

# PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP SIFAT PERILAKU MAHASISWA PADA PROSES PEMBELAJARAN DI RUANG KELAS (STUDI KASUS STMIK ERESHA)

Bambang Utomo <sup>1</sup>, Agus Suharto <sup>2</sup>

Program Studi Teknik Informatika STMIK Eresha, Jl. Raya Puspitek No.10,  
Tangerang Selatan

Email : bambangutomo796@gmail.com, agustav0529@gmail.com

## ABSTRAK

Penggunaan ponsel dan gadget lainnya seperti iPad ataupun Tab di ruang kelas di perguruan tinggi menjadi budaya di era teknologi modern. Beberapa Mahasiswa menggunakan teknologi ini untuk tujuan informasi saja. Namun, mahasiswa lainnya menggunakan ponsel untuk menerima pesan melalui berbagai aplikasi media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Instagram dan Twitter. Karena itu penting untuk memahami dampak dari perilaku mereka. Dosen perlu mengadopsi metodologi pengajaran baru untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan dan pembelajaran mahasiswa dapat tercapai. Karena itu penting untuk mengadopsi pendekatan keseimbangan. Penelitian ini melakukan survei untuk menemukan hubungan antara perilaku mahasiswa dan media sosial menggunakan teknologi seluler dimana data sampel menggunakan metode slovin, pengukuran menggunakan skala likert, dan pengukuran hasil menggunakan analisa interval.

**Kata kunci:** *Teknologi Informasi, media social, Pembelajaran ruang kelas*

## ABSTRACT

*The use of mobile phones and other gadgets such as the iPad or Tab in classrooms in universities became a culture in the era of modern technology. Some students use this technology for informational purposes only. However, other students use mobile phones to receive messages through various social media applications such as WhatsApp, Facebook, Instagram and Twitter. Because it is important to understand the impact of their behavior. Lecturers need to adopt new teaching methods to ensure that students' educational and learning goals can be achieved. This study was conducted a survey to find the relationship between student behavior and social media using cellular technology where the sample data used the Slovin method, measurement using a Likert scale, and measurement of results using interval analysis.*

**Keywords:** *social media, learning in the classroom*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peran internet dalam pendidikan sangatlah penting karena menyediakan akses instan ke informasi yang tersedia di sekitarnya. Pendidikan dapat diberikan dari jarak jauh (*E\_learning*) melalui media internet dan sumber dayanya. Proses belajar dan mengajar tradisional berubah karena banyaknya informasi yang tersedia melalui sumber daya internet. Dosen dan Mahasiswa memiliki akses cepat ke informasi di hampir semua bidang Ilmu. Di banyak universitas dan perguruan tinggi, para mahasiswa diperbolehkan membawa gadget dan ponsel mereka dan ini mempengaruhi proses

pembelajaran. Namun, tidak sedikit beberapa mahasiswa menggunakan teknologi seluler dan gadget lain untuk berkomunikasi dengan teman atau keluarga, melalui aplikasi media sosial yang tersedia dan situs jejaring lainnya. Karena itu, penulis tertarik pada temuan perilaku siswa di lingkungan ruang kelas. Juga, peneliti tertarik bahwa bagaimana perilaku siswa mempengaruhi metodologi pengajaran para dosen dan bagaimana hal ini dapat seimbang ketika mengajar di ruang kelas.

Media sosial sudah menjadi faktor penting interaksi bagi manusia. Ditambah lagi dengan munculnya smartphone yang menyediakan kebebasan bersosial media dan

provider yang menyediakan murah layanan media sosial. Hal ini jelas mengakibatkan remaja khususnya para pelajar melupakan akan batasan-batasan pergaulan yang seharusnya mereka ketahui. Besarnya dampak media sosial tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif kepada manusia terutama dampaknya bagi interaksi sesama manusia yang saat ini telah di pengaruhi media sosial. Media sosial sedikit demi sedikit membawa kita ke suatu pola budaya yang baru dan mulai menentukan pola pikir kita sehingga membuat seseorang menjadi ketergantungan terhadap media sosial (Jain, 2020) . Tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran media sosial memudahkan orang untuk berkomunikasi serta mudah mendapatkan informasi atau kebutuhan lainnya. Tetapi, disamping itu media sosial juga dapat merubah cara berpikir dan membuat orang menjadi malas. Media sosial mempunyai efek yang positif maupun negatif (Wahyuni Januarti,2018). Van Dijk (2013), mengemukakan bahwa media sosial adalah pusat media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan social (Nasrullah, 2015:3).

