

DAMPAK PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA TERHADAP PENDIDIKAN DI SEKOLAH

Sri Listia Rosa^a, Nesi Syafitri^b dan Sonya Parlina Rizki^c

^{a,b,c} Program Studi Teknik Informatika, Universita Islam Riau, Pekanbaru, Riau, 28284, INDONESIA

Penulis Koresponden: Sri Listia Rosa (e-mail: srilistiarosa@eng.uir.ac.id)

ABSTRAK Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Karena teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Kini teknologi informasi berkembang begitu cepat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini memiliki banyak sekali peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama pada bidang hiburan. Pada saat ini perkembangan teknologi sangat pesat contohnya seperti games, video, handphone, internet dsb. Teknologi bukanlah sesuatu yang mutlak bermanfaat, teknologi tetap ada sisi buruknya. Akibat pesatnya teknologi tersebut membuat kita menjadi sangat tergantung dengan yang namanya teknologi, terutama internet. Bagi sebagian orang kadar kebahagiaan diukur dengan koneksi internet tanpa batas selama 1 x 24 jam x 30 hari x 12 bulan dan seterusnya.

KATA KUNCI Media sosial, pendidikan, siswa sekolah

1. PENGANTAR

Internet (kependekan dari interconnected-networking) adalah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Manakala Internet (huruf 'I' besar) adalah sistem komputer umum, yang berhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol). Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan internetworking. Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar. Beberapa situsweb memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (e-mail), dan lain-lain.

Website statik, adalah salah satu bentuk website yang isi didalam website tersebut tidak dimaksudkan untuk di update secara berkala, dan biasanya di maintain secara manual oleh beberapa orang yang menggunakan software editor. Ada 3 tipe kategori software editor yang biasa dipakai untuk tujuan maintaining ini, mereka adalah :

- Elemen 1 Penyunting teks. Contohnya adalah Notepad atau TextEdit, dimana HTML diubah didalam program editor tersebut.
- Elemen 2 WYSIWYG editor. Contohnya Microsoft Frontpage dan Macromedia Dreamweaver, dimana situs di edit menggunakan GUI (Graphical User Interface) dan format HTML ini secara otomatis di generate oleh editor ini.
- Elemen 3 Editor yang sudah memiliki templat, contohnya Rapidweaver dan iWeb, dimana, editor ini membolehkan user untuk membuat dan mengupdate websitenya langsung ke server web secara cepat, tanpa harus mengetahui apapun tentang HTML. Mereka dapat memilih templat yang sesuai dengan keinginan mereka, menambah gambar atau obyek, mengisinya dengan tulisan, dan dengan sekejap mereka sudah dapat membuat situs web tanpa harus melihat sama sekali kode-kode HTML
- Sebuah website dynamic adalah website yang secara berkala, informasi didalamnya berubah, atau website ini bisa berhubungan dengan user dengan berbagai macam cara atau metode (HTTP cookies atau Variabel Database, sejarah kunjungan, variabel sesi dan lain-lain) bisa juga dengan cara interaksi langsung menggunakan form dan pergerakan mouse. Ketika web server menerima permintaan dari user untuk memberikan halaman tertentu, maka halaman tersebut akan secara otomatis di ambil dari media penyimpanan sebagai respon dari permintaan yang diminta oleh

user. Sebuah situs dapat menampilkan dialog yang sedang berlangsung diantara dua user, memantau perubahan situasi, atau menyediakan informasi yang berkaitan dengan sang user.

Ada banyak jenis sistem software yang dapat dipakai untuk meng-generate Dynamic Web System dan Situs Dynamic, beberapa diantaranya adalah ColdFusion (CFM), Active Server Pages (ASP), Java Server Pages (JSP) dan PHP, bahasa program yang mampu untuk meng-generate Dynamic Web System dan Situs Dinamis. Situs juga bisa termasuk didalamnya berisi informasi yang diambil dari satu atau lebih database atau bisa juga menggunakan teknologi berbasis XML, contohnya adalah RSS. Isi situs yang statis juga secara periodik di generate, atau, apabila ada keadaan dimana dia butuh untuk dikembalikan kepada keadaan semula, maka dia akan di generate, hal ini untuk menghindari kinerjanya supaya tetap terjaga.

