

PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DI KAMPUS DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN PENDIDIKAN

Radja Erland Hamzah

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama), Jakarta

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara bertahap semakin menonjol dan digunakan dalam proses pendidikan serta sektor-sektor organisasi lainnya. Sebagian besar studi mengakui pembelajaran secara kolaboratif yang didukung oleh komputer merupakan bagian penting dari pembelajaran yang efektif, yang membuat peserta didik mampu berkomunikasi satu sama lain melalui media sosial. Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana mahasiswa menggunakan media sosial, serta menjelajahi kegunaan dan keterbatasan media sosial yang mungkin dialami oleh pengguna. Rumusan masalah yang diambil adalah: “Bagaimana mahasiswa menggunakan media sosial untuk mendukung pembelajaran pendidikan mereka, manfaat dan keterbatasan apa yang dirasakan mahasiswa ketika menggunakan media sosial untuk mendukung pembelajaran pendidikan?”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan memahami persepsi mahasiswa tentang media sosial, maka keputusan mereka tentang apa yang termasuk media sosial dan yang bukan termasuk media sosial. Hasil penelitian menunjukkan Media sosial mendukung pembelajaran kolaboratif dan membuatnya lebih efisien dengan memungkinkan peserta didik untuk berdialog atau berdiskusi melalui jarak tanpa perlunya berada di lokasi geografis tertentu. Dengan menggunakan media sosial membuat interaksi yang lebih efisien dengan meningkatkan fleksibilitas dan independensi mahasiswa. Selain itu, memungkinkan mereka untuk berbagi pengetahuan, mengirim file ke mahasiswa lain secara lebih mudah dan lebih cepat, serta membangun komunikasi yang efektif.

Kata kunci: sosial media, studi kolaboratif.

Abstract

The evolution of information and communication technology is gradually becoming more prominent and used in the educational process as well as other organizations sectors. Most studies acknowledge collaborative learning supported by computer is an essential part of effective learning, which makes students able to communicate with each other through social media. This study to find how students use social media, as well as exploring the usefulness and limitations of social media that may be experienced by the user. “How do students use social media to support the learning of their education, benefits and limitations of what students perceived when using social media to support education learning?”. This study used a qualitative descriptive method that aims to understand the perceptions of students about social media, then their decisions about what to include social media and that is not including social media. The results showed social media to support collaborative learning and make it more efficient by allowing learners to engage in dialogue or discussion over a distance without the need to be in a particular geographic location. By using social media makes the interaction more efficient by improving the flexibility and independence of the student. In addition, it allows them to share knowledge, send files to other students more easily and more quickly, and build effective communication.

Keywords: social media, collaborative studies.

Informasi adalah hal yang sangat penting di segala aspek kehidupan. Informasi mudah sekali didapatkan kapan saja dan dimana saja baik melalui media cetak, radio, televisi dan yang sekarang menjadi primadona adalah media online. Sebagai pembanding,

media cetak, radio, televisi juga memiliki media online sebagai penunjang agar informasi lebih mudah diakses oleh masyarakat dibandingkan media lainnya karena dapat diakses melalui personal computer, laptop, dan telepon genggam yang selalu melekat dengan para

penggunanya untuk dapat memuaskan kebutuhan akan informasi.

Media sosial merupakan konten online yang dibuat menggunakan teknologi penerbitan yang sangat mudah diakses dan terukur. Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sekumpulan aplikasi berbasis internet yang dibangun pada fondasi ideologis dan teknologi Web 2.0 yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten. Atau jika ingin diringkaskan, Media sosial merupakan media untuk interaksi sosial, sebagai seperangkat cara memperkaya komunikasi sosial dengan menggunakan teknik komunikasi yang mudah diakses dan luas.

Hal penting yang perlu diperhatikan dari teknologi ini adalah terjadinya pergeseran cara mengetahui orang, membaca dan berbagi cerita, serta mencari informasi dan konten. Menurut Horton (2009) menyatakan bahwa ketika kita mengkaji definisi media sosial muncul beberapa kriteria yaitu: Berbasis internet; pengguna menghasilkan dan menerbitkan informasi, komunitas berbagi posting, komentar, data, bahkan hobi; Multimedia; Langsung dapat melakukan publikasi menghilangkan sekat geografis; Memasukkan teknologi internet lama dan baru.

Perubahan dalam bidang teknologi tadi telah membawa kepada perspektif pendidikan yang diterima secara umum. Menurut Seattler (2004:4), "fungsi teknologi pendidikan secara historis, merupakan sebuah proses daripada sebuah produk." Pada awal abad ke 21, papan tulis menjadi alat untuk mendorong kerja kelompok serta sebagai alat konsultasi individual antara siswa dengan guru. Selama abad ke 21 kejayaan media muncul melalui media massa. Saat ini kualitas yang tersusun dari partikel yang relatif besar ditambahkan oleh mikrokomputer. Sejak 1970-an, isu tentang pengaruh teknologi terhadap belajar dan prestasi akademik siswa, dibahas. Tetapi sejak 1980-an, alat dan metode yang berbasis internet sedang dikembangkan untuk mendukung sistem pendidikan, baik pendidikan di dalam kampus maupun pendidikan jarak jauh.

Teknologi informasi dan komunikasi secara bertahap semakin lebih menonjol dan digunakan dalam proses pendidikan serta sektor-sektor organisasi lainnya. Sejumlah besar studi mengakui pembelajaran secara kolaboratif yang didukung oleh komputer merupakan bagian penting dari pembelajaran yang efektif, yang membuat peserta didik mampu berkomunikasi satu sama lain melalui media sosial. Pada abad kedua puluh satu, atribut pendidikan yang signifikan dan berbeda adalah komputasi berbasis internet, yang menawarkan kemampuan teknis yang beragam, seperti pembelajaran online. Bagaimana pun, pemanfaatan teknologi

informasi dan komunikasi di perguruan tinggi bukanlah fenomena baru; e-learning baru-baru ini telah dibentuk dengan menggunakan media digital, untuk mendukung proses pembelajaran.

Sejumlah penulis menggambarkan, generasi muda sering menggunakan teknologi media sosial untuk berkomunikasi dan berkolaborasi. Seperempat abad lalu, digitalisasi dari semua aspek kehidupan merupakan dampak yang paling signifikan terhadap kehidupan peserta didik. Dalam hal ini, Smith dan Curtin (1998) menyatakan, teknologi informasi dan komunikasi mendukung pendidikan dengan cara membantu orang-orang muda untuk hidup dalam dunia teknologi informasi yang kaya. Generasi yang lahir setelah tahun 1980, terutama yang saat ini menjadi mahasiswa, merupakan kelompok usia digital. Untuk generasi ini, dunia digital lebih meresap daripada generasi lainnya, dan teknologi menjadi dunia yang mereka ketahui serta menjadi dunia tempat mereka hidup di dalamnya. Andone et al. (2006a) telah mengklaim, siswa era digital yang bertumbuh dengan teknologi informasi dan komunikasi, memiliki karakteristik khusus dan kebiasaan belajar yang berbeda yang membuat mereka menggunakan teknologi yang berbeda. Kelompok ini sebagai generasi dengan keterampilan teknologi yang berbeda dan dengan kemampuan kognitif yang sama sekali baru. Kaplan dan Haenlein, (2010) juga mencatat, generasi muda memiliki pengetahuan teknis yang cukup dan memiliki kecenderungan untuk terlibat menggunakan teknologi online, yang pada dasarnya membuat penggunaan yang berbeda dengan era media lainnya.

Untuk peserta didik, isu utama dalam pembelajaran online modern adalah untuk mendapatkan pengetahuan yang bermakna dan jelas. Pendidikan terdistribusi dan pendidikan jarak jauh telah eksis dalam dunia akademis, awalnya dengan menggunakan TV dan radio, lalu disempurnakan melalui komunikasi sinkronis dan asinkronis, serta dengan program online. Pengetahuan tentang perkembangan pendidikan terakhir ini berhubungan dengan peserta didik dari abad ke-21. Munculnya e-learning atau teknologi online telah menyediakan peserta didik sebuah pendekatan baru. Mereka memiliki akses ke keanekaragaman sumber daya, dan memanfaatkan landasan berbasis pengetahuan secara online, yang tidak lagi membuat kehadiran fisik di tempat-tempat tertentu.

Media sosial memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran dengan cara yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat (Contreras-Castillo et al 2006;. Hrastinski 2006). Meskipun kemunculan media sosial memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran dengan cara

baru, kita masih tahu sedikit tentang bagaimana media sosial yang saat ini digunakan dapat mendukung pembelajaran pendidikan siswa. Sebagai contoh, banyak dari karya-karya dalam sejarah dan jurnal pembelajaran online memberikan saran yang saling bertentangan, yang sering didasarkan pada anekdot dan preferensi pribadi daripada penelitian yang ketat. Contoh-contoh manfaat yang disarankan yaitu, media sosial akan mendukung siswa untuk “menginvestasikan waktu dan energi dalam membangun hubungan sekitar kepentingan bersama dan masyarakat pengetahuan” (Maloney 2007: 26), mempromosikan “berpikir kritis pada peserta didik” (Bugeja 2006), menawarkan pendidik forum untuk “memudahkan jaringan kerja dan jaringan kerja positif dengan siswa” (Lemeul 2006) dan akan “mengubah sistem pendidikan secara radikal... untuk lebih memotivasi siswa” (Ziegler 2007).

Penggunaan interaksi face-to-face dan sistem pendidikan tradisional dengan ceramah di kelas secara fisik, dan biasanya komunikasinya satu arah, adalah cara pembelajaran yang umum, yang telah dialami selama beberapa generasi. Akibatnya, ciri utama dari pembelajaran pendidikan secara tradisional didefinisikan sebagai mentransfer pengetahuan dan informasi di kampus. Namun, baru-baru ini, kemunculan TIK dan sistem berbasis internet telah menjadi sesuatu perubahan yang revolusioner dan tak terelakkan dalam industri dan dunia akademik. Penggunaan teknologi secara online membuka kesempatan baru dan tak ada habisnya dalam sistem akademik untuk menunjang proses pembelajaran, dengan permasalahan bagaimana meyakinkan pendidik dan peserta didik untuk mengadopsi cara-cara interaksi yang baru. Bagaimana pun penggunaan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran sering digunakan dalam sistem akademik. Cara media sosial yang digunakan dan isu-isu penting yang harus dipertimbangkan untuk menggunakan teknologi baru, tidak bisa diselesaikan kecuali ada penjelasan mengenai bagaimana cara pendidik dan peserta didik menggunakan media sosial dalam proses belajar mengajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mahasiswa menggunakan media sosial, serta menjelajahi kegunaan dan keterbatasan media sosial yang mungkin dialami oleh pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki persepsi mahasiswa melalui jawaban dari pertanyaan penelitian. Penelitian ini khususnya berkenaan dengan refleksi mahasiswa tentang penggunaan media sosial dalam pendidikan dan dalam proses belajar kolaboratif/kooperatif. Yang menjadi rumusan masalah adalah: “Bagaimana mahasiswa menggunakan media sosial untuk

mendukung pembelajaran pendidikan mereka, manfaat dan keterbatasan apa yang dirasakan mahasiswa ketika menggunakan media sosial untuk mendukung pembelajaran pendidikan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Bergama)?”.

Ada perspektif yang berbeda tentang penggunaan media sosial, yang mungkin berbeda dari orang ke orang. Perbedaan ini tentu saja tidak memungkinkan adanya cakupan semua aspek tentang bagaimana mahasiswa menggunakan media sosial. Ada cukup banyak media yang dapat digunakan dengan cara yang berbeda untuk meningkatkan pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai upaya memenuhi tujuan penelitian ini, wawancara dilakukan untuk mencerminkan perspektif refleksi peserta didik pada cara mereka menggunakan media sosial serta manfaat dan keterbatasan media sosial.

Sebagian besar penelitian ini memfokuskan pada sudut pandang mahasiswa, sebagai pengguna utama media sosial untuk mengembangkan pembelajaran. Bahkan, jika para mahasiswa menggunakan media sosial yang sama, tetapi cara-cara pemanfaatannya dapat berbeda antara mahasiswa yang satu dengan mahasiswa yang lainnya.

Media Baru (New Media)

Media komunikasi dan informasi merupakan mesin pendorong proses sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi antar manusia, mengukuhkan keberadaannya sebagai makhluk sosial. Dalam kehidupannya, manusia berinteraksi dengan beragam cara, mulai dari yang sealamiah mungkin hingga yang melibatkan penggunaan perangkat-perangkat teknis. Maka berbagai media komunikasi diciptakan dan dikembangkan dalam peradaban komunikasi manusia. Sejak peradaban manual, mekanis dan era elektronika modern, banyak sudah perangkat-perangkat komunikasi manusia. Loncatan teknologi pada era elektronika tidak hanya menempatkan media sebagai wahana penyampaian pesan semata (transportasional), namun media mampu menyimpan dan mengolah informasi-informasi tersebut.

Secara umum, media diartikan sebagai wadah atau sarana. Dalam kajian komunikasi media merujuk pada saluran komunikasi melalui mana pesan disampaikan dari satu pihak pada pihak lain. Dari asal katanya media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti “perantara”. Media komunikasi menjadi elemen penting dalam proses komunikasi karena akan menentukan kapasitas dan kualitas pesan yang disampaikan.

Penelusuran perkembangan media komunikasi tidak terlepas dari pentahapan perkembangan teknologi itu

sendiri, yang di dalamnya berdinamika dengan aspek sosial budaya, Untuk itu, memahami perkembangan media komunikasi manusia menuntut pemahaman menangani aspek sosial budaya dan konteks historis serta perubahan dalam keseluruhan system. Fidler menyebutnya sebagai proses mediamorfosis, yaitu transformasi media komunikasi yang ditimbulkan akibat hubungan timbal balik yang rumit antara berbagai kebutuhan, tekanan persaingan social, budaya dan politik serta berbagai inovasi teknologi (Fidler, 2003:23).

Konsepsi mediamorfosis ini bukan sebagai rangkaian perkembangan media semata, melainkan suatu alur pikir yang memberikan pemahaman secara menyeluruh mengenai bentukan teknologi yang ada sebagai bagian dari suatu sistem yang saling terkait. Di dalamnya tercatat berbagai kesamaan dan hubungan antara bentuk dan sifat media yang muncul di masa lalu, masa sekarang dan yang masih berada dalam proses kemunculannya. Pendeknya, ketika bentukan media baru muncul bukan berarti media lama begitu saja mati, melainkan akan melebur dan menemukan bentukan baru yang adaptatif.

Istilah media baru sendiri merujuk pada pembedaannya dengan media lama dikaitkan dengan kemampuan dan konsekuensi teknologinya. Ron Rice (1984, dalam Lievrouw et.al, 2006:21-25) mengatakan, "new media as communication technologies typically involving computer capabilities that allow and facilitate interactivity among users or between users and information". Media baru lebih menekankan pada kondisi keterhubungan (network) yang dalam aplikasinya dapat bersifat one to one, one to many dan many to many.

Lebih lanjut, media baru tidak hanya berbicara mengenai penggabungan (hibridasi) kemampuan media. Sebagai suatu infrastruktur, media baru memiliki beberapa dimensi yakni: 1) Artefak atau perangkat (devices) yang digunakan sebagai pembawa pesan informasi; 2) Aktivitas dan Penggunaannya, yaitu ketika melalui perangkat tersebut manusia terlibat dalam komunikasi dan pertukaran informasi; 3) Struktur Sosial dan keorganisasian yang berkembang disekitar keberadaan dan pola penggunaan penggunaan perangkat tersebut. (Lievrouw dan Livingstone, 2006:23).

Computer-Mediated Communication (CMC)

Internet telah menjadi salah satu mediator manusia untuk saling berkomunikasi dan berhubungan atau yang di sebut Computer-mediated Communication (CMC). CMC adalah interaksi antar manusia melalui teknologi komputer dan saling berkaitan dalam proses

membentuk media untuk tujuan yang beranekaragam (Jhon December 1997: 25).