Perilaku mahasiswa dalam menggunakan media sosial saat proses belajar mengajar merupakan suatu kebudayaan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Sebagian besar tindakan manusia adalah kebudayaan (Koentjaraningrat, 2009), karena hampir semua tindakan manusia dalam kehidupan ini memerlukan proses belajar, untuk menggunakan media sosial mahasiswa perlu belajar terlebih dahulu cara menggunakannya terutama menggunakan media sosial di saat proses kuliah sedang berlangsung memerlukan pembelajaran atau pemahaman tentang situasi dan kondisi serta sifat maupun sikap seorang dosen yang sedang mengajar. Ini akan membantu para dosen juga pada saat transfer ilmu agar dapat dipahami dan

tersampaikan melalui proses tersebut. Oleh karena itu penulis tertarik meneliti Tentang Pengaruh Media Sosial pada Sifat Perilaku Mahasiswa di ruang Kelas

### 1.2. Identifikasi Masalah

Mahasiswa yang menggunakan ponsel dan gadget tentu saja mempengaruhi cara belajar selama perkuliahan berlangsung di ruang kelas. Di universitas, menjadi mode atau budaya untuk menggunakan perangkat seluler dan elektronik lainnya. Siswa sering menggunakan aplikasi mobile selama proses belajar mengajar berlangsung. Perilaku ini menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran terganggu. Karena itu diperlukan pendekatan yang seimbang untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai.

1. Belum adanya kebutuhan penting untuk mengadopsi metode pengajaran baru untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi seluler dan tujuan pengajaran.
2. Belum maksimalnya organisasi pendidikan untuk memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan oenggunaan semua alat dan gadget yang ada untuk mencapai tujuan pendidikan.

### 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan teknologi seluler dan aplikasi jejaring sosial mempengaruhi proses belajar Mahasiswa.?
2. Bagaimana perilaku siswa mempengaruhi metodologi pengajaran para dosen

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini didasarkan pada tujuan berikut;

1. Untuk menyelidiki secara kritis penggunaan teknologi informasi dan aplikasinya dalam pendidikan terutama di lingkungan proses belajar ruang kelas.
2. Untuk memahami efek dari sistem informasi dan teknologi pada perilaku Mahasiswa
3. Untuk menyelidiki metodologi pengajaran baru yang dapat

menyeimbangkan proses belajar dan mengajar melalui penggunaan sistem informasi dan teknologi dan aplikasi yang tersedia

4. Untuk merekomendasikan pendekatan yang dapat menyeimbangkan proses pembelajaran dan pengajaran melalui penggunaan sistem informasi dan teknologi pada kampusSTMIK Eresha.

## 2. DASAR TEORI

### 2.1 Media Sosial

Media sosial(sering disalah tuliskan social media) adalah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Media Sosial dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian besar yaitu :

1. Social Networks, media sosial untuk bersosialisasi dan berinteraksi ( Facebook, myspace, hi5, Linked in, bebo, dll)
2. Discuss, media sosial yang memfasilitasi sekelompok orang untuk melakukan obrolan dan diskusi (Whatsapp, google talk, yahoo! M, skype, phorum, dll)
3. Share, media sosial yang memfasilitasi kita untuk saling berbagi file, video, music, dll (youtube, Goggle Drive slideshare, feedback, flickr, crowdstorm, dll)
4. Publish, (wordpredss, wikipedia, blog, wikia, digg, dll)
5. Social game, media sosial berupa game yang dapat dilakukan atau dimainkan bersama-sama (koongregate, doof, pogo, cafe.com, dll)
6. MMO (kartrider, warcraft, neopets, conan, dll)
7. Virtual worlds (habbo, imvu, starday, dll)
8. Livecast (y! Live, blog tv, justin tv, listream tv, livecastr, dll)
9. Livestream (socializr, froendsfreed, socialthings!, dll)