Plugin tersedia untuk menambah banyaknya feature dan kemampuan dari web browser, dimana, plugin ini dipakai untuk membuka content yang biasanya berupa cuplikan dari gambar bergerak (active content) contohnya adalah Flash, Shockwave atau applets yang ditulis dalam bahasa JAVA. Dynamic HTML juga menyediakan untuk user supaya dia bisa secara interaktif dan realtime, meng-update di web page tersebut (catatan; halaman yang dirubah, tak perlu di load atau di reloaded agar perubahannya dapat dilihat), biasanya perubahan yang dilakukan mereka memakai DOM dan Javascript yang sudah tersedia pada semua Web Browser sekarang ini. Gambar 1 menunjukkan sebuah contoh dan paradigma media sosial yang menjadi permasalahan bagi remaja.



Gambar 1. Contoh penggunaan media social yang umum pada remaja

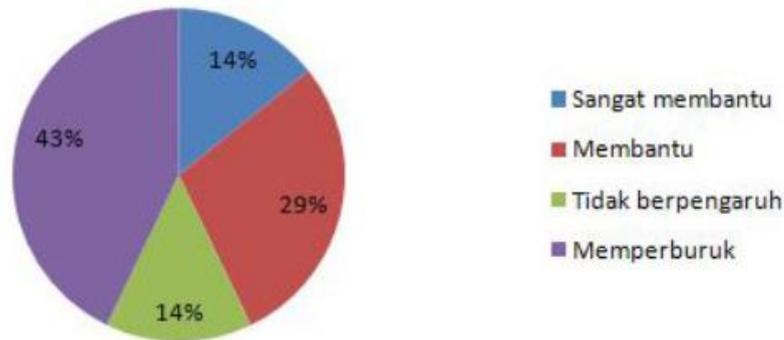
2. DASAR TEORI

Social Network atau jejaring social mengalami perkembangan pesat saat ini. Social network adalah sebuah situs yang memungkinkan kita untuk berhubungan teman atau saudara untuk berbagi foto, video atau informasi lainnya tergantung dari sifat social media tersebut, bisa harus menjadi teman dahulu atau yang sifatnya open (bisa dibuka siapa saja). Seiring dengan meningkatnya penggunaan media social network telah mengakibatkan perubahan terhadap dunia pendidikan. Dari sisi perubahan tersebut ada yang dampaknya positif namun ada juga yang negatif.

Di Indonesia, perkembangan media sosial meningkat dengan pesat. Perkembangan ini didukung dengan mudahnya mengakses internet melalui ponsel. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah ponsel. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena

kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita. Gambar 2 menunjukkan survey pengaruh social media terhadap pendidikan di jenjang SD.