Menurut pakar CMC, Joseph Walther dan Malcom Parks. Bentuk teknologi internet yang cenderung menarik di CMC yaitu: Email, mailing list, Weblog, Group, dan news group, Instan Messagin. Dan saat ini banyak sekali perusahaan-perusahaan media online yang membuka sarana atau wadah untuk menggalakan CMC kepada khalayak luas. Diantaranta Yahoo, weblog, kaskus, twitter (Thurlow, 2004: 24) dari beberapa definisi tentang CMC penulis dalam pemanfaatan weblog dan komunikasi digital, diantaranya : 1) Dunia maya adalah realita yang terhubung secara global, didukung komputer, berakses komputer, multidimensi atau virtual; 2) Komunitas Maya. Virtual communities atau komunitas maya adalah komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik dari pada di dunia nyata; 3) Chat room, MUD, dan Bot. Fitur internet tertentu memungkinkan kita melakukan interaksi dengan cara-cara baru dan menarik. Chat room atau ruang ngobrol memungkinkan kita berkomunikasi langsung dengan orang lain yang belum kita kenal; 4) Interaktivitas adalah salah satu fitur media baru yang paling banyak dan mendapat tempat khusus di internet. Interaktivitas dapat didefinisikan sebagai tingkat di mana pada proses komunikasi para partisipan memiliki control terhadap peran, dan dapat bertukar peran, dalam dialog mutual mereka. Enam dimensi interaktivitas: persuasi, kontrol tinggi - kontrol lemah, aktivitas rendah - aktivitas tinggi, satu arah – dua arah, waktu tertentu – waktu fleksibel, dan kesadaran rendah terhadap tempat – kesadaran tinggi terhadap tempat; 5) Hypertext adalah salah satu fitur yang paling istimewa dalam world, wide, web adalah pemakaian hyperlink. Fitur ini dapat dikatakan spot-spot pada halaman web yang dapat diklik oleh pengguna untuk pindah ke spot lain; 6) Multimedia adalah sebuah system komunikasi yang menawarkan perpaduan teks, grafik, suara, video, dan animasi. Multimedia bekerja dengan baik saat dipadu dengan hyperlink atau hypertexts, dan multimedia adalah beberapa fitur primer pada dunia maya yang memerlukan investigasi; 7) Online Ethic. Etika online akan mempelajari filosofi moral, menerangkan bagaimana bersistematis, mengetahui tentang apa yang baik dan salah sesuai dengan yang diberikan oleh konteks kebudayaan.

Computer-Mediated Communication (CMC) adalah berbagai jenis program aplikasi yang digunakan untuk melakukan komunikasi antar dua orang atau lebih yang dapat saling berinteraksi melalui komputer yang berbeda. Yang dimaksud disini bukanlah bagaimana dua mesin atau lebih dapat saling berinteraksi, namun

bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan alat bantu komputer melalui program aplikasi yang ada pada komputer tersebut. Pixy Ferris secara general mendefinisikan komunikasi bermedia internet sebagai “interaksi secara interpersonal yang dihubungkan oleh komputer, yang meliputi komunikasi asynchronous dan synchronous melalui fasilitas dalam internet”.

Sedangkan Jhon December mendefinisikan sebagai “telekomunikasi dengan menggunakan komputer dalam bentuk massa”. Sedangkan terminologis aplikatifnya, komunikasi bermedia internet adalah “penggunaan komputer beserta fasilitas dan kemampuannya untuk didayagunakan sebagai alat penyampaian pesan baik bersifat massa ataupun pribadi”.

Secara rinci komunikasi bermedia internet dalam proses penggunaannya dapat diuraikan; 1) Aktivitas dan proses komunikasi bermedia internet meliputi a) Menciptakan pengertian dengan menulis “surat” melalui e-mail, menuliskan kata-kata pada waktu yang sama dalam komunitas chatting, serta menciptakan web sites melalui penciptaan file multimedia; b) Menyebarkan pengertian melalui komunikasi point to point (e-mail), dan komunikasi point to multi point (IRC, web sites); c) Merasakan arti dalam teks dan multimedia pada web sites, e-mail dan IRC; d) Berpartisipasi dalam forum untuk berkomunikasi yang merupakan awal penjelajahan karakteristik komunitas seperti tujuan bersama, norma-norma dan tradisi, (Sosiawan, 2011); 2) Level dan konteks komunikasi bermedia internet; Meskipun dalam aktivitas dan proses komunikasi bermedia internet adalah pertukaran data melalui komputer namun tetap melibatkan manusia sebagai pemberi konteks atau situasi pada aktivitas dan proses komunikasi tersebut, yang meliputi konteks individual, group, organisasi, massa dan sosial. Pada level individual, pengguna menggunakan internet tools untuk mencari dan menerima informasi dan berkomunikasi dengan pengguna lain. Electronic mail adalah fasilitas yang paling banyak digunakan pada level ini. pada tingkatan di atasnya yaitu level group communications, Electronic mail masih tetap digunakan dalam bentuk list server atau mailing list serta penggunaan IRC. Tingkatan komunikasi massa adalah fasilitas broadcast on line yaitu web sites identik dengan komunikasi di level ini; 3) Perspektif lintas budaya; karena karakteristik yang mampu melintas jarak dan batas benua, maka dimungkinkan komunikasi bermedia internet akan memiliki fenomena terjadinya pertukaran antar budaya. Dalam penggunaannya user internet akan menjadi semakin bertambah partisipasinya

dalam pertukaran budaya dan penghubung pertukaran budaya itu sendiri.

Beberapa literatur membedakan dua jenis komunikasi yaitu, asynchronous communication serta on line broadcast communications. Asynchronous communication adalah komunikasi melalui media internet dengan pengirim dan penyampaian pesan dalam berinteraksi tidak berada pada kedudukan tempat dan waktu yang sama, namun pesan tetap sampai pada tujuan atau sasaran (penerima). Jenis komunikasi ini diwakili oleh fasilitas electronic mail. Dalam melakukan komunikasi melalui mail antara pengirim pesan dengan penerima pesan kemungkinan besar tidak berada pada tempat dan waktu yang bersamaan. Pesan yang dikirim harus melalui suatu rute transmisi sebelum sampai pada alamat penerima. Dengan demikian, pesan tidak langsung sampai tapi mengalami jeda waktu yang relatif singkat dengan ukuran maksimal dalam ukuran jam.

Sedangkan synchronous communication adalah komunikasi melalui internet dengan interaksi yang bersamaan waktunya. Jenis komunikasi bermedia internet ini diwakili oleh fasilitas Internet Relay Chat. Komunikasi ini menggunakan kata-kata sebagai pesan yang disampaikan dan diterima seketika seolah-olah sebagai percakapan dan sama dengan komunikasi interpersonal.

On line broadcast communication merupakan istilah komunikasi yang dilakukan melalui fasilitas web. Meskipun bentuknya berbeda dengan materi dan fisik media broadcast klasik lainnya, namun web memiliki syarat untuk menjadi media massa yaitu memiliki unsur universalitas dan periodisasi (Thurlow, 2008:4). Konsepsi cyberspace melalui CMC mengingatkan pada apa yang disebut dengan “Agora” pada jaman Yunani Kuno. Agora adalah suatu ruang terbuka dimana informasi dan barang dipertukarkan. Informasi hadir darimulut ke mulut atau tertulis pada suatu dinding besar. Wadah ini kemudian dimodernisasikan dalam bentuk yang disebut sebagai “cosmopolitan coffee house” – inilah yang menjadi cikal bakal kemunculan cyberspace yang melakukan itu semua melalui mediasi komputer yang saling terhubung secara global.

Saat ini, keterhubungan antar individu baik secara one to one, one, to many dan many to many sudah dapat terselenggara melalui berbagai fasilitas dalam aplikasi internet. Keterhubungan dan pembentukan jaringan antar pengguna ini baik bersifat asynchronous maupun synchronous. CMC menyediakan ruang baru bagi pembentukan keterhubungan antar manusia dengan menanggalkan batasan waktu dan tempat.

Holmes (2005:45) mengatakan, “Any medium which enclose human communication in an electronically generated space could be a form of cyberspace”. Cyberspace sering kali disandingkan dengan internet, mengingat ruang maya ini terbentuk dari kondisi keterhubungan komputer dalam suatu jaringan (network). Bell (2001:7) mengungkapkan, “we can define cyberspace in terms of hardware – as a global network computers, linked through communications infrastructures that facilitate form of interaction between remote actors”. Keterhubungan ini tidak hanya bersifat perangkat teknis semata antar komputer (hardware network) – namun harus dipahami pula bahwa keterhubungan manusia penggunaannya ini memungkinkan terjadinya pertukaran makna simbolik hingga membentuk suatu realitas baru.

Holmes dalam bukunya “Virtual Politics: Identity & Community Cyberspace” (1997:3) mengungkapkan bahwa ruang maya merupakan dunia dimana terbentuk nilai-nilai budaya (new cultural form) baru yang terbangun melalui intraksi keseharian (daily life interaction) diantara penggunaannya melalui mediasi teknologi. Dalam ruang maya, masyarakat penggunaannya membangun dirinya dengan melakukan interaksi dan proses social dalam kehidupan kelompok (jaringan) intra dan antar sesama anggota masyarakat maya. Konstruksi masyarakat maya (cybercommunity) pada awalnya kecil dan berkembang menggunakan pola jarring laba-laba sehingga terbentuklah masyarakat yang besar.

Dengan demikian, keberadaan ruang maya selalu terkait dengan komunitas virtual, yaitu mereka yang saling berinteraksi menggunakan teknologi komputer (cyberspace - cyber community), karena melalui interaksi antar mereka ruang itu terbentuk. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Oswald, “The critical component of any definition of cyberspace is the element of community” (Oswald, dalam Holmes, 2005:45). Anggota masyarakat maya tidak terikat secara territorial atau bahkan tidak pernah bertemu muka sekalipun. Melalui sarana virtual mereka berinteraksi, mempertukarkan makna dan membangun realitas dunia. Kelompok masyarakat ini diberikan label sebagai virtual communities. “Virtual communities are social aggregation that emerge from the net when enough people carry on those public discussion, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationship in cyberspace” (Rheingold 1993:5).

Beberapa definisi menekankan bahwa komunitas maya sama sekali tidak menekankan adanya struktur dan pertemuan tatap muka sebagaimana yang biasanya menjadi karakteristik dari komunitas secara

konvensional namun lebih memusatkan perhatiannya pada proses komunikasi yang berlangsung (on going communication).

Dapat disimpulkan bahwa ruang-ruang berdimensi computer memiliki arti yang sama dengan cyberspace dan ruang internet ketika diakses melalui teknologi; dan muatan (content) yang ada mengacu pada data, informasi, diskusi, ekspresi dan perasaan-perasaan yang timbul dalam diskusi yang terjadi sesama anggota.

Secara sosial keberadaan komunitas biasanya akan memunculkan apa yang disebut sebagai “sense of community” yakni karakteristik suatu komunitas yang ditandai oleh perilaku saling membantu dan secara emosional adalah perasaan memiliki “attachment”. Demikian halnya dengan komunitas virtual, perasaan berkelompok muncul melalui pertukaran dukungan dan rasa kepercayaan yang ditanamkan ketika melakukan interaksi. Komunitas virtual bahkan memberikan cara dan kemudahan bagi individu mendapatkan perasaan diikutsertakan (inclusion), terutama bagi para individu yang mencari orang-orang yang berfikir sama dengan mereka.

Pandangan mengenai komunitas dan pembentukan komunitas maya hingga saat ini memang masih menjadi perdebatan, beberapa kalangan masih melihat komunitas dalam bentuk yang nyata dalam suatu ikatan wilayah, meskipun tidak semua orang yang berada dalam satu lingkungan yang sama dapat dikatakan komunitas, dapat dikatakan komunitas jika anggota anggota yang ada di dalamnya memiliki pengalaman yang sama dan rasa sebagai suatu komunitas “sense of community”.

Jones (1997) mengatakan, komunitas dapat dilihat dari dua sisi, yaitu komunitas yang berdasarkan pada lingkungan yang sama “place based community” dan komunitas yang berdasarkan kepentingan bersama “communities of interest” (dalam Sedyaningih, 2010:90).

Sementara itu, Schement membagi kategori komunitas menjadi dua berdasarkan sifat hubungannya yakni: Primary relationship dan Secondary relationship. Komunitas virtual masuk dalam kategori secondary relationship. “internet communities are really made up of secondary relationship in which people only know each other in single, or few dimension” (Schement dalam Livingstone, 2006:98)

Sementara itu Van Dijk membedakan bentuk komunitas ini menjadi apa yang disebutnya sebagai “organic community” dan “virtual community”. Komunitas organic realtif memiliki homogenitas diantara anggotanya, berbeda dengan komunitas virtual yang lebih heterogen dan sifatnya melengkapi “virtual communities can’t replace organic communities since

since they are limited, but perhaps they can supplement and strengthen organic communities” (Lievrouw dan Livingstone, 2006:99)

Umumnya, kajian mengenai komunitas lebih banyak pada jenis komunitas berdasarkan tempat. Meskipun perilaku khas komunitas sepertihalnya memberikan perhatian dan dukungan emosional juga terjadi pada komunitas yang berdasarkan kepentingan bersama tanpa batasan tempat. Pool (1983) menjelaskan, *Cyberspace involvement can create alternative communities that are valuable and useful as our family, physically located communities”* (dalam Lievrouw dan Livingstone, 2006:99).

Sense of community yang diungkapkan oleh Chavis tersebut hidup dan ada pada komunitas virtual. Ketika rasa itu tercipta maka proses sosial terjadi; seperti saling memberikan dukungan, berbagi informasi, menciptakan memelihara dan menjalankan norma dan batasan, memberikan control social dan dukungan emosional hingga material. McMillan dan Chavis mengungkapkan, dalam sense of virtual community, anggota dalam komunitas virtual mulai melakukan kegiatan komunitas sebagaimana disebutkan di atas. Kegiatan ini dilakukan terus menerus sehingga terkukuhkan melalui aktivitas CMC.

Lebih lanjut, Rheingold (dalam Gibson, 1996:5) mengungkapkan, ketika CMC terjadi diantara dua orang atau satu orang dan banyak kelompok secara berkelanjutan, maka komunitas virtual terwujud. Menurutnya, komunitas virtual adalah agregasi sosial yang muncul dari Net ketika orang melangsungkan interaksi dan diskusi secara terus menerus dengan menyertakan perasaan pembentukan hubungan personal di ruang maya. Jadi, komunitas virtual berisi sejumlah orang yang secara regular berhubungan dan terhubung melalui interest, keahlian, masalah, ide, gagasan dan keinginan yang sama pada hal-hal tertentu.

Meskipun demikian, dikalangan para ahli masih banyak yang memperlakukan keabsahan komunitas maya sebagai suatu komunitas. Sebagian lain tetap mempertahankan bahwa komunitas virtual dapat saja terbentuk sepanjang perasaan berkelompok itu ada pada anggotanya. Peter L. Berger mengatakan masyarakat sebagai suatu keseluruhan kompleks hubungan manusia. Dalam pandangan Cresswell masyarakat merupakan kelompok social, suatu komunitas yaitu sekelompok orang orang yang membangun dan berbagi kebudayaan, nilai, kepercayaan dan asumsi-asumsi bersama.

Intinya, komunitas adalah hasil dari interaksi dan mempertahankannya melalui interaksi yang berlanjut. Inilah mengapa keberadaan komunitas virtual selalu memunculkan budaya virtual, sehingga pembahasan

mengenai komunitas maya ini tidak terpisahkan dengan bentukan norma dan tata nilai diantara mereka (cyberculture).

Media Sosial

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran “user-generated content”.

Hal penting yang perlu diperhatikan dari teknologi ini adalah terjadinya pergeseran cara orang mengetahui, membaca dan berbagi cerita, serta mencari informasi dan konten. Horton (2009) menyatakan bahwa ketika kita mengkaji definisi media sosial muncul beberapa kriteria sebagai berikut : 1) Berbasis internet; 2) Pengguna menghasilkan dan menerbitkan informasi; 3) Komunitas berbagi posting, komentar, data, bahkan hobi; 4) Multimedia; 5) Langsung dapat melakukan publikasi; f) Menghilangkan sekat geografis; 7) Memasukkan teknologi internet lama dan baru. Berbeda dengan media tradisional (media mainstream), Social Media memiliki karakteristik khusus sebagai berikut : a) Jangkauan (reach). Social Media memiliki daya jangkau yang cukup besar, dari skala kecil hingga khalayak global. Selain itu Social Media memiliki karakteristik lebih terdesentralisasi, kurang hirarkis, serta dibedakan oleh berdasarkan perbedaan sistem produksi dan penggunaannya (multiple point of productions and utility); b) Aksesibilitas (accessibility). Social Media lebih mudah diakses oleh dengan biaya yang terjangkau; c) Penggunaan (usability). Social Media relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan keterampilan dan pelatihan khusus; d) Aktualitas (immediacy). Social Media dapat memancing respon khalayak jauh lebih cepat atau secara aktual bahkan bisa saat itu juga, dikenal dengan istilah real time; e) Tetap (permanence). Social Media dapat mengganti komentar secara instan atau mudah melakukan proses pengeditan.