10. Micro blog (twitter, plurk, pownce, twirxr, plazes, tweetpeek, dll)

Media sosial meghapus batasan-batasan manusia untuk bersosialisasi, batasan ruang maupun waktu, dengan media sosial ini manusia dimungkinkan untuk berkomunikasi satu sama lain dimanapun mereka berada dan kapanpun, tidak peduli seberapa jauh jarak mereka, dan ttidak peduli siang atau pun malam.

Media sosial menambahkan kamus baru dalam pembendaharaan kita yakni selain mengenal dunia nyata kita juga sekarang mengenal "dunia maya". Dunia bebas tanpa batasan yang berisi orang-orang dari dunia nyata. Setiap orang bisa jadi apapun dan siapapun di dunia maya. Seseorang bisa menjadi sangat berbeda kehidupannya antara didunia nyata dengan dunia maya, hal ini terlihat terutama dalam jejaring sosial.

### 2.2 Tinjauan Pustaka

1. Dalam Penelitian Jain Rahman (2017) bahwa media sosial memiliki pengaruh bagi Siswa pada proses belajar mengajar dengan rerata nilai sebesar 61,23%. Siswa yang terpengaruh dengan adanya medsos ini diharapkan dalam penggunaannya dapat bersikap bijak. Medsos ini akan memberikan efek positif jika menggunakan dengan benar. Media sosial bisa dijadikan siswa sebagai tempat melakukan diskusi dalam hal positif seperti ilmu pengetahuan, wawasan sosial, keagamaan serta perkembangan teknologi terbaru. Dari hal tersebut diharapkan pelajar akan mampu berpikir lebih dewasa dalam menghadapi suatu persoalan.
2. Menurut Penelitian (Kirschner dan Karpinski(2010) ditemukan bahwa peserta didik yang menghabiskan waktu tambahan di Facebook biasanya memiliki IPK lebih rendah dibandingkan yang lain.
3. Dalam penelitian lain Rosen et al. (2011) ditemukan bahwa siswa yang menerima lebih banyak gangguan pesan teks selama prose belajar dikelas nilainya lebih rendah. Studi ini menunjukkan bahwa siswa yang sering melakukan penggunaan ponsel untuk kegiatan media

sosial di kelas memiliki IPK yang lebih rendah.

### 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dan kuantitatif dan melakukan survei terhadap mahasiswa untuk memahami hubungan antara perilaku mereka dan penggunaan teknologi seluler di lingkungan ruang kelas.

Penelitian ini menggunakan sumber daya data primer dan sekunder untuk mencapai hasil. Untuk keperluan data primer, kuesioner penelitian dikembangkan dan didistribusikan di antara mahasiswa STMIK Eresha untuk sarjana S1 prodi TI & SI dan program magister S2 Prodi TI. Data dikumpulkan dan dianalisis lebih lanjut dengan bantuan SPSS.

Hasilnya disusun berdasarkan skala Sangat Setuju, Setuju, Tidak Pasti, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju dari siswa pria dan wanita dengan mahasiswa sarjana dan pascasarjana dari kelompok usia yang berbeda.