Survey pengaruh social media terhadap pendidikan pada siswa/i SD

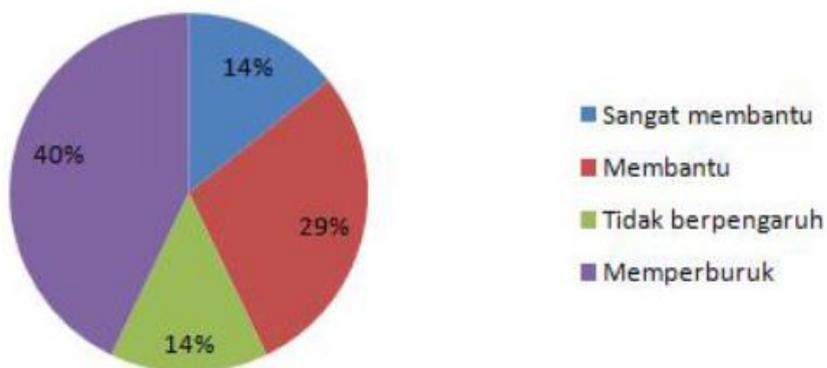


Gambar 2. Dampak media sosial pada siswa SD

3. METODOLOGI

Didukung perkembangan TIK yang semakin canggih, banyak sekali hal yang dapat kita lakukan. Mengadakan kelas virtual adalah salah satu cara untuk memanfaatkan social media ke arah yang positif. Menerapkan e-learning dan mempermudah sistem administrasi, kedua hal ini juga dapat dilakukan. Namun sayang, hal ini masih menjadi wacana untuk dasar pendidikan sekolah di Indonesia. Sedangkan di tingkat perguruan tinggi, banyak yang mulai berani menerapkan teknologi sebagai roda penggerak dari sistem kampus itu sendiri. Mari kita sama-sama melihat hasil survey ini. Gambar 3 menunjukkan survey pengaruh social media terhadap pendidikan di jenjang SMP.

Survey pengaruh social media terhadap pendidikan pada siswa/i SMP



Gambar 3. Dampak media sosial pada siswa SMP.

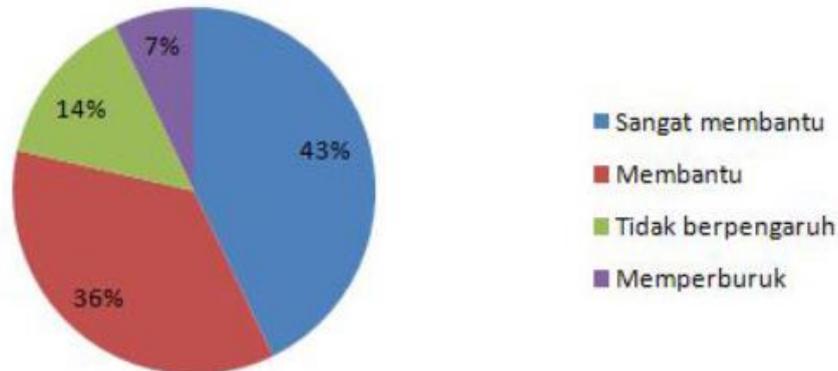
4. HASIL DAN PELAKSANAAN

Dari hasil survey diatas, perkembangan social media sangat membantu dunia pendidikan, namun ada pula dampak positif dan negatif social media itu sendiri, antara lain:

DAMPAK POSITIF:

1. Sebagai media penyebaran informasi
 Informasi yang up to date sangat mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut. Ini sangatlah bermanfaat bagi kita sebagai manusia yang hidup di era digital seperti sekarang ini. Cakrawala dunia serasa berada dalam sentuhan jari kita.
2. Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial
 Mengasah keterampilan teknis dan sosial merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi agar bisa bertahan hidup dan berada dalam neraca persaingan di era modern seperti sekarang ini. Hal ini sangatlah penting, tidak ada batasan usia, semua orang butuh untuk berkembang.
3. Memperluas jaringan pertemanan
 Dengan menggunakan jejaring sosial, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum kita kenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia. Kelebihan ini bisa kita manfaatkan untuk menambah wawasan, bertukar pikiran, saling mengenal budaya dan ciri khas daerah masing-masing, dll. Hal ini dapat pula mengasah kemampuan berbahasa seseorang. Misalnya, belajar bahasa Inggris dengan memanfaatkan fasilitas call atau video call yang disediakan di situs jejaring sosial. Gambar 4 menunjukkan survey pengaruh social media terhadap pendidikan di jenjang SMA.