Teknologi media sosial telah berkembang secara signifikan untuk mendukung pengguna agar mendapatkan akses ke pengetahuan yang berharga melalui sumber daya yang berbeda. Ada keragaman teknologi yang digunakan sebagai alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran pendidikan siswa. Namun, mengategorikan mereka ke teknologi media sosial dan media non-sosial tidak mudah. Kaplan dan Haenlein (2010) mengatakan, meskipun beberapa teknologi dapat dibedakan sebagai media sosial, seperti Wikipedia, YouTube, Facebook, dan beberapa lingkungan virtual, tetapi tidak ada cara yang sistematis

untuk membedakan dan mengategorikan aplikasi.

Istilah media sosial telah didefinisikan dalam banyak cara. Berdasarkan kajian literatur, Kaplan dan Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai media "...yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten yang dihasilkan oleh pengguna". Hal ini berarti, semua media yang digunakan untuk mendukung pertukaran antar orang, seperti e-mail, wiki, blog, dan sebagainya, merupakan konten dan forum yang dapat digunakan sebagai media sosial. Kebanyakan media sosial meningkatkan interaksi antar orang, yang sering dikatakan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dalam pendidikan tinggi (Fredericksen et al 2000; Hiltz et al, 2000).

Dalam studi ini, media sosial didefinisikan sebagai alat yang berguna untuk mengintegrasikan teknologi online dan pembelajaran pendidikan untuk mendukung serta mengembangkan dunia akademik. Hal ini berarti, teknologi-teknologi yang digunakan oleh peserta didik, yang oleh mereka dipercaya dapat mendukung pembelajaran mereka, dapat dianggap sebagai media sosial. Berbagai fungsi, di dalam dan luar sistem manajemen pembelajaran online, mendukung interaksi siswa secara online.

Aplikasi Internet dan media sosial yang berbeda membutuhkan interaksi yang lebih tinggi dari pengguna, yang tidak hanya dilakukan antara peserta didik dengan instruktur, dan dengan peserta didik lainnya, tetapi juga antara peserta didik dengan konten atau aplikasi online lainnya. Walaupun demikian, dalam proses pembelajaran, media sosial merupakan sistem berbasis web untuk mendukung interaksi antara peserta didik dan instruktur serta peserta didik dan peserta didik.

Media Sosial Dalam Dunia Pendidikan

Web ditandai dengan desentralisasi kewenangan dalam penciptaan pengetahuan dan kepemilikan teknologi. Ini bisa memungkinkan bentuk-bentuk baru dari kolaborasi dan praktek berbagi pengetahuan bagi peserta didik. Namun, penggunaan media sosial di pendidikan tinggi sangat terbatas (Margaryan et al. 2011). Anderson et al. (1998) meneliti penggunaan media sosial di antara peserta didik. Ia menemukan, mayoritas mahasiswa tertarik untuk menggunakan media sosial dalam pengaturan pendidikan, tetapi mahasiswa yang berpengalaman dalam menggunakan media sosial, lebih tertarik menggunakan media sosial untuk mendukung studi mereka, sedangkan sebagian lainnya lebih tertarik menggunakan media sosial untuk mendukung kolaborasi dengan mahasiswa lainnya. Anderson et al. menyimpulkan, siswa dan guru membutuhkan dukungan untuk memperoleh

kompetensi, untuk menemukan aplikasi pendidikan potensial dan untuk mempelajari manfaat pedagogis dari media sosial ini.

Beberapa sarjana telah melakukan serangkaian penelitian tentang penggunaan media sosial oleh para mahasiswa. Selwyn (2009), contohnya, memfokuskan penelitiannya pada penggunaan Facebook di antara 909 mahasiswa di sebuah universitas di Inggris. Dengan melakukan analisis kualitatif terhadap komentar dan pesan yang diberikan oleh para mahasiswa, ia menemukan, penggunaan facebook ini dapat dianggap merefleksikan pengalaman universitas dalam bertukar informasi yang bersifat praktis/akademis, memberikan dukungan moral dan sosial serta sering memasukkan komentar yang bersifat ironis, sarkastik dan humoris. Dengan demikian, para peserta didik mempertukarkan dukungan sosial dan studi terkoordinasi mereka, daripada terlibat dalam pembelajaran kolaboratif. Demikian pula, Madge et al. (2009) menemukan, mahasiswa Inggris menggunakan Facebook sebagai "perekat sosial" yang membantu mereka masuk ke dalam kehidupan universitas.

Jones et al. (2010) menemukan, siswa merasakan kesenjangan yang berbeda antara ruang belajar mereka dan ruang pribadi mereka. Mereka berpendapat, pendidik perlu mengatasi preferensi individu mahasiswa untuk menggabungkan atau memisahkan dua domain. Jaringan sosial melanda kehidupan sehari-hari. Mereka mewakili tempat untuk berbagi berita, gagasan dan informasi dari semua jenis. Koneksi yang dibuat antara orang-orang dalam jaringan ini, dan informasi yang dihasilkan bersama, dapat memiliki efek mendalam pada pikiran, sikap dan keyakinan individu, bahkan arus informasi itu sendiri, dapat menjadi prediktor kuat dari bisnis dan Program hasil kunci.

Clark et al. (2009) memetakan lanskap teknologi untuk para pelajar yang berusia antara 11 – 16 tahun. Mereka menciptakan istilah "disonansi digital", yang menggambarkan ketegangan antara peserta didik dalam menggunakan media sosial dan teknologi yang terkait, baik di dalam maupun di luar sekolah. Clark dan rekannya menghimbau agar dilakukan penelitian lebih lanjut tentang pengalihan keterampilan media sosial dan bagaimana media tersebut dapat digunakan untuk mendukung pendidikan formal. Sementara itu, Alexander (2001) berpendapat, guru memainkan peran penting dalam menginspirasi siswa untuk menggunakan media sosial untuk mendukung studi mereka, sedangkan Dron (2007) mengemukakan, kontrol instruksional yang berlebihan dapat menyebabkan kebosanan dan tidak merasa termotivasi.

Alexander (2001) berpendapat, semua inisiatif

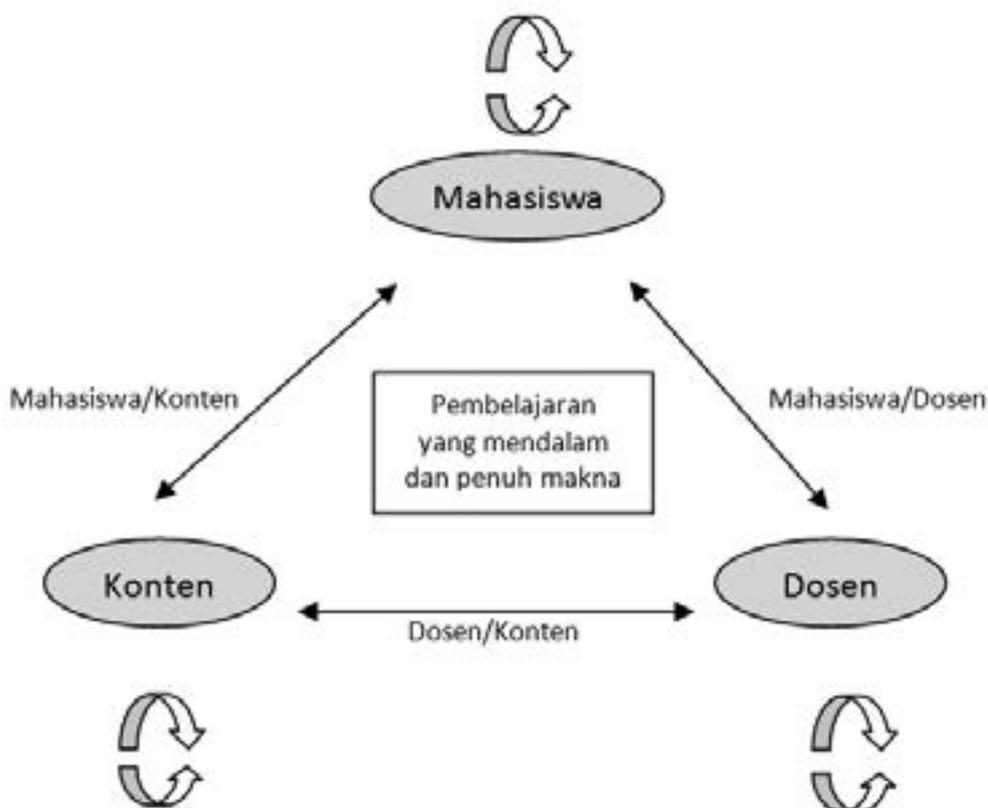
pendidikan bertujuan mendukung siswa untuk belajar terlepas dari media yang digunakan. Ada berbagai cara ketika teknologi media secara signifikan mendukung interaksi timbal balik antara pendidikan dengan komunikasi (Bates, 1995). Interaksi sosial, yang didukung oleh teknologi baru sebagai kunci utama, telah menyebabkan minat peserta didik meningkat dalam pembelajaran kolaboratif dan kooperatif (Underwood, & Underwood, 1999). Karena sistem pendidikan telah menjadi lebih berbasis pelajar, maka para guru lebih memfokuskan diri pada proses pembelajaran daripada terhadap konten (Mason & Rennie, 2008).

Dengan menggunakan media sosial, peserta didik dimungkinkan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang terlibat dalam proses pembelajaran. Moore (1989) menggambarkan tiga jenis utama interaksi dalam pembelajaran pendidikan: (1) pelajar-konten, (2) pelajar-guru, dan (3) interaksi pelajar-pelajar, yang merupakan inti dari penelitian ini. Dibandingkan dengan model Moore, Anderson dan Garrison (1998) menyetengahkan model baru untuk menutupi kemungkinan interaksi lain selain interaksi yang sudah diperkenalkan oleh Moore. Garrison dan Anderson (2003) menawarkan ide baru (Gambar 1). Model ini

menambahkan perspektif interaksi bagi (1) guru-guru, (2) guru-konten, dan (3) konten-konten dengan model Moore yang sudah ada. Setelah itu, Dron (2007) telah memperkenalkan empat interaksi signifikan lebih lanjut: (1) mahasiswa-kelompok, (2) guru-kelompok, (3) konten-kelompok, dan (4) kelompok-kelompok. Teknologi media sosial mendukung semua tahapan, yang diperkenalkan oleh Moore, Garrison dan Anderson, serta Dron, untuk membuat interaksi secara online.

Dalam interaksi mahasiswa-konten, mahasiswa berinteraksi dengan konten, yang di-upload oleh dosen (dosen-konten) atau mahasiswa (mahasiswa-konten), untuk mengakses materi pengajaran. Seperti telah dibahas dalam studi yang berbeda, interaksi online antara peserta didik dengan dosen telah menarik perhatian yang signifikan dalam kehidupan kampus dan pendidikan berbasis web (Hrastinski, 2009b). Pada tahapan mahasiswa-dosen, mahasiswa berinteraksi dengan dosen melalui teknologi media, seperti e-mail, untuk bertanya atau berbicara tentang isu pendidikan. Menurut Hrastinski (2009a), munculnya media sosial di internet memungkinkan interaksi peserta didik dengan instruktur lebih sering. Tahap terakhir adalah interaksi

Gambar 1: Cara Interaksi dalam Jarak Jauh (Anderson & Garrison, 1998)



mahasiswa-mahasiswa, yang interaksinya paling umum, yang didukung oleh media sosial. Interaksi mahasiswa-kelompok, menjadi bagian dari interaksi mahasiswa-mahasiswa. Hal ini mengacu pada kontribusi akademik mahasiswa dalam kelompok kerja, yang didukung oleh media sosial untuk meningkatkan pembelajaran kooperatif/kolaboratif.

Ketika seorang peserta didik bertujuan memahami atau menjelaskan suatu masalah, maka ia harus mempertimbangkan interaksi yang diperlukan, selain faktor yang memengaruhinya. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi partisipasi peserta didik secara online diilustrasikan pada Gambar 2. Tiga kategori utama, yaitu faktor demografi, kontekstual dan perilaku, mencakup berbagai faktor yang berbeda dalam tingkat mikro. Di sini fokusnya adalah pada faktor-faktor, yang memengaruhi “bagaimana” siswa menggunakan teknologi online.

Gambar Faktor-faktor yang signifikan untuk partisipasi mahasiswa secara online (Hrastinski, 2007)

Kategori pertama, faktor-faktor kontekstual, yang menurut Massey dan Montoya-Weiss (2006) dapat memengaruhi utilitas yang dirasakan oleh media sosial, mencakup tiga faktor penting: (1) penyebaran partisipan secara geografis, (2) ketersediaan penerima, dan (3) aksesibilitas dari Media. Faktor-faktor ini memengaruhi penggunaan media sosial dan partisipasi dalam pembelajaran online. Ketika ada penyebaran geografis, peserta didik memiliki kecenderungan kuat menggunakan teknologi berbasis web untuk interaksi mereka. Hrastinski (2007) menunjukkan, dengan

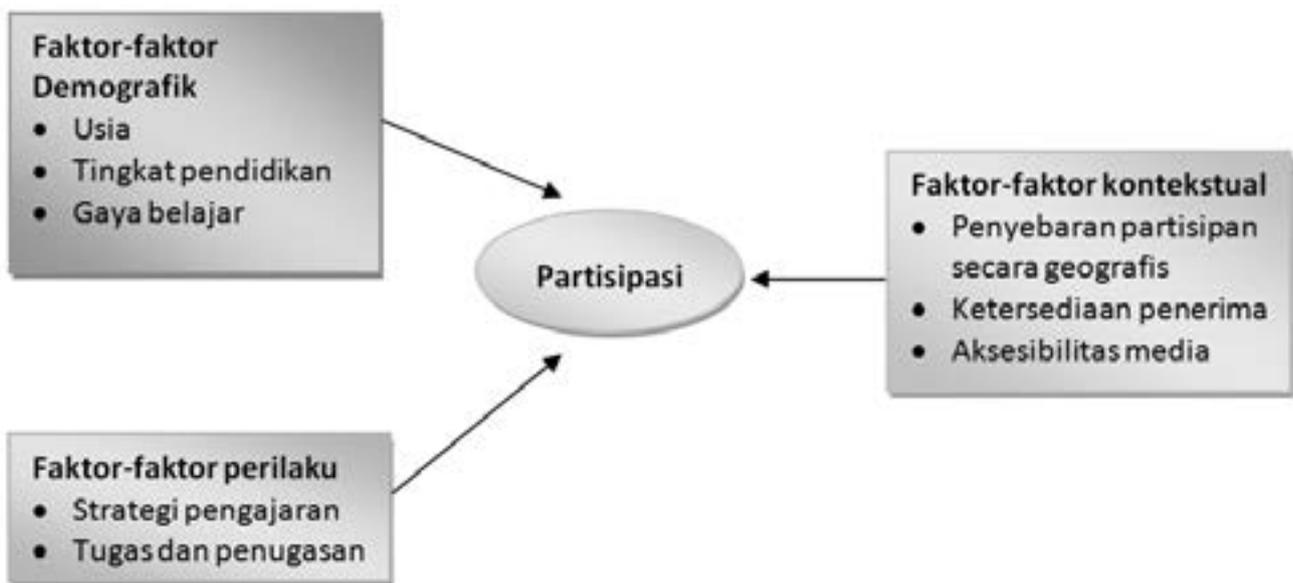
menggunakan alat komunikasi yang sinkron dan asinkron, mahasiswa jarang bertemu muka.

Ketersediaan penerima juga dianggap signifikan, karena jika dalam suatu media, penerima dianggap tidak tersedia, maka bisa jadi media lain lebih disukai (Hrastinski, 2007). Misalnya, ketika mahasiswa tidak tersedia pada media tertentu, besar kemungkinan mahasiswa tersebut memilih menggunakan media lain. Ketersediaan penerima merupakan faktor mujarab yang membuat peserta didik menggunakan media sosial.

Aksesibilitas media adalah sebuah isu yang merangsang peserta didik untuk menggunakan media. Bila ada masalah teknis yang membatasi aksesibilitas media, maka sangat kecil kemungkinan mahasiswa dapat mengadopsi penggunaan media itu untuk interaksi pendidikan mereka.