#### 3.1 Data Primer

Data Primer merupakan informasi yang dikumpulkan peneliti secara langsung dari sumbernya. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari responden yaitu mahasiswa STMIK Eresha Jakarta tahun 2017,

Tabel 3.1.  
Daftar Jumlah Mahasiswa Aktif Tahun Ajaran  
2016 – 2017  
STMIK Eresha

| No    | Kode  | Nama Prodi         | Status | Jenjang | Jml Mhs |
|-------|-------|--------------------|--------|---------|---------|
| 1     | 55101 | Teknik Informatika | Aktif  | S2      | 244     |
| 2     | 57201 | Sistem Informasi   | Aktif  | S1      | 171     |
| 3     | 55201 | Teknik Informatika | Aktif  | S1      | 776     |
| Total |       |                    |        |         | 1170    |

Sumber: Forlap Ristek Dikti  
<https://forlap.ristekdikti.go.id>

Berdasarkan data tersebut, maka penentuan besarnya sampel diambil dengan menggunakan rumus Slovin yaitu :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

N = Populasi  
n = Sampel

$$n = \frac{1171}{1171 \cdot 0.1^2 + 1} = 92,131 \text{ (dibulatkan menjadi 92)}$$

Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa yang dijadikan sebagai sampel adalah sebanyak 92 orang. Dimana jumlah mahasiswa tersebut akan digunakan untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan pada kuesioner

$$\text{Proporsi Jumlah Mahasiswa} = \frac{\text{jumlah mahasiswa per Prodi} \times 100\% \times 92}{\text{Jumlah total mahasiswa}}$$

Tabel 3.2. Persentase Sampel Mahasiswa

| Program Studi         | Persentase(%) | Jumlah Sampel |
|-----------------------|---------------|---------------|
| Teknik Informatika S2 | 21            | 19            |
| Teknik Informatika S1 | 65            | 60            |
| Sistem Informasi S1   | 14            | 13            |
| Total                 | 100           | 92            |

Dari Tabel 3.2. diuraikan persentase sampel mahasiswa sebagai berikut :

1. Untuk program Studi Teknik Informati S2 didapatkan persentase sebesar 21 dari 19 jumlah sampel.
2. Untuk program Studi Teknik Informati S1 didapatkan persentase sebesar 65 dari 60 jumlah sampel.
3. Untuk program Studi Sistem Informasi S1 didapatkan persentase sebesar 14 dari 13 jumlah sampel.

Sebanyak 92 mahasiswa dari sarjana dan pascasarjana berpartisipasi dalam survei ini. Hasilnya disusun berdasarkan skala Sangat Setuju, Setuju,

Tidak Setuju tidak Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju dari siswa pria dan wanita dengan mahasiswa sarjana dan pascasarjana dari kelompok usia yang berbeda. Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan pernyataan selama survei penelitian ini.

### 3.2 Form Kuesioner

Form kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah form dengan skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan peneliti Adapun kuesioner dampak media sosial bagi pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut: Tabel 3.3 . Form Kuesioner Pengaruh Media Sosial pada pembelajaran ruang kelas :

| No | Pertanyaan   | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|----|--|---|---|---|---|---|
| 1  | Saya membuka media sosial saat sedang belajar                            |   |   |   |   |   |
| 2  | Saya suka <i>chatting</i> dengan teman selama pembelajaran di kelas      |   |   |   |   |   |
| 3  | Saya selalu mendapatkan informasi tentang pelajaran melalui media sosial |   |   |   |   |   |
| 4  | Saya menggunakan perangkat seluler karena saya merasa bosan              |   |   |   |   |   |
| 5  | Adalah hak siswa untuk menggunakan perangkat seluler                     |   |   |   |   |   |

Tabel 3.4 . bobot nilai skala likert

| No | Likert              | Bobot nilai |
|----|---------------------|-------------|
| 1  | Sangat setuju       | 5           |
| 2  | Setuju              | 4           |
| 3  | Ragu-ragu           | 3           |
| 4  | Tidak Setuju        | 2           |
| 5  | Sangat tidak Setuju | 1           |

### 3.2 Interval Penilaian

Tabel 3. Tabel 3. Presentase Interval

| No | Likert    | Bobot nilai               |
|----|-----------|---------------------------|
| 5  | 80% -100% | Sangat berpengaruh        |
| 4  | 60% - 80% | Berpengaruh               |
| 3  | 40%-60%   | Cukup berpengaruh         |
| 2  | 20 % -40% | Kurang berpengaruh        |
| 1  | 0% - 19 % | Sangat kurang Berpengaruh |

