa “Learning is a process of progressive behaviour adaptation”. Dari definisi tersebut dapat dikemukakan bahwa belajar itu merupakan suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Ini berarti bahwa sebagai akibat dari belajar adanya sifat progresivitas, adanya tendensi ke arah yang lebih sempurna atau lebih baik dari keadaan sebelumnya.

Pengertian belajar menurut Lyle, dkk dalam Mustaqim (2008); “Learning as a relatively permanent change in behaviour traceable to experience and practice” artinya belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan.

Sejalan dengan hal tersebut, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sanjaya (2012) pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses komunikasi yang melibatkan guru sebagai sumber informasi, pesan pembelajaran atau yang kita kenal sebagai materi pelajaran, dan penerima pesan itu sendiri yakni siswa. Konsep lama yang banyak dipegang orang menganggap bahwa belajar adalah proses menambah informasi. Seperti yang dijelaskan dalam American Heritage Dictionary bahwa belajar adalah

“To gain knowledge, comprehension, or mastery through experience study”. Konsep ini memandang belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, atau penguasaan (materi pelajaran) melalui pengalaman.

2. Belajar Sebagai Suatu Proses

Para ahli melihat belajar itu sebagai suatu proses. Prosesnya sendiri tidak nampak, yang tampak adalah hasil dari proses. Karena belajar merupakan suatu proses, maka dalam belajar adanya masukan, yaitu yang akan diproses dan adanya hasil dari proses tersebut. Apabila hal ini digambarkan, maka akan didapati skema sebagai berikut:

Masukan(input) —————> Proses —————> Hasil (output)

Dari bagan tersebut dapat dikemukakan bahwa belajar merupakan sesuatu yang terjadi dalam diri individu yang disebabkan karena latihan atau pengalaman, dan hal ini menimbulkan perubahan dalam perilaku. Ini berarti bahwa proses belajar merupakan intervening variable yang merupakan penghubung atau pengkait antara independent variable dengan dependent variable. Seperti yang digambarkan oleh Hergenhahn dan Olson dalam Walgito (2010), sebagai berikut:

Independent Variable —————> intervening variable —————> dependent variable

Experience —————> Learning Behavioral —————> Changes

Dengan demikian akan jelas bahwa proses belajar itu sendiri terdapat dalam diri individu yang belajar, yang kemudian menghasilkan perubahan dalam perilakunya (Walgito, 2010).

3. Kemampuan Belajar

Kemampuan lain yang dimiliki manusia terkait dengan teori kognitif sosial adalah ‘‘kemampuan belajar’’ (vicarious capacity), yaitu kemampuan untuk belajar dari sumber lain tanpa harus memiliki pengalaman secara langsung. Kemampuan ini biasanya mengacu pada penggunaan media massa, baik secara positif maupun negatif. Kemampuan mengamati memungkinkan orang belajar berbagai hal positif dan bermanfaat dengan cara membaca media cetak atau menonton televisi yang menunjukkan berbagai perilaku yang bersifat mendukung masyarakat (pro-sosial). Namun sebaliknya, orang juga dapat menyaksikan dan belajar perilaku negatif yang ditolak masyarakat (anti-sosial) melalui media yang mereka konsumsi (Morissan, 2013).

F. Teori Difusi Inovasi

Difusi inovasi adalah pemikiran yang melihat bahwa media massa berkontribusi atas seluruh pembaruan dan inovasi yang berkembang dalam masyarakat. Difusi inovasi akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan masyarakat memahami dan menyadari masalah kemajuan dalam masyarakat itu sendiri. Dengan memanfaatkan kekuatan media massa sampai pada taraf tertentu, proses komunikasi juga melibatkan jaringan

antarpribadi yang akan memperkuat tingkat adopsi seseorang atas sesuatu inovasi (Vera,2016).

Empat tahap proses difusi inovasi adalah sebagai berikut.

1. Pengetahuan; kesadaran individu akan adanya inovasi dan pemahaman tentang bagaimana inovasi tersebut berfungsi.
2. Persuasi; individu-individu membentuk sikap setuju atau tidak setuju terhadap inovasi.
3. Keputusan; individu terlibat dalam aktivitas yang membawa pada suatu pilihan untuk mengadopsi atau menolak inovasi.
4. Konfirmasi; individu akan mencari pendapat yang menguatkan keputusan yang telah diambilnya, namun ia dapat berubah dari keputusan yang telah diambil sebelumnya jika pesan-pesan mengenai inovasi yang diterimanya berlawanan satu sama lain.

Tahapan dalam proses difusi inovasi tersebut menurut Rogers (1995), media massa terlihat lebih efektif pada tahap pengetahuan. Sedangkan tahap selanjutnya lebih efektif menggunakan saluran komunikasi antarpribadi.