Dalam faktor demografi, tiga faktor yang disebutkan dan digunakan dalam penelitian ini, (1) usia, (2) tingkat pendidikan, dan (3) gaya belajar. Usia adalah masalah yang kompleks, yang telah dibahas dalam banyak artikel ilmiah. Menurut Keller dan Hrastinski (2006), usia adalah faktor yang signifikan untuk memengaruhi partisipasi yang dirasakan. Kelompok-kelompok generasi muda, yang menjadi pembelajar pada era digital, memiliki lebih banyak keinginan berpartisipasi dalam pembelajaran secara online dengan menggunakan media sosial. Sebaliknya, temuan lain dalam arah berlawanan menggambarkan, pemanfaatan media sosial lebih terkait dengan sistem pembelajaran, terutama di tingkat universitas (Gerhard & Mayr, 2002). Mengenai tingkat pendidikan, Gerhard

Gambar 2: Faktor-faktor yang signifikan untuk partisipasi mahasiswa secara online (Hrastinski, 2007)



dan Mayr (2002) mencatat, tingkat pendidikan menimbulkan tuntutan siswa terhadap pendidikan yang sejalan. Namun, tidak semua tuntutan untuk pendidikan terpenuhi, mengingat tidak banyak peserta didik mampu mengikuti semua kegiatan belajar di kampus. Oleh karena itu, media berbasis Internet meningkatkan jumlah peserta didik di tingkat pendidikan yang lebih tinggi dengan menawarkan kursus atau bahkan program gelar lengkap secara jarak jauh.

Dalam faktor perilaku, faktor kuncinya adalah strategi mengajar dan tugas. Menurut Alexander (2001), isu-isu penting dalam pendidikan online yang sukses yaitu strategi mengajar, perencanaan, berpikir dan belajar. Strategi Pengajaran adalah kegiatan e-learning, dianggap sebagai isu utama dalam memenuhi tujuan pendidikan. Moore (1989) menyatakan, peran instruktur sangat penting terutama dalam memotivasi, mendukung, dan meningkatkan minat partisipasi peserta didik. Hrastinski (2007) berpendapat, peran guru untuk menginspirasi para siswa untuk berpartisipasi secara online, sangat penting, terutama dalam pendidikan berbasis web. Pada Gambar 3, Alexander (2001) menunjukkan strategi pendidik, sebagai lapisan yang paling dekat dengan peserta didik. Artinya, strategi pengajaran memainkan peran penting dalam mendorong peserta didik untuk menggunakan media tersebut. Dalam batas tertentu, strategi mengajar dapat menginspirasi mahasiswa untuk menggunakan teknologi secara online dan berpartisipasi dalam kegiatan untuk mendukung pembelajaran dan kolaborasi mereka.

Di sisi lain, Dron (2007) membahas, kontrol instruksional yang terlalu banyak dapat menyebabkan metode tidak cocok, dan dapat membuat peserta didik bosan atau bingung. Tugas adalah masalah yang memengaruhi kesuksesan proses belajar. Instruktur

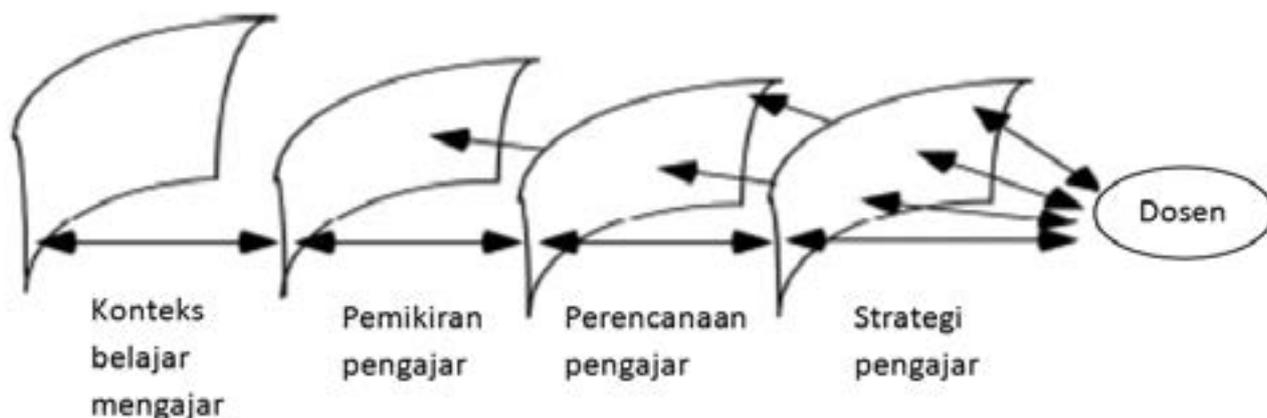
memainkan peran penting dalam membentuk interaksi pendidikan peserta didik, khususnya ketika mereka berkomunikasi dengan rekan-rekannya. Astin (1996) menyimpulkan, “semakin besar interaksi dengan teman sebaya, hasilnya akan lebih menguntungkan” (dikutip dalam Hrastinski, 2009a: 79). Tugas, dirumuskan oleh instruktur, untuk memotivasi mahasiswa untuk berkolaborasi dengan mahasiswa lain. Akibatnya, tugas atau konteks pengajaran memengaruhi partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif, serta menggunakan media sosial untuk bekerja secara efisien dalam kelompok.

Penggunaan media sosial untuk mendukung proses belajar

Bouwen dan Taillieu (2004) menyatakan, pengembangan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan globalisasi yang mengubah perspektif belajar dalam organisasi dan masyarakat. Pembelajaran secara online baru-baru ini telah bertumbuh secara signifikan di perguruan tinggi, karena selain menghemat waktu dan mengurangi biaya, peserta didik juga memiliki kemungkinan untuk terus belajar (Mitchell & Honore, 2008). Menurut Stephenson (2001), dalam pembelajaran secara online ini terdapat empat fitur utama, yaitu dialog, keterlibatan, dukungan, dan pengendalian.

Dialog berhubungan dengan media komunikasi yang berbeda, dalam berbagai bentuk, antara peserta didik dengan peserta didik dan dengan pengajar. Dengan mengembangkan konsep sistem informasi, kolaborasi berbasis dialog telah berubah dan menjadi lebih baik dari waktu ke waktu. Dialog mencakup komunikasi timbal balik. Bila menggunakan komputer yang terhubung ke internet dengan perangkat lunak (alat fisik) yang

Gambar 3: Tingkat pengaruh terhadap pembelajaran mahasiswa (Alexander, 2001)



sesuai, maka ada kemungkinan dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa (alat psikologis) Komunikasi yang bersifat sinkron dan asinkron, forum untuk diskusi kelompok atau debat, e-mail, bulletin board, dan texting, adalah beberapa contoh dialog itu.

Keterlibatan menganggap kegiatan seperti kolaborasi dalam tugas-tugas terstruktur, dan keterlibatan aktif dengan bahan ajar. Dukungan mengacu pada fitur penting yang berkaitan dengan umpan balik pada kinerja, dukungan layanan dan perangkat lunak. Dukungan teknis online juga penting untuk interaksi peserta didik dalam pembelajaran online. Selain itu, Miller dan Lu (2003) menyajikan beberapa strategi untuk dukungan pembelajaran online, seperti menawarkan beberapa bahan tambahan seperti link referensi, link studi, opsi penugasan, atau posting pekerjaan siswa teladan. Dukungan alat ini dapat diimplementasikan dengan menggunakan teknologi online, misalnya, e-mail, sebagai cara mendukung untuk mendukung pembelajaran online.

Pengendalian adalah tentang kekuatan otoritatif peserta didik atas kinerja pembelajaran dan cara untuk melaksanakan otoritas. Dron (2007) menunjukkan, menjadi seorang peserta didik menyiratkan kurangnya pengetahuan dan akibatnya memerlukan kontrol yang akan didelegasikan kepada orang yang memiliki pengetahuan itu dan bersedia untuk berkomunikasi, baik secara langsung maupun dimediasi melalui sebuah buku, halaman web atau program komputer". Pengendalian dapat mencakup tanggapan terhadap latihan, tujuan, hasil belajar, dan penilaian kinerja selama menghabiskan waktu di lapangan.

Pembelajaran dan Pendidikan

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (proses; perbuatan; cara mendidik). Pendidikan merupakan suatu proses mengubah pola perilaku manusia. Perilaku di sini dalam pengertian yang luas, yang meliputi pemikiran dan perasaan. Pendidikan dipandang dengan cara ini adalah ketika sebuah lembaga pendidikan menghendaki para peserta didik belajar secara mandiri untuk mengidentifikasi perubahan yang diperlukan dalam pola perilaku para peserta didik.

Proses pendidikan bukan hanya apa yang disebut dengan transfer of knowledge, transfer of value, transfer of skills, namun totalitas kegiatan yang dapat memanusikan manusia sehingga menjadi individu yang mampu mengembangkan dirinya dalam

menghadapi dan memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupannya.

Dengan demikian hakekat pendidikan adalah pengembangan potensi atau kemampuan manusia secara menyeluruh yang pelaksanaannya dilakukan dengan cara mengajarkan pelbagai pengetahuan dan kecakapan yang dibutuhkan oleh manusia itu sendiri.

Pengajaran merupakan totalitas aktivitas belajar mengajar yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi, yang kemudian diteruskan dengan tindak lanjut. Secara lebih jelas dapat dikatakan, pengajaran adalah kegiatan yang mencakup semua/meliputi seluruh kegiatan yang secara langsung dimaksudkan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pengajaran (menentukan entry-behavior peserta didik, menyusun rencana pelajaran, memberikan informasi, bertanya, menilai, dan seterusnya).

Berdasarkan uraian tersebut di atas jelas sekali terdapat benang merah antara "pendidikan" dan "pengajaran". Pendidikan merupakan konsep idealnya, sedangkan pengajaran merupakan konsep operasional dalam rangka pengembangan potensi atau kemampuan manusia dengan melakukan kegiatan mendidik, melatih atau mengajar. Kata mengajar di sini berarti memberi pelajaran.

Dengan begitu mengajar pada hakekatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya adalah proses memberikan bimbingan dan bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Pengembangan Media Dalam Teknologi Pembelajaran

Pengembangan media dalam teknologi pembelajaran meliputi beberapa produk, salah satunya apa yang disebutkan Heinich, Molenda, dan Smaldino (2002) sebagai teknologi cetak. Teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi bahan, seperti buku-buku dan bahan visual yang statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau foto grafis (Sheel & Richey, 1994). Pada umumnya bahan pembelajaran yang diharapkan dari penelitian pengembangan yaitu menghasilkan bahan ajar yang efektif, efisien, dan dapat menimbulkan daya tarik tersendiri kepada warga belajar (Reigeluth, 1983; Degeng, 1989).

Selain itu sebuah bahan ajar bukan hanya untuk dibaca, tetapi melibatkan unsur-unsur proses pembelajaran (Kemp, 1985; Marjohan, 1994). Lebih lanjut, Morrison, Ross, dan Kemp (2001) menyatakan bahwa dalam mengembangkan produk pembelajaran dan mendesain

kegiatan pembelajaran, dapat dilakukan melalui sebuah pendekatan sistem yang meliputi; merencanakan, mengembangkan, mengevaluasi, mengatur proses pembelajaran secara efektif agar tujuan pembelajaran tercapai. Sedangkan Dick, Carey, dan Carey (2001) melalui kegiatan mendesain, mengembangkan, mengimplementasi, dan mengevaluasi. Kedua-duanya tidak jauh berbeda dan masing-masing merupakan sebuah sistem. Kegiatan melalui tahapan-tahapan inilah yang disebut sebagai kegiatan mendesain pembelajaran (Morrison, Ross, & Kemp, 2001)

Teknologi pembelajaran memiliki kawasan yaitu ada lima bidang; desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian (Sheel & Richey, 1994). Sebelumnya Reigeluth (1983) menguraikan beberapa kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan pendidikan yaitu; desain, pengembangan, pelaksanaan, pengelolaan, dan evaluasi. Lima bidang kawasan teknologi pembelajaran tersebut di atas tertuang dalam definisi bidang tahun 1994. Yaitu; Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Sheel & Richey, 1994).

Teknologi pembelajaran tidak ubahnya seperti "tulang" tempat melekatnya berbagai disiplin ilmu yang dibelajarkan. Karena itu pula, desainer tidak dapat bekerja sendiri, ia harus bekerja bersama ahli isi pembelajaran atau subject matter expert (Dick, Carey dan Carey, 2001). Demikian pula pernyataan Sheel & Richey (1994) bahwa penelitian dalam teknologi pembelajaran cenderung memadukan kekuatan semua kawasan teknologi pembelajaran. Kecenderungan itu diakibatkan karena penelitian dalam teknologi pembelajaran banyak dipengaruhi oleh teori-teori dari berbagai disiplin ilmu lain, diantaranya; psikologi, rekayasa, komunikasi, ilmu komputer, bisnis, pendidikan dan lain-lainnya. Diantara lima kawasan ini memiliki hubungan sangat erat sekali yang mengakibatkan tidak jelas perbedaan antar kawasan.

Peran Media Sosial di pembelajaran kolaboratif/kooperatif

Belajar kolaboratif adalah situasi di mana dua atau lebih peserta didik mencoba untuk belajar sesuatu secara bersama-sama (Dillenbourg, 1999a: 1). Dalam pembelajaran kolaboratif, semua peserta didik berkontribusi dalam melakukan tugas, dan mereka bekerja sama. "Bersama-sama" dalam konteks ini dapat disebut bentuk interaksi yang berbeda, seperti tatap muka serta interaksi berbasis web, sinkron atau asinkron, sering atau jarang. Pembelajaran kolaboratif

merupakan interaksi antara beberapa peserta didik, yang berada pada beberapa tingkat pemahaman. Gagasan ini pembelajaran kolektif terbentuk atau berkembang dari pondasi dasar. Di dalam kolaborasi dan di dalam tim kerjasama virtual, tindakan independen masing-masing individu dapat menghasilkan konsekuensi pada hasil lainnya. Dalam pembelajaran kooperatif, mitra membagi pekerjaan, memecahkan sub tugas secara individual dan kemudian menyusun hasil secara parsial ke hasil akhir. Dalam melaksanakan tugas secara kerjasama, peserta dapat menyetujui dan mendistribusikan elemen tugas ke seluruh anggota kelompok agar mereka dapat bekerja dan menyelesaikan setiap komponen secara independen. Mereka kemudian dapat mengirim sub tugas yang telah selesai kepada anggota lain melalui alat komunikasi yang bersifat sinkron atau asinkron. Dalam kerja kooperatif, sub tugas secara eksplisit dibagi sejak awal, yang berarti peran dan tanggung jawab telah ditetapkan.

Media berbasis komputer dapat mendukung, dan sedang mendukung, gaya pengajaran dan mode interaksi yang berbeda. Mereka menunjukkan, peserta didik lebih termotivasi untuk belajar secara kolaboratif/kooperatif melalui komputer daripada mengikuti kuliah secara tradisional; meskipun, semua ini tergantung pada strategi mengajar dan pemberian tugas untuk memotivasi peserta didik agar berkolaborasi atau bekerja sama. Alat-alat yang mendukung belajar kolaborasi atau koperasi para peserta didik secara elektronik yaitu e-mail, forum diskusi, kolaborasi teks tertunda dan berbagi file, brainstorming ide, dan kolaborasi grafis atau teks.

Aspek Positif dan Negatif Menggunakan Media Sosial dalam Pembelajaran

Aspek Positif

Sebuah teknologi terbaru yang telah memungkinkan untuk berkomunikasi melampaui jarak secara lebih mudah, lebih cepat dan lebih murah adalah internet atau komunikasi yang diantarai oleh komputer (Computer Mediated Communication - CMC). CMC adalah cara berkomunikasi berbasiskan Internet melampaui jarak yang telah memenuhi tujuan pendidikan yang berbeda dan memiliki berbagai definisi yang bisa merujuk ke interaksi sinkron atau asinkron. CMC secara virtual disebut sebagai e-mail, chatting, konferensi komputer, atau mengakses informasi melalui database online sebagai aplikasi dari CMC.

Alat, jasa, atau lingkungan virtual berbasis web yang ditandai dengan desentralisasi kewenangan dalam penciptaan pengetahuan dan teknologi kepemilikan. Hal ini memungkinkan bentuk-bentuk baru dari kolaborasi

dan berbagi pengetahuan bagi peserta didik. Selain itu, hal ini meningkatkan pengalihan pengetahuan antara berbagai konteks, misalnya realitas online dan offline atau jaringan lokal dan global.

Pembelajaran online baru-baru ini telah bertumbuh secara signifikan dalam dunia akademis, karena peserta didik memiliki kemungkinan untuk terus belajar selain menghemat waktu dan mengurangi biaya perjalanan. Pembelajaran online memiliki keuntungan seperti kemudahan dan fleksibilitas yang melampaui pendidikan tradisional. E-learning adalah sistem berbasis internet/web, yang memberikan pendidikan kepada peserta didik dan mendukung mereka untuk mengakses pengetahuan dan informasi, terlepas dari mana mereka berada. Pembelajaran online terdiri dari pengetahuan yang ditransfer selama interaksi melalui Internet langsung ke peserta didik, di luar kelas.