**Survey pengaruh social media
 terhadap pendidikan pada Siswa/i
 SMA**



Gambar 4. Dampak media sosial pada siswa SMA

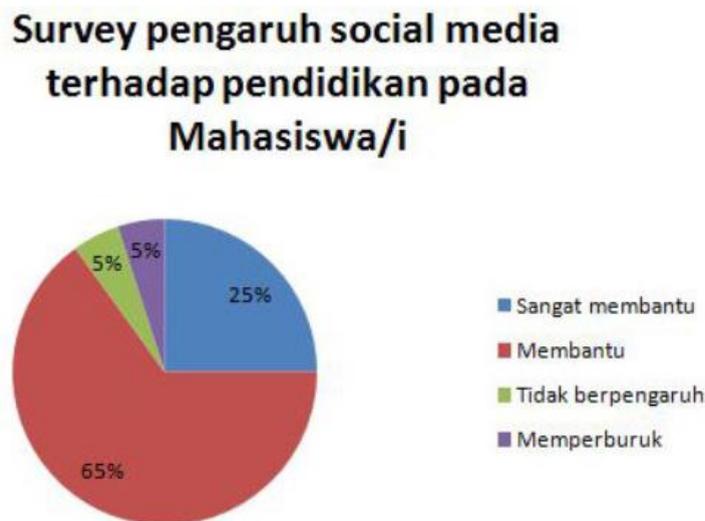
DAMPAK NEGATIF:

1. Kecanduan situs jejaring sosial seperti Facebook atau MySpace juga bisa membahayakan kesehatan karena memicu orang untuk mengisolasi diri. Meningkatnya pengisolasi diri dapat mengubah cara kerja gen, membingungkan respons kekebalan, level hormon, fungsi urat nadi, dan merusak performa mental.
2. Seseorang yang menghabiskan waktunya di depan komputer akan jarang berolahraga sehingga kecanduan aktivitas ini dapat menimbulkan kondisi fisik yang lemah, bahkan obesitas.
3. Kerusakan fisik juga sangat mungkin terjadi. Bila menggunakan mouse atau memencet keypad ponsel selama berjam-jam setiap hari, seseorang dapat mengalami cedera tekanan yang berulang-ulang. Penyakit punggung juga merupakan hal yang umum terjadi, pada orang-orang yang menghabiskan banyak waktu duduk di depan meja komputer.
4. Media elektronik, seperti komputer, laptop, atau handphone (ponsel) juga menghancurkan secara perlahan-lahan kemampuan anak-anak dan kalangan dewasa muda untuk mempelajari kemampuan sosial dan membaca bahasa tubuh. Maksudnya adalah seseorang akan mengalami pengurangan interaksi dengan sesama mereka dalam jumlah menit per harinya menyebabkan jumlah orang yang tidak dapat diajak berdiskusi mengenai masalah penting, menjadi semakin meningkat setiap harinya.

5. Kejahatan dunia maya (cybercrime)

Seiring berkembangnya teknologi, berkembang pula kejahatan. Didunia internet, kejahatan dikenal dengan nama cybercrime. Kejahatan dunia maya sangatlah beragam. Diantaranya, carding, hacking, cracking, phishing, dan spamming.

Semenjak situs jejaring sosial seperti yang disebutkan diatas sangat menyedot perhatian publik. Sebagian besar menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengunjungi situs tersebut. Oleh karena itu diperlukan cara untuk mengatasi kecanduan jaringan sosial ini seperti dengan membatasi waktu penggunaan internet, terutama situs jaringan sosial. Kita juga perlu belajar menggunakan jaringan internet secara bijak sehingga kita tidak menjadi orang yang mencandu akan jejaring sosial. Sebaiknya para pengguna situs jejaring sosial ini tidak harus berhenti total untuk tidak menikmati situs tersebut, namun lebih bijak kalau secara perlahan untuk menguranginya yaitu dengan mengurangi jam bermain Facebook, Twitter, dll. Gambar 5 menunjukkan survey pengaruh social media terhadap pendidikan di jenjang Mahasiswa.



Gambar 5. Dampak media sosial pada siswa Mahasiswa

Sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa sekolah menengah pertama, guru dan karyawan yang ada pada SMP N 1 Teluk Dalam. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan siswa dan guru dapat menggunakan media social secara bijak dan tidak membuat postingan atau meneruskan postingan orang lain tanpa diketahui kebenarannya. Gambar 6 menunjukkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi dampak media social.