Skor Maksimum =  $92 \times 5 = 460$  (jumlah responden x skor tertinggi likert)

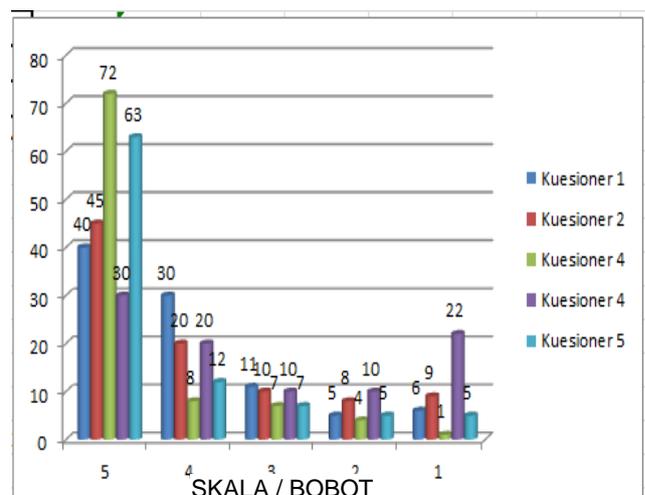
Skor Minimum =  $92 \times 1 = 92$  (jumlah responden x skor terendah likert)

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil pengukuran ini menggunakan analisa interval dimana dari 92 sampel responden maka didapat datanya sebagai berikut :

Tabel 4.1 hasil kuesioner dan pembobotan

| No Kuesioner      | No Bobot   |           |           |           |           |
|-------------------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|                   | 5          | 4         | 3         | 2         | 1         |
| 1                 | 40         | 30        | 11        | 5         | 6         |
| 2                 | 45         | 20        | 10        | 8         | 9         |
| 3                 | 72         | 8         | 7         | 4         | 1         |
| 4                 | 30         | 20        | 10        | 10        | 22        |
| 5                 | 63         | 12        | 7         | 5         | 5         |
| <b>Total Skor</b> | <b>288</b> | <b>79</b> | <b>41</b> | <b>26</b> | <b>26</b> |



Gambar 4.1 Grafik Hasil Kuesioner

#### 4.1 Hasil Kuesioner 1

**Saya membuka media sosial saat sedang belajar**

Total Skor =  
 $(40 \times 5) + (30 \times 4) + (11 \times 3) + (5 \times 2) + (6 \times 1) = 369$   
indeks (%) =  $(\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$   
Indeks (%) =  $(369 / 460) \times 100$   
Indeks (%) = 80.22

Hasil Responden berdasarkan analisa interval = **Sangat berpengaruh**

#### 4.2 Hasil Kuesioner 2

**Saya suka chatting dengan teman selama pembelajaran di kelas**

Total Skor =  
 $(45 \times 5) + (20 \times 4) + (10 \times 3) + (8 \times 2) + (9 \times 1) = 360$   
indeks (%) =  $(\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$   
Indeks (%) =  $(360 / 460) \times 100$   
Indeks (%) = 78.26

Hasil Responden berdasarkan analisa interval = **Berpengaruh**

#### 4.3 Hasil Kuesioner 3

**Saya selalu mendapatkan informasi tentang pelajaran melalui media sosial**

Total Skor =  
 $(72 \times 5) + (8 \times 4) + (7 \times 3) + (4 \times 2) + (1 \times 1) = 422$   
indeks (%) =  $(\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$   
Indeks (%) =  $(422 / 460) \times 100$   
Indeks (%) = 91.73