Dalam pembelajaran online, karena kurang pembatasan dan pemisahan antara peserta didik dan sistem pembelajaran, maka interaksi lebih mudah dan proses pembelajaran lebih efisien. Perangkat lunak sosial, yang digunakan dalam pembelajaran online, mendukung komunikasi. Alat-alat ini membantu memperoleh pengetahuan baru dengan mengakses sumber daya online, selain memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan pengajar atau peserta didik kapan saja, di mana saja. Keuntungan dari “kapan saja, di mana saja” adalah peserta didik, dengan keterbatasannya, masih dapat berpartisipasi dalam pendidikan online, karena media sosial memungkinkan mereka untuk mengakses informasi dan berinteraksi dengan orang lain secara online. Komunikasi dan kolaborasi online memberikan peserta didik kemungkinan bekerja sama dengan orang-orang baru dengan latar belakang yang berbeda untuk bertukar dan mendapatkan pengetahuan baru. Ada empat faktor kegunaan media sosial, yaitu kedekatan umpan balik, penggunaan beberapa isyarat lisan maupun nonverbal, variasi bahasa, dan keuntungan untuk dapat mempersonalisasi pesan.

Bagi pengguna media sosial memiliki dua manfaat umum: a) cepat, dan b) mengendalikan lingkungan. E-mail, Instant Messaging (komunikasi berbasis audio/video atau teks), website interaktif dan jejaring sosial membuat komunikasi jarak jauh dengan teman-teman, teman sekelas, dan kolega menjadi mungkin. Interaksi online dengan menggunakan media termasuk video, audio, dan berbagi dokumen atau waktu interaksi teks yang nyata, lihat interaksi sinkron, dimana siswa menunjukkan kebutuhan untuk menggunakan media sosial.

Dengan menggunakan perangkat komunikasi yang sinkron, peserta didik mendapatkan balasan cepat dan

langsung tanpa ada waktu penundaan. Di sisi lain, jenis yang sangat umum dari komunikasi antar peserta didik dalam pendidikan online adalah komunikasi asinkron, yang menyediakan peserta didik kontrol dan fleksibilitas pada tingkat yang lebih tinggi. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk masuk ke media online kapan saja mereka inginkan, dengan mempertimbangkan apa yang telah diposting dan merumuskan respon dengan memiliki lebih banyak waktu untuk merenung. Hrastinski (2007) membahas sumber daya berbasis video online, seperti YouTube, yang mendukung siswa untuk mempelajari pengetahuan baru dari ruang kelas. Selain itu, dengan menggunakan forum diskusi membuat peserta didik dapat kembali ke rekaman diskusi.

Ada banyak keuntungan menggunakan media sosial dalam pembelajaran kolaboratif seperti, membantu satu sama lain bila diperlukan; bertukar sumber daya dan dokumen; mengklarifikasi pengetahuan yang kompleks; berbagi pengetahuan yang ada dengan orang lain; memberi serta menerima refleksi dan umpan balik dari orang lain. Selain itu, adanya peningkatan usaha dan ketekunan antara rekan-rekan, yang terlibat dalam keterampilan kelompok, pemantauan upaya masing-masing dan kontribusi pemanfaatan media yang signifikan dalam pembelajaran online.

Aspek Negatif

Interaksi online sangat berbeda dengan interaksi tatap muka; interaksi online tidak memiliki isyarat nonverbal, yang dapat mengurangi komunikasi yang terjadi. Salah tafsir dari interaksi online merupakan aspek negatif, karena keterbatasan kemampuan pertukaran perasaan, kekurangan transmisi nada suara, gerak tubuh, kontak mata, dan tidak adanya barang-barang penting lainnya yang digunakan seperti dalam interaksi tatap muka. Penggunaan media sosial sangat terbatas, terutama terbatas pada lingkungan belajar formal.

Berbagai bentuk interaksi asinkron dibatasi oleh kapasitas tautan komunikasi dan hanya interaksi teks yang dapat diakses dan dapat diandalkan tanpa kesulitan. Kegiatan pembelajaran, membutuhkan waktu yang cukup lama. Meskipun kolaborasi online memiliki kelebihan, mungkin memakan waktu karena berusaha mengejar ketinggalan dengan semua orang dan bergantung pada orang lain, yang bertanggung jawab untuk bagian lain. Selain itu, percakapan asinkron secara online terjadi dengan penundaan penerimaan balasan. Masalah yang mungkin muncul sebagai keterbatasan dalam kolaborasi online yaitu kesulitan interaksi dengan orang-orang baru, yang tidak mengenal mereka dengan baik dan harus bergantung pada mereka untuk menyelesaikan tugas.

Dalam komunikasi asinkron untuk pembelajaran kolaboratif, waktu tunda adalah masalah negatif karena tidak ada jadwal kerja yang disepakati atau diharapkan. Komunikasi melalui media sosial tidak dianggap berguna, dan peserta didik lebih memiliki kecenderungan untuk berinteraksi dengan orang lain secara tatap muka.

Persepsi

Persepsi merupakan penerapan atau pengamatan yang dilakukan seseorang secara inderawi terhadap sesuatu yang ada diluar dirinya (Effendy, 1989). Persepsi juga memberikan makna pada stimuli inderawi (sensory stimuli). Menurut Cohen yang dikutip oleh Sasa Djuarsa Senjaya (2007) menyatakan “persepsi adalah intepretasi terhadap berbagai sensasi sebagai representasi dari objek-objek eksternal, maka persepsi adalah pengetahuan tentang apa yang ditangkap oleh indera kita.”

Sedangkan menurut Deddy Mulyana (2001) mendefinisikan persepsi sebagai ”proses internal yang memungkinkan kita memilih, mengorganisasikan, dan menafsirkan rangsangan dari lingkungan kita dan proses tersebut mempengaruhi tingkah laku kita.” Desiderato mendefinisikan persepsi sebagai ”pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.” Stephen P. Robbins (2001) mendefinisikan persepsi sebagai ”proses dimana individu-individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indera mereka agar memberi makna kepada lingkungan mereka.”

Persepsi itu sendiri dapat terbentuk melalui adanya rangsang (stimuli), perhatian (atensi), pemahaman (interpretasi), ketiga proses tersebut terjadi pada waktu yang nyaris serempak. Persepsi juga sangat dipengaruhi oleh faktor personal dan faktor situasional. David Krech dan Richard S. Crutchfield yang dikutip oleh Jalaludin Rakhmat, menyebutnya adalah faktor fungsional dan faktor structural. Mereka juga merumuskan dalil persepsi mereka yang pertama yaitu, persepsi bersifat selektif secara fungsional, bahwa objek-objek yang mendapat tekanan dalam persepsi kita biasanya objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi.

Faktor fungsional sangat mempengaruhi persepsi yakni berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu, dan hal-hal lain yang termasuk dalam apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal. (Rakhmat, 2005). Beda halnya dengan faktor structural, faktor ini berasal semata-mata dari sifat stimuli fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkannya pada system saraf individu.

Manusia selalu memandang stimuli dalam konteksnya, dalam strukturnya, maka ia pun akan mencoba mencari struktur pada rangkaian stimuli. Struktur ini diperoleh dengan jalan mengelompokkan berdasarkan kedekatan atau persamaan.

Persepsi terbentuk melalui sensasi, atensi, interpretasi. Sensasi itu sendiri terjadi melalui indera kita, yang menangkap stimulus atau rangsang yang ada di sekitar kita. Atensi atau perhatian, menjadi bagian penting dari persepsi karena sebelum individu merespon ataupun menanggapi kejadian ataupun rangsang yang terlebih dahulu diproses oleh indera kita pada tahap sensasi, pasti individu akan memperhatikan terlebih dahulu kejadian atau rangsang tersebut. Interpretasi atau tahap terpenting dari proses persepsi adalah pemahaman informasi yang diperoleh melalui dua proses sebelumnya yaitu sensasi dan atensi. Namun yang perlu diketahui adalah dalam proses persepsi, kita tidak dapat menginterpretasikan makna setiap objek secara langsung, akan tetapi kita menginterpretasikan makna informasi yang kita percayai mewakili objek tersebut. Pemahaman atau interpretasi adalah proses memadukan kegiatan memahami suatu fenomena dengan kegiatan mengungkapkan, menerangkan dan menterjemahkannya menjadi suatu pesan yang siap untuk dikomunikasikan kepada orang lain (Effendy, 1989).

Dalam memahami suatu peristiwa, kita tidak dapat meneliti data-data yang terpisah, namun kita harus memandangnya dalam hubungan secara keseluruhan. Maka dalil persepsi yang kedua adalah medan perseptual dan kognitif selalu diorganisasikan dan diberi arti. Dalam hubungannya dengan konteks maka lahirlah dalil persepsi ketiga yaitu sifat-sifat perceptual dan kognitif dari substruktur ditentukan pada umumnya oleh sifat-sifat struktur secara keseluruhan. Setelah rumusan dalil ketiga maka muncul lah dalil ke empat yaitu objek atau peristiwa yang berdekatan dalam ruang dan waktu atau menyerupai satu sama lain cenderung ditanggapi sebagai bagian dari struktur yang sama.

Sifat-sifat persepsi itu sendiri lebih jauh bahwa, persepsi adalah pengalaman, karena tanpa ada pengalaman sebagai pembanding maka tidak mungkin untuk mempersepsikan suatu makna. Lalu persepsi adalah selektif, maksudnya ketika kita mempersepsi sesuatu maka kita cenderung memperhatikan bagian-bagian tertentu dari suatu objek. Persepsi adalah penyimpulan. Interpretasi yang dihasilkan melalui persepsi pada dasarnya adalah penyimpulan atas informasi yang tidak lengkap.

Persepsi juga seringkali tidak akurat, hal ini disebabkan antara lain karena oleh pengaruh masa lalu, selektivitas,

penyimpulan. Lalu yang terakhir, persepsi adalah evaluatif, persepsi tidak akan pernah objektif, karena kita melakukan interpretasi berdasarkan pengalaman dan merefleksikan sikap atau nilai-nilai dan keyakinan pribadi yang digunakan untuk memberikan makna pada objek persepsi.

Persepsi sendiri yang berarti proses memberikan makna, yang berasal dari berbagai faktor, yaitu : a) Latar belakang budaya seseorang, kebiasaan, dan adat istiadat yang dianut seseorang atau masyarakat; b) Pengalaman masa lalu seseorang atau kelompok tertentu menjadi landasan atas pendapat atau pandangannya; c) Nilai-nilai yang dianut (moral, etika, dan keagamaan, yang dianut atau nilai-nilai yang berlaku di masyarakat); d) Berita-berita dan pendapat-pendapat yang berkembang yang kemudian mempunyai pengaruh terhadap pandangan seseorang. Bisa diartikan berita-berita yang dipublikasikan itu dapat sebagai pembentuk opini masyarakat.

Persepsi merupakan kesan atau pandangan seseorang terhadap objek tertentu. Persepsi merupakan sesuatu proses ketika setiap individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan-kesan inderawinya agar dapat memberikan makna kepada mereka (Robbins, 1995). Menurut Greenberg dan Barin (1997), persepsi merupakan sebuah proses ketika seseorang memilah dan memilih, mengorganisir dan menginterpretasikan informasi yang dikumpulkannya dengan tujuan untuk memahaminya. Terdapat tiga faktor yang dapat memengaruhi persepsi, yaitu pelaku persepsi, target dan situasi. Menurut Robbins (1995: 82) persepsi dipengaruhi oleh kemampuan intelektual. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan yang diperlukan untuk mengerjakan kegiatan mental.

Dalam lapangan persepsi terdapat pertikaian besar dalam memandang persepsi. Perspektif pertama melihat bahwa persepsi merupakan sesuatu yang alami, seperti teori Gestalt dan Teori Gibson. Sedangkan perspektif yang kedua melihatnya sebagai sesuatu yang bersifat buatan, seperti teori empirik dan teori proses informasi (McConnel, 1989).

Teori Gestalt dan Gibson menekankan bahwa persepsi ditentukan oleh interaksi antara stimulus eksternal dan hal-hal yang bersifat bawaan. Di sini input memberi perintah langsung kepada pikiran. Sedangkan teori empirik dan proses informasi lebih menekankan pada proses belajar; persepsi ditentukan oleh sensasi saat ini dan gambar mental masa lalu. Jadi jika teori Gestalt dan Gibson mencirikan otak sebagai sesuatu yang pasif, sebaliknya teori empirik dan proses informasi mencirikan otak sebagai sesuatu yang aktif.

Berdasarkan pemikiran tersebut dapat disimpulkan

bahwa persepsi merupakan sebuah proses pengenalan, perhatian dan pemahaman terhadap informasi. Persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

Selanjutnya persepsi dapat memengaruhi sikap individu, bahkan sikap dapat menjadi landasan bagi individu untuk melakukan persepsi. menurut Santrock (1991: 593) sikap merupakan, "...beliefs and opinions that predispose individuals to behave in certain ways." Dengan demikian setiap individu memiliki sikap tentang segala sesuatu dan berusaha untuk memengaruhi sikap orang lain. Menurut McConnell (1989), ketika seseorang membentuk sebuah sikap, maka tanpa disadari sebenarnya ia sedang melakukan prediksi tentang pemikiran, perasaan dan perilakunya di masa datang.

Ketika sikap individu didasarkan kepada pengalaman pribadinya, maka perilaku individu tersebut lebih mencerminkan sikapnya. Ketika ia berfikir tentang sikapnya dalam waktu yang lama, maka hubungan sikap dengan perilaku kuat. Karena sikap, yang merupakan pikiran yang telah lama, secara cepat masuk ke dalam benak dan begitu mudah diakses, maka sikap ini memengaruhi persepsi seseorang tentang peristiwa, sehingga sikap ini lebih tertutup dan mengikat perilakunya. Begitu juga faktor-faktor pribadi dan identifikasi situasional memengaruhi hubungan sikap dan perilaku.

Seseorang memiliki kebutuhan yang kuat agar kognisinya tetap konsisten. Konsekuensinya, ia mengubah sikapnya agar selaras dengan perilakunya. Berdasarkan teori Cognitive Dissonance, seseorang merupakan makhluk rasional yang berusaha untuk membuat sikapnya sesuai dengan perilakunya (Santrock, 1991). Jadi teori ini merujuk kepada motivasi individu terhadap kekonsistenan dan menjauhi ketidakkonsistenan. Sedangkan menurut teori Self-perception, seseorang akan membuat kesimpulan tentang sikapnya melalui penerimaan perilakunya (Santrock, 1991). Jadi sikap seseorang dapat tidak begitu jelas, sehingga ia mengamati perilaku dan membuat kesimpulan tentang perilaku tersebut untuk menggambarkan bagaimana sikapnya seharusnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan, hubungan sikap dengan perilaku sangat tergantung kepada situasi. Ketika tekanan situasional lemah, ketika sikap didasarkan kepada pengalaman pribadi, ketika orang berfikir tentang sikapnya, dan ketika sikap begitu mudah diakses, maka terdapat hubungan yang kuat antara sikap dan perilaku.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif,

penelitian kualitatif digunakan sebagai suatu cara untuk memahami bagaimana orang menerima, memahami dan menginterpretasikan dunia. Tujuan penelitian kualitatif tidak menemukan realitas tunggal melainkan realitas majemuk (Lincoln & Guba, 1985, dalam Creswell, 2002:156).

Penelitian kualitatif menekankan pada sifat realita yang terbangun secara sosial, hubungan erat antara peneliti dengan subjek yang diteliti, serta tekanan situasi yang membentuk penyelidikan. Tidak hanya melihat pada bentuk fenomena sosial, namun juga menyoroti pada cara munculnya pengalaman sosial sekaligus perolehan maknanya. Penelitian kualitatif berfokus pada persepsi dan pengalaman peserta dan cara mereka memandang kehidupan mereka (Frankel & Wallen, 1990, Merriam, 1888, dalam Creswell, 2002:157).

Penelitian kualitatif berusaha memahami secara mendalam perilaku manusia dan perilaku-perilaku tersembunyi di balik tindakan para pelaku sosial tersebut dan bermuara pada makna sosial (social meaning) dari suatu fenomena. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk dapat melihat dan memahami persepsi mahasiswa tentang media sosial, keputusan mereka tentang apa yang termasuk media sosial dan yang bukan termasuk media sosial, serta apa yang bersifat personal dan edukasional, menjadi hal yang penting.

Oleh karena itu, peneliti tidak memberikan definisi formal-operasional sebelum wawancara, karena pandangan mereka tentang istilah-istilah ini merupakan salah satu kontribusi penelitian. Konsekuensi dan keterbatasannya adalah setiap subjek yang diwawancarai memiliki persepsi yang sangat berbeda dan akibatnya agak sulit untuk menjaga fokus wawancara. Dengan demikian, ada resiko mahasiswa memiliki persepsi yang berbeda dari konsepsi media sosial yang sebenarnya.