Penjelasan tersebut serupa dengan yang diungkapkan oleh Rogers (1995) mengenai tahapan individu untuk dapat mengadopsi teknologi baru yang meliputi awareness, interest, evaluation, trial, dan adoption. Proses tersebut kemudian mengotak-kotakkan masyarakat ke dalam beberapa segmentasi yang membedakan satu dan lainnya berdasarkan keputusan yang mereka ambil terhadap inovasi yang ditemui. Terdapat

lima segmentasi dalam masyarakat dalam kaitannya dengan waktu yang diperlukan untuk dapat menggunakan teknologi seperti yang dikemukakan 40 oleh Ryan dan Gros (dalam Vera, 2016) yaitu; Innovators, Early adopters, Early majority, Late majority, dan Laggards.

G. Teori New Media

New Media merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara public (Mondry,2008:13). Media baru ialah bagian dari digitalisasi dari suatu kondep pemahaman dari perkembangan zaman tentang teknologi dan sains, semua yang bersifat manual berubah menjadi otomatis dan segala sesuatu yang rumit menjadi lebih ringkas.

Faktanya bahwa penggunaan sekarang dapat bekerja dengan materi media siar sebagai sebuah cara mengembangkan ide pada ruang publik (Littlejohn,2009:686). Dengan kata lain, aspek mendasar dari formasi teori ini adalah semua yang memiliki hubungan yang luas secara kolektivitas (Van Dijk,2006:20). Internet dapat dikatakan sebagai alat untuk informasi yang penting untuk dapat dikembangkan kedepannya. Internet mempunyai kemampuan untuk mengkode, menyimpan, memanipulasi, dan menerima pesan (Ruben,1998:110). Sejumlah organisasi khususnya provider dan badan telekomunikasi berperan dalam operasi internet (McQuail,2009:28-29).

Jadi, menurut Santana, titik esensinya adalah bahwa keunikan internet pada esensinya sebagai sebuah medium (Setyani:2013:5). Internet yang dianggap sebagai gabungan dari beberapa bentuk media dan fasilitas email, website, newsgroup, e-commerce dan sebagainya (Lievrouw,2006:221). Internet adalah bagian teknologi komunikasi baru yang mempunyai kemampuan membantu manusia melihat serta mengatur informasi yang diinginkan serta diperlukan dengan cara yang lebih efisien. Internet jauh lebih baik dapat menjembatani waktu serta jarak dibandingkan dengan media lain yang sudah ada sebelumnya. Tidak hanya memperkecil jarak dalam mengkomunikasikan pesan, teknologi komputer dan internet juga telah berkembang dan mengeliminasi penggunaan koneksi kabel, namun tetap bisa memfasilitasi transmisi informasi yang sangat cepat ke seluruh dunia (Bagdakian,2004:114).

Teori media baru dikembangkan oleh Pierre Levy, yang menyatakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori media baru, terdapat dua pandangan, pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy memandang World Wide Web (WWW) sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis, yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan pemberian

kuasa yang lebih interaktif dan berdasarkan pada masyarakat (<http://en.wikipedia.org>).

H. Penelitian yang Relevan

1. Yulita, Rustiyarso dan Bambang Genjik Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Untan, Pontianak (2014) Analisis Pemanfaatan Media Jejaring Sosial Berbasis Komputer dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPS.

Judul dalam penelitian ini adalah Analisis Pemanfaatan Media Jejaring Sosial Berbasis Komputer dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas VIII SMP Kristen Immanuel 2 Sungai Raya. Masalah dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan Media Jejaring Sosial Berbasis Komputer dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas VIII SMP Kristen Immanuel 2 Sungai Raya. Dengan sub-sub masalah yaitu : (1) Bagaimana pemanfaatan media jejaring sosial berbasis komputer pada siswa kelas komputer VIII saat ini (2) Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII (3) Bagaimana pemanfaatan media jejaring sosial berbasis komputer dengan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Kristen Immanuel 2 Sungai Raya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif. Bentuk penelitian yang digunakan adalah Deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan

pedoman observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa Pemanfaatan media jejaring sosial berbasis komputer yang bertanggung jawab oleh siswa dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk menyampaikan atau 46 mengirimkan materi pembelajaran sehingga suasana belajar lebih akomodatif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar khususnya pada siswa kelas VIII SMP Kristen Immanuel 2 Sungai Raya. Ada beberapa saran yang disampaikan dalam penelitian ini yaitu sekolah maupun institusi pendidikan perlu mengadopsi/ menggunakan metode belajar aktif (namun tetap terkendali) untuk memanfaatkan aplikasi teknologi internet khususnya media jejaring sosial berbasis komputer seperti Facebook, Twitter agar dapat dijadikan media pembelajaran secara optimal dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Perlunya orang tua mengetahui penggunaan media jejaring sosial sehingga mereka dapat memberikan pemahaman yang baik berkenaan dengan pemanfaatan media jejaring sosial berbasis komputer yang dilakukan oleh anak mereka. Sehingga kasus-kasus kejahatan yang sering terjadi melalui penyalahgunaan media jejaring sosial yang dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab seperti penculikan gadis dibawah umur (pelajar), penipuan, perkosaan dan sebagainya dapat dihindarkan.