

Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja Millenial

Oleh

Buyung Solihin Hasugian

Dosen Program Diploma III Sistem Informasi

Universitas Dharmawangsa Medan

ABSTRAK

Pada era teknologi 4.0 yang semakin berkembang, hampir semua bidang telah menggunakan internet dan menjadi suatu kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosial, pendidikan, bisnis, kebudayaan dan sebagainya. Termasuk juga di bidang media sosial yang mempunyai pengaruh sangat besar dalam kehidupan setiap orang. Seseorang yang awalnya tidak paham tentang teknologi dengan adanya media sosial menjadi tahu, dan media sosial juga dapat merubah sikap maupun sifat seseorang. Dilingkungan masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari dan sudah menjadi gaya hidup dimana para remaja tiada hari tanpa membuka media sosial. Jika ditelusuri lebih jauh dalam masa perkembangannya, remaja itu butuh arahan dan bimbingan baik di sekolah maupun di rumah sebab remaja masih mencari jati dirinya dengan bergaul bersama teman seusianya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media sosial, meliputi hal apa saja pengaruh media sosial bagi remaja dimasa pubertasnya, lalu mengetahui beberapa pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pendalaman fakta yang ada, gejala dan peristiwa terhadap pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja di lapangan yang sebenarnya dalam konteks ruang dan waktu serta situasi lingkungan remaja secara alami. Peneliti menginginkan hasil penelitian berupa rincian data yang lebih kompleks tentang fenomena yang sulit diungkapkan oleh metode kuantitatif dan tidak memerlukan pengolahan data secara statistika. Hasil dari penelitian kualitatif yang dibutuhkan peneliti adalah berupa informasi yang mendalam mengenai pengaruh media sosial bagi remaja itu sendiri.

Kata Kunci : *Pengaruh, Media, Sosial, Perilaku, Remaja*

A. PENDAHULUAN

Media sosial merupakan sebuah media daring yang mana setiap orang dapat berpartisipasi didalamnya dan bisa mengajak siapa saja yang tertarik untuk ikut serta dengan memberi feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial, atau sebaliknya. Bagi masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi candu yang membuat penggunanya tiada hari tanpa membuka media sosial. Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta fotofoto bersama teman. Dalam media

sosial siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan jati diri atau melakukan kejahatan. Padahal dalam perkembangannya di sekolah, remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya. Namun saat ini seringkali remaja beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media sosial maka mereka akan semakin dianggap keren dan gaul. Sedangkan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno atau ketinggalan jaman dan kurang bergaul. Kata remaja berasal dari kata bahasa latin *adolescere* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah ini mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Masa remaja menunjukkan

dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Masa remaja merupakan masa transisi sebab pada saat itu, seseorang telah meninggalkan masa kanak-kanak namun ia juga belum memasuki masa dewasa. Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman. Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan *social life* mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian. Manusia sebagai aktor yang kreatif mampu menciptakan berbagai hal, salah satunya adalah ruang interaksi dunia maya. Setiap individu mampu menampilkan karakter diri yang berbeda ketika berada di dunia maya dengan dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media sosial. Menjelaskan mengenai apa saja pengaruh media sosial bagi remaja dimasa perkembangannya kemudian untuk mengetahui apa saja pengaruh terhadap perilaku remaja yang disebabkan oleh media sosial saat ini.

B. RUMUSAN MASALAH

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2011:24-25), beberapa manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan tidak membosankan.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif jaringan komputer, authoring tool pokok yang digunakan adalah Adobe Flash CS6. Adobe Flash CS6 merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

C. LANDASAN TEORI

Metode dalam riset ini adalah Research & Development (R&D) dengan model ADDIE yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), Pelaksanaan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Sesuai dengan tujuan penelitian, metode pengembangan disesuaikan dengan kegiatan penelitian yang dilakukan. Metode penelitian mengacu pada pengembangan ADDIE yang muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser (2001) dan Mollenda (2003). Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ADDIE ini digunakan untuk pengembangan media, bahan ajar, model pembelajaran dan strategi pembelajaran (Lee dan Owen, 2004).