Teknik pengumpulan data kualitatif primer diambil secara langsung melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap pengguna media sosial di kampus. Pertanyaan terbuka digunakan untuk memandu wawancara semi-terstruktur. wawancara ini bertujuan untuk menjelaskan dimensi yang berbeda dari pertanyaan penelitian. Melalui pertanyaan semi-terstruktur ini, peneliti mencoba menjelajahi persepsi dan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan media sosial untuk mendukung proses pembelajaran mereka. Sementara data sekunder adalah data pendukung yang terdapat dalam kepustakaan sebagai bahan referensi yang diambil dengan pendekatan studi kepustakaan ataupun pengamatan yang dilakukan terhadap konteks penggunaan sosial media dalam mendukung

pembelajaran.

Peneliti mewawancarai mahasiswa yang dipilih secara acak dari berbagai angkatan dan konsentrasi. Selanjutnya peneliti akan membuat ringkasan dari setiap wawancara, sebagai cara untuk mendapatkan gambaran dan pemahaman tentang data dalam transkrip wawancara. Dengan membuat ringkasan dari data yang dikumpulkan, peneliti dapat memusatkan pada poin-poin penting dan tema utama yang muncul dari wawancara.

Prosedur analisis melibatkan empat aktivitas utama yakni kategorisasi data, pengunitan data, pengenalan hubungan serta penarikan kesimpulan. Peneliti mengorganisir data wawancara sesuai dengan pertanyaan wawancara, dan mengategorikan tanggapan menurut tiga kategori pengguna: pengguna sering, menengah dan jarang. Akhirnya, kesimpulan diambil berdasarkan kategori yang diidentifikasi dan pola yang ditemukan dalam kaitannya dengan setiap kategori penggunaan media sosial dan kategori pengguna.

Gambaran Umum Pemanfaatan Media Sosial

Hampir setiap hari semua mahasiswa menggunakan media sosial; meskipun, pemanfaatan ini dalam banyak kasus tidak berhubungan dengan pembelajaran yang bersifat mendidik. Media sosial digunakan baik untuk interaksi atau komunikasi pribadi para mahasiswa, dan untuk pembelajaran yang mendidik. Berdasarkan hasil wawancara dapat diidentifikasi tiga kelompok. Kelompok-kelompok ini dikategorikan menurut keseringannya menggunakan media sosial secara umum dan berapa banyak penggunaan yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran pendidikan. Kelompok pertama merupakan pengguna yang sangat sering, yang menggunakan media sosial setiap hari untuk kedua tujuan, baik untuk tujuan pribadi maupun untuk tujuan pendidikan. Kelompok kedua yaitu pengguna menengah yang sering menggunakan media sosial untuk tujuan pembelajaran pendidikan. Kelompok terakhir adalah pengguna yang jarang, yang menggunakan media sosial secara teratur, tetapi tidak begitu terkait dengan studi mereka dan lebih untuk keperluan pribadi. Semua mahasiswa menggunakan media komunikasi informal, terutama untuk kehidupan pribadi mereka, dan sistem manajemen pembelajaran formal untuk kehidupan akademik mereka. Menurut sebagian besar mahasiswa, relevansi penggunaan media sosial untuk tujuan akademik bervariasi, dan meningkat terutama selama periode ujian atau dekat tenggat waktu penyerahan tugas.

Teknologi yang Digunakan untuk Mendukung

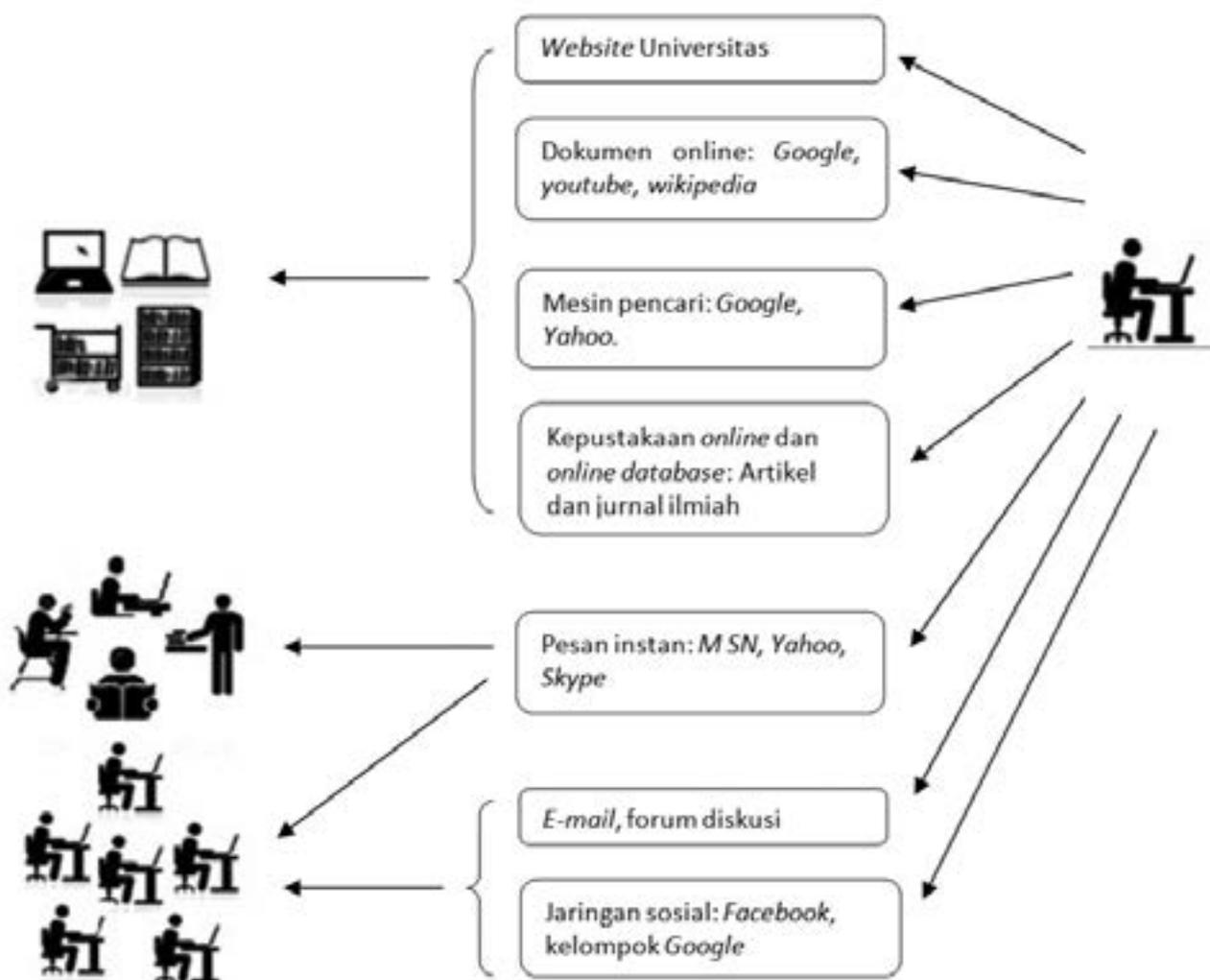
Pembelajaran

Mahasiswa menggunakan teknologi yang berbeda untuk mendukung interaksi pendidikan mereka, untuk memiliki akses ke atau berkomunikasi dengan isi, instruktur dan mahasiswa lainnya. Media sosial mencakup banyak teknologi online yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan orang-orang lain yang terlibat dalam pembelajaran pendidikan. Selain itu, media sosial juga digunakan untuk mendukung transformasi pengetahuan atau informasi untuk mengembangkan pembelajaran kolaboratif dan kooperatif. Menggunakan teknologi secara online mendukung akses ke dokumen, seminar dan ceramah yang diunggah oleh pendidik atau peserta didik lainnya. Mengakses e-book dan jurnal online; selain berkomunikasi melalui internet misalnya melalui e-mail, IM, Web 2.0 dan jaringan sosial, forum online, papan diskusi, dan banyak contoh lain adalah ditunjukkan pada gambar 4. Gambar berikut merupakan

model konseptual tentang teknologi berbasis web yang berbeda yang disampaikan oleh mahasiswa bahwa mereka menggunakan media sosial untuk mendukung pembelajaran pendidikan mereka.

Menurut salah seorang mahasiswa, “Melalui jaringan online, para mahasiswa memiliki akses ke catatan kuliah, tugas, dan instruksi lainnya”. Dia melanjutkan, mengakses catatan kuliah merupakan keuntungan karena mahasiswa dapat mengunggah dan mempelajari catatan kuliah sebelumnya. Akibatnya, mahasiswa mendapatkan visi yang lebih luas tentang kuliah, yang membantu mereka memahami isi secara lebih baik. Sistem manajemen pembelajaran formal sangat sering digunakan oleh peserta didik, yang secara signifikan membantu. Mahasiswa mempertimbangkan jaringan online resmi yang berguna untuk mendapatkan pedoman, catatan kuliah dan informasi lain mengenai kuliah. Semua mahasiswa memiliki akses ke bahan-bahan khusus dan informasi terkait yang diunggah

Gambar 4: Teknologi online yang digunakan untuk mendukung pembelajaran pendidikan



oleh dosen mereka, dan yang disebutkan sebagai cara yang cepat untuk mendapatkan hasil kuliah. Memeriksa situs resmi institusi secara teratur adalah cara yang bermanfaat bagi mahasiswa. Dengan memeriksa website universitas, mahasiswa dapat mencari dokumen baru dan menemukan data yang terkait dengan program. Selain itu, salah satu yang diwawancarai menunjukkan jaringan online sebagai cara komunikasi dengan teman sekelas secara serentak dan efisien.

Mahasiswa menyatakan, media sosial membantu mereka untuk mengakses online database untuk menemukan artikel ilmiah terkait. Seorang mahasiswa menyebutkan Wikipedia, karena mereka percaya bahwa menggunakan Wikipedia terutama membantu mereka untuk mendapatkan gambaran yang luas, dan untuk memahami latar belakang masalah yang lebih baik. "Wikipedia adalah sumber yang baik untuk mendapatkan ide umum tentang hal-hal dan mendapatkan petunjuk apa yang harus mencari tentang di artikel". Mahasiswa lain berbicara tentang menggunakan teknologi berbasis web yang berbeda. Dia mengatakan, penampilan perangkat lunak semacam ini membawa lebih independensi dalam belajar secara efektif.

Mahasiswa menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mengakses informasi dan sumber daya di Internet. Mereka menyebutkan YouTube untuk menonton video klip pendidikan, yang membantu mereka untuk meningkatkan pemahaman. Selain itu, video klip kadang-kadang dapat digunakan dalam presentasi siswa untuk membantu orang lain memahami masalah ini. Mahasiswa juga menyebutkan, menonton tutorial berbasis video terkait dari YouTube adalah cara yang lebih mudah dan lebih cepat daripada membaca buku untuk mengembangkan pembelajaran pendidikan.

Layanan e-mail terutama digunakan untuk berinteraksi di antara mahasiswa. Semua mahasiswa menggunakan e-mail untuk berbagi ide, mengatur janji, mengirim dokumen atau tugas, dan mengirim tugas untuk dosen atau kelompok rekan atau teman sekelas lainnya, dan untuk hal-hal lainnya. Seorang mahasiswa ekonomi mengatakan, "Ketika kita ingin mengirim dokumen, kita menggunakan email atau saat chatting".

Dengan menggunakan media sinkronis, mahasiswa mendapatkan jawaban langsung ke pertanyaan dan masalah mereka melalui jaringan online seperti MSN, kelompok Google, dan Facebook yang disebutkan oleh beberapa siswa untuk meng-upload dokumen atau tugas dalam pembelajaran kolaboratif/kooperatif, untuk membuat file yang tersedia untuk anggota kelompok lainnya.

Menurut mahasiswa, menggunakan grup Google

adalah untuk membuat kelompok, dan meng-upload file untuk berbagi informasi dengan mahasiswa lain". Instant messaging (IM) juga digunakan untuk interaksi di antara mahasiswa. Beberapa mahasiswa percaya, media sosial sinkronis secara signifikan mendukung pembelajaran kolaboratif dan kooperatif mereka. Mahasiswa berkomunikasi melalui jaringan IM atau jaringan sosial, untuk merencanakan janji, dan/atau berkolaborasi dalam sebuah kelompok kerja. Selain itu, mahasiswa mendukung kerjasama seperti ini. Jadi mereka bekerja secara individual di tempat yang berbeda dan berkonsultasi satu sama lain dari jarak jauh, lalu melalui media sosial mereka mendapatkan jawaban langsung atau ide-ide baru, di samping mengirimkan pemikiran mereka kepada anggota kelompok lainnya. Menurut mahasiswa, jika mereka tidak bias berkomunikasi secara tatap muka, maka kita mereka melakukan komunikasi online dan masih dapat menjaga kontak langsung satu sama lainnya". Menurut mahasiswa, dalam kerja koperasi, peserta didik dapat berbagi ide dan dokumen, atau meng-upload versi terbaru dari karya-karya mereka untuk dapat diakses oleh anggota lain dari mana saja, kapan saja.

Skype dapat digunakan untuk diskusi kelompok mengenai mata kuliah atau tugas kelompok. Para mahasiswa menyebutkan, Facebook juga bisa menjadi aplikasi yang berguna untuk menemukan materi kuliah atau 'teman sekelas' untuk dapat berkomunikasi dengan mereka. Salah satu siswa mengatakan; mahasiswa dapat berkomunikasi melalui Facebook untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan balasan cepat, karena mahasiswa menggunakan facebook begitu sering. Mahasiswa lain menyatakan, mereka membuat kelompok tertutup untuk mengatur janji untuk belajar bersama-sama. Siapapun dapat menempatkan info di tempat yang tersedia.

Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Media Sosial

Mahasiswa telah menunjukkan manfaat paling signifikan yang diperoleh dengan menggunakan media sosial. Manfaat terbesar, disebutkan oleh sepuluh mahasiswa adalah aksesibilitas interaksi kapan dan di mana saja. Lima mahasiswa berbicara tentang menghemat waktu dan kemudahan mencari informasi sebagai salah satu manfaat penting. Masalah penting lainnya yang disebutkan oleh mahasiswa yaitu kenyamanan, gratis atau murah, fleksibel, cepat, dan efisien karena pengguna memiliki waktu untuk berpikir serta menjawab, dan independensi. Keuntungan ini membantu mahasiswa belajar berinteraksi secara efisien sementara mereka memiliki akses ke sumber daya yang

diperlukan dan berinteraksi dengan mahasiswa lain atau dosen.

Mahasiswa dapat berbagi data dan mengembangkan ide-ide baru tanpa harus berada di lokasi geografis yang sama. Seorang mahasiswa mengatakan, media sosial mengurangi waktu dan masalah ketidakcocokan lokasi. Melalui teknologi berbasis web ini, mahasiswa dapat memiliki akses ke apa yang pendidik akan berbagi dengan mereka sama seperti catatan kuliah, tugas, informasi dan petunjuk. Sumber daya online membuat mahasiswa mampu untuk bersiap-siap sebelum kuliah. Peserta didik dapat menemukan dokumen terkait melalui mesin pencari atau menggunakan sumber daya online berbasis video. Beberapa versi video tutorial atau klip membantu mahasiswa untuk memahami topik yang lebih baik, daripada membaca buku.

Mahasiswa menggunakan video klip online di online database dan layanan perpustakaan yang berguna untuk memberikan akses ke jurnal ilmiah yang ada, Wikipedia juga merupakan sumber yang baik untuk mendapatkan ide umum tentang hal-hal dan mendapatkan petunjuk apa yang harus dicari tentang sesuatu di artikel. Dengan demikian, hal ini membantu mahasiswa untuk berinteraksi dengan sumber daya yang paling memadai untuk mengakses data yang paling terkait dan dapat diandalkan efisien. Mahasiswa mendapatkan pengetahuan yang diinginkan dan mendapatkan pandangan yang lebih luas tentang aspek pembelajaran yang berbeda.

Mahasiswa dipuaskan dengan penggunaan media sosial karena mereka dapat memiliki jadwal sendiri selain menjaga kontak dengan orang lain. Menggunakan ensiklopedi online dan online software membuat mahasiswa lebih mandiri. Menurut mahasiswa, menggunakan media sosial meningkatkan keterampilan interaksi, tanpa perlu menggunakan bahasa tubuh. Karena media sosial membuat data tersedia, dan dapat diakses oleh banyak pengguna secara bersamaan dari mana saja tanpa waktu tunggu. Hal ini dapat dilakukan kapan saja. Mahasiswa dapat bekerja dalam jarak jauh dan berinteraksi dengan narasumber dan mahasiswa lainnya. Menurut mahasiswa, dengan menggunakan media sosial, membuat jarak fisik kurang signifikan. Dia melanjutkan, komunikasi telah menjadi lebih cepat dan mudah melalui email, forum diskusi, IM.