Gambar 6. Dampak media sosial pada siswa (a) gambar lokasi dan ruang sekolah (b) siswa sedang mengikuti kegiatan pengabdian

5. KESIMPULAN

Beberapa bentuk kegiatan dan model dalam pelaksanaan sosialisasi dalam pengabdian kepada masyarakat seperti, presentasi dan orasi kepada siswa dan guru, demo langsung dengan menggunakan perangkat mobile phone atau tablet tentang penggunaan media social. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pemahaman tentang dampak baik dan buruknya penggunaan media social pada siswa sekolah terutama siswa sekolah menengah pertama.
 - b. Mensosialisasikan tentang dampak negatif dan pengaruhnya terhadap pendidikan.
 - c. Memberikan contoh dampak baik dan buruk penggunaan media social baik untuk pribadi maupun terhadap masyarakat.
- Sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa sekolah menengah pertama, guru dan karyawan yang ada pada SMP N 1 Teluk Dalam. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan siswa dan guru dapat menggunakan media social secara bijak dan tidak membuat postingan atau meneruskan postingan orang lain tanpa diketahui kebenarannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Islam Riau yang telah mendukung kegiatan ini melalui pengabdian internal dengan kontrak Nomor: 076/ KONTRAK/LPM-UIR/12-2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2009. Aplikasi IT (Information Technology) di Bidang Pertanian Kaitannya dengan.
- Akhyari Hananto (2013). Good News From Indonesia, Galang Pustaka, Jakarta.
- Anderson, J.R. (2007). Agricultural advisory services. Background paper for World Development Report 2008, Agriculture for Development. Washington, D.C.: World Bank. http://siteresources.worldbank.org/INTWDR2008/Resources/2795087-1191427986785/Anderson_AdvisoryServices.pdf
- Birner, R.; K. Davis; J. Pender; E. Nkonya; P. Anandajayasekeram; J. Ekboir; A. Mbabu; D. Spielman, D. Horna, and S. Benin. 2006. From Eko Nugroho, 2009. Pemanfaatan Aplikasi Multimedia sebagai sarana menyebarkan informasi dan penyuluhan pertanian. Semnas, kebijakan dan aplikasi TIK untuk meningkatkan daya saing agribisnis Indonesia, 6-7 Agustus 2009, Bogor.
- Fao, 2003, Expert Consultation On Agricultural Extension, Research-Extension-Farmer Interface And Technology Transfer, RAP Publication 2003/13.
- Kompas Newspaper, Tenaga Penyuluh Kurang, 16 November 2012.
- Koehnen, Timothy L., (2011), ICTs for Agricultural Extension. Global Experiments, Innovations and Experiences, The Journal of Agricultural Education and Extension, 17:5, 473-474
- Kostaman tatang (2013), Pengalaman Peksanaan Penyuluhan, slide bahan diskusi 26 April 2013
- Nyarwi Ahmad, (2012). Manajemen Komunikasi Politik dan Marketing Politik, Penerbit Pustaka, Yogyakarta.
- Reddy, Deva E. 2005. "Using the Four Ds model of agricultural information transfer to study the impact of digital information sources." Quarterly Bulletin of the International Association of Agricultural Information Specialists. 50: (3/4).
- Rivera, W. (2001) „Agricultural and Rural Extension: Options for Reform.“ In collaboration with Extension, Education and communication Service, SDRE, FAO, Rome.
- Rivera, W. M., & Gustafson, D. J. (Eds.). (1991). Agricultural extension: Worldwide institutional evolution and forces for change. Amsterdam and New York: Elsevier.
- Seminar "Dampak Media Sosial terhadap Dunia Pendidikan" oleh Prof. Dr. I wayan Simri Wicaksana dan Dr. Ira Puspitawati., SPSi., MPsi.