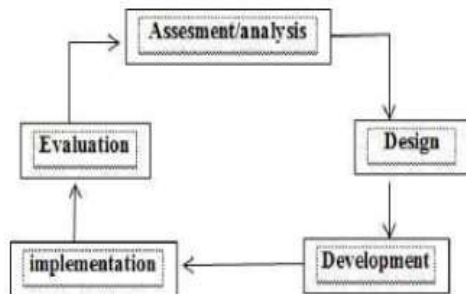
Prosedur penelitian meliputi :

1. Tahap analisis :
 - a. Analisis karakter siswa, karakter siswa dalam belajar, menggunakan internet, komputer, dan minat terhadap materi ekosistem yang dianalisis. Dengan Cara menyebarkan kuesioner kepada siswa.
 - b. Analisis materi
Materi yang dianalisis adalah materi yang dibutuhkan siswa sesuai dengan kurikulum. Dengan cara menelaah kurikulum sehingga materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - c. Analisis media teknologi
Hal ini dilakukan untuk melihat ketersediaan fasilitas penunjang di sekolah untuk memastikan keterlaksanaan penerapan media. Misalnya koneksi internet, proyektor, komputer dan speaker.
2. Tahap Desain
Pada tahap ini peneliti membuat rancangan media elektronik yang akan digunakan. Rancangan (storyboard) Ini akan digunakan sebagai panduan untuk membuat media.
3. Tahap pengembangan
Pada tahap pengembangan peneliti melakukan pembuatan produk, kemudian di validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian direvisi sesuai dengan saran para ahli.
4. Tahap pelaksanaan
Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok

besar guna mendapatkan respon dari siswa dan guru selaku pengguna media tersebut.

5. Tahap evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi apakah produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dengan melihat masukan dari siswa dan pengajar selaku pengguna. Berikut adalah gambar model ADDIE.



Gambar 1. Model ADDIE

D. PEMBAHASAN

Pengembangan perangkat lunak dibangun dengan aplikasi Adobe flash CS 6 dengan Action Sctrpt 3.0. Kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung pembuatan media pembelajaran ini sebagai berikut.

1. Kebutuhan Hardware (Personal Computer): Processor AMD Quad-Core, 1.50 GHz, Random Access Memory (RAM) 2 Gb, Hard Disk 500 Gb, Keyboard dan Mouse.
2. Kebutuhan Software
 - a. Adobe Flash CS6
Aplikasi Adobe Flash CS6 digunakan untuk membangun media pembelajaran interaktif tentang perkembangan Revolusi Industri 4.0.
 - b. CorelDraw X7
CorelDraw X7 digunakan sebagai aplikasi pendukung dalam pembuatan dan editing desain gambar secara vektor yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif

Adapun User Interface aplikasi adalah sebagai berikut.