Dengan menggunakan media sosial, mahasiswa dapat menghilangkan kewajiban pertemuan tatap muka untuk bertanya atau berbagi file. Menurut mahasiswa, keuntungan utama adalah penghematan waktu. Selain itu, media sosial seperti e-mail menyimpan atau mendokumentasikan data. Misalnya memiliki salinan dari apa yang mereka kirim via e-mail. Keuntungan

lain yang signifikan dari penggunaan e-mail, menurut mahasiswa lain, adalah mahasiswa memiliki akses ke data mereka dari komputer yang berbeda, dengan menghubungkan ke internet dan masuk ke e-mail mereka. Bila mengirim e-mail, pengirim dapat menyimpan salinan e-mail yang dikirim dengan semua informasi dan file lampiran. Manfaat utama yang disebutkan oleh salah satu mahasiswa dalam menggunakan IM adalah untuk mendapatkan jawaban langsung dari mahasiswa lain, ketika ia memiliki pertanyaan atau ingin mengatur pertemuan kelompok. Bahkan mudah untuk mendapatkan refleksi dari mahasiswa lain dan mengatur pertemuan kelompok, ketika mahasiswa sedang online pada saat yang sama.

Ketergantungan pada koneksi internet untuk mengakses data dan kemungkinan pemutusan internet juga menjadi aspek negatif. Ketidakandalan adalah keterbatasan yang dapat dihindari. Ketika merencanakan untuk pertemuan online dan ada masalah dengan koneksi atau perangkat lunak, maka kerugian muncul, pekerjaan harus dibatalkan atau ditunda. Ada berbagai jenis media sosial, seperti MSN, Skype, dan Google talk, yang digunakan oleh pengguna yang berbeda; dengan demikian, ketidakcocokan platform dapat dianggap sebagai masalah. Pembatasan dapat mengurangi kesesuaian, yang berarti mahasiswa dapat menggunakan berbagai jenis media sosial yang dapat menyebabkan kurangnya komunikasi.

Beberapa mahasiswa menyebutkan, tidak ada akses ke teks artikel yang lengkap dalam database universitas. Mahasiswa tidak dapat mengakses materi umum dari luar jaringan dan mereka harus berada di kampus untuk memiliki akses penuh ke materi kuliah.

Banyak mahasiswa yang diwawancarai percaya, dengan menggunakan media sosial, tidak seefektif komunikasi tatap muka. Hal ini menyebabkan mahasiswa kehilangan kontak tatap muka, yang mengarah ke interaksi yang kurang langsung dan mengurangi efisiensi transfer pengetahuan yang eksplisit. Kadang-kadang, sangat sulit untuk menggambarkan gambaran dan mungkin ada kesalahpahaman karena kurangnya bahasa tubuh atau interaksi perasaan. Mahasiswa juga berbicara tentang pembatasan media sosial untuk menulis formula, di IM atau email, karena mereka membutuhkan beberapa format dan simbol khusus.

Dengan menggunakan media sosial, maka kurang ada diskusi kelompok secara tatap muka dan pengalaman kerja kelompok kolaboratif, yang mengurangi reaksi spontan mahasiswa dan kemampuan berkolaborasi mereka. Hal ini membuat mahasiswa kurang inovatif dan memiliki pemecahan masalah yang buruk. Mahasiswa tidak benar-benar memahami makna dari

kolaborasi. Akibatnya, mereka mungkin tidak pernah belajar bagaimana bekerja sama dalam semua bagian dari sebuah proyek dengan orang lain.

Mahasiswa terlalu banyak mengandalkan atau bergantung pada informasi secara online dan mereka tidak memiliki pengetahuan sendiri tanpa akses ke sumber daya online. Menggunakan Internet daripada informasi lain yang tersedia adalah cara mahasiswa memecahkan masalah. Oleh karena itu, mereka terlalu malas untuk menggunakan pengetahuan mereka sendiri dan tidak dapat merespons dengan cepat, karena mereka perlu waktu untuk merumuskan pikiran mereka. Media sosial memiliki dampak negatif pada keterampilan komunikasi mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan.

Media sosial tidak dapat mengompensasi transfer pengetahuan dari dosen kepada siswa. Beberapa dosen berpikir, dengan pemanfaatan teknologi dan mengupload informasi tambahan, tidak ada kebutuhan untuk kuliah tambahan lagi. Namun, mahasiswa percaya data secara online tidak akan membantu kuliah tradisional atau seminar. Selalu mengakses media sosial membuat siswa mampu membedakan kehidupan pribadi mereka dan kehidupan sekolah. Media sosial membuat siswa malas untuk pergi keluar dan membuat mereka kurang aktif.

Penggunaan Media Sosial untuk Interaksi yang Mendidik

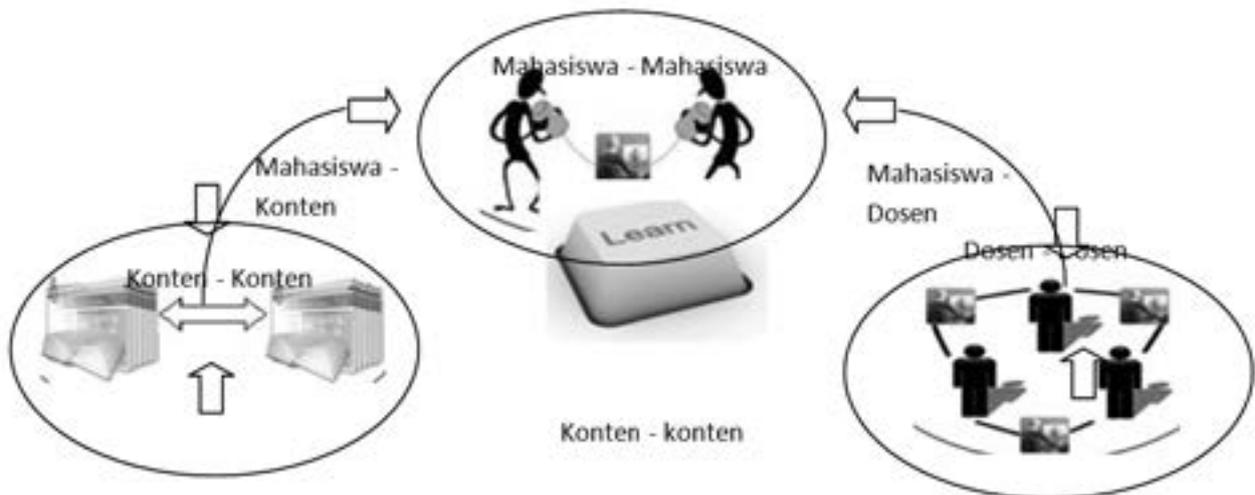
Sebagaimana dibahas dalam subbab hasil temuan, semua mahasiswa sering menggunakan media sosial, dan hampir setiap hari menggunakan media sosial. Namun demikian, tidak semua dari mereka menggunakan media sosial untuk tujuan akademik atau untuk mendukung interaksi pendidikan mereka. Sebagian lainnya menggunakan media sosial terutama untuk komunikasi pribadi mereka dengan teman-teman mereka, keluarga dan kontak lainnya, dan tidak

begitu terkait dengan kehidupan akademis mereka. Ada interaksi yang berbeda dalam pembelajaran pendidikan. Sebagaimana dijelaskan pada bagian teoritis, fokus dalam penelitian ini adalah pada tiga tahap: interaksi mahasiswa-konten, interaksi mahasiswa-dosen, dan interaksi mahasiswa-mahasiswa.

Mode interaksi dalam pembelajaran online

Menurut penelitian, interaksi online mahasiswa dengan konten lebih umum daripada dengan dosen. Mahasiswa menyebutkan teknologi yang mendukung berinteraksi dengan isi atau dokumen secara online, yang sering digunakan untuk mengakses bahan. Buku online, online database dan mesin pencari, kamus, ensiklopedia, dan sumber daya online lainnya yang tersedia, juga disebutkan oleh mahasiswa sebagai cara penting untuk mendapatkan pengetahuan yang dapat dipercaya dan mendapatkan jawaban dari pertanyaan. Mahasiswa menggunakan media sosial seperti Wikipedia untuk mendapatkan ide atau visi umum pada mata pelajaran terkait.

Penggunaan yang paling sering disebutkan oleh mahasiswa adalah untuk mendukung interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa. Namun, e-mail merupakan alat utama untuk interaksi antara mahasiswa dengan dosen. E-mail merupakan media sosial yang penting yang mendukung pendidikan serta pembelajaran kolaboratif dan kooperatif. Studi empiris menggambarkan, tidak ada media sosial khusus untuk interaksi mahasiswa dan banyak media yang berbeda yang digunakan untuk berkomunikasi dengan mahasiswa. Beberapa mahasiswa menyebutkan e-mail sebagai media yang digunakan untuk berkomunikasi dan berbagi informasi serta dokumen dalam pembelajaran kooperatif; namun mahasiswa menghubungi rekan-rekan, berdiskusi dan berkolaborasi melalui alat mereka sendiri, seperti IM, e-mail pribadi dan lain-



lain sesuai dengan kebutuhan mereka. Media sosial, seperti Facebook, kelompok Google, Google doc, dan kelompok MSN dapat digunakan untuk berkomunikasi baik serempak maupun asinkronis. Mahasiswa menggunakan media sosial seperti membuat studi pribadi, kelompok dan berbagi ide selain untuk meng-upload file, juga untuk mendukung pembelajaran atau kelompok studi kolaboratif/kooperatif.

Media sosial sinkronis cocok untuk mendapatkan jawaban langsung dari mahasiswa lain, ketika memiliki pertanyaan, ingin berbagi file dengan teman-teman kelompok, pengaturan pertemuan kelompok atau membahas isu-isu terkait. Mayoritas mahasiswa yang disebutkan IM atau Skype sebagai komunikasi sinkronis utama untuk mendukung kerja kelompok. Namun, meskipun teknologi mendukung pembelajaran dan kooperatif mahasiswa, tetapi bisa jadi ia memiliki dampak negatif pada pembelajaran kolaboratif. Penggunaan media sosial membuat mahasiswa yang berpartisipasi kurang dalam kegiatan kolaboratif dan memotivasi mereka lebih untuk berbagi tugas dan bekerja pada bagian individual. Selanjutnya, dengan menggunakan media sosial, seperti e-mail atau IM, mereka mengirim subtugas satu sama lain. Aktivitas ini mungkin berdampak negatif pada kemampuan kolaborasi siswa atau pada kerjasama sebagai sebuah kelompok, untuk memecahkan masalah bersama-sama.

Faktor penting untuk partisipasi secara online

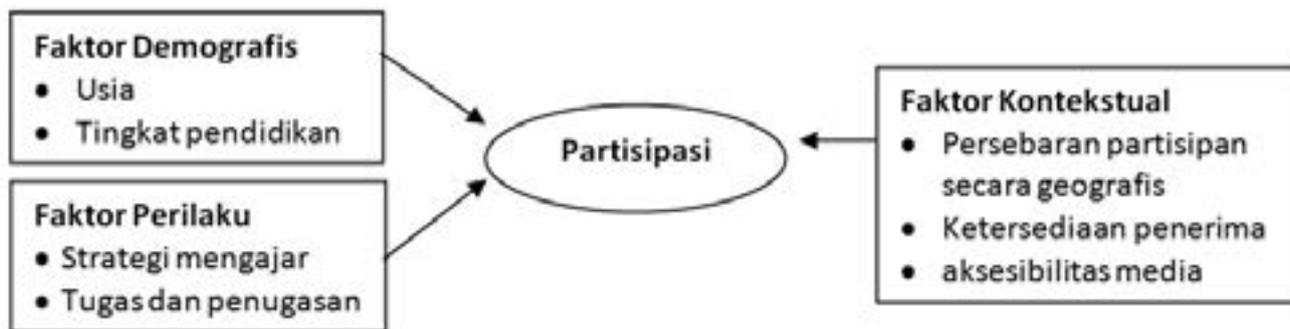
Faktor kontekstual meliputi isu utama, yaitu tampak lebih signifikan, karena hampir semua mahasiswa yang diwawancarai berbicara tentang mereka. media sosial sebagai jembatan untuk persebaran geografis yang membuat interaksi melalui jarak jauh menjadi mungkin. Beberapa mahasiswa menyatakan, menggunakan media sosial memungkinkan mereka untuk mengakses informasi dan berkomunikasi dengan mahasiswa dan dosen lainnya yang terlibat, kapan saja dan di mana

saja. Artinya mahasiswa tidak harus hadir secara fisik di lokasi geografis tertentu dan dapat menghubungi dosen atau teman kelas/kelompok dengan cara yang sesuai. Menggunakan teknologi secara online memungkinkan mereka untuk mengakses data.

Isu penting lainnya dalam menggunakan komunikasi sinkronis adalah ketersediaan penerima. Beberapa mahasiswa merujuk pada pentingnya kesesuaian platform, yang mengacu pada pentingnya ketersediaan penerima. Mahasiswa menggunakan media yang digunakan oleh orang lain, dalam rangka untuk memiliki akses ke mahasiswa secara lebih sering. Banyak mahasiswa termotivasi untuk menggunakan media sosial, karena yang lain menggunakannya dan dengan demikian mereka dapat berinteraksi satu sama lain kapan saja mereka online.

Mahasiswa ingin memiliki akses ke media sosial tanpa batasan. Mereka mencari media sosial dengan dukungan teknis yang baik, untuk mendapatkan lebih mudah komunikasi dan menghindari masalah. Waktu melampirkan lama atau kadang-kadang ukuran batasan untuk melampirkan dokumen membuat siswa kecewa dan mungkin menjadi alasan bermigrasi ke penggunaan perangkat lunak lain. Seorang mahasiswa menyebutkan di saat yang kritis mereka membutuhkan dukungan teknis. Di sisi lain mahasiswa percaya dukungan dari para dosen diperlukan. Meng-upload beberapa dokumen pelengkap mungkin mendukung; Namun, peserta didik diharapkan memiliki kuliah tambahan, bila diperlukan. Teknologi memungkinkan mahasiswa untuk mengakses lautan sumber daya dan informasi online, tetapi mungkin membuat mereka tidak dapat terfokus pada masalah ini. Ada data yang secara online berlebihan dan cukup sulit untuk berkonsentrasi pada tema perkuliahan. Terlebih lagi, mahasiswa harus mencoba untuk menemukan data yang paling relevan dengan kepercayaan yang tinggi untuk mengembangkan pendidikan mereka.

Persepsi Mahasiswa tentang Faktor-faktor Partisipasi



Mahasiswa membutuhkan lebih banyak motivasi untuk terlibat dalam pendidikan online. Hal ini bukan masalah baru tetapi lebih terkait dengan kecenderungan manusia. Meskipun usia rata-rata masing-masing kelompok antara 20 dan 26 tahun, mereka semua milik era digital.

Semua informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa. Mereka semua mengikuti strategi ajaran yang hampir sama. Dengan demikian, tidak ada pola yang jelas yang ditemukan untuk menunjukkan perbedaan antara tingkat yang berbeda.

Penggunaan siswa media sosial oleh mahasiswa untuk tujuan pendidikan berkaitan dengan strategi pengajaran. Keterlibatan mahasiswa dalam kolaborasi online, kerjasama dan pembelajaran terutama dipandu oleh strategi dosen dan konteks pengajaran atau tugas yang diberikan oleh dosen. Mahasiswa mendapatkan motivasi untuk menggunakan media sosial dengan meng-upload tugas pada jaringan mahasiswa. Instruktur menginspirasi mahasiswa untuk menggunakan teknologi tersebut untuk menemukan data yang terkait dan meningkatkan kolaborasi dan kerja kelompok secara online.

Kenapa Mahasiswa Menggunakan Media Sosial?