Hasil Responden berdasarkan analisa interval = **Sangat berpengaruh**

#### 4.4 Hasil Kuesioner 4

**Saya menggunakan perangkat seluler karena saya merasa Dosennya membosankan**

Total Skor =  
 $(30 \times 5) + (20 \times 4) + (10 \times 3) + (10 \times 2) + 9 \times 2 = 65.6$   
indeks (%) =  $(\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$   
Indeks (%) =  $(302 / 460) \times 100$

Indeks (%) = 65.65  
Hasil Responden berdasarkan analisa interval = **Berpengaruh**

#### 4.5 Hasil Kuesioner 5

**Adalah hak siswa untuk menggunakan perangkat seluler**

Total Skor =  
 $(63 \times 5) + (12) + (7 \times 3) + (5 \times 2) + (5 \times 1) = 408$   
indeks (%) =  $(\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$   
Indeks (%) =  $(408 / 460) \times 100$   
Indeks (%) = 88.69  
Hasil Responden berdasarkan analisa interval = **Sangat Berpengaruh**

### 5. Kesimpulan dan Saran

#### 5.1 Kesimpulan

1. Hasil Penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa ada hubungan yang kuat antara penggunaan teknologi seluler dan perilaku mahasiswa.
2. Penggunaan media sosial dan teknologi aplikasi seluler mempengaruhi perilaku, kinerja akademik, dan strategi pengajaran mahasiswa, untuk menghentikan mahasiswa sangat dari media sosial menggunakan ponsel selama kuliah berlangsung dan oleh karena itu dosen perlu mengadopsi teknik dan metodologi baru untuk menyeimbangkan ini dan mengatasi masalah yang timbul karena penggunaan aplikasi mobile.

#### 5.2 Saran

1. Dosen harus memotivasi mahasiswa untuk menggunakan teknologi informasi secara positif untuk tujuan pendidikan di lingkungan ruang kelas.
2. Media sosial dan aplikasinya harus diadopsi oleh dosen selama penyampaian ceramah mereka.
3. Perlunya di masa depan penelitian pembelajaran di universitas dan lembaga pendidikan tinggi dengan bantuan alat kreatif untuk merangsang kreativitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Fitri, Sulidar.(2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial. Jurnal Naturistic Universitas Tasikmalaya.
- [2]. Wijaya, Raden. (2013). Skala likert (metode perhitungan, persentase dan interval). <https://www.slideshare.net/wijayaraden/skala-likert-metode-perhitungan-persentase-dan-interval>, 3 Desember 2017.
- [3]. Jain Rahman (2017), PENGARUH MEDIA SOSIAL BAGI PROSES BELAJAR SISWA, Sub Bagian Informasi dan Humas, Kanwil Kemenag Prov. Kalsel, Banjarmasin.
- [4]. Liaqat Ali (2017), *The Influence of Information Technology on Student's Behavioural Nature in the Class Room*, Asian Journal of Education and Training, 1Ajman University, Fujairah, UAE
- [5]. Kirschner, P.A. and A.C. Karpinski, (2010). *Facebook and academic performance. Computers in Human Behavior*, 26(6): 1237 –1245. View at Google Scholar | View at Publisher
- [6]. Pew Research Centre, (2015). Do mobile devices in the classroom really improve learning outcomes? The Conversation, Academic Rigour, Journalistic Flair.
- [7]. Rosen, L.D., A.F. Lim, L.M. Carrier and N.A. Cheever, 2011. An empirical examination of the educational impact of text message-induced task switching in the classroom: Educational implications and strategies to enhance learning. *Psicologia Educativa*, 17(2): 163–177. View at Google Scholar | View at Publisher.
- [8]. Saraswathi, B., N.L. Kristine and H.S. Kyle, 2015. Make it our time: In class multitaskers have lower academic performance. *Computers in Human Behavior*, 53: 63–70. View at Google Scholar | View at Publisher
- [9]. Wood, E., L. Zivcakova, P. Gentile, K. Archer, D. De Pasquale and A. Nosko, 2012. Examining the impact of off - task multi-tasking with technology on real-time classroom learning. *Computers & Education*, 58(1): 365-374. View at Google Scholar | View at Publisher