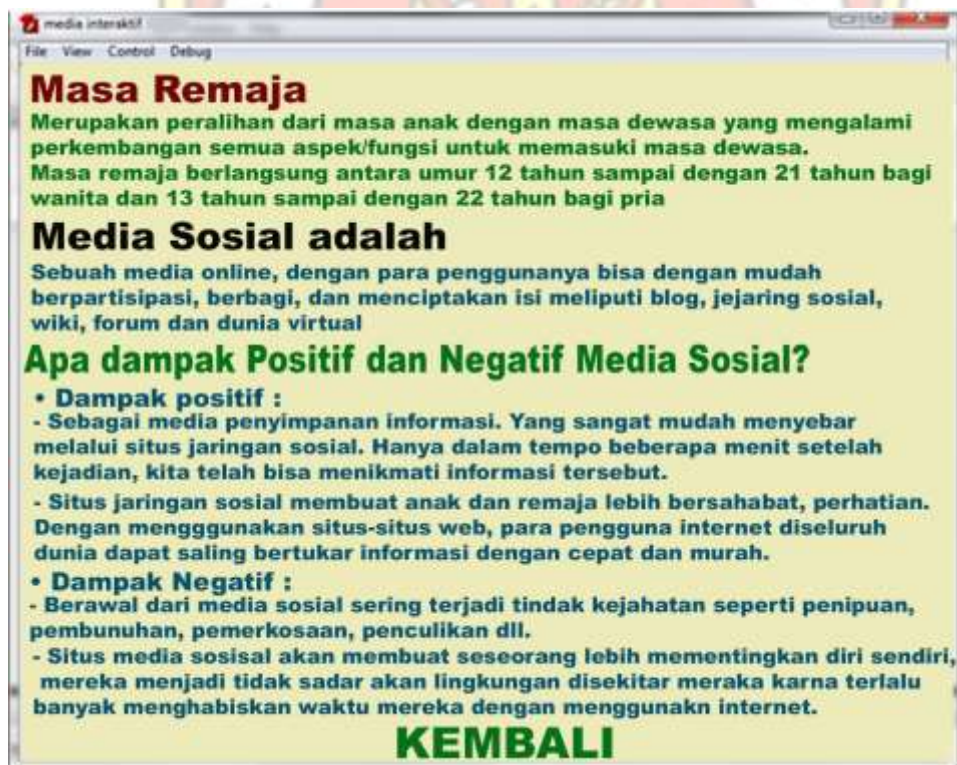
A. Halaman Awal



B. Halaman Menu Materi



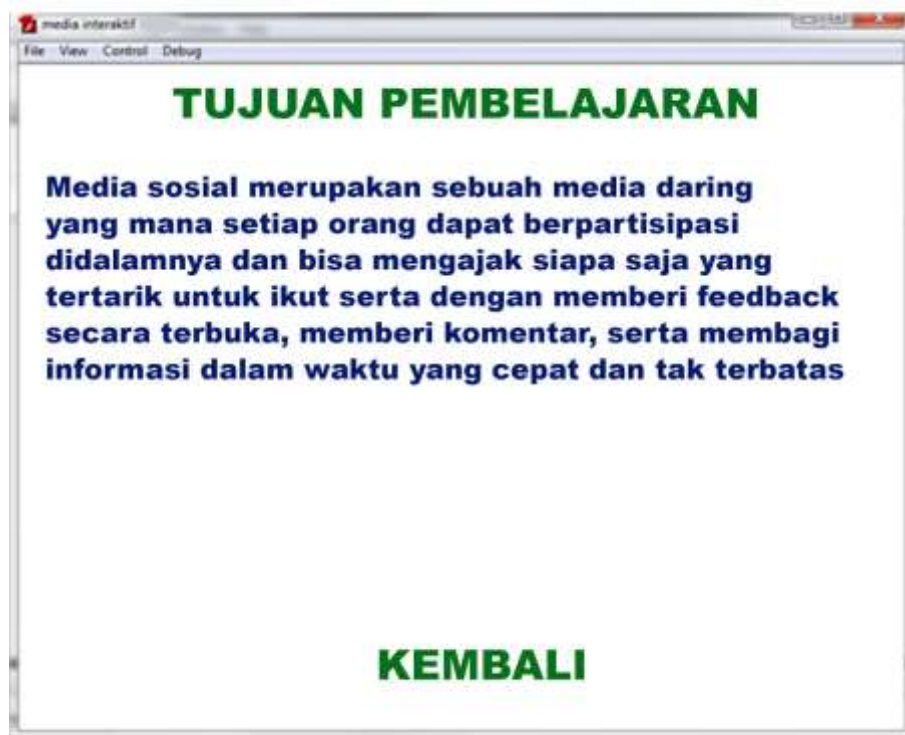
C. Halaman Materi



D. Halaman Profile



E. Halaman Tujuan Pembelajaran



Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dilakukan dengan menggunakan adobe flash CS6 dan model pengembangan Borg dan Gall (1983). Media pembelajaran tersebut terdiri atas 4 bagian yaitu tujuan pembelajaran, materi, video dan tentang. Tujuan pembelajaran yang disajikan berisi tentang, apa tujuan dalam mempelajari pengaruh media sosial pada remaja. Materi yang disajikan terdiri atas 4 pokok bahasan yaitu pengertian Media sosial dampak positif dan negatif media sosial, dan yang Tentang berisi biodata tentang penyaji.

Penyajian uraian materi juga selalu dilengkapi dengan gambar-gambar yang relevan. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan media ini lebih bersifat kontekstual. Media pembelajaran juga dilengkapi dengan musik instrumental yang menarik bagi siswa. Hal ini diharapkan membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi tersebut bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dan kelayakan dilakukan uji coba lapangan.

Ahli materi dan ahli media juga memberikan beberapa saran untuk revisi sebelum dilakukan uji coba lapangan. Setelah revisi dilakukan dan media pembelajaran interaktif dinyatakan layak untuk uji coba maka dilakukan tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan skala kecil dan skala besar. Dalam uji coba baik skala kecil maupun skala besar, setiap siswa diberikan tanggung jawab untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, setiap siswa dapat memilih materi yang akan dipelajari terlebih dahulu. Setelah uji coba dilakukan, setiap siswa diberikan angket untuk mengetahui penilaian mereka terhadap media tersebut.