Temuan empiris menggambarkan hasil mengenai manfaat yang signifikan dan keuntungan menggunakan media sosial dalam pembelajaran. Seperti telah dibahas di atas dalam bagian kerangka teori, hampir semua mahasiswa percaya di mana saja/kapan saja, sebagai isu penting. Mahasiswa berniat untuk mengakses faktor pendidikan lain yang terlibat, misalnya konten, guru, dan mahasiswa, dari mana saja/kapan saja. Oleh karena itu, dengan menggunakan media sosial, jarak fisik kurang signifikan dan mahasiswa lebih menyentuh globalisasi. Banyak mahasiswa menyebutkan, menggunakan media membuat interaksi lebih nyaman, lebih cepat dan lebih murah. Para mahasiswa percaya, media sosial adalah cara yang baik untuk berkomunikasi, karena sebagian besar gratis, yang dapat dianggap sebagai keuntungan besar bagi mahasiswa. Para mahasiswa juga berpikir, menghemat waktu adalah masalah yang signifikan, yang membuat interaksi mereka lebih efisien, meskipun mungkin tidak lebih efektif. Efisiensi dalam komunikasi asinkronis merupakan faktor penting, karena siswa memiliki waktu untuk berpikir tentang pertanyaan atau jawaban mereka dan mereka memiliki kesempatan interaksi biasa, meskipun mereka tidak bisa pergi ke kampus. Misalnya, ketika salah satu rekan mereka tidak ada, rekan-rekan mahasiswa lain atau bahkan dosen dapat membantunya untuk mengejar ketinggalan.

Fleksibilitas dan independensi juga dua hal penting.

Mahasiswa bisa memiliki jadwal sendiri dan masih tetap berhubungan dengan orang lain. Mereka bisa mandiri dengan menggunakan sumberdaya secara online dan informasi online yang tersedia. Satu siswa mencatat berbagi informasi massa, dan mentransfer dalam waktu singkat. Selain itu, banyak mahasiswa dapat mengakses satu dokumen secara bersamaan, tanpa menunggu waktu. Misalnya, banyak mahasiswa dapat membaca artikel atau buku online secara bersamaan, bukannya memesan di perpustakaan dan menunggu untuk mendapatkan versi cetak. Mahasiswa menyebutkan, mereka dapat mengirim informasi yang berguna satu sama lain pada saat yang mereka inginkan, tanpa perlu lagi bertemu orang dan menyerahkan data versi lembaran kertas kepada mereka. Dengan demikian, media berbasis web membuat mahasiswa mampu membentuk kolaborasi online dan berbagi pengetahuan dengan orang lain secara lebih cepat, lebih murah dan lebih nyaman

Aspek-aspek Negatif Penggunaan Media Sosial

Menurut temuan empiris dan sesuai dengan kerangka teoritis, umumnya mahasiswa berpikir, dengan menggunakan media sosial interaksi menjadi kurang efektif. Penurunan efektivitas mungkin disebabkan karena kehilangan bahasa tubuh dan kompleksitas penjelasan, kurangnya simbol dan kesulitan menulis atau kesulitan berbagi formula. Memang ada ketergantungan yang berlebihan pada media sosial, namun hal itu dapat mengurangi tingkat keandalan karena mungkin ada masalah teknis seperti listrik mati, pemutusan internet atau ketidakcocokan platform karena mahasiswa menggunakan berbagai Media Sosial. Dengan demikian, mahasiswa tidak dapat mencapai apa yang telah mereka rencanakan dan dalam beberapa kasus untuk menunda tugas mereka atau mencari solusi spontan lainnya. Karena semuanya tersedia di Internet, hampir seluruh mahasiswa menunjukkan, penggunaan rutin media sosial membuat mereka kurang kreatif dan kurang berpikir inovatif. Mahasiswa lebih mengandalkan pengetahuan online, yang membuat mereka malas untuk mencari ide-ide baru dan mencari solusi melalui membaca buku. Terlalu sering berinteraksi melalui Internet mengurangi aktivitas fisik dan mental mahasiswa, yang membuat mahasiswa kurang interaktif dan kurang bersosialisasi.

Mereka sedikit berdiskusi dan kurang terampil dalam bekerjasama, karena mereka hanya melakukan sesuatu tanpa berkomunikasi langsung dan tanpa sepenuhnya memahami semua bagian yang berbeda dari yang mereka kerjakan. Mereka mengirim dokumen satu sama lain melalui media sosial, sehingga mereka tidak

memiliki kesempatan untuk menjelaskan semua rincian. Oleh karena itu, keterampilan komunikasi mereka menjadi miskin, yang mengarah ke kesalahpahaman, dan akhirnya berkomunikasi tatap muka akan lebih sulit bagi mereka.

Ada keterbatasan teknis untuk melampirkan dokumen seperti batasan ukuran dokumen ketioka mengirimkannya ke mahasiswa atau dosen lainnya. Dalam kasus lain, ada juga keterbatasan fungsional, misalnya waktu lama untuk mengirim dokumen, pembatasan bahasa atau kesalahan dalam penyandian, dan batasan-batasan lainnya. Begitu pula dosen lebih bersandar pada teknologi daripada kebutuhan, dan bukannya mengalokasikan perkuliahan formal (bila diperlukan), kadang-kadang para dosen meng-upload dokumen pelengkap, yang tidak akan efektif. Selain itu, ketersediaan sepanjang waktu, dengan menggunakan teknologi online, menyebabkan campuran kehidupan pribadi dengan studi akademis. Kurangnya konsentrasi dan tidak bisa fokus pada topic juga merupakan salah satu kelemahan belajar secara online. Mahasiswa dapat dengan mudah teralih oleh isu-isu menarik lainnya di Internet, sehingga hal ini menyebabkan mahasiswa kurang produktif.

Simpulan

Sebuah pendidikan yang didukung oleh media sosial adalah perkembangan teknologi pembelajaran online, yang merupakan metode pelengkap pembelajaran pendidikan tradisional. Untuk sampai pada suatu kesimpulan yang layak dan berkelanjutan, penelitian ini menggambarkan, hampir semua mahasiswa sering menggunakan media sosial untuk interaksi mereka. Tetapi hanya beberapa mahasiswa saja yang menggunakannya untuk mendukung pembelajaran mereka. Sisanya adalah menggunakannya untuk tujuan non-akademis dalam kehidupan pribadi mereka. Mahasiswa sering menggunakan atau mengakses konten dan e-mail sebagai media sosial utama untuk berkomunikasi dengan dosennya. Namun, mereka menggunakan media sosial yang berbeda untuk menghubungi rekan-rekan, berdiskusi, berkolaborasi atau bekerja sama dengan mahasiswa lainnya. Media sosial memperkuat pembelajaran online dan kolaborasi/kerjasama, yang mendukung proses pembelajaran akademik. Interaksi berbasis Internet adalah solusi untuk keterbatasan dokumen berbasis kertas. Para mahasiswa tidak perlu lagi berurusan dengan kertas untuk mengakses ke sumber daya.

Beberapa contoh Media Sosial untuk interaksi yang efisien untuk mendukung pembelajaran pendidikan adalah jejaring sosial, layanan e-mail, dan video

online misalnya YouTube, serta Wikipedia. Selain itu, teknologi suara dan video, misalnya IM, dan Skype, memungkinkan mahasiswa untuk meningkatkan pembelajaran kooperatif/kolaboratif dengan cara yang lebih cepat dan lebih murah. Mahasiswa dapat menemukan teman sekelas mereka untuk berdialog, bekerja sama atau berkolaborasi secara serentak atau asinkronis melalui chatting, forum, papan diskusi atau e-mail. Peserta didik dapat membagi proyek, memilih subtugas, mengambil tanggung jawab dan mengirim file dengan cara yang lebih cepat dengan harga yang lebih rendah dengan bantuan komunikasi sinkronis (misalnya IM atau Skype) atau komunikasi asinkronis (e-mail). Di sisi lain, media sosial berbasis video dan suara (misalnya Skype) mendukung pembelajaran kolaboratif dan membuatnya lebih efisien dengan memungkinkan peserta didik untuk berdialog atau berdiskusi melalui jarak tanpa perlunya berada di lokasi geografis tertentu.

Globalisasi adalah sebuah isu yang akan lebih nyata dengan menggunakan teknologi online untuk mengakses sumber daya dan orang-orang di mana saja, kapan saja. Dengan menggunakan media sosial, mahasiswa mendapatkan kemungkinan mempromosikan interkoneksi jarak. Selain itu, media sosial membuat interaksi yang lebih efisien dengan meningkatkan fleksibilitas dan independensi mahasiswa. Aksesibilitas data, dengan tidak perlu lagi berada di lokasi geografis tertentu, mendukung pengembangan pembelajaran pendidikan. Selain itu, memungkinkan mereka untuk berbagi pengetahuan, mengirim file ke mahasiswa lain secara lebih mudah dan lebih cepat, serta membangun komunikasi yang efektif. Namun, menurut persepsi mahasiswa, karakteristik interaksi berbasis web berbeda dengan interaksi tatap muka. Komunikasi melalui media sosial ini tidak interaktif dan efektif seperti berkomunikasi tatap muka. Kebiasaan menggunakan teknologi online membuat mahasiswa kurang aktif dan tidak sosial dan mungkin memiliki dampak negatif pada keterampilan komunikasi dan kolaborasi mereka.

Kesimpulannya, media sosial dapat menjadi alat pelengkap sistem pendidikan tradisional di pendidikan tinggi. Ada keuntungan yang signifikan untuk memotivasi akademisi untuk mengadopsi menggunakan media sosial untuk mengurangi masalah geografis dan masalah studi pendukung. Hasil penelitian menunjukkan, hampir semua mahasiswa merupakan pengguna teknologi online dan mereka semua menggunakan media sosial dalam cara yang serupa untuk berinteraksi. Selain itu, penggunaan media sosial mendukung pembelajaran kolaboratif dan kooperatif mahasiswa, yang dipandu oleh strategi pengajaran dan

faktor berpengaruh lainnya.

Penelitian ini memberi rekomendasi metodologis, bahwa fakta yang ada dalam penelitian ini bersifat deskriptif berkaitan dengan penggunaan media sosial dalam mendukung pembelajaran pendidikan, namun secara efektifitas pembelajaran pendidikan itu sendiri yang terdiri dari banyak variabel belum diketahui. Berkaitan dengan hal tersebut hendaknya dilakukan penelitian memiliki perspektif yang berbeda jika dilihat dari sudut pandang alternatif, misalnya dari sudut pandang dosen atau pengelola kampus.

Daftar Pustaka

- Alexander, S. (2001) E -learning developments and experiences. *Education + Training*, Vol. 43 (4/5), 240-248
- Anderson, T. & Garrison, D. R. (1998). Learning in a networked world: New roles and responsibilities. In Gibson, C. (Ed.), *Distance Learners in Higher Education*. Madison, WI.: Atwood Publishing.
- Andone, D., Dron, J., Boyne, C. & Pemberton, L. (2006a). Are our students digital students? Paper presented at Association for Learning Technology, 13th International Conference ALT-C 2006, Edinburgh, Scotland.
- Bates, A. W. (1995). *Technology: Open Learning and Distance Education*. London: Routledge.
- Bouwen, R. & Taillieu, T. (2004). Multi-party Collaboration as Learning for Interdependence in Natural Resource Management. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 14(3), 137–153.
- Bugeja, M. J., (2006). Facing the facebook. *The Chronicle of Higher Education*, 52(21), C1.
- Contreras-Castillo, J., Perez-Fragoso, C., & Favela, J. (2006). Assessing the use of instant messaging in online learning environments. *Interactive Learning Environments*, 14(3), 205–218.
- Dillenbourg, P. (1999a). What do you mean by “collaborative learning”? (Introduction). In P. Dillenbourg (Ed.), *Collaborative learning: Cognitive and computational approaches* (pp. 1-19). Oxford: Elsevier Science. Retrieved August 05, 2010 from http://mimas.dsv.su.se/research/kogc/Kurser/Bakerkurs/ReadingLecture1-2_What_do_you_mean_by_collaborative_learning.pdf.
- Dron, J. (2007). Designing the Undesignable: Social Software and Control. *Educational Technology & Society*, 10(3), 60-71.
- Fidler, Roger. (2003). *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*. Terjemahan: Hartono Hadikusumo. Yogyakarta : Bentang
- Fredericksen, E., Pickett, A., Shea, P., Pelz, W., & Swan, K. (2000). Student satisfaction and perceived learning with on-line courses: principles and examples from the SUNY learning network. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 4(2), 7–41.
- Garrison, D. R. & Anderson, T. (2003). *E-learning in the 21st century: A framework for research and practice*. London: RoutledgeFalmer.
- Gerhard, J., & Mayr, P. (2002). Competing in the E-Learning Environment– Strategies for Universities. *Proceedings of the 35th Hawaii International Conference on System Sciences 2002*. Retrieved 2007 July 22, from http://www.hicss.hawaii.edu/HICSS_35/HICSSpapers/PDFdocuments/OSOST01.pdf.
- Hiltz, S. R., Coppola, N., Rotter, N., Turoff, M., & Benbunan-Fich, R. (2000). Measuring the importance of collaborative learning for the effectiveness of ALN: a multi-measure, multi-method approach. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 4(2), 103–125.
- Hrastinski, S. (2006). The relationship between adopting a synchronous medium and participation in online group work: an explorative study. *Interactive Learning Environments*, 14(2), 137–152.
- Hrastinski, S. (2007). *Participating in Synchronous Online Education*. Lund: School of Economics and Management, Department of Informatics, Lund University.
- Hrastinski, S. (2009a). A theory of online learning as online participation. *Computers & Education*, 52(1), 78-82.
- Jones, C., & Czerniewicz, L. (2010). Describing or debunking? The net generation and digital natives. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(5), 317–320.
- Kaplan, A. M. & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- Keller, C. & Hrastinski, S. (2006). Learning styles, age and perceptions of online discussions. *Proceedings of the 5th European Conference on e-Learning*, Winchester.
- Lemeul, J. (2006). Why I registered on Facebook. *The Chronicle of Higher Education*, 53(2), C1.
- Livingstone, Sonia., Leah A. Lievrouw (red). (2006). *Handbook of New Media: Updated Student*. London: Sage Publication.
- Madge, C., Meek, J., Wellens, J., & Hooley, T. (2009).

- Facebook, social integration and informal learning at university: 'it is more for socialising and talking to friends about work than for actually doing work'. *Learning, Media and Technology*, 34(2), 141–155.
- Maloney, E. (2007). What Web 2.0 can teach us about learning. *The Chronicle of Higher Education*, 53 (18), B26.
- Mason, R. & Rennie, F. (2008). *E-learning and social networking handbook: resources for higher education*. New York: Taylor and Francis.
- Massey, A. P. & Montoya-Weiss, M. M. (2006). Unravelling the temporal fabric of knowledge conversion: A model of media selection and use. *MIS Quarterly*, 30(1), 99-114.
- Miller, M. T., & Lu, M. Y. (2003). *Serving Non-Traditional Students in E-Learning Environments: Building Successful Communities in the Virtual Campus*. *Educational Media International*, 40(1), 163-169.
- Mitchell, A. & Honore, S. (2008). *E-learning – Critical for Success – the Human Factor*. United Kingdom: Ashridge Business School.
- Moleong, Lexy J. (1989). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remadja Karya. Bandung.
- Moore, M. G. (1989). Three types of interaction. *The American Journal of Distance Education*, 3(2), 1– 6.
- Seattler, P. (2004). *The evolution of American educational technology*. California State University Sacramento: Information age publishing.
- Selwyn, N. (2009). Faceworking: exploring students' education-related use of Facebook. *Learning, Media and Technology*, 34(2), 157–174.
- Smith, R. & Curtin, P. (1998). Children, computers and life online: education in a cyber-world. In Snyder, I. (Ed.). *Page to screen: taking literacy into the electronic era*. London: Routledge.
- Sosiawan, Edwi, Arif. (2011). *Jurnal Ilmu Komunikasi: Volume 9 Nomor 1*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN Veteran.
- Stephenson, J. (2001). *Teaching & learning online: pedagogies for new technologies*. London: Kogan Page.
- Thurlow, Crispin, Laura Lengel and Alice Tomic. (2004). *Computer Mediated Communication : Social Interaction and The Internet*. London : SAGE Publications Ltd.
- Underwood, J., & Underwood, G. (1999). Task effects on cooperative and collaborative learning with computers. In K. Littleton & P. Light (Eds.). *Learning with computers: Analysing productive interaction*. London: Routledge.
- Ziegler, S. (2007). The (mis)education of Generation M. *Learning, Media and Technology*, 32(1), 69– 81.
- Internet
http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_bahasa/article/viewFile/556/348 2.10.2014
http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/630/jbptunikompp-gdl-hendriyani-31454-12-unikom_h-h.pdf 3.10.2014
https://www.academia.edu/5512804/Media_Sosial_Sebagai_Penunjang_Proses_Perkuliahan. 9.10.2014
<http://www.slideshare.net/dioaltha/pengaruh-jejaring-sosial-sebagai-media-maya-yang-nyata-bagi-siswa-xi-ipa-2-sma-2-kota-solok> 11.10.2014
<http://www.hafiztepum.blogspot.com/> 20.02.2015
<http://www.academy.gcal.ac.uk/anoush/documents/DigitalNativesMythOrReality-MargaryanAndLittlejohn-draft-111208.pdf>.