Beberapa komentar siswa yang ditulis dalam angket maupun informasi lisan yang disampaikan menunjukkan bahwa mereka sangat berminat dan termotivasi untuk belajar. Hal ini juga didukung oleh adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah uji coba media tersebut.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian dilakukan oleh Sholikhah,dkk. (2012) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan CD pembelajaran interaktif lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen H. Center, Scott M, Cutlip dan Glen M. Broom. (2009). *Efektive public relations* (ed. 9) Jakarta : Kencana.
- Assumpta Sr Maria, Rumanti 2002, *Dasar-Dasar Public Relations Teori dan Praktik*, Penerbit PT. Grafindo, Jakarta.
- Daniel, Yadin, Frank, Jefkins, 2003, *Public Relations*, Penerbit Erlangga, Jakarta
- Juliandi, Azuar dan Irfan (2013). *Metode penelitian kuantitatif*, cetakan pertama, Medan : pedana mulya sarana.
- Kusumastuti, 2004. *Dasar-Dasar Humas*, Gojongkerta, Ghalia Indonesia.
- Lubis, Suwardi, 2001, *Public Relations dalam Kontak Survey dan penelitian*, USU Press.
- Rhenal, Kasali. 2005. *Manajemen public relations*. Jakarta : Grafiti
- Rosady, Ruslan, 2005, *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*, Penerbit PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rosady, Ruslan. 2010. *Manajemen public relation dan media komunikasi*. Jakarta : Rajawali pers
- Soleh, AldiantoJSoemirat, Elvinaro, 2003, *Dasar-Dasar Public Relations*, Penerbit PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Suhandang, Kustadi, 2004, *Public Relations Perusahaan*. Penerbit Nuansa, Bandung.
- Sugiyono (2012). *Metode penelitian bisnis*, edisi pertama, cetakan enam belas (16), Bandung : alfaberta.
- Sitepu, Edi Sahputra dan Faulina. 2011. *Professional public relations*. Medan : USU pers
- Soemirat. Soleh dan Elvinaro Ardianto. 2003. *Dasar-Dasar public relations*. Bandung : remaja rosda karya
- Uchjana Onong, Effendy. 2009. *Human Relations & public relations*. Bandung : mandar maju.
- Uchjana Onong, Effendy. 2006. *Hubungan masyarakat : suatu studi